

ΠΑΝΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΨΥΧΟΛΟΓΙΑΣ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΗΣ ΨΥΧΟΛΟΓΙΑΣ

Γε. Κρήνη 10 (8/10) 
Παναγιώτης 10 (8/10) 
Αλεξιάδης 10 (8/10) 
Προεστ. Γ. 10 (8/10) 

Μητρώο
12-5-03

πρ. 12/1/03
Κίμων Α9.

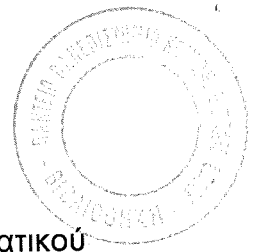
ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ-ΨΥΧΟΛΟΓΙΚΕΣ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ

ΠΑΘΟΛΟΓΙΚΟΥ ΤΖΟΓΟΥ

(Βιβλιογραφική ανασκόπηση)

Ζουραβλιόβα- Γκιώνη Ιρίνα

Αθήνα 2003



Περίληψη

Στην παρούσα εργασία έγινε μελέτη του παθολογικού και προβληματικού τζόγου από τη θεωρητική άποψη βάσει της ανασκόπησης σχετικής με το θέμα βιβλιογραφίας. Παρουσιάζονται ορολογία, διαγνωστικά κριτήρια, όπως και διάφορες βιολογικές, ψυχολογικές, κοινωνιολογικές και άλλες θεωρίες οι οποίες εξηγούν την αιτιολογία και συμπεριφορά του προβληματικού τζόγου. Στην ερευνητική βιβλιογραφία μέχρι ένα βαθμό υπάρχει συναίνεση ως προς τα προβλήματα του τζόγου τα οποία μπορούν να αντιληφθούν ως αποτέλεσμα ενός συνδυασμού βιολογικών, ψυχολογικών και κοινωνικών παραγόντων (Shaffer και λοιποί., 1997 Shaffer και Gambino, 1989). Οι διαφωνίες μεταξύ των ερευνητών φαίνονται να είναι περισσότερο στην έμφαση που δίνεται στους μεμονωμένους παράγοντες που συμβάλλουν στα προβλήματα του τζόγου.

Γνωρίζοντας σοβαρότητα συνεπειών του κλασσικού παθολογικού τζόγου και λαμβάνοντας υπόψη το ρυθμό εξέλιξης και εξάπλωσης των ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών στο δεύτερο μέρος της εργασίας μελετάται το ζήτημα ηλεκτρονικού τζόγου στο Διαδίκτυο. 1) Γίνεται κριτική σύγκριση του εθισμού στον ηλεκτρονικό τζόγο στο Διαδίκτυο με εθισμό στον κλασσικό τζόγο και στο καθεαυτό Διαδίκτυο. 2) Παρουσιάζονται μερικές από τις βασικές κοινωνικές συνέπειες του ηλεκτρονικού τζόγου.

Στο τελευταίο μέρος της εργασίας γίνεται προσπάθεια θεωρητικής προσέγγισης στη διαδικασία εμπλοκής ατόμου με το τζόγο. Η εργασία συμπεραίνει ότι χρειάζεται πιο συστηματική και οργανωμένη πραγματοποίηση της εμπειρικής μελέτης του προβληματικού και παθολογικού τζόγου τόσο σε κλασική του μορφή τόσο και στη ηλεκτρονική, η οποία όλο και περισσότερο επεκτείνεται στο Διαδίκτυο.

Λέξεις κλειδιά: παθολογικός τζόγος, ηλεκτρονικός τζόγος, θεωρίες, εθισμός, Διαδίκτυο, ρίσκο, τάσεις εμπλοκής στο τζόγο

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Εισαγωγή.....	5
 ΜΕΡΟΣ Ι	
1. Ιστορική αναδρομή.....	7
2. Θεωρίες και Μοντέλα για το τζόγο.....	9
2.1. Βιολογικές θεωρίες.....	9
2.1.1. Μοντέλο του Jacobs.....	12
2.1.2. Έρευνες βιολογικής βάσης του τζόγου.....	14
2.2. Το ιατρικό μοντέλο ή μοντέλο ασθένειας.....	15
2.3. Ψυχολογικές θεωρίες.....	21
2.3.1. Ψυχοδυναμικές θεωρίες.....	21
2.3.2. Θεωρία προσωπικότητας ή γνωρισμάτων.....	24
2.3.3. Θεωρία κοινωνικής μάθησης.....	29
2.3.4. Γνωστική-συμπεριφοριστική Θεωρία.....	33
2.4. Κοινωνιολογικές Θεωρίες	35
2.5. Άλλες θεωρίες.....	37
2.5.1. Οικονομικές Θεωρίες.....	37
2.5.2. Ανθρωπολογικές θεωρίες.....	39
3. Κλινική περιγραφή και ορισμοί τζόγου.....	40
3.1. Ορολογία τζόγου	40
3.2. Επίπεδα του τζόγου.....	41
4. Διαγνωστικά κριτήρια – συμπτωματολογία	44
4.1. Διαγνωστικά κριτήρια	44
4.2. Στάδια εξάρτησης από το παιχνίδι, φάσεις κύκλου παιχνιδιού.....	47
4.3. Συμπτωματολογία.....	48
5. Ευρήματα σχετικά με το τζόγο από διάφορες έρευνες.....	50
5.1. Τζόγος και φύλο.....	50
5.2. Επιπτώσεις του τζόγου για χώρο εργασίας.....	50
5.3. Κοινωνικές έρευνες.....	50

ΜΕΡΟΣ II

6. Κριτική σύγκριση του εθισμού στον ηλεκτρονικό τζόγο στο Διαδίκτυο με εθισμό στον κλασσικό τζόγο και στο καθεαυτό Διαδίκτυο.....	52
6.1.Εθισμός στη χρήση του Διαδικτύου.....	52
6.2.Ομοιότητες και διαφορές του εθισμού στον ηλεκτρονικό τζόγο στο Διαδίκτυο με τον εθισμό στον κλασσικό τζόγο και στον εθισμό της χρήσης του Διαδικτύου.....	53
6.2.1.Λειτουργικά κριτήρια της εθισμένης συμπεριφοράς.....	54
6.2.2. Διαφορές ανάμεσα στα δύο είδη τζογαδόρων	55
6.3.Κοινωνικές συνέπειες του ηλεκτρονικού τζόγου στο Διαδίκτυο.....	58
7. Θεωρητική προσέγγιση στη διαδικασία εμπλοκής ατόμου με το τζόγο...	62
7.1. Μελέτη του ρίσκου στη διαδικασία του τζόγου.....	62
7.1.1. Ορισμός του ρίσκου.....	62
7.1.2. Φαινόμενα που επαυξάνουν την ανάληψη του ρίσκου κατά το τζόγο.....	63
7.2. Λήψη αποφάσεων στη διαδικασία του τζόγου (Θεωρία περιορισμένου ορθολογισμού του Simon).....	66
7.3 Τάσεις στη διαδικασία ενασχόλησης με τυχερά παιχνίδια.....	68
Συμπεράσματα.....	69
Βιβλιογραφία.....	71

Εισαγωγή

Η μελέτη των ψυχολογικών διαστάσεων της απασχόλησης του ατόμου με το τζόγο εντάσσεται στο θεωρητικό πλαίσιο της οικονομικής ψυχολογίας, η οποία εμφανίζεται στο σημείο συνάντησης της κοινωνικής ψυχολογίας με τη ψυχολογία διοίκησης και εργασίας και των οικονομικών επιστημών. Η οικονομική ψυχολογία μελετά τις ψυχολογικές διαστάσεις της ανθρώπινης οικονομικής δραστηριότητας, τα είδη των κοινωνικών αναπαραστάσεων της οικονομίας στην συνείδηση του ατόμου, των ομάδων, των κοινωνικών στρωμάτων, των λαών, και επίσης την οικονομική συμπεριφορά η οποία στηρίζεται σε αυτά. Επειδή το αντικείμενο της οικονομικής ψυχολογίας είναι το άτομο και οι ανθρώπινες σχέσεις οι οποίες διαμορφώνονται κατά τη διαδικασία της οικονομικής δραστηριότητας, χρησιμοποιούνται οι θεωρητικές βάσεις και η μεθοδολογία διαφόρων κλάδων της ψυχολογίας και των οικονομικών και κοινωνικών επιστημών, όπως και της βιολογίας, της ανθρωπολογίας και της φιλοσοφίας στην διερεύνηση και μελέτη των παραμέτρων της οικονομικής συμπεριφοράς όσο σε ατομικό τόσο και σε κοινωνικό επίπεδο (Petrovsky, Yaroshenko, 1998).

Μια από της κατευθύνσεις της μελέτης του “οικονομικού ατόμου” είναι η ανεύρεση των συστημάτων κινήτρων, ηθικών και αξιών που διέπουν την οικονομική συμπεριφορά γενικότερα, και τι και σε πιο βαθμό προωθεί το άτομο στην απασχόληση με το τζόγο ειδικότερα. Οι άνθρωποι οι οποίοι ασχολούνται με το τζόγο στην αρχή παίζουν με μετρητά, μετά με δάνεια, και αργότερα ξεπληρώνουν τις απώλειες με αυτοκίνητα και ακίνητα στην καλύτερη περίπτωση. Οι χειρότερες περιπτώσεις μπορούν να καταλήξουν σε βαριάς μορφής κατάθλιψη ή ακόμα απόπειρες αυτοκτονίας. Ο παθολογικός εθισμός στο τζόγο είναι παρόμοιος με άλλα είδη παθολογικού εθισμού για παράδειγμα σε ναρκωτικά ή αλκοολισμό, και η ουσία του οποίου είναι η έλλειψη έλεγχου συμπεριφοράς, όμως με διαφορά ότι η βάση του δεν είναι οι χημικές ουσίες αλλά δυννητική ή πνευματική εξάρτηση, η οποία δεν έχει φυσιολογικά συμπτώματα.

Η ορμή για το τζόγο συνοδεύεται από εσωτερικό ρίγος ενθουσιασμού και νευρική αναστάτωση. Οι τζογαδόροι βρίσκονται στην αιχμαλωσία της ψευδαίσθησης για εύκολη και γρήγορη τύχη και κέρδη, υπάρχουν επίσης ενδείξεις ότι πολλοί παίζουν ουσιαστικά μόνο και μόνο για να βρίσκονται στη διαδικασία παιχνιδιού ανεξάρτητα από το αποτέλεσμα που τους

περιμένει. Το τυχερό παιγνίδι για τους τζογαδόρους είναι η διαφυγή από την πραγματικότητα, και τα μέσα είναι πολλά. Δεν είναι τυχαίο ότι οι πολλοί από τους παθολογικούς τζογαδόρους πριν εθιστούν με το τζόγο, συχνά υποφέρουν από την κατάχρηση των οινόπνευματων ουσιών.

Ο παθολογικός τζόγος διαφέρει από το τζόγο ψυχαγωγικό και κοινωνικό, τα οποία παρουσιάζονται ως ένα είδος διασκέδασης και τα στοιχήματα βασίζονται στα ασήμαντα ποσά. Ο παθολογικός τζόγος για πρώτη φορά εντάχθηκε ως διαγνωσμένη διανοητική/ πνευματική διαταραχή στις 1980 στο «Διαγνωστικό και Στατιστικό Εγχειρίδιο των Ψυχικών Διαταραχών» της Αμερικάνικης Ψυχιατρικής Εταιρίας *DMS – III (Diagnostic and Statistical Manual Of Mental Disorders)* και κατηγοριοποιήθηκε στις διαταραχές συμπεριφορικού ελέγχου. Η περιγραφή του ήταν η χρόνια και προοδευτική αποτυχία αντίστασης στις παρορμήσεις για το τζόγο, η οποία χαρακτηρίζεται από ανεπιθύμητα αποτελέσματα δανεισμού χρημάτων από την οικογένεια ή φίλους και χάσιμο χρόνου από την εργασία, από τις συλλήψεις για παραπτώματα διαπραγμένα για να επενδυθεί ο τζόγος. Η ανασκόπηση της σχετικής με το παθολογικό τζόγο βιβλιογραφίας επίσης αντανάκλα τον ορισμό που δόθηκε από την Αμερικάνικη Ψυχιατρική Εταιρία για τον παθολογικό τζόγο ως πάθησης που χαρακτηρίζεται από συνεχόμενη ή περιοδική απώλεια ελέγχου συμπεριφοράς σχετικής με το τζόγο, ενασχόληση με το τζόγο και εξασφάλιση χρημάτων για το τζόγο, ανορθολογικό συλλογισμό και επιμονή σε αυτού του είδους συμπεριφορές παρόλο ύπαρξης δυσμενών συνεπειών.

Κατά τα τελευταία χρόνια οι διαγνωστικές και θεραπευτικές προσπάθειες του παθολογικού τζόγου έχουν βασιστεί στα διαγνωστικά κριτήρια του *DMS – IV* με αρκετή επιτυχία. Όμως, επειδή αυτή η κλινική περιγραφή του τζόγου βασίζεται στα εμπειρικά δεδομένα τα οποία είναι ελάχιστα και που προέρχονται από τα δείγματα πληθυσμού που είναι ήδη στη θεραπευτική διαδικασία, υπάρχουν ακόμα προβλήματα σχετικά με την εξερεύνηση της φύσης και αιτιολογίας του παθολογικού τζόγου ειδικά όταν γίνεται προσπάθεια εκτίμησης των κυριότερων αιτιών. Το πρόβλημα του παθολογικού τζόγου είναι αρκετά σοβαρό και για το λόγο αυτό απαιτείται η πολύπλευρη διεπιστημονική μελέτη.

ΜΕΡΟΣ Ι

1. Ιστορική αναδρομή

Ο τζόγος και η υπερβολική απασχόληση με το τζόγο υπήρχε από αρχαία χρόνια. Ο Fleming (1978) στο βιβλίο του για την ιστορία του τζόγου αναφέρει:

« Άνθρωποι βάζουν στοιχήματα σε οτιδήποτε αρχίζοντας από το τάβλι μέχρι ταυρομαχίες... μεγάλες ποσότητες ανθρώπων είναι πρόθυμοι να ρισκάρουν τα χρήματα τους στην απόδοση ενός απρόβλεπτου γεγονότος. Και αυτό ξεκινάει από την αρχή του πολιτισμού. Ο τζόγος ήταν γνωστός στους Βαβυλώνιους, Ετρουσκάνιους και στους αρχαίους Κινέζους. Για αυτόν έχουν γράψει ο Όμηρος και Σαίξπηρ. .. Ο Έλληνας ιστορικός ο Ηρόδοτος αναφέρει για τη χρήση των ζαριών μερικούς αιώνες πριν από το Χριστό στην αρχαία χώρα τη Λυδία στη Μικρή Ασία».

Η περιγραφή πολλών χαρακτηριστικών τα οποία σήμερα κλινικά προσδιορίζουν τον παθολογικό τζόγο υπήρχαν στις ιστορικές εκθέσεις πολλών χωρών σε όλο τον κόσμο. Μερικοί από τους Ρωμαίους αυτοκράτορες ήταν άπληστοι τζογαδόροι, και υπάρχουν ενδείξεις ότι ο Κλαύδιος και Νέρο είχαν χαρακτηριστικά με τα οποία σήμερα περιγράφεται ο παθολογικός τζογαδόρος (Fleming, 1978). Κατά τον 17ο αιώνα ο τζόγος θεωρούνταν ως βίτσιο που μπορούσε να έχει έκταση από μικρά στοιχήματα μέχρι στοιχήματα σε ολόκληρες περιουσίες των τζογαδόρων, ακόμη και σε μερικές περιπτώσεις μέχρι προσωπικούς τίτλους (Wildman, 1997., Rose, 1988). Ο Ντοστογιέβσκι στο βιβλίο του «Ο Τζογαδόρος», το οποίο βασίζεται στην αυτογραφία του, παρουσίασε τη γνωστική διαστροφή, έλλειψη ελέγχου και αυτοεκτίμησης, απελπισία που σχετίζονται με τις σύγχρονες κλινικές περιγραφές των σοβαρών προβλημάτων του τζόγου.

Ο ιατρός J.T. Taylor το 1838 είχε περιγράψει το τζόγο ως εθισμό και προσδιόρισε τα περισσότερα χαρακτηριστικά των σχετικών προβλημάτων με το τζόγο τα οποία αποτελούν τον κλινικό ορισμό του παθολογικού τζόγου που δίνεται από Αμερικάνικη Ψυχιατρική Εταιρία (1994). Είχε περιγράψει ντροπή, ενοχή και μυστικότητα του τζογαδόρου, ενασχόληση με το τζόγο,

παραμέληση της συζύγου και της οικογένειας, παραμέληση της εργασίας, υπερβολικές δαπάνες, εμπλοκή στις κλοπές και στις άλλες παράνομες δραστηριότητες με σκοπό υποστήριξης εξόδων για το τζόγο, και τέλος απόπειρες αυτοκτονίας.

Στην αρχή του 20στου αιώνα προς το τζόγο στράφηκε το ενδιαφέρον των ψυχαναλυτών (Rosental, 1987). Αρχίζοντας το 1914 με το Von Hattingberg, οι ψυχαναλυτές έγραφαν τις κλινικές περιπτώσεις και θεωρητικές εκθέσεις όπου οι ασθενείς συχνά προσδιοριζόταν ως εθισμένοι στο τζόγο. Ο Freud ιδιαίτερα ενδιαφερόταν γιατί οι άνθρωποι αναζητούν και επαναλαμβάνουν τις αυτοκαταστροφικές συμπεριφορές. Πίστευε ο σκοπός του τζογαδόρου δεν είναι τα χρήματα αλλά καθεαυτή η διαδικασία του τζόγου, αυτό που οι ψυχαναλυτές θα ονομαζόταν «δράση». Ο Freud θεωρούσε το τζόγο ως εθισμό και τον είχε ταξινομήσει στην τριάδα με τον αλκοολισμό και τις ναρκωτικές ουσίες (National Research Council, 1999).

Σχεδόν πριν από δεκαπέντε χρόνια, οι γνωστές ερευνητές του τζόγου υποστήριζαν ότι υπάρχει εννοιολογική κρίση στην κατανόηση του παθολογικού τζόγου, και ότι αυτή η κρίση χαρακτηρίζεται από: α) την απουσία ενός αποδεκτού παραδείγματος (μοντέλου) β) τη σταθερή έλλειψη των δεδομένων, και γ) την έλλειψη μιας ολοκληρωμένης συσχέτισης μεταξύ έρευνας, θεωρίας και πρακτικής "(Shaffer και Gambino, 1989, π.28). Από τότε υπήρχε κάποια ανάπτυξη στον τομέα της έρευνας τζόγου και υπάρχουν πολλά ανταγωνιστικά μοντέλα της συμπεριφοράς τζόγου στη σχετική βιβλιογραφία. Όμως ακόμα και τώρα υπάρχει ανάγκη της πιο ολοκληρωμένης μελέτης της συμπεριφοράς του τζόγου.

Στα επόμενα κεφάλια παρουσιάζονται διάφορα μοντέλα τα οποία προσπαθούν να εξηγήσουν το φαινόμενο του παθολογικού και προβληματικού τζόγου, αντανακλώντας τις θεωρητικές κατευθύνσεις των θεωριών στις οποίες ανήκουν.

2. Θεωρίες και Μοντέλα για το τζόγο.

2.2. Βιολογικές θεωρίες.

Οι θεωρίες οι οποίες εντάσσονται κατά την κατηγοριοποίηση στις βιολογικές είναι αυτές που τείνουν να παρουσιάζουν προβλήματα του τζόγου ως αποτέλεσμα κάποιας φυσιολογικής/ βιολογικής προδιάθεσης ή κατάστασης που οδηγεί στη φυσιολογική αντίδραση στη δραστηριότητα του τζόγου. Συχνά υπάρχει επικάλυψη μεταξύ των βιολογικών και των ψυχοβιολογικών θεωριών, όπου γνωστικά και βιολογικά στοιχεία όπως η διέγερση, ή την έλλειψη διέγερσης, συνδέονται, ή αλληλεπιδρούν. Οι περισσότερες θεωρίες, οι οποίες δίνουν έμφαση στους βιολογικούς παράγοντες αναφέρουν ύπαρξη αλληλεπίδρασης μεταξύ προδιάθεσης και περιβάλλοντος, δηλαδή οι θεωρίες που ονομάζονται "βιολογικές" δεν έχουν καθαρό βιολογικό υπόβαθρο.

Εξαρτήσεις ή τάσεις εθισμού, παρουσιάζουν κληρονομικές ρίζες (Blume, 1987) και αυτό έχει χρησιμοποιηθεί ως απόδειξη γενετικής τάσης στις εξαρτήσεις γενικότερα, και για αυτό το λόγο περιλαμβάνεται και ο παθολογικός τζόγος. Φαίνεται να υπάρχει μεγαλύτερη πιθανότητα ότι οι βιολογικοί παράγοντες θα παίξουν σημαντικότερο ρόλο για εκείνους που παρουσιάζουν κάποιο εθισμό όταν τάσεις εθισμού εμφανίζονται στην οικογένειά τους παρά για τους άλλους (Carlton, Manowitz, McBride & Νόρα, Swartzberg & Goldstein, 1987 Jacobs, 1987 Roy, Adinoff, Roehrich, Lamparski, 1988).

Οι Lesieur και Rosenthal (1991) προτείνουν ότι υπάρχουν τρία κύρια μοντέλα μέσα στη βιολογική σχολή των θεωριών του προβληματικού τζόγου: 1) μοντέλα που εξετάζουν ηλεκτροεγκεφαλικά κύματα (EEG), 2) μοντέλα βασισμένα στα επίπεδα ενδορφίνης του πλάσματος (endorphin) (που συνδέονται με τη διέγερση), και τελικά, 3) μοντέλα, τα οποία είναι βασισμένα στην επίπτωση άλλων χημικών δυσαναλογιών εγκεφάλου.

Οι μελέτες που εξετάζουν τα ηλεκτροεγκεφαλικά κύματα (EEG), οι οποίες πρώτιστα διεξάχθηκαν από Goldstein και τους συναδέλφους του, διαπίστωσαν ότι οι παθολογικοί παίκτες γενικότερα παρουσίασαν επίπεδα ημισφαιρικής διαφοροποίησης μέσα στον εγκέφαλο χαμηλότερα από εκείνους που ήταν στις ομάδες ελέγχου (Lesieur & Rosenthal, 1991 Goldstein, Manowitz, Nora, Swartzberg, & Carlton, 1985 Carlton & Goldstein, 1987

Goldstein & Carlton, 1988). Τα επίπεδα που βρέθηκαν έμοιαζαν με εκείνα που εμφανίζονται στα παιδιά με την αναταραχή υπερκινητικότητας η οποία συνοδεύεται με διάσπαση της προσοχής (ADHD). Οι παίκτες ανταποκρίθηκαν σημαντικά χειρότερα στις δοκιμασίες οι οποίες απαιτούσαν αυξημένη προσοχή στη σύγκρισή με την ομάδα ελέγχου και περισσότερο παρουσίασαν στοιχεία της συμπεριφοράς παιδιών με τις διασπάσεις της προσοχής. Πιθανόν τα προβλήματα της διάσπασης προσοχής, μπορεί εν μέρει να εξηγούνται από την ύπαρξη παρορμητικότητας των παθολογικών παικτών (Carlton & Goldstein, 1987, Carlton & et al, 1987). Ο ελλειμματικός έλεγχος παρόρμησης στους παίκτες έχει συνδεθεί επίσης με την υπολειτουργία των συστημάτων σεροτονίνης (5-HT) του εγκεφάλου των παθολογικών παικτών (Frank, Lester, & Wexler, 1991). Περαιτέρω, το Διαγνωστικό και Στατιστικό Εγχειρίδιο IV (ΔΣΜ-IV, Αμερικανική Ψυχιατρική Ένωση, 1994) χαρακτηρίζει το παθολογικό παιχνίδι ως αναταραχή του ελέγχου παρόρμησης, και αυτό συζητείται στην επόμενη ενότητα των ψυχολογικών θεωριών.

Γενικά, οι θεωρίες διέγερσης της συμπεριφοράς του τζόγου ή/ και των προβλημάτων του τζόγου αναπτύχθηκαν βασισμένες στα εργαστηριακά πειράματα, και έπειτα, όπου ήταν δυνατόν, επικυρώθηκαν από τις νατουραλιστικές μελέτες (Αντερσον & Brown, 1984, Dickerson, Hinchy, Shaefer, Whitworth & Fabre, 1988). Σε μερικές περιπτώσεις η διέγερση μετριέται από μια αύξηση στο ποσοστό καρδιακών παλμών (Leary & Dickerson, 1985 Αντερσον & Brown, 1984), και σε άλλες από τα επίπεδα ενδορφινών του πλάσματος (endorphins) (Blaszczynski, Winter & McConaghy, 1986) ή από τις υποκειμενικές μετρήσεις της διέγερσης (Dickerson and Adcock, 1987).

Οι μελέτες ενδορφινών του πλάσματος έχουν διαφοροποιήσει τους τύπους των παθολογικών παικτών, δηλαδή δείχνουν ότι εκείνοι που στοιχηματίζουν στο ιπποδρόμιο έχουν χαμηλότερα βασικά επίπεδα ενδορφινών από εκείνους που παίζουν στις βίντεο μηχανές του πόκερ (Blaszczynski, Winter & McConaghy, 1986 Coco, Sharpe, & Blaszczynski, 1995).

Άλλες μελέτες που έχουν εξετάσει το ποσοστό καρδιακών παλμών ή έκαναν τις υποκειμενικές μετρήσεις της διέγερσης έχουν διαπιστώσει ότι οι

παίκτες οι οποίοι παρουσίασαν περισσότερη διέγερση με το παιχνίδι είχαν μεγαλύτερη πιθανότητα να παραμείνουν περισσότερο στο παιχνίδι (Dickerson & Adcock, 1987) και ότι οι τακτικοί παίκτες βιώνουν περισσότερη διέγερση από εκείνους που παίζουν λιγότερο συχνά (Roby & Lumley, 1995). Οι Sharpe, Tarrier, Schotte και Spence (1995) διαπίστωσαν ότι ακόμη και η έκθεση στα οπτικά ερεθίσματα σχετικά με παιχνίδι σε μερικά άτομα ήταν αρκετή να δημιουργήσει τη διέγερση. Ο Brown (1986), ο οποίος επίσης μελετούσε το αντίκτυπο της διέγερσης, ανέπτυξε μια θεωρία βασισμένη στα συμπεράσματα τα οποία παρουσιάζουν ότι η συμπεριφορά του τζόγου θα μπορούσε να είναι μια προσπάθεια ώστε να διατηρηθεί ένα βέλτιστο επίπεδο διέγερσης στο τζογαδόρο. Αυτή η θεωρία ήταν παρόμοια με τη γενική θεωρία του εθισμού του Jacobs που προέκυψε στο σχεδόν ίδιο χρόνο και συνδύασε τον πρωτεύοντα βιολογικό παράγοντα διέγερσης ή υποκίνησης με έναν ψυχολογικό παράγοντα.

Η γενική θεωρία εθισμού του Jacobs (1986) είναι ίσως μια από τις καλύτερα γνωστές διατυπώσεις της θεωρητικής προσέγγισης διέγερσης. Ενώ όχι αυστηρά βιολογική, η θεωρία Jacobs ενσωματώνει μια φυσιολογική προϋπόθεση. Ο Jacobs προτείνει δύο αλληλοεπιδρώμενους παράγοντες που προκαλούν την ταλαιπωρία στο άτομο, και το οδηγούν σε μια προσπάθεια αυτοθεραπείας με τη συμμετοχή στην εθιστική συμπεριφορά. Ο πρώτος παράγοντας τον οποίο αναφέρει ο Jacobs είναι η μονόπλευρη φυσιολογική κατάσταση όπου το άτομο βρίσκεται σε χρόνια υπέρ ή υπό διέγερση. Ο δεύτερος παράγοντας είναι ένα ψυχολογικό πρόβλημα όπως η απόρριψη ή η αβεβαιότητα που δημιουργούν τον ιδιαίτερο ψυχολογικό πόνο. Προκειμένου να δραπετεύσει από την ταλαιπωρία που προκαλείται από αυτούς τους παράγοντες, το άτομο χρησιμοποιεί την εθιστική συμπεριφορά για να υποχωρήσει σε μια διαχωρίσιμη κατάσταση, η οποία επιτρέπει στο άτομο ανακούφιση από τον πόνο και την ταλαιπωρία. Αυτό το μοντέλο εντάσσεται μέσα στις βιολογικές και ψυχολογικές προσεγγίσεις, και προορίζεται να εξηγήσει όλα τα είδη του εθισμού. Οι Dickerson, Cunningham, England, και Hinchy (1991) υποστηρίζουν τη θεωρία του Jacobs, σημειώνοντας ότι η αρνητική διάθεση, όπως η κατάθλιψη ή ο θυμός, συνδέθηκε με την αυξανόμενη εμμονή στο παιχνίδι παρά τις απώλειες.

Υπάρχει επίσης εμπειρική υποστήριξη για τη θεωρία του Jacob από την άποψη των εφηβικών προβλημάτων του τζόγου (Gupta & Derevensky, 1997).

Ο Jacobs υποστηρίζει ότι οι μετρήσεις διαχωρισμού (Jacobs, 1989) μπορούν να αντιπροσωπεύσουν τα πρόωρα σημάδια του προβλήματος του τζόγου που μπορούν ακόμη και να προηγηθούν της εμφάνισης των μετρήσιμων συμπεριφοριστικών στοιχείων στα χαρακτηριστικά μέσα αξιολόγησης του τζόγου, συμπεριλαμβανομένου του SOGS, DSM-IV, DSM-IV-J και 20 ερωτήσεων του GA. Ο Jacobs επισημαίνει ότι ο σχετικός βαθμός διαχωρισμού του τζόγου, όπως μετρείται από την αναγνώριση ενός ή περισσότερων χαρακτηριστικών στοιχείων του, έχει επικυρωθεί πειραματικά σε διάφορες ανεξάρτητες μελέτες οι οποίες είχαν μελετήσει τους νέους και ενήλικους παίκτες. Αυτές οι μελέτες διαφοροποίησαν σημαντικά τους μη-προβληματικούς από τους παίκτες που εντάσσονται στην κατηγορία παικτών που είναι "σε κίνδυνο του τζόγου", και έκαναν σημαντικές διακρίσεις παικτών "σε κίνδυνο" από τους "πιθανούς παθολογικούς" παίκτες βάσει των σταδιακά υψηλότερων αποτελεσμάτων (μετρήσεων) διαχωρισμού (Wynne, Smith & Jacobs, 1996, Brown, 1996; Hardoon, K. et al, 1997, Derevensky & Gupta, 1996 Hudak, 1993).

Ο Jacobs υποστηρίζει ότι εκείνοι που βιώνουν μια ή περισσότερες χαρακτηριστικές εμπειρίες χρησιμοποιούν το παιχνίδι ως διαφυγή από μια απωθητική πραγματικότητα σε μια αλλαγμένη κατάσταση της συνείδησης (ε.γ. η "έλλειψη αίσθησης του χρόνου", "αίσθηση ότι είναι ένα διαφορετικό πρόσωπο", "αίσθηση ευφορίας όταν παίζουν") και σταδιακά πλησιάζουν όλο και περισσότερα τις συμπεριφορές του εθισμού (Jacobs et al, 1989).

2.1.1. Μοντέλο του Jacobs

Το μοντέλο του Jacobs προϋποθέτει μια πορεία της ανάπτυξης των προβλημάτων του τζόγου, η οποία αποτελείται από 3 στάδια: 1) ανακάλυψη, που ακολουθείται από 2) την αντίσταση στην αλλαγή, η οποία ακολουθείται από 3) την εξαγωγή. Πολλές από τις ψυχολογικές θεωρίες που συζητούνται στην επόμενη ενότητα προτείνουν παρόμοια στάδια ανάπτυξης. Ο Jacobs προτείνει ότι στο αρχικό στάδιο ανακαλύψεων και στο στάδιο εξαγωγής είναι δυνατό να αλλαχτεί η συμπεριφορά. Επίσης σημειώνει ότι είναι δυνατό να

προσδιοριστεί η νεολαία υψηλού κινδύνου που ασχολείται με το τζόγο, και να αποτραπεί η ανάπτυξη των συμπεριφοριστικών προβλημάτων. Ο Brown (1988) επισημαίνει, ότι στη θεωρία του Jacobs η περιγραφή της προσωπικότητας διαφέρει από αυτήν στις ψυχολογικές θεωρίες επειδή η μονόπλευρη φυσιολογική κατάσταση, η οποία είναι κλειδί σε αυτήν την θεωρία, κληρονομείται, παρά μαθαίνεται ή αναπτύσσεται μέσω της εμπειρίας.

Οι Blaszczyński, McConaghy και Frankova (1990) διαμόρφωσαν τη θεωρία του Jacobs, προσθέτοντας μια άλλη υποκατηγορία στο μοντέλο. Διαπίστωσαν ότι οι παθολογικοί παίκτες επιδιώκουν την υποκίνηση για να μειώσουν την πλήξη. Οι παθολογικοί παίκτες ήταν περισσότερο επιρρεπείς σε πλήξη και είχαν υψηλότερα επίπεδα της κατάθλιψης από τους παίκτες στην ομάδα ελέγχου, αλλά την πλήξη και την κατάθλιψη οι ερευνητές δεν συσχέτισαν, υποστηρίζοντας ότι αυτά τα δύο δεν συνδέονται.

Η θεραπεία, για τους ερευνητές που βλέπουν το τζόγο σε αυτό το βιολογικό πλαίσιο, περιλαμβάνει χαρακτηριστικά της εκμάθησης των δεξιοτήτων για να βραχυκυκλώνεται η αντανάκλαση διέγερσης, συχνά με τις τεχνικές χαλάρωσης, ή σε μερικές περιπτώσεις τη χρήση του καταπραυντικού φαρμάκου (Minnesota Council on Compulsive Gambling, 1993).

Οι περισσότεροι από τους ερευνητές που υιοθετούν μια βιολογική προσέγγιση στα προβλήματα του τζόγου δεν θεωρούν αυτά τα προβλήματα ως ασθένεια. Ο Brown (1987) είχε σημειώσει, και αυτό ισχύει και σήμερα μετά από 15 χρόνια, ότι δεν υπάρχει συσχέτιση ανάμεσα στις θεωρίες οι οποίες εξηγούν τον παθολογικό τζόγο και τις θεωρίες για τον αλκοολισμό (Edwards & Gross, 1977 Edwards, 1986). Οι θεωρίες εξάρτησης από τον αλκοολισμό συνδυάζουν μια μαθημένη εξάρτηση με μια κυρίαρχη βιολογική βάση. Οι θεωρίες που υποστηρίζουν μια βιολογική βάση για το τζόγο τείνουν να δουν το βιολογικό συστατικό ως έναν μοναδικό συμβάλλοντα παράγοντα στο πρόβλημα του τζόγου (Brown, 1986, Blaszczyński, Winter & McConaghy, 1986, Dickerson & Adcock, 1987). Οι περισσότερες από αυτές τις θεωρίες θεωρούν τα προβλήματα του τζόγου ως φαινόμενο που αποκτιέται, αλλά όχι ως ασθένεια αυτή καθ' εαυτή. Πιο πρόσφατα, υπήρξε μια μετακίνηση προς την αποδοχή του γεγονότος ότι μερικά άτομα μπορούν

να έχουν τις φυσιολογικές αδυναμίες που φανερώνονται στο πρόβλημα του τζόγου. Ο Rugle (1993) είχε προτείνει, παραδείγματος χάριν, ότι αυτές οι αδυναμίες στις εσωτερικές δομές περιλαμβάνουν μια ανικανότητα των τζογαδόρων για προγραμματισμό και αναγνώριση των πιθανών συνεπειών των ενεργειών κάποιου μακροπρόθεσμα.

2.1.2. Έρευνες βιολογικής βάσης του τζόγου.

Η διερεύνηση της βιολογικής βάσης του τζόγου έχει δείξει ότι ο εθισμός στον παθολογικό τζόγο είναι παρόμοιος με τον εθισμό στις χημικές ουσίες. Τα συμπτώματα παρουσιάζουν ειδική ομοιότητα με την εξάρτηση από την κοκαΐνη, με χαρακτηριστική ξαφνική ευφορία μετά την νίκη και σημαντική δυσφορία, κατάθλιψη και απελπισία μετά από τις επαναλαμβανόμενες ήττες.

Οι ομοιότητες μεταξύ του εθισμού στον παθολογικό τζόγο και στις χημικές ουσίες περιλαμβάνουν την ανικανότητα του ατόμου να σταματήσει ή να ελέγχει τον εθισμό, την άρνηση, τη βαριά κατάθλιψη και ανεβοκατεβάσματα της διάθεσης. Ο παθολογικός τζόγος και ο εθισμός στις χημικές ουσίες και οι δυο είναι προοδευτικές ασθένειες όπου παρουσιάζονται παρόμοια στάδια εξέλιξης. Αυτά περιλαμβάνουν το «κυνήγι» της πρώτης μεγάλης νίκης, της ευφορίας, βίωση των blackout και τη χρήση του αντικειμένου του εθισμού για την αποφυγή του πόνου. Και οι δυο κατηγορίες, παθολογικοί τζογαδόροι και άτομα εξαρτημένα από τον αλκοολισμό ή ναρκωτικά ασχολούνται με την εξάρτηση τους, βιώνουν χαμηλή αυτοεκτίμηση, χρησιμοποιούν τελετουργίες και αναζητούν την άμεση ευχαρίστηση και ικανοποίηση.

Ο παθολογικός τζόγος θεωρείται ως «καθαρή» εξάρτηση ανεπηρέαστη από ψυχοδραστικές ουσίες. Η διαφορά με την εξάρτηση από τις χημικές ουσίες βρίσκεται στο γεγονός ότι ο παθολογικός τζογαδόρος δεν χάνει τη σωματική του ισορροπία και δεν νιώθει τις βελόνες στα άκρα του. Όμως 30%- 50% των παθολογικών τζογαδόρων έχουν αναφέρει ότι παρουσιάζουν άλλα συμπτώματα στέρησης παρόμοια με αυτά που βιώνουν οι άνθρωποι όταν σταματούν τη χρήση ναρκωτικών, αισθάνονται άγχος, απογοήτευση, έλλειψη σιγουριάς. Κα όταν ξεκινούν πάλι το τζόγο αυτά τα συμπτώματα εξαφανίζονται.

Η έρευνα που διεξήχθη από τον ψυχίατρο Alec Roy έδειξε ότι κάποιοι από τους παθολογικούς τζογαδόρους παρουσιάζουν πιο χαμηλά επίπεδα νορεπινεφρίνης στη σύγκριση με κανονικούς τζογαδόρους. Αυτός ο νευροδιαβιβαστής παράγεται στα επινεφρίδια και εκκρίνεται κάτω από τις συνθήκες του στρες, διέγερσης, χαράς και ενθουσιασμού. Έτσι οι παθολογικοί τζογαδόροι όταν εμπλέκονται στις δραστηριότητες του τζόγου αυξάνουν το επίπεδο της νορεπινεφρίνης.

Ενώ είναι δύσκολο να καθοριστεί εάν οι βιολογικοί δείκτες των προβλημάτων τζόγου που συζητούνται εδώ είναι αίτια των προβλημάτων τζόγου ή αιτιατά της ανώμαλης συμπεριφοράς του τζόγου, φαίνεται ότι εκείνοι που παρουσιάζουν σοβαρά προβλήματα στο τζόγο μπορούν να διαφοροποιηθούν από τους άλλους χρησιμοποιώντας ορισμένες βιολογικές ενδείξεις. Η δύναμη αυτού του τύπου προσέγγισης είναι ότι οι βιολογικές δυσαναλογίες μπορούν να ανιχνευθούν, και η πρόληψη (εάν αυτά τα συμπτώματα προδιαθέτουν κάποιον στο πρόβλημα του τζόγου) ή η θεραπεία (εάν αυτά τα συμπτώματα είναι το αποτέλεσμα του προβλήματος του τζόγου) μπορεί να παρασχεθεί. Ο Blume (1987) υποστηρίζει ότι ένα από τα δυνατά σημεία του ιατρικού μοντέλου, και κάποιο που ισχύει και στις βιολογικές θεωρίες, είναι ότι μπορεί να είναι "χρήσιμο στην ανύψωση ενός μεγάλου φορτίου της παράλογης ενοχής και από τον ασθενή και από την οικογένεια του" (p.243). Δηλαδή το πρόβλημα τζόγου γίνεται ακούσιο, και για το οποίο η θεραπεία μπορεί να παρασχεθεί, παρά τα στοιχεία μιας ηθικής αποτυχίας ή μιας αδυναμίας κάποιου είδους.

Από την άποψη των αδυναμιών, τα βιολογικά μοντέλα τείνουν να είναι περιορισμένα και επίσης ταυτολογικά. Σαν αντιληπτικό φίλτρο, οδηγούν σε μια έμφαση στους φυσιολογικούς παράγοντες που δεν αφορούν αποκλειστικά και μόνο εκείνους με τα προβλήματα του τζόγου, ή ακόμα και εκείνους σε κίνδυνο για τα προβλήματα τζόγου. Θα μπορούσαν επίσης να εστιάσουν την προσοχή στις συνέπειες του προβλήματος του τζόγου, παρά μόνο τους παράγοντες προδιάθεσης του ατόμου για την ανάπτυξη του προβληματικού τζόγου.

2.2. Το ιατρικό μοντέλο ή μοντέλο ασθένειας

Το ιατρικό μοντέλο του τζόγου είναι, αμφισβητήσιμα, προς το παρόν το κυρίαρχο στη Βόρεια Αμερική. Σε αυτό το μοντέλο, ο καταναγκαστικός τζόγος θεωρείται ως ασθένεια, και ως μια ιατρική παθολογία που πρέπει να εξεταστεί. Στο ιατρικό μοντέλο η διάκριση του καταναγκαστικού τζόγου είναι απόλυτη, με τον παίκτη είτε καταναγκαστικό είτε μη καταναγκαστικό. Οι καταναγκαστικοί παίκτες, επομένως, θεωρούνται ότι με κάποιο τρόπο είναι ποιοτικά διαφορετικοί από τους άλλους παίκτες. Η γλώσσα που χρησιμοποιείται για να περιγράψει τους ανθρώπους με την ασθένεια δεν είναι σύμφωνη, με τον όρο "καταναγκαστικός" που χρησιμοποιείται συχνότερα από τους κοινούς ανθρώπους όπως από τα μέλη ιδρύματος των ανώνυμων τζογαδόρων, αλλά με τον όρο "παθολογικός" που χρησιμοποιείται συχνότερα από τους νοσοκομειακούς γιατρούς. "Καταναγκαστικός" είναι ο όρος που εγκαθιστά με τον κλινικό ορισμό των ψυχιάτρων οι οποίοι ειδικεύονται στο τζόγο ως αναταραχή του ελέγχου παρόρμησης (APA -- DSM-IV, 1994). Η ποιοτική διαφορά του παθολογικού τζογαδόρου, που θεωρείται κεντρική στο μοντέλο, μπορεί να οφείλεται εν μέρει σε κάποιο φυσιολογικό παράγοντα που προδιαθέτει το άτομο στο καταναγκαστικό τζόγο (Jacobs, 1986), ή σε μια διανοητική ασθένεια όπως η ιδεοληψία ή ο εξαναγκασμός (Brown, 1987) ή σε έναν συνδυασμό παραγόντων, συμπεριλαμβανομένων και τις περιβαλλοντικές περιστάσεις. Οι καταναγκαστικοί παίκτες θεωρούνται ότι είναι διαφορετικοί ακόμη και από τους άλλους παίκτες που βιώνουν σοβαρά προβλήματα του τζόγου, σε κάποιο μέτριο επίπεδο. Σε αυτήν την ενότητα, χρησιμοποιείται ο όρος "καταναγκαστικός", επειδή τον χρησιμοποιούν οι ερευνητές που συζητάμε, αν και είναι συνώνυμος με τον παθολογικό τζόγο σε αυτό το πλαίσιο.

Ο Blume (1987) έχει διαφοροποιήσει την "ασθένεια" του καταναγκαστικού τζόγου από τα άλλα είδη του τζόγου με την πρόταση ότι πρέπει να είναι σοβαρά και επανειλημμένα επιβλαβής στο άτομο, ή/και στους άλλους. Πρέπει να παρουσιαστούν χαρακτηριστικά συμπτώματα, και να είναι έξω από το συνειδητό έλεγχο του ατόμου. Η ένδειξη ότι η καταναγκαστική συμπεριφορά του τζόγου είναι ακούσια επίσης είναι σημαντική. Ο καταναγκαστικός τζόγος δεν είναι μια επιλεγμένη συμπεριφορά, αλλά μάλλον

κάτι, το οποίο συμβαίνει σε ένα άτομο. Είναι ένα πρόβλημα καθ' αυτό, και όχι ένα σύμπτωμα μιας άλλης ασθένειας. Περαιτέρω, δεν είναι μια ασυναίσθητη συνήθεια, την οποία μπορούν να αλλάξουν με τη συγκέντρωση της προσοχής ενός ατόμου στη συμπεριφορά του. Η ασθένεια ακολουθεί μια αναγνωρίσιμη πορεία, κοινή για εκείνους που βιώνουν το ίδιο πρόβλημα, και φανερώνεται μέσω των χαρακτηριστικών σημάδιων, των συμπτωμάτων, και των σταδίων ανάπτυξης.

Ο Rosecrance (1985-1986, σελ.1733) συνοψίζει τα σημαντικότερα συστατικά του μοντέλου της ασθένειας ως εξής:

1. Υπάρχει ένα ενιαίο φαινόμενο που μπορεί να ονομαστεί ως "καταναγκαστικός τζόγος."
2. Οι καταναγκαστικοί παίκτες είναι ποιοτικά διαφορετικοί από άλλους παίκτες.
3. Οι καταναγκαστικοί παίκτες χάνουν βαθμιαία τον έλεγχο, και είναι τελικά ανίκανοι να σταματήσουν.
4. Ο καταναγκαστικός τζόγος είναι μια προοδευτική κατάσταση με μια ανηλεής πρόοδο μέσω των καθορισμένων με σαφήνεια σταδίων:
 - α. Αρχική επιτυχία, που χαρακτηρίζεται συνήθως από ένα "μεγάλο κέρδος, το οποίο οδηγεί στις μη ρεαλιστικές προσδοκίες των μελλοντικών νικών, και ως συνέπεια σε μια αύξηση της δραστηριότητας του τζόγου.
 - β. Με την αυξανόμενη δραστηριότητα τζόγου, υπάρχει λιγότερη επιτυχία, και μια προοδευτική απώλεια οικονομικών πόρων. Ο παίκτης θεωρεί ότι μόνο η περισσότερη απασχόληση με το τζόγο μπορεί να βελτιώσει την οικονομική κατάσταση.
 - γ. Υπάρχει μια αυξανόμενη ανάγκη για το άτομο να συνεχίσει, για να είναι "στη δράση" που οδηγείται από μια παράλογη αισιοδοξία για τη νίκη, έως που η ανάγκη να παίξει γίνεται ένας εξαναγκασμός.
 - δ. Τα χρήματα για το άτομο γίνονται απλά ένα μέσο για να παίζει, παρά ένας αυτοσκοπός.
 - ε. Ο παίκτης αρχίζει να υφίσταται την ψυχολογική καταπόνηση, δεδομένου ότι τα άλυτα συναισθήματα της ενοχής κρατούν τους παίκτες στη διαδικασία του τζόγου.

ζ. Ο παίκτης αρχίζει "να κυνηγάει " τις απώλειες, δηλαδή επιστρέφει στο τζόγο για να κερδίσει πίσω χρήματα που έχασε παίζοντας. Σε αυτή τη φάση ο παίκτης θα κάνει σχεδόν τα πάντα για να βρει χρήματα για το τζόγο, συμπεριλαμβανομένων και των παράνομων δραστηριοτήτων όπως η κλοπή, η απάτη, ή κατάχρηση.

η. Οι περίοδοι της ενοχής και της αυτοτιμωρίας οδηγούν στις προσπάθειες αποχής από το παιχνίδι, τις οποίες ακολουθεί η περίοδος "λογικού συλλογισμού", και έπειτα έρχεται ο επόμενος κύκλος στοιχημάτων. Ο τζόγος πλέον δεν είναι μια ευχαρίστηση, αλλά μάλλον ένας εξαναγκασμός, που πραγματοποιείται κατά τρόπο μανιώδη, ακόμη και τελετουργικό.

ι. Ο παίκτης φτάνει στο κρίσιμο σημείο. Όλες οι λεωφόροι χρηματοδότησης έχουν εξαντληθεί, και η αιτιολόγηση δεν είναι πλέον δυνατή. Το άτομο τελικά αναγνωρίζει ότι περαιτέρω τζόγος θα είναι καταστροφικός.

5. Ο καταναγκαστικός τζόγος είναι μια μόνιμη και αμετάκλητη κατάσταση. Η μόνη θεραπεία είναι η συνολική αποχή. Εάν ο παίκτης επρόκειτο να επαναλάβει το τζόγο, όλα τα "συμπτώματα" που περιγράφονται ανωτέρω θα εμφανιστούν άλλη μια φορά.

Παρόλο ότι στα άλλα παρόμοια μοντέλα τα στάδια που περιγράφονται στην παράγραφο 4 (Custer, 1982 Rosenthal, 1992 Jacobs, 1986) μπορεί να διαφέρουν, όμως τα περισσότερα από τα σημαντικότερα χαρακτηριστικά γνωρίσματα είναι παρόμοια.

Στο μοντέλο του Custer τα στάδια παρουσιάζονται ως απαραίτητη προϋπόθεση για τη διάγνωση του παθολογικού τζόγου, όταν εμφανίζεται αρκετά γρήγορη πρόοδος μέσω των σταδίων. Κατά την άποψη του Custer ο κοινωνικός παίκτης/ τζογαδόρος, ο οποίος έλεγχε τη συμπεριφορά τζόγου για χρόνια είναι απίθανο να γίνει παθολογικός τζογαδόρος. Το μοντέλο του Custer ισχύει μόνο για τις περιπτώσεις όταν υπάρχουν πολύ σοβαρά προβλήματα από την απασχόληση με τον τζόγο, και, έχει προταθεί, μόνο για τους αρσενικούς παθολογικούς παίκτες (Lesieur, 1988).

Στην έκδοση του ιατρικού μοντέλου του Rosenthal, στο τελευταίο στάδιο της απόγνωσης φτάνουν μόνο οι μερικοί παίκτες. Επίσης θεωρεί ότι είναι δυνατό κάποιος να είναι κοινωνικός παίκτης για χρόνια πριν από την αρχή του καταναγκαστικού τζόγου (1993).

Το μοντέλο του Jacobs προσαρμόζεται γενικότερα στα διάφορα είδη του εθισμού, και έχει μερικές ενδιαφέρουσες διαφορές από τα άλλα δύο προαναφερόμενα μοντέλα. Το μοντέλο του Jacobs είναι κατηγορηματικό για την αλληλεπίδραση μιας φυσιολογικής κατάστασης (μονόπλευρη φυσιολογική κατάσταση είτε χρόνια κατάθλιψη είτε ενθουσιασμός) με το συνδυασμό των ψυχολογικών αντιδράσεων στην κοινωνική και αναπτυξιακή εμπειρία, η οποία ενεργεί ως ώθηση στη συμπεριφορά του τζόγου.

Ο Blume έχει περιγράψει το πλεονέκτημα του ιατρικού μοντέλου του παθολογικού τζόγου ως "χρήσιμου στην απαλλαγή του ασθενούς και της οικογένειας του από ένα μεγάλο φορτίο της παράλογης ενοχής " (1987, π.243). Τονίζοντας το γεγονός ότι η ασθένεια είναι ακούσια, είναι δυνατό να ανυψωθεί το ηθικό των παθολογικών τζογαδόρων, επειδή ο τζόγος αντιλαμβάνεται από μερικούς ως ανήθικη συμπεριφορά. Θεωρεί ότι το μοντέλο ασθένειας είναι κατάλληλο από την άποψη ότι επιτρέπει στους ανθρώπους να αντιληφθούν τον προβληματικό τζόγο σχετικά απλά, καθώς επίσης το μοντέλο είναι ένα χρήσιμο εργαλείο από την άποψη της οργάνωσης και της παροχής της θεραπείας στους τζογαδόρους και τις οικογένειές τους. Το μοντέλο ασθένειας παρέχει επίσης ένα χρήσιμο σχήμα για την εξέταση των προβλημάτων του τζόγου μέσα στην κοινωνία. Επειδή η παρουσία ή η απουσία της ασθένειας μπορεί να μετρηθεί, και επειδή το ιατρικό και ψυχιατρικό σύστημα όπως και το σύστημα υγείας είναι οι πηγές της παροχής θεραπείας, εμφανίζεται το νομικό πλαίσιο το οποίο ασφαρίζει την απαλλακτική αξία στην ασθένεια γιατί θεωρείται ακούσια.

Στις Ηνωμένες Πολιτείες, παραδείγματος χάριν, η κυριαρχία του ιατρικού μοντέλου εξηγείται εν μέρει λόγω του συστήματος της ασφάλειας υγείας. Η διάγνωση του παθολογικού τζόγου μπορεί να απαιτηθεί προτού να πληρώσει ο ασφαλιστής για τις δαπάνες της θεραπείας.

Η ιατροποίηση του τζόγου, όπως το βλέπει ο Blume, είναι μια θετική ανάπτυξη, η οποία επιτρέπει στον προβληματικό τζογαδόρο να αποφεύγει την υπερβολική ενοχή που μπορεί να οδηγήσει στην αποφυγή της ευθύνης για τη συμπεριφορά, όταν κανείς παίρνει την ετικέτα του "άρρωστου." Υπάρχουν άλλοι ερευνητές, οι οποίοι προτείνουν ότι αυτή η ετικέτα του "άρρωστου " μπορεί να οδηγήσει σε μια γνωστική στάση όπου ένα και

μοναδικό στοίχημα ή μια ολίσθηση μπορεί να οδηγήσουν στην απελπισία ή την απόγνωση, και αυτό θα άφηνε τον παίκτη που βρίσκεται στην ανάρρωση χωρίς τις πραγματικές άμυνες ενάντια σε μια ολοκληρωμένη υποτροπή (Oldman, 1978, Rosecrance, 1985).

Κατά την άποψη του Blume (1987) παθολογικός παίκτης πρέπει να δεχτεί την ετικέτα του "ασθενή" υποστηρίζοντάς ότι με αυτό τον τρόπο δέχεται και να εργαστεί προς την αποκατάσταση. Εκείνοι που αρνούνται να δεχτούν την ετικέτα, και τους περιορισμούς του ρόλου του άρρωστου, θεωρείται ότι παρουσιάζουν την "άρνηση." Η έκδοση της ετικέτας που εμφανίζεται με αυτό το μοντέλο μπορεί να οδηγήσει σε μια μετατόπιση της μεμονωμένης ευθύνης για τη συμπεριφορά του ατόμου στη διαδικασία αποκατάστασης (Blaszczynski και McConaghy, 1989b) και έτσι να θεωρείται ότι ο θεραπευτής είναι αρμόδιος για τη θεραπεία του άρρωστου ατόμου, απαλλάσσοντας κατά συνέπεια τα άτομα από οποιαδήποτε ευθύνη για την αποκατάστασή τους.

Μια άλλη κριτική του ιατρικού μοντέλου που συσχετίζεται με την υιοθέτηση του ρόλου του "άρρωστου" υπογραμμίζει (Brown, 1987), ότι το μοντέλο δίνει λιγότερη έμφαση στα προληπτικά μέτρα και περισσότερο στη θεραπεία.

Άλλες κριτικές έχουν προέλθει από το γεγονός ότι το μοντέλο ασθένειας αναπτύχθηκε από τους νοσοκομειακούς γιατρούς, και από της αυτοαναφορές εκείνων που είχαν πολύ σοβαρά προβλήματα και επιδίωκαν τη θεραπεία (Rosecrance, 1985-86). Επομένως το μοντέλο δεν μπορεί να είναι αντιπροσωπευτικό ολόκληρο τον πληθυσμό συνολικά, αλλά μόνο για "τους πιο άρρωστους" (Blaszczynski & McConaghy, 1989 Lesieur, 1984). Αυτό σημαίνει ότι το μοντέλο αναπτύχθηκε χωρίς να ληφθούν υπόψη άτομα που μπορούν να έχουν τα προβλήματα αλλά δεν επιδίωκαν την θεραπεία.

Το μοντέλο ασθένειας απαιτεί την αποχή ως στόχο της θεραπείας, και αυτό είναι μια άλλη πηγή κριτικής (Blaszczynski et al., 1989). Υπάρχουν ορισμένα κλινικά στοιχεία που αναφέρουν ότι ο ελεγχόμενος τζόγος μπορεί να είναι επιτρεπτός στα άτομα που θεωρούνται "παθολογικοί" (Blaszczynski, McConaghy & Frankova, 1991a, 1991b Dickerson & Weeks, 1979 Rankin, 1982).



Η έννοια ασθένειας είναι δικαιολογημένα δημοφιλής στη βιομηχανία των τυχερών παιχνιδιών. Με την υπογράμμιση ότι οι παθολογικοί παίκτες είναι πλήρως διαφορετικοί από άλλα πρόσωπα, το μοντέλο ασθένειας υπονοεί ότι η διαθεσιμότητα των ευκαιριών να παίζει κανείς δεν έχει καμία σχέση ή έχει ελάχιστη με τα προβλήματα του τζόγου. Το επιχείρημα ότι ο τζόγος δεν είναι η αιτία του παθολογικού τζόγου, σύμφωνα με το μοντέλο ασθένειας είναι προφανώς ελκυστικό στη βιομηχανία τυχερών παιχνιδιών. Επειδή εάν ο καταναγκαστικό τζόγος είναι μια ασθένεια, κατόπιν η κατάλληλη δημόσια απάντηση θα είναι να παρασχεθεί η θεραπεία για εκείνους με την ασθένεια, συγχρόνως παρέχοντας την πρόσβαση στο τζόγο για άλλους που δεν έχουν προδιάθεση στην ασθένεια.

2.3. Ψυχολογικές θεωρίες

2.3.1. Ψυχοδυναμικές θεωρίες

Μέσα σε αυτήν την ευρεία ομαδοποίηση, υπάρχουν διάφορες σημαντικές σχολές της θεωρίας του τζόγου, όπως η ψυχοδυναμική θεωρία, η θεωρία της συμπεριφοριστικής ή κοινωνικής μάθησης, και η θεωρία προσωπικότητας ή γνωρισμάτων των προβλημάτων του τζόγου.

Τα μοντέλα της ψυχοδυναμικής θεωρίας, αποκαλούμενα επίσης ως ψυχαναλυτικές θεωρίες (Lesieur και Rosenthal, 1991) του παθολογικού τζόγου βλέπουν το πρόβλημα μέσα στη ψυχή του ατόμου (Rosenthal, 1992 Bergler, 1958). Η πηγή της συμπεριφοράς είναι εξ ολοκλήρου εσωτερική, ασυνείδητη, και πέρα από τον εκούσιο έλεγχο του ατόμου. Ουσιαστικά, αυτές οι θεωρίες προτείνουν ότι οι παθολογικός παίκτης χρησιμοποιεί το τζόγο ως μια προσπάθεια για να θεραπεύσει μια ψυχική πληγή (παρόμοια με τη γενική θεωρία των εθισμών του Jacobs (1986) ή ως μέσο αντιμετώπισης της σύγκρουσης. Όπως έχει προτείνει ο Wildman (1997), πρόβλημα τζόγου είναι αποτέλεσμα της αλληλεπίδρασης των τριών ισχυρών ψυχολογικών παραγόντων: της σεξουαλικότητας, της επιθετικότητας και της ενοχής. Ενώ οι διαφορετικοί θεωρητικοί υπογραμμίζουν τους διαφορετικούς παράγοντες, συμφωνούν στο ότι η ενοχή είναι ο σημαντικότερος παράγοντας.

Η απασχόληση με το τζόγο προσφέρει μια προσωρινή διαφυγή, μια απώλεια (χάσιμο) εαυτού, η οποία είναι πολύ ελκυστική στον παίκτη,

ανεξάρτητα αν ο παίκτης κερδίζει ή χάνει. Στην πραγματικότητα η νίκη και τα χρήματα είναι δευτεροβάθμιες ιδιότητες του τζόγου για τον παίκτη. Αυτό που είναι σημαντικό είναι "η δράση." Η νίκη είναι τόσο ασήμαντη στους παθολογικούς παίκτες ώστε μερικοί θεωρητικοί προτείνουν ότι υπάρχει μια ασυνείδητη επιθυμία να χάσει (Bergler, 1958 Rosenthal, 1986). Αυτή η επιθυμία περιγράφηκε αρχικά από τον Freud στην ανάλυση του «Παίκτη» του Dostoevsky (1928), η οποία συζητήθηκε λεπτομερώς στην ανασκόπηση της ψυχοδυναμικής βιβλιογραφίας από τον Rosenthal (1987).

Ο Bergler ανέπτυξε περαιτέρω την ιδέα του Freud ότι το παιχνίδι ήταν μια μορφή μαζοχισμού (1958). Ο Bergler συμφώνησε ότι οι παίκτες ήταν νευρωτικοί με μια ασυνείδητη επιθυμία να χάσουν, και προτείνει ότι η τάση προς προβληματικό τζόγο είναι το αποτέλεσμα διάφορων συγκεκριμένων ψυχοδυναμικών μηχανισμών (Wildman, 1997):

1. Μια απήχηση των συναισθημάτων της παντοδυναμίας από παιδική ηλικία του παίκτη.
2. Μια επιθετική και ασυνείδητη ορμή που κατευθύνεται προς εαυτό ως τιμωρία. Ο τζόγος παρουσιάζεται ως τίμημα που ο παίκτης πληρώνει για τη νευρωτική επιθετικότητα.
3. Μια ορμή επιδίωξης της συγκίνησης. Ο τζόγος επιτρέπει στον παίκτη να είναι "άτακτος", και μπορεί στην πραγματικότητα έμμεσα να αντιπροσωπεύσει μια μορφή σεξουαλικού ενθουσιασμού.

Υπάρχει, όμως, μια συνεχόμενη συζήτηση για τη μαζοχιστική φύση του παθολογικού παίκτη. Οι Lesieur και Custer (1984) έχουν επισημάνει ότι εκείνοι που αναπτύσσουν τα προβλήματα τζόγου συχνά έχουν τις νίκες νωρίς στην σταδιοδρομία απασχόλησης τους με το τζόγο, και αυτές οι περίοδοι μπορεί να είναι αρκετού χρονικού διαστήματος. Υποστηρίζουν ότι κανένας πραγματικός μαζοχιστής δεν θα μπορούσε να απολαμβάνει την επιτυχία για μια τέτοια μεγάλη περίοδο. Από την άλλη πλευρά, ο Rosenthal (1987) υποστηρίζει ότι "η μεγάλη νίκη" με κανένα τρόπο δεν είναι ένας καθολικός παράγοντας στη σταδιοδρομία ενός παθολογικού παίκτη. Περαιτέρω, έχει σημειώσει ότι ενώ οι παρατηρήσεις του Freud και του Bergler είχαν γενικευτεί υπερβολικά, είναι ακόμα πολύ χρήσιμες για τη θεραπεία των ασθενών. Προτείνει ότι οι μαζοχιστές μπορούν να είναι επιτυχείς σε ένα σημείο σε

διάφορες περιοχές της ζωής τους, και να υπονομεύσουν έπειτα αυτές τις περιοχές ή δραστηριότητες μόλις αρχίσουν να γίνονται σημαντικότεροι στον παίκτη. Στην πραγματικότητα, αυτός ο ίδιος μηχανισμός μπορεί να οδηγήσει τους παθολογικούς παίκτες στη σκόπιμη αποτυχία της θεραπείας του τζόγου.

Η ψυχοδυναμική θεωρία προτείνει ότι το παθολογικό παιχνίδι εμφανίζεται ως αποτέλεσμα κάποιας ώθησης, που συχνά μπορεί να είναι ένα γεγονός που προκαλεί το ψυχικό πόνο όπως η απώλεια γονέα ή κάποιου σημαντικού προσώπου στη ζωή του ατόμου. Η απάντηση είναι να δραπετεύσει ή να αυτοθεραπευτεί με κάποιο τρόπο μέσω του μηχανισμού του τζόγου. Οι Haustein και Schurgers (1992) προσδιορίζουν τέσσερις καταστάσεις που έχουν ενεργήσει ως ωθήσεις ανάμεσα σε εκείνους που βρισκόντουσαν στη θεραπεία του προβληματικού τζόγου. Η μεγάλη πλειοψηφία (90%) δοκιμάζει "τη μεγάλη νίκη" στην αρχή της σταδιοδρομίας απασχόλησης με το τζόγο παιχνιδιού τους. Περίπου οι μισοί από εκείνους που ήταν στη θεραπεία δήλωσαν επίσης έναν χωρισμό ή μια απώλεια ως ωθητικό παράγοντα. Κάθε τρίτος έχει αναφέρει ότι η αρχή ενός γάμου ή άλλης στενής σχέσης συνέπεσε με την αρχή του προβληματικού τζόγου, και η σχεδόν ίδια αναλογία σημειώθηκε με τις δηλώσεις ότι μια επαγγελματική επιτυχία συνοδευόταν με την έναρξη του προβληματικού τζόγου. Ο Whitman-Raymond (1988) προτείνει ότι η κυρίαρχη αναπτυξιακή απώλεια είναι το σημαντικότερο ζήτημα για εκείνους με τα προβλήματα του τζόγου. Ο τζόγος επιταχύνεται από μια συναισθηματική απώλεια και από την επιθυμία αποφυγής περαιτέρω συναισθηματικών κινδύνων. Προβλήματα τζόγου είναι μια οπισθοδρόμηση σε ένα πιο αρχικό στάδιο ψυχικής ανάπτυξης, σχετικό με ένα στάδιο στην παιδική ηλικία όταν αρχίζει να βλέπει ένα παιδί ότι μοιράζεται την αγάπη της μητέρας του με άλλους, ή αντιλαμβάνεται μια απώλεια αγάπης της μητέρας του. Η αναπτυξιακή θεωρία του Stein (1993) ακολουθεί μια παρόμοια γραμμή, που προτείνει ότι τα άτομα με τα προβλήματα τζόγου είναι εγκλωβισμένα σε ένα αναπτυξιακό στάδιο.

Η κύρια δύναμη των ψυχοδυναμικών μοντέλων είναι η εστίασή τους σε βάθος στις εσωτερικές διαδικασίες, οι οποίες μπορούν να οδηγήσουν στο προβληματικό τζόγο. Επιπλέον, η βιβλιογραφία, η οποία βασίζεται στη μελέτη

των περιπτώσεων είναι χρήσιμη από την άποψη της περιγραφής και της απαρίθμησης της προόδου του προβληματικού τζόγου και της θεραπείας του. Εντούτοις, τα ψυχοδυναμικά μοντέλα είναι δύσκολο να αποδειχθούν ή να απορριφθούν, και είναι κατά ένα μεγάλο μέρος μη επιστημονικής φύσης. Ένα μεγάλο μέρος των "στοιχείων" που υποβάλλονται είναι βασισμένο στα μεμονωμένα περιστατικά. Μια άλλη κριτική αυτών των μοντέλων είναι ότι τα επιχειρήματα που προβάλλονται τείνουν να είναι ταυτολογικά (Stirpe, 1996), γεγονός το οποίο μπορεί να είναι μια λειτουργία της περιπτωσιολογικής μελέτης στη διαδικασία επικύρωσης της θεωρίας.

2.3.2. Θεωρία προσωπικότητας ή γνωρισμάτων

(Personality or Trait Theory)

Έχουν διεξαχθεί πολλές έρευνες με τους παθολογικούς παίκτες για τα γνωρίσματα της προσωπικότητας τους που μπορούν να είναι η αιτία του προβλήματος. Το παθολογικό παιχνίδι με συνέπεια έχει συνδεθεί με υψηλά επίπεδα της βαθμολόγησης της κατάθλιψης (Blaszczynski και McConaghy, 1988 Graham και Lowenfeld, 1986, Moravec και Munley, 1983). Παρόλο ότι η υποστήριξη για αυτήν την σύνδεση μεταξύ της κατάθλιψης και του προβληματικού τζόγου είναι η πιο συχνή από τις συνδέσεις μεταξύ του προβληματικού τζόγου και άλλων γνωρισμάτων, ούτε αυτή η σύνδεση δεν έχει υποστηριχθεί παγκοσμίως (Roy, Custer, Lorenz και Linnoila, 1989, Dell, Ruzicka και Palisi, 1981).

Υπάρχει επίσης κάποια συζήτηση ως προς το εάν ο τζόγος είναι το αίτιο ή στην πραγματικότητα το αιτιατό της κατάθλιψης (Lesieur και Rosenthal, 1991), δεδομένου ότι υπάρχουν στοιχεία για να υποστηριχθούν και τις δύο υποθέσεις. Συνήθως έχει υποτεθεί ότι η κατάθλιψη είναι μια από τις αιτίες του προβληματικού τζόγου, που οδηγεί τον παίκτη σε μια ανάγκη για αυτοθεραπεία μέσω απασχόλησης με το τζόγο για να αυξήσει τα επίπεδα της διέγερσης (Jacobs, 1986 Rosenthal, 1987). Εντούτοις, ο Lesieur (1979) διαπίστωσε ότι το παθολογικό παιχνίδι δημιουργήσε την αύξηση άλλων πιέσεων μέσα στη ζωή του παίκτη και οι πιέσεις αυτές μεγαλώνουν όσο αυξάνεται η απασχόληση του ατόμου με το τζόγο. Επίσης, μερικές έρευνες έχουν δείξει ότι στη ζωή πολλών αν όχι όλων παθολογικών τζογαδόρων

υπήρχε κάποια σημαντική απώλεια ή τραυματική εμπειρία (Whitman-Raymond, 1988; Taber, McCormick and Ramirez, 1987). Είναι λογικό να υποτεθεί ότι οι πιεστικές έμπειρες, οι απώλειες ή τα τραυματικά γεγονότα που αναφέρουν οι παίκτες θα μπορούσαν να προκαλέσουν την κατάθλιψη. Ο Wildman (1997) και άλλοι ερευνητές έχουν παρατηρήσει, ότι οι παθολογικοί παίκτες φαίνονται να λαμβάνουν περισσότερη προσωπική ευθύνη για τα γεγονότα ζωής που δημιουργούν την κατάθλιψη (McCormick, Taber, Kruegelbach και Russo, 1987) γεγονός το οποίο τροφοδοτεί την ανάπτυξη της "μαθημένης ανικανότητας" και έπειτα της κατάθλιψης (McCormick, Taber, και Kruegelbach, 1989).

Υπάρχει παρόμοιο πρόβλημα με τα συμπεράσματα που συνδέουν τη διαταραχή αντικοινωνικής προσωπικότητας και το παθολογικό τζόγο (Wildman, 1997). Οι Blaszczynski και McConaghy διαπίστωσαν ότι 15% των παθολογικών παικτών τους (1994a) ικανοποίησε τα DMS-III κριτήρια για την αντικοινωνική προσωπικότητα. Όμως, οι παραβάσεις που χρησιμοποιήθηκαν για να γίνει διάγνωση της στοιχείων της αντικοινωνικής προσωπικότητας εμφανίστηκαν να είναι το αποτέλεσμα των προβλημάτων που συνδέονται με το παθολογικό παιχνίδι (Blaszczynski και McConaghy, 1994b). Άλλα γνωρίσματα προσωπικότητας που έχουν συνδεθεί με τον παθολογικό τζόγο περιλαμβάνουν τον προσανατολισμό προς επίτευξη, την επιδειξιμανία, την κυριαρχία, την ετεροφυλοφιλία, την υποχώρηση και την αντοχή (Moravec και Munley, 1983). Ο Wildman αναφέρει (1997), τη μελέτη των Moravec και Munley, η οποία περιγράφει την υπάρχουσα κοινή άποψη για τους παθολογικούς παίκτες ότι είναι δραστήριοι, ευφυείς και επιδέξιοι. Όμως, αυτά τα συμπεράσματα δεν μπορούν να γενικευτούν γιατί κάποιες άλλες μελέτες που χρησιμοποίησαν άλλα, διαφορετικά γνωρίσματα της προσωπικότητας έχουν αποτύχει να θεμελιώσουν τα αρχικά συμπεράσματα. Οι Taber και συνεργάτες του (1986), παραδείγματος χάριν, δεν βρήκαν ένα υψηλότερο από το μέσο κίνητρο επιτεύγματος για τους παθολογικούς παίκτες.

Επίσης με το προβληματικό τζόγο κάποιοι ερευνητές έχουν συνδέσει και το άγχος, όμως και πάλι τα αποτελέσματα είναι αλληλοσυγκρουόμενα (Blaszczynski and McConaghy, 1989a; Zimmerman, Meeland, and Krug,

1985; Dell, Ruzicka, and Palisi, 1981). Οι μετρήσεις της ψυχοπαθητικής απόκλισης ανυψώθηκαν για τους προβληματικούς παίκτες όταν χρησιμοποιήθηκε το Πολλαπλών φάσεων Ερωτηματολόγιο Προσωπικότητας Μινεσώτας Multiphasic (MMPI) (Graham και Lowenfeld, 1986 Moravec και Munley, 1983). Άλλες ψυχοπαθολογικές αποκλίσεις που ερευνούνται ως σχετικές με το προβληματικό τζόγο είναι η νεύρωση και η ακοινωνησία (Zimmerman, Meeland και Krug, 1985). Το παθολογικό παιχνίδι έχει συνδεθεί επίσης με τη χαμηλή δύναμη του εγώ (Sassatelli, 1993 Stein, 1971, όπως αναφέρεται σε Wildman, 1997), χαμηλό αυτοέλεγχο (Corless και Dickerson, 1989), την υψηλή συχνότητα της διαταραχής ναρκισσιστικής προσωπικότητας (Livingston, 1974 Taber και λοιποί., 1986) και με την υψηλή επιθυμία για τον έλεγχο (Dash, 1994, όπως αναφέρεται σε Wildman, 1997).

Μερικά από τα συγκρουόμενα αποτελέσματα που περιγράφονται ανωτέρω μπορούν να εξηγηθούν από την έρευνα που εξετάζει τους συγκεκριμένους τύπους του τζόγου, καθώς επίσης και την παρουσία των προβλημάτων που προκαλούνται από το τζόγο. Υπάρχει μια αυξανόμενη σειρά ερευνών που δείχνουν ότι υπάρχουν μερικά διαφορετικά σχεδιαγράμματα γνωρισμάτων, ή ακόμα και ψυχοδυναμικά προφίλ, τα οποία παρακινούν τους παίκτες. Παραδείγματος χάριν, οι Graham και Lowenfeld (1986) βρήκαν διαφορετικά σχεδιαγράμματα γνωρισμάτων για μια ομάδα 100 ατόμων κατά τη θεραπεία τους για τα προβλήματα του τζόγου παιχνιδιού. Μερικοί παρουσίασαν πολύ υψηλά αποτελέσματα στην κλίμακα ψυχοπαθητικής απόκλισης, δείχνοντας μια τάση προς έναν μη κοινωνικό, με επιδίωξη αισθήσεων τρόπο ζωής. Άλλοι παρουσίασαν τα σχεδιαγράμματα σύμφωνα με άλλες διανοητικές διαταραχές, συμπεριλαμβανομένης της σχιζοφρένειας, και της νεύρωσης (Wildman, 1997).

Η μελέτη των Blaszczyński, McConaghy και Frankova (1990) πρότεινε ότι υπήρξαν τρεις χωριστοί τύποι, ή κατηγορίες των παθολογικών παικτών: α) εκείνοι που ήταν πιεσμένοι με συμπτώματα κατάθλιψης, β) εκείνοι που στην αρχή απλά αισθανόντουσαν πλήξη και γ) εκείνοι που ήταν πιεσμένοι και με αισθήματα της πλήξης. Οι ερευνητές προτείνουν ότι και για τους τρεις τύπους των παθολογικών παικτών ο τζόγος είναι μια προσπάθεια να αντιμετωπίσουν αυτές τις συναισθηματικά ανήσυχες καταστάσεις.

Άλλη έρευνα έχει προτείνει ότι υπάρχουν διαφορετικοί τύποι γνωρισμάτων που συνδέονται με τους διαφορετικούς τύπους παιχνιδιών. Παραδείγματος χάριν, οι παίκτες "ικανότητας" (εκείνοι που περισσότερο στοιχηματίζουν στο πόκερ ή στον αθλητισμό) πιθανότερο να είναι εξωστρεφείς και με στοιχεία υπομανίας (hypomanic), και λιγότερο να υποφέρουν από την κατάθλιψη όπως οι παίκτες της "τύχης" (οι οποίοι στοιχηματίζουν στις λαχειοφόρες αγορές ή παίζουν "κουλοχέρηδες" (slot machines) (Adkins, Kruegelbach, Toohig, και Rugle, 1987). Η κλινική υποστήριξη για αυτήν την κατηγοριοποίηση των τύπων και των γνωρισμάτων του τζόγου προσφέρεται από τον Selzer (1992), ο οποίος σημειώνει ότι οι παίκτες "ικανότητας" είναι πιθανότερο να έχουν τις διαταραχές της προσωπικότητας, ενώ οι παίκτες της "τύχης" είναι πιθανότερο να έχουν τις συναισθηματικές αναταραχές.

Η ανασκόπηση της βιβλιογραφίας του Wildman (1997) στα αποτελέσματα των ψυχολογικών τεστ περιέχει στοιχεία, τα οποία δείχνουν ότι υπάρχει πρόβλημα ερμηνείας των αποτελεσμάτων που προκύπτουν σε κάποιες περιπτώσεις. Η γενική βαθμολογία για κάποια τεστ υπολογίζεται βάσει του μέσου όρου των αποτελεσμάτων στις διαφορετικές κλίμακες, οι οποίες μπορούν να οδηγήσουν σε ένα παραπλανητικό σχεδιάγραμμα του "παίκτη" όταν στην πραγματικότητα φαίνεται ότι υπάρχουν διάφορες ευδιάκριτες υποκατηγορίες των παικτών. Αυτά τα συμπεράσματα υποστηρίζονται από τον Murray's (1993) στην ανασκόπηση της ψυχομετρικής βιβλιογραφίας.

Η ανασκόπηση των παρόμοιων ερευνών από τους McCormick και Taber(1987) κατέληξε στην ομαδοποίηση των γνωρισμάτων της προσωπικότητας, τα οποία εμφανίζονται σε όλα τα τύποι των παθολογικών τζογαδόρων σε πέντε μεγάλες κατηγορίες.

Οι κατηγορίες είναι οι εξής:

- ψυχαναγκαστικές τάσεις
- παράγοντας της διάθεσης (που κυμαίνεται από την κατάθλιψη ως την υπομανία (hypomania)
- παρουσία του σημαντικού τραύματος ή σημαντικών παραγόντων που προκαλούν άγχος στη ζωή του παίκτη (που μπορεί να είναι από πρόσφατο και παροδικό μέχρι χρόνιας διάρκειας)

- παράγοντας κοινωνικοποίησης (με τα προβλήματα που συνδέονται με την διαταραχή αντικοινωνικής προσωπικότητας)
- μια κατάχρηση ουσιών ή πολλαπλάσια προβλήματα εθισμού.

Στον τελευταίο παράγοντα οι McCormick και Taber συσχετίζουν το τζόγο με την κατάχρηση ουσιών ή με τα πολλαπλάσια προβλήματα εθισμού. Παράγοντας αυτός επίσης ονομάστηκε ως θεωρία εθισμένης προσωπικότητας, η οποία υποστηρίζει ότι υπάρχει τύπος προσωπικότητας που είναι πιο επιρρεπής στα διάφορα είδη εθισμού και εξαρτήσεων. Υπάρχουν κάποιες έρευνες για να υποστηρίξουν αυτό το ισχυρισμό. Τα αποτελέσματα των αλκοολικών, των παθολογικών παικτών και των χρηστών φαρμάκων (συχνά οι χρήστες ηρωίνης χρησιμοποιούνται για τη σύγκριση -- Blaszczyński, 1985, Blaszczyński, Buhrich και McConaghy, 1987) στα τεστ προσωπικότητας είναι παρόμοια. Μια μελέτη κατέληξε στο συμπέρασμα ότι οι παίκτες, ενώ είναι παρόμοιοι με τους αλκοολικούς, είναι πιο ακραίοι στις αποκλίσεις της προσωπικότητάς τους από τους αλκοολικούς (McCormick, Taber, Kruegelbach, και Russo, 1987). Οι παθολογικοί παίκτες, οι αλκοολικοί και οι τοξικομανείς δεν είναι μόνο παρόμοιοι από την άποψη των σχεδιαγραμμάτων της προσωπικότητας, αλλά επίσης υπάρχει σε μεγάλο βαθμό η διασταύρωση ή συνύπαρξη διαφορετικών ειδών του εθισμού. Δηλαδή, εκείνοι που έχουν πρόβλημα με κάποιο είδος του εθισμού είναι πιθανό να δοκιμάσουν και τα άλλα δύο είδη του εθισμού. Ο Blaszczyński και οι συνεργάτες του διαπίστωσαν στη μελέτη τους (1986) ότι περίπου 30% των προβληματικών παικτών είχε επίσης πρόβλημα και με το οινόπνευμα. Τα συμπεράσματα των Taber, Russo, Adkins και McCormick (1986) ήταν παρόμοια, περίπου 54% των προβληματικών παικτών επίσης παρουσίαζαν και προβλήματα με οινόπνευμα. Οι Lesieur, Blume και Zoppa (1986) διαπίστωσαν ότι περίπου 9% από τους ανθρώπους που βρισκόντουσαν σε ένα πρόγραμμα αποτοξίνωσης από τον αλκοολισμό και ναρκωτικά ήταν παθολογικοί παίκτες, και άλλο 10% παρουσίαζαν μερικά συμπτώματα των προβληματικών παικτών. Σχετικά συμπεράσματα προκύπτουν επίσης από τις έρευνες των Ramirez, McCormick, Russo και Taber (1983), και των Ciarrocchi, Kirshner και Fallik (1991). Οι Lesieur και Blume (1993a) έκαναν την ανασκόπηση στα διάφορα άλλα άρθρα, που παρουσίασαν σχέσεις

μεταξύ του παθολογικού παιχνιδιού και διάφορων εθισμών, συμπεριλαμβανομένων και των διατροφικών διαταραχών.

Όπως οι ψυχοδυναμικές θεωρίες και η γενική θεωρία εθισμού του Jacobs (Wildman, 1997) οι θεωρίες της προσωπικότητας προτείνουν ότι οι συμπεριφορές του εθισμού είναι μια προσπάθεια του ατόμου να κυριαρχήσει την ενοχή, την κατάθλιψη ή την ανησυχία κάποιου είδους με τη ρύθμιση των επιπέδων διέγερσης.

Το θετικό στοιχείο των θεωριών γνωρισμάτων της προσωπικότητας είναι ότι οι προβληματικοί παίκτες είναι πιθανότερο να παίρνουν την ευθύνη επάνω τους για τα αρνητικά γεγονότα στη ζωή τους. Αυτό το γεγονός με κάποιο τρόπο κατευθύνει τη ψυχοθεραπεία, η οποία πρέπει να εστιάσει την πορεία της ώστε να πείσει τους ασθενείς να μην αισθάνονται ένοχοι για τα αρνητικά γεγονότα στη ζωή τους (McCormick, Taber και Krueedelbach, 1989).

Η αδυναμία των θεωριών γνωρισμάτων της προσωπικότητας είναι η προσπάθεια τις να βρουν και να καταχωρήσουν σε τύπους τις ιδιότητες της προσωπικότητας ενός προβληματικού παίκτη. Πιο πρόσφατα, με την αναγνώριση ότι υπάρχουν διάφοροι τύποι παικτών, τα προφανώς ασυμβίβαστα προηγούμενα συμπεράσματα είχαν περισσότερο νόημα. Εντούτοις, έχει προταθεί από έναν ερευνητή που μελετάει το πρόβλημα θα ήταν παραγωγικότερο εάν αυτή η αναζήτηση ενός ενιαίου συνόλου μεταβλητών, και ενός κοινού ενοποιημένου προφίλ των προβληματικών παικτών θα είχε εγκαταλειφθεί συνολικά (Dickerson, 1993).

2.3.3. Θεωρία κοινωνικής μάθησης (Social Learning Theory)

Τα μοντέλα της κοινωνικής μάθησης προέρχονται από τις ευρείες ψυχολογικές θεωρίες της μάθησης και της προσωπικότητας (Mischell, 1973 Bandura, 1977). Η θεωρία της κοινωνικής μάθησης παρουσιάζει τη συμπεριφορά του τζόγου ως μαθημένη συμπεριφορά, που μαθαίνεται μέσω της μίμησης, είτε ενός προσώπου που θαυμάζει το άτομο είτε κάποιον με τον οποίον βρίσκεται σε συχνή επαφή. Η συχνότητα της συμπεριφοράς τζόγου και του χρηματικού ποσού που ξοδεύεται για το τζόγο καθορίζεται στο μεγάλο βαθμό από το κοινωνικό πλαίσιο, ή το περιβάλλον του παίκτη. Και το άτομο θα παίζει συχνότερα όπου υπάρχουν περισσότερες ευκαιρίες για το τζόγο. Οι

ευκαιρίες για το τζόγο επηρεάζονται από το είδος του επαγγέλματος, το ελεύθερο χρόνο του ατόμου, την κοινωνική ομάδα που ανήκει το άτομο, τη γεωγραφική διαθεσιμότητα των χώρων του τζόγου και των γενικών απόψεων για τη χρήση των χρημάτων (Brown, 1988).

Σε μερικές περιπτώσεις, ο τζόγος αρχίζει να εξυπηρετεί μια προσαρμοστική λειτουργία του ατόμου, όπως επιτρέπει στο άτομο να ρυθμίζει ή να ελέγχει το επίπεδο διέγερσής του. Όταν ένα άτομο αρχίζει να παίζει συχνά, και ο τζόγος αρχίζει να εξυπηρετεί μια προσαρμοστική λειτουργία, εμφανίζονται σημαντικές απώλειες, και το αποτέλεσμα είναι το "κυνήγι" των απωλειών αυτών (Brown, 1987). Στην πορεία άτομο πρέπει να αναπτύξει τις στρατηγικές για να εξασφαλίσει κεφάλαια για να μπορεί να παίζει. Οι κρίσεις ζωής εμφανίζονται, επάνω με το τζόγο. Υπάρχουν πολλές θεωρίες που έμμεσα εμπλέκονται στα πλαίσια της κοινωνικής θεωρίας μάθησης (Dickerson & Adcock, 1987, Blaszczynski, Wilson & McConaghy, 1986) ή ενσωματώνουν τουλάχιστον μερικές αρχές της θεωρίας κοινωνικής μάθησης (Cornish, 1978, όπως αναφέρεται σε Wildman, 1997, Dickerson, 1984, Brown, 1986). Η θεωρία κοινωνικής μάθησης μέχρι κάποιο βαθμό καλύπτει τα βιολογικά μοντέλα, τις ψυχοδυναμικές θεωρίες, τις γνωστικές-συμπεριφοριστικές προσεγγίσεις, μερικές πτυχές του ιατρικού μοντέλου, και κάποιες κοινωνιολογικές θεωρίες.

Τα μοντέλα της κοινωνικής μάθησης του τζόγου προτείνουν ότι η συμπεριφορά του τζόγου βρίσκεται κατά μήκος μιας συνέχειας όπου στη μια άκρη δεν υπάρχει πρόβλημα τζόγου και στην άλλη άκρη υπάρχει πλέον η κυριαρχία του προβληματικού τζόγου. Περαιτέρω, η ανάπτυξη των προβλημάτων του τζόγου δεν ακολουθεί τα καθορισμένα στάδια, ούτε τα σοβαρά προβλήματα τζόγου που θεωρούνται μόνιμα. Αναμένεται ότι οι παίκτες μπορούν να κινούνται σε αυτή τη συνεχόμενη γραμμή της συμπεριφοράς του τζόγου με την ικανότητα από μόνοι τους να βγαίνουν έξω από αυτή τη δραστηριότητα, και είναι δυνατή η ξαφνική απόλυτη αποκατάσταση από το προβληματικό τζόγο (Brown, 1987; Brown, 1988; Stimson, Oppenheimer and Thorley, 1978). Επίσης έχει προταθεί ότι ο προβληματικός τζόγος είναι μια φάση, και ότι τα άτομα μπορούν απλά "να βγουν έξω" της φάσης (Lesieur και Rosenthal, 1991). Αυτό είναι στην άμεση

αντίθεση με τα μοντέλα ασθένειας της συμπεριφοράς τζόγου, τα οποία προτείνουν μια ποιοτική διαφορά μεταξύ παθολογικού και μη - παθολογικού παίκτη, ένα κοινό σύνολο σταδίων στην ανάπτυξη των προβλημάτων, και μοναδική θεραπεία από τον προβληματικό τζόγο την πλήρη αποχή από τα τυχερά παιχνίδια που είναι μοναδική αποφυγή του προβλήματος.

Η σημαντικότερη διαφορά μεταξύ εκείνων που υποστηρίζουν την κοινωνική μάθηση και τις συμπεριφοριστικές θεωρίες του προβληματικού τζόγου και των περισσότερων άλλων θεωριών είναι η πεποίθηση ότι επειδή η προβληματική συμπεριφορά μαθεύτηκε, μπορεί επίσης να μαθευτεί και η σωστή συμπεριφορά (Lesieur και Rosenthal, 1991). Ο Brown(1988) προτείνει ότι ενώ οι περισσότερες θεωρίες των εθισμών είναι προσανατολισμένες προς ένα συγκεκριμένο είδος εθισμού, μια κοινωνική θεωρία μάθησης πρέπει να καλύψει μια σειρά των εξαρτήσεων, συμπεριλαμβανομένου και του τζόγου, του αλκοολισμού, της χρήσης ουσιών, κ.λπ., και να καλύψει μια σειρά των συμπεριφορών από κανονική μέχρι προβληματική για κάθε είδος του εθισμού. Μια καλή γενική θεωρία του προβληματικού τζόγου πρέπει επίσης να είναι σε θέση να καλύψει τα διάφορα επίπεδα εξήγησης, και να ενσωματώσει τα φυσιολογικά και κοινωνιολογικά καθώς επίσης και ψυχολογικά φαινόμενα σε ένα γενικό μοντέλο (Abt, McGurrian και Smith, 1985, Brown, 1988 Jacobs, 1986). Ένας βασικός καθοριστικός παράγοντας του προβληματικού τζόγου κατά την προσέγγιση του Brown (1987) είναι αυτός της διέγερσης, και έτσι υπάρχει κάποια επικάλυψη μεταξύ της κοινωνικής μάθησης και των φυσιολογικών θεωριών του τζόγου που συζητήθηκαν προηγουμένως. Τα άτομα έχουν τις διαφορετικές ψυχοσωματικές ανάγκες διέγερσης, και μερικά μαθαίνουν να χρησιμοποιούν το τζόγο για να ρυθμίσουν τα επίπεδα της διέγερσής τους. Άλλοι σημαντικοί μηχανισμοί στην ανάπτυξη των προβλημάτων του τζόγου, κατά την άποψη του Brown, είναι:

- οι εσωτερικές φανταστικές σχέσεις που ο παίκτης έχει με τους γονείς του, ή με τις προσωποποιήσεις όπως η "γυναικεία τύχη", και οι προσπάθειες του παίκτη να χειριστεί αυτές τις σχέσεις - εδώ είναι προφανείς οι παραλληλισμοί με τα ψυχοδυναμικά μοντέλα του προβληματικού τζόγου, στα οποία η επίτευξη του έλεγχου και η αίσθηση της παντοδυναμίας σε αυτές τις σχέσεις είναι σημαντικοί για τον παίκτη

- οι ψυχοσωματικές ανάγκες διέγερσης, που ποικίλλουν από άτομο σε άτομο -- εδώ φαίνεται κάποια επικάλυψη με τα βιολογικά μοντέλα
- συναισθηματικοί παράγοντες, όπως η ανησυχία και η κατάθλιψη
- γνωστικές διαστρεβλώσεις που συμβάλλουν στα προβλήματα τζόγου
- συμπεριφοριστικά προγράμματα ενίσχυσης, τα οποία ανταμείβουν τον παίκτη και ενθαρρύνουν περαιτέρω απασχόληση με το τζόγο
- οι κοινωνικοί και θεσμικοί καθοριστικοί παράγοντες, που είναι οι ευκαιρίες για τη λήψη χρηματοδοτήσεων για το τζόγο
- πολιτιστικές συνθήκες, όπως η επικρατούσα στάση απέναντι στο τζόγο, και οι κυρίαρχες αξίες των κοινωνικών ομάδων του πλαισίου αναφοράς του μεμονωμένου παίκτη (Brown, 1987 Stirpe, 1996).

Όμως υπάρχουν μερικά μειονεκτήματα στην προσέγγιση της θεωρίας κοινωνικής μάθησης στην έρευνα του τζόγου. Τείνει να υποτιμήσει τη δύναμη του προσωπικού κινήτρου, τις συγκινήσεις και τις αντιλήψεις, και να υπερεκτιμήσει την επιρροή των εξωτερικών κοινωνικών παραγόντων. Μέσα σε αυτό το μοντέλο, η λειτουργία του τζόγου ως μιας μορφής διαφυγής και της αυτοθεραπείας έχει παραμεληθεί (Brown, 1987). Άλλοι κριτικοί τονίζουν ότι αυτά τα μοντέλα δεν συσχετίζουν τις σχέσεις μεταξύ των μεταβλητών που παρουσιάζουν και των μηχανισμών μέσω των οποίων ένα άτομο αποκτά αυτά τα χαρακτηριστικά της συμπεριφοράς (Sharpe και Tarrier, 1993). Οι Rosenthal (1995 όπως αναφέρεται σε Stirpe, 1996) έχει προτείνει ότι αυτά τα μοντέλα τείνουν να βασιστούν στους παίκτες, και όχι στους παθολογικούς παίκτες, αλλά αυτό μπορεί επίσης να θεωρηθεί ως πλεονέκτημα αυτής της θεωρητικής προσέγγισης.

Το σημαντικότερο πλεονέκτημα των μοντέλων της κοινωνικής μάθησης είναι ότι περιλαμβάνουν τον ολόκληρο πληθυσμό των παικτών, και δεν έχουν έτσι καμία τεχνητή διάκριση μεταξύ του προβληματικού ή μη-προβληματικού τζόγου. Οι προσεγγίσεις της κοινωνικής μάθησης είναι πιο ολιστικές από τις μερικές άλλες θεωρητικές προσεγγίσεις από την άποψη της εξέτασης της αιτιολογίας και της θεραπείας του προβληματικού τζόγου, επειδή λαμβάνουν υπόψη την αλληλεπίδραση των βιολογικών, κοινωνικών και περιβαλλοντικών παραγόντων στην ανάπτυξη και τη συντήρηση της συμπεριφοράς του προβληματικού τζόγου.

2.3.4. Γνωστική-συμπεριφοριστική Θεωρία (Cognitive-Behavioural Theory)

Τα μοντέλα της γνωστικής συμπεριφοριστικής θεωρίας στηρίζονται στη θεωρία της μάθησης, αλλά εστιάζουν την προσοχή τους στο ρόλο των γνωστικών διαδικασιών στην απόκτηση και τη συντήρηση της συμπεριφοράς του τζόγου (Ladouceur, Boisvert και Dumont, 1994). Το γνωστικό-συμπεριφοριστικό μοντέλο που περιγράφεται από τους Sharpe και Tarrier (1993) είναι ένα καλό παράδειγμα της θεωρίας. Η συμπεριφορά του τζόγου αποκτιέται μέσω των παραδοσιακών μηχανισμών της ενίσχυσης και της κλασσικής εξάρτησης (Sharpe και Tarrier, 1993 Dickerson, 1979). Η συμπεριφορά του τζόγου ενισχύεται σε ένα μερικό και μεταβλητό πλαίσιο της ενίσχυσης, μέσω ενός συνδυασμού των οικονομικών ανταμοιβών και των αυξημένων φυσιολογικών επιπέδων διέγερσης, οι οποίες ερμηνεύονται από τον παίκτη ως ενθουσιασμός.

Από τη στιγμή που οι παίκτες έχουν επαφή με το τζόγο, οι περισσότεροι θα βιώσουν την νίκη, που ενεργεί ως θετική ενίσχυση της συγκεκριμένης συμπεριφοράς, και αυτό το γεγονός αυξάνει την πιθανότητα ότι ο παίκτης θα επιστρέψει στο τυχερό παιχνίδι και πάλι. Βαθμιαία, τα αυξανόμενα επίπεδα της ατομικής διέγερσης συνδέονται με τις χρηματικές ανταμοιβές, που αυξάνουν την αξία της ενίσχυσης των υψηλών επιπέδων της διέγερσης. Αυτό είναι ένα ιδιαίτερα ισχυρό σύστημα της ανταμοιβής. Υπάρχει ενίσχυση μέσω της αυξανόμενης διέγερσης ως αποτέλεσμα του τζόγου, και υπάρχει μερική ενίσχυση μέσω των υλικών, χρηματικών ανταμοιβών. Οι παίκτες μαθαίνουν ότι οι νίκες δεν θα είναι συνεχόμενες, όμως κάποιες φορές θα εμφανίζονται και έτσι μαθαίνουν να συνεχίζουν το τζόγο παρά τις επαναλαμβανόμενες απώλειες (Sharpe and Tarrier, 1993, Walker, 1992).

Εάν η ενίσχυση συνεχίζεται για κάποια χρονική περίοδο, μπορούν να υπάρξουν αφομοιώσεις που διαμορφώνονται μέσω των διαδικασιών κλασσικής εξάρτησης. Το περιβάλλον του τζόγου θα συνδεθεί με την αυξημένη διέγερση, και σχετικά με το τζόγο κίνητρα και οι συνθήκες θα λειτουργούν ως ώθηση για την αύξηση των επιπέδων της διέγερσης (παραδείγματος χάριν, "αισθάνομαι τυχερός"). Εάν ο παίκτης κερδίζει, οι ιδέες του για τη νίκη μέσω του τζόγου ενισχύονται. Εάν ο παίκτης χάνει, ξέρει από

την εμπειρία ότι κάποια στιγμή θα κερδίσει. Αυτό είναι γνωστό ως η πλάνη του παίκτη, όσο περισσότερο ο παίκτης χάνει, τόσο περισσότερα αισθάνεται ότι έχει τις πιθανότητες να κερδίζει στα μελλοντικά στοιχήματα. Αυτή η πλάνη τον οδηγεί στη "κυνήγι" των απωλειών (Sharpe και Tarrier, 1993 Walker, 1992).

Εάν ο παίκτης παίζει ή όχι μόλις αναπτυχθεί η ορμή για το τζόγο ή αν μπορεί να σταματήσει στο κρίσιμο σημείο φαίνεται να σχετίζεται με τις δεξιότητες του παίκτη να αντιμετωπίσει αυτήν την κατάσταση. Σε αυτό το πλαίσιο, "η δεξιότητες αντιμετώπισης" σημαίνουν τη δυνατότητα να ελεγχθεί η αυξημένη διέγερση από τον παίκτη, να μπορεί να αναλύσει τις παράλογες σκέψεις, να καθυστερήσει τη λήψη αποφάσεων, να καθυστερήσει τη νύχτα, και να μπορεί να εφαρμόσει τις δεξιότητες επίλυσης προβλήματος. Στα άτομα με τις φτωχές δεξιότητες αντιμετώπισης είναι πιο πιθανό η απασχόληση τους με το τζόγο να γίνει προβληματική, επειδή είναι ανίκανα να αντισταθούν στο τζόγο μόλις εμφανιστεί μια ώθηση για τη συμπεριφορά αυτή.

Σχετικά με την υπόθεση φτωχών δεξιοτήτων αντιμετώπισης στην ανάπτυξη του προβληματικού τζόγου ο Rugle (1993) προσθέτει ότι οι παίκτες στερούνται ορισμένα στοιχεία στις εσωτερικές ψυχολογικές δομές τους. Αυτό οδηγεί στα χάσματα της ταυτότητας και της δομές του εγώ, όπως και στα ανεπαρκείς γνωστικά και συναισθηματικά πλαίσια. Αυτά τα χάσματα δημιουργούν δυσκολίες για τον παίκτη στη διαχείριση πολλών πτυχών της ζωής του, συμπεριλαμβανομένων των διαπροσωπικών σχέσεων, της οικειότητας, των συνεπειών της συμπεριφοράς και των αρνητικών επιπτώσεων. Επίσης σημαντικό ρόλο στα προβλήματα του διαδραματίζουν οι γνωστικές προκαταλήψεις. Αυτές οι προκαταλήψεις περιλαμβάνουν την παραίσθηση ελέγχου και τις λανθασμένες αξιολογήσεις (Walker, 1992, Griffiths, 1990).

Η γνωστική θεραπεία συχνά περιλαμβάνει την εξέταση των διάφορων παράλογων πεποιθήσεων που επηρεάζουν τη συμπεριφορά των παικτών, και η συμπεριφοριστική θεραπεία εστιάζει την προσοχή στις ωθήσεις που υποκινούν το τζόγο. Ο Ladouceur και οι συνεργάτες του περιγράφουν τη συγκεκριμένη θεραπεία ως πολύμορφη (Ladouceur, Boisvert, και Dumont,

1994 Bujold, Ladouceur, Sylvain και Boisvert, 1994) και ως τεχνικές χρησιμοποιούν την επίλυση προβλημάτων, την εκμάθηση των κοινωνικών δεξιοτήτων και την πρόληψη υποτροπής καθώς επίσης και τη διόρθωση των παράλογων σκέψεων σχετικών με το τζόγο. Ο στόχος της θεραπείας είναι να εκπαιδευτεί ο τζογαδόρος να χρησιμοποιεί τις δεξιότητες αυτές μακροπρόθεσμα. Το σημαντικότερο στοιχείο της θεραπείας σε αυτήν την προσέγγιση είναι η γνωστική αναδόμηση. Αυτό ολοκληρώνεται μέσω μιας ανάλυσης των συνηθειών του τζόγου, της κατανόησης της φύσης και ουσίας της πιθανότητας, της συζήτησης για την έννοια του παραλογισμού, δηλαδή πώς να μπορεί ο παίκτης να αναγνωρίζει τις παράλογες διατυπώσεις που κάνει (Ladouceur, Sylvain, Duval και Gaboury, 1989 Ruggle, 1993).

2.4. Κοινωνιολογικές Θεωρίες

(Sociological Theories)

Η κοινωνιολογική προσέγγιση είναι παρόμοια, με κάποιους τρόπους, με την προσέγγιση της κοινωνικής εκμάθησης. Και τα δύο μοντέλα θεωρούν τη συμπεριφορά τζόγου ως μια συνέχεια, όπου ο προβληματικός τζόγος εμφανίζεται στα κρίσιμα σημεία προς το τέλος της συνέχειας, αλλά ποιοτικά δεν διαφέρει από το τζόγο μη-προβληματικό. Η έρευνα σε αυτήν την κατεύθυνση, που έχει διεξαχθεί από τους Lesieur και Rosenthal(1991), τείνει να εξετάσει χαρακτηριστικά της εμφάνισης του τζόγου και τους παίκτες όλων των τύπων, παρά την εστίαση στους παίκτες όταν βρίσκονται ήδη στη θεραπεία.

Η κοινωνιολογική προσέγγιση προτείνει ότι προβλήματα του τζόγου δεν είναι απαραίτητα καταναγκαστικά, ή ακόμα και καταστρεπτικά ή παράλογα (Oldman, 1974 Rosecrance, 1988). Οι παίκτες πρέπει να λάβουν ένα ορισμένο ποσό ευχαρίστησης και ικανοποίησης από το τζόγο, αλλιώς δεν θα επέμεναν σε αυτή τη συμπεριφορά (Stein, 1993). Ο τζόγος σε ορισμένα συγκεκριμένα πλαίσια παρέχει την ευκαιρία για τον παίκτη να παίρνει ένα συναρπαστικό ρόλο, αυτόν του "μεγάλου πορτοφολά" στον οποίον όλοι μέσα σε ένα περιβάλλον τζόγου δείχνουν πολύ σεβασμό (Holtgraves, 1988). Αυτός ο ρόλος θα ήταν πιθανώς ελκυστικός για την υποομάδα προβληματικών

παικτών που χρόνια βιώνουν την κατάθλιψη και πολύ χαμηλά επίπεδα της διέγερσης. Από την άλλη πλευρά η δυνατότητα να δραπετεύει από το εξωτερικό κόσμο, και να εστιάσει την προσοχή του σε μια περιορισμένη, επαναλαμβανόμενη δραστηριότητα του τζόγου, είναι ελκυστική για τους παίκτες που βιώνουν χρόνια υπερδιέγερση.

Έχει προταθεί ότι το τζόγος ως δραστηριότητα έχει τις κοινωνικές ανταμοιβές, συμπεριλαμβανομένης της ιδιότητας μέλους σε μια κοινωνική υποομάδα που ασχολείται με το τζόγο, που αντιδρά στις οικονομικές απώλειες, και παρέχει στον προβληματικό τζογαδόρο μια ταυτότητα, μια γλώσσα, και τους ανθρώπους που είναι όμοιοι του (Hayano, 1982 Martinez, 1983, Rosecrance, 1985, 1988 Ashley, 1990). Ο παίκτης υποχωρεί ουσιαστικά σε αυτήν την υποομάδα όταν γίνεται αντιληπτή η απειλή από την ευρύτερη κοινωνική δομή (Ocean & Smith, 1993). Δεδομένου ότι ο παίκτης χάνει όλο και περισσότερα χρήματα, η δέσμευση με το τζόγο ενισχύεται, επειδή είναι το μόνο περιβάλλον, το οποίο παρέχει την άνεση και μια αίσθηση της ασφάλειας στον παίκτη, επιδεινώνοντας κατά συνέπεια το πρόβλημα. Ένας άλλος ερευνητής αυτής της κατεύθυνσης έχει προτείνει ότι το πρόβλημα του τζόγου μπορεί καλύτερα να αντιληφθεί ως επιλογή ενός τρόπου ζωής (Walters, 1994a, 1994b). Το πρόβλημα μπορεί να θεωρηθεί όχι μόνο ως μια απώλεια ελέγχου, αλλά και η ανικανότητα να αντιμετωπιστούν οι περίπλοκες συνθήκες του περιβάλλοντος που είναι έξω από το πλαίσιο του τζόγου. Αυτή η ανικανότητα του τζογαδόρου να αντιμετωπίσει τις περιβαλλοντικές δυσκολίες φαίνεται επίσης και σε άλλες θεωρητικές προσεγγίσεις στη μελέτη του τζόγου, όπως στη ψυχοδυναμική προσέγγιση και στην προσέγγιση της θεωρίας κοινωνικής εκμάθησης.

Οι θεραπευτικές προτάσεις που προτείνονται από την κοινωνιολογική προσέγγιση είναι η προσπάθεια να αποσυρθεί ο παίκτης από την υποομάδα του τζόγου πίσω στην επικρατούσα κοινωνία (Ocean & Smith, 1993). Αυτό θα μπορούσε να πείσει τους παίκτες να κάνουν την πλήρη αποχή, ή να τους διδάσκει να είναι κοινωνικοί ή ψυχαγωγικοί παίκτες (Rosecrance, 1989). Αυτοί οι στόχοι μπορούν να επιτευχθούν από τον παίκτη μέσω της διαδικασίας μάθησης των σχετικών δεξιοτήτων αντιμετώπισης του προβλήματος, με την εύρεση των εναλλακτικών ανταμοιβών, και την

ανανέωση των δεσμών με την οικογένεια και τους φίλους, καθώς επίσης και τις άλλες κοινοτικές συνδέσεις (Peele και Brodsky, 1992).

Η έλλειψη της κλινικής εστίασης είναι μια αντιληπτή αδυναμία αυτής της προσέγγισης, επειδή δεν προσφέρει πολλά στοιχεία για το θεραπευτή σχετικά με το πρόβλημα (Lesieur και Rosenthal, 1991). Αυτή η προσέγγιση έχει επικριθεί επίσης για το ότι παρατηρεί τη συμπεριφορά τζόγου, αλλά δεν παρέχει καμία ερμηνεία της συμπεριφοράς αυτής (Stein, 1993).

Το σημαντικότερο πλεονέκτημα της κοινωνιολογικής προσέγγισης είναι η εστίασή της στους περιβαλλοντικούς και πολιτιστικούς παράγοντες, οι οποίοι επηρεάζουν τη συμπεριφορά του τζόγου. Ενώ άλλες προσεγγίσεις ενσωματώνουν αυτήν την πτυχή, στις περισσότερες περιπτώσεις σε έναν περιορισμένο πλαίσιο, όπου τα εσωτερικά κίνητρα και οι δομές του ατόμου θεωρούνται ως αρχικός καθοριστικός παράγοντας της συμπεριφοράς.

2.5. Άλλες θεωρίες

2.5.1. Οικονομικές Θεωρίες (Economic Theories)

Στην οικονομική προσέγγιση, ο τζόγος έχει διάφορες λειτουργίες. Μπορεί να αντιμετωπισθεί ως μέσον να επιτευχθεί ο μεγαλύτερος πλούτος, ως δραστηριότητα κατανάλωσης ή ακόμα και ως μια ψυχαγωγία, ή ένας αυτοσκοπός (Eadington, 1988). Τα οικονομικά μοντέλα εν γένει είναι λογικά, και υποθέτουν μια κατανομή των πόρων που θα παράσχει την περισσότερη χρησιμότητα και την ικανοποίηση για τον καταναλωτή. Το οικονομικό μοντέλο της συμπεριφοράς του τζόγου είναι κατηγορηματικά προσανατολισμένο στο στόχο, και μπορεί να εξηγήσει, μέχρι ένα σημείο, την κανονική αλλά και τη συμπεριφορά του προβληματικού τζόγου.

Τα οικονομικά μοντέλα διακρίνουν μεταξύ δύο βασικών κινήτρων για το τζόγο: 1) η ελπίδα για μεγάλη αύξηση προσωπικού πλούτου, και 2) το κίνητρο της ψυχαγωγίας (Ignatin και Smith, 1976). Όπως έχει προτείνει ο Eadington (1988), οι περισσότερες οικονομικές αναλύσεις έχουν εστιάσει στο κίνητρο του πλούτου. Ουσιαστικά, η περιθωριακή χρησιμότητα του πλούτου μειώνεται όσο το άτομο γίνεται πλουσιότερο. Τα χρήματα αξίζουν φυσικά περισσότερο στους φτωχούς. Ο τζόγος, επομένως, είναι ένας τρόπος με τον οποίο το "οικονομικό άτομο" ελπίζει να αυξήσει το επίπεδο χρησιμότητάς του,

και αυτό εξηγεί γιατί οι παίκτες είναι συχνά πρόθυμοι να δεχτούν τα πολύ μακροχρόνια στοιχήματα στις λαχειοφόρες αγορές, επειδή για έναν πολύ μικρό κίνδυνο, υπάρχει η πιθανότητα ενός πολύ μεγάλου κέρδους. Ο τζόγος είναι ένας λογικός και αποδοτικός τρόπος για την ανοδική οικονομική κινητικότητα όταν δεν υπάρχει καμία άλλη επιλογή διαθέσιμη.

Μερικές υποθέσεις που προέρχονται από τα οικονομικά μοντέλα υποστηρίζονται στην πραγματικότητα από τα στοιχεία τα οποία σχετίζονται με τα χαρακτηριστικά αυτών που παίζει και σε πια είδη των τυχερών παιχνιδιών. Παραδείγματος χάριν, αυτό το πλαίσιο προτείνει ότι ένας σχετικά φτωχός παίκτης θα ξοδέψει περισσότερο ποσό του εισοδήματός του στις λαχειοφόρες αγορές ή στο τζόγο στη σύγκριση με το σχετικά πλούσιο παίκτη, και ότι οι νικητές των μεγάλων ποσών μπορούν ξαφνικά να πάψουν να παίζουν ή να περιορίσουν το τζόγο όταν κερδίσουν ένα μεγάλο χρηματικό ποσό (Brenner, 1985). Το οικονομικό μοντέλο επίσης προτείνει ότι για ένα δεδομένο επίπεδο εισοδήματος, οι μεγαλύτερες οικογένειες θα είναι φτωχότερες από τις μικρότερες οικογένειες, και ότι τα μεγαλύτερα άτομα γενικά θα αισθανθούν φτωχότερα από τα νεώτερα άτομα με την ίδια οικονομική θέση, απλά επειδή οι συνηθισμένοι τρόποι γενίκευσης του πλούτου γίνονται περισσότερο περιορισμένοι ως λειτουργία της ηλικίας (Eadington, 1988). Επομένως η υπόθεση θα μπορούσε να είναι ότι τα μεγαλύτερα άτομα, και άτομα από τις μεγαλύτερες οικογένειες, έχουν μεγαλύτερες πιθανότητες να παίζουν. Ο Brenner προτείνει (1985, σελ. 6 -- όπως αναφέρεται σε Eadington, 1988)" στάση των ανθρώπων στους κινδύνους επηρεάζεται από τις σχετικές θέσεις τους στη διανομή του πλούτου, και όχι επειδή έχουν τις διαφορετικές προτιμήσεις."

Όταν πρώτιστα το κίνητρο για το τζόγο είναι η ψυχαγωγική του αξία, τότε ο τζόγος μπορεί να εξεταστεί με τον ίδιο τρόπο όπως οποιαδήποτε άλλη αγορά προϊόντων. Αντίθετα από εκείνους που παίζουν με την ελπίδα μιας αύξησης του πλούτου, εκείνοι που παίζουν για τη ψυχαγωγία είναι πιθανότερο να παίζουν τυχερά παιχνίδια με σταθερά στοιχήματα και όχι στη λαχειοφόρο αγορά, όπου υπάρχει η χαμηλή ψυχαγωγική αξία και και πρέπει να περιμένει κανείς κάποιο χρονικό διάστημα για το αποτέλεσμα. Επομένως, εκείνοι που είναι πιθανώς να ενδιαφερθούν για το τζόγο ως ψυχαγωγία είναι

πιο εύποροι και κατά μέσον όρο νεώτεροι, ή/και από τις μικρότερες οικογένειες. Το ίδιο πράγμα ισχύει για τα μορφωμένα άτομα, εκείνα που έχουν σταθερή επαγγελματική απασχόληση, και εκείνους που έχουν βιώσει πρόσφατα μια σημαντική αύξηση στο επίπεδο του προσωπικού πλούτου τους. Αυτοί είναι όλοι οι άνθρωποι που έχουν πρόσβαση στον πλούτο μέσω των συμβατικών μέσων (Eadington, 1988).

Ο προβληματικός τζόγος εξετάζεται στην οικονομική θεωρία με την υποβολή προτάσεων ότι αυτό μπορεί να είναι μια περίπτωση όταν το "οικονομικό άτομο" λαμβάνει τις κάπως παράλογες αποφάσεις. Ο Smith αρχικά επισήμανε ότι η πιθανότητα του κέρδους τείνει να υπερεκτιμηθεί, και η πιθανότητα της απώλειας να υποτιμηθεί (όπως αναφέρεται στο Eadington, 1988). Ο Eadington αναφέρει την εργασία του Snyder (1978) υπέρ της παρατήρησης του Smith, που προτείνει ότι οι παίκτες του ιπποδρομίου τείνουν να μην ποντάρουν στα άλογα που έχουν μεγαλύτερες πιθανότητες να κερδίσουν αλλά στοιχηματίζουν στα άλογα με λιγότερη πιθανότητα αλλά με μεγαλύτερο κέρδος στην περίπτωση της νίκης στην ουσία, υπερεκτιμώντας την πιθανότητα της νίκης. Μια εναλλακτική εξήγηση είναι ότι η δυνατότητα να συνεχίσει τον τζόγο και για να μείνει "στη δράση" έχει περισσότερη αξία στον προβληματικό παίκτη από τα χρήματα που ξοδεύει για να μείνει στη δράση.

2.5.2. Ανθρωπολογικές θεωρίες (Anthropological Theories)

Ο Wildman (1997) στην ανασκόπηση του των ανθρωπολογικών θεωριών προτείνει ότι η εξελικτική θεωρία εξηγεί ανθρώπινα κίνητρα του ατόμου για να παίξει. Ουσιαστικά η ώθηση προς το στοίχημα είναι ένας αναχρονισμός, μια αποστασιοποίηση από τον χρόνο όταν η συμπεριφορά ανάληψης του ρίσκου έχει τη θετική εξελικτική αξία. Οι άνθρωποι έχουν μάθει να πλησιάζουν αυτές τις καταστάσεις χρησιμοποιώντας όλη την νοημοσύνη, ικανότητα και θάρρος που διαθέτουν. Δυστυχώς, σε πολλές καταστάσεις τζόγου όπου τα αποτελέσματα είναι τυχαία, αυτά τα γνωρίσματα είναι περιορισμένης χρησιμότητας, και η ανθρώπινη τάση να επιδιώκουν τις λογικές κινήσεις είναι μια ευθύνη παρά ένα προτέρημα.

Ο Wildman προτείνει ότι οι ανθρώπινες αντιδράσεις στο τζόγο, όπως η ανησυχία και η αυξημένη διέγερση, ήταν μέχρι ενός σημείου στους πιθανούς

χρήσιμους προσαρμοστικούς μηχανισμούς για τους ανθρώπους που αντιμετωπίζουν τις προκλήσεις στο φυσικό τους περιβάλλον. Η εξέλιξη έχει ρυθμίσει τους ανθρώπους ως είδος για να αντιδράσει στις απειλές με τη φυσιολογική απάντηση της ανησυχίας και της αυξημένης διέγερσης. Εντούτοις, ο Wildman επισημαίνει, ότι οι περισσότερες απειλές στη σύγχρονη ζωή είναι λιγότερο από την απτή φύση, αλλά υπάρχουν απειλές στον προσωπικό πλούτο, την κοινωνικό θέση ή τον αυτοσεβασμό μας παρά στη φυσική κατάσταση μας. Η αυξημένη διέγερση, η αντίδραση σε μορφή «ή όλα ή τίποτα» μπορεί πραγματικά να είναι απροσάρμοστη σε αυτές τις περιστάσεις, που ενθαρρύνουν την εμμονή όταν δεν μπορεί να υπάρξει καμία λογική ελπίδα της επιτυχίας.

3. Κλινική περιγραφή και ορισμοί του τζόγου

3.1. Ορολογία τζόγου

Από την ανασκόπηση της σχετικής με το τζόγο βιβλιογραφίας έχουν συλλεχθεί οι παρακάτω ορισμοί του τζόγου (National Research Council, 1999):

Pathological gambling / Παθολογικός τζόγος: Πνευματική διαταραχή/πάθηση, η οποία χαρακτηρίζεται από συνεχή ή περιοδική έλλειψη ελέγχου κατά το τζόγο, απασχόληση με τζόγο και δανεισμό χρημάτων για το τζόγο, ανορθολογική σκέψη, και η συνέχιση της συμπεριφοράς παρόλο ύπαρξης δυσμενών συνεπειών.

Compulsive gambling / Καταναγκαστικός τζόγος: Αρχικός όρος για τον παθολογικό τζόγο που ακόμα χρησιμοποιείται από Gamblers Anonymous.

Disordered gambling /Ταραχώδης τζόγος, ο όρος αυτός είναι επηρεασμένος από τη γλώσσα του «Διαγνωστικού και Στατιστικού Εγχειριδίου των Ψυχικών Διαταραχών» της Αμερικάνικης Ψυχιατρικής Εταιρίας *DMS (Diagnostic and Statistical Manual Of Mental Disorders)*, όπου ο τζόγος εντάσσεται στην κατηγορία «Διαταραχές ελέγχου παρορμήσεων» και επίσης έχει χρησιμοποιηθεί από τον Shaffer et al. (1997) στη μετά-ανάλυση με σκοπό να τυποποιηθεί η ορολογία σχετική με τα προβλήματα και παθολογία του τζόγου. Ο όρος αυτός χρησιμοποιήθηκε στην αναφορά της σχετικής έρευνας ώστε να περιγράψει τον συνδυασμό του προβληματικού και παθολογικού τζόγου.

Probable pathological gambler / Πιθανός παθολογικός τζογαδόρος ο όρος αυτόν αναφέρεται στην σχετική βιβλιογραφία και χαρακτηρίζει το άτομο το οποίο υποψιάζεται ότι είναι παθολογικός τζογαδόρος βάσει κάποιων κριτηρίων αλλά δεν έχει αξιολογηθεί έτσι κλινικά.

Excessive gambling / Υπερβολικός τζόγος, ο όρος αυτός σχετίζεται με την ποσότητα χρόνου και των χρημάτων που ξοδεύεται κατά το τζόγο και υπερβάλλει τον προκαθορισμένο εκ των προτέρων όριο.

Intemperate gambling είναι συνώνυμο με το excessive gambling.

Problematic gambling είναι συνώνυμο με το disordered gambling ή το excessive gambling.

Problem gambling / Προβληματικός τζόγος είναι η συμπεριφορά κατά του τζόγου η οποία παρουσιάζει βλαβερές συνέπειες στον τζογαδόρο, την οικογένεια του, στους σημαντικούς για αυτόν ανθρώπους, όπως φίλοι, συνάδελφοι και τους άλλους.

Οι ερευνητές του University of Windsor (1999) ορίζουν τον **προβληματικό τζόγο** ως συμπεριφορά κατά το τζόγο, η οποία αναστατώνει διάφορες πλευρές της ζωής του ατόμου, όπως προσωπική, οικογενειακή, οικονομική και επαγγελματική, αλλά στην οποία αποτυχαίνει κανείς να εντοπίσει τα διαγνωστικά κριτήρια του παθολογικού τζόγου.

Ο J. Shaffer και οι συνεργάτες (2000) του ορίζουν τη συμπεριφορά του **προβληματικού τζόγου**, αυτή όπου εμφανίζονται κάποια παθολογικά συμπτώματα τα οποία όμως δεν έχουν αρκετή ένταση και δεν ομαδοποιούνται με τέτοιων τρόπο έτσι ώστε να διαγνωστεί ο παθολογικός τζόγος.

Recreational gambling / Ψυχαγωγικός τζόγος – τζόγος για διασκέδαση ή κοινωνικό σκοπό, οποίος δεν έχει αρνητικές επιδράσεις.

Social gambling / Κοινωνικός τζόγος είναι συνώνυμος με ψυχαγωγικό τζόγο.

3.2. Επίπεδα του τζόγου

Ο κοινωνικός και ψυχαγωγικός τζόγος στη βιβλιογραφία παρουσιάζεται ως ένα είδος διασκέδασης και τα στοιχήματα βασίζονται στα ασήμαντα ποσά, και οι παίκτες δεν έχουν αρνητικές συνέπειες στη ζωή τους. Αρνητικές

κοινωνικές και οικονομικές επιδράσεις στην προσωπική και οικογενειακή ζωή των παικτών θεωρητικά αυξάνονται με το επίπεδο, τη χρονική περίοδο εμπλοκής και τη σοβαρότητα των προβλημάτων που προκαλεί ο τζόγος. Η συχνότητα και η ένταση των προβλημάτων που σχετίζονται με το τζόγο μπορεί να διακυμαίνεται από το καμία έως πολύ μεγάλου βαθμού.

Επίπεδο 0: Δεν υπάρχει καθόλου ο τζόγος

Επίπεδο 1: Κοινωνικός και ψυχαγωγικός τζόγος, ο οποίος δεν έχει τις αρνητικές επιδράσεις (Social and recreational gambling)

Επίπεδο 2: Προβληματικός τζόγος (Problem gambling)

Επίπεδο 3: Παθολογικός τζόγος, όπως ορίζεται από το *DMS -IV* όπου πρέπει να διακρίνονται τουλάχιστον 5 ή περισσότερα κριτήρια από τα 10 που υπάρχουν (1994) (Pathological gambling)

Η κλίμακα διαφορετικών συμπεριφορών του τζόγου χαρακτηρίζεται από τη δυναμικότητα: για παράδειγμα, οι παίκτες του ψυχαγωγικού και κοινωνικού τζόγου μπορούν να γίνουν προβληματικοί τζογαδόροι, οι προβληματικοί τζογαδόροι μπορούν να γίνουν παθολογικοί, και αντίθετα υπάρχει πιθανότητα επιστροφής στο προηγούμενο στάδιο ή πλήρης διακοπή ενασχόλησης με το τζόγο.

Όμως σχετικά με τους παθολογικούς τζογαδόρους δεν υπάρχουν άμεσες εμπειρικές αποδείξεις ότι υπάρχει πιθανότητα επιστροφής ή μην επιστροφής ή ότι μπορούν να παραμείνουν στο επίπεδο κοινωνικού και ψυχαγωγικού τζόγου. Οι σχετικές έρευνες έχουν γίνει σε δείγματα ανθρώπων οι οποίοι επίσης είχαν προβλήματα αλκοολισμού και ναρκωτικών (ηρωίνη, κοκαΐνη) και άλλου είδους εξαρτήσεις (Shaffer & Jones, 1989). Παρ' όλα αυτά το ποσοστό των ατόμων που είχαν αναζητήσει τη βοήθεια και είχαν επιστρέψει στο επίπεδο του κοινωνικού και ψυχαγωγικού τζόγου με επιτυχία ήταν τόσο μικρό ώστε οι ερευνητές γενικότερα πιστεύουν ότι συνήθως αυτή επιστροφή δεν γίνεται. Ακόμα θεωρείται ότι η πιθανότητα αυτή υπήρχε ως κομμάτι του θεραπευτικού προγράμματος. Στην κλινική πρακτική οι παθολογικοί τζογαδόροι οι οποίοι πήραν μέρος στα θεραπευτικά προγράμματα είχαν ορίσει το θεραπευτικό αποτέλεσμα ως αποκατάσταση και ποτέ ως πλήρης

απεξάρτηση και ότι είχαν θεραπευτεί τελείως από την πάθηση του παθολογικού τζόγου.

Ο ορισμός του παθολογικού τζόγου, ο οποίος δίνεται από το DMS –IV (1994) όπως και τα διαγνωστικά κριτήρια ευρέως είναι αποδεκτά από τους ειδικούς, όμως οι δυσκολίες εμφανίζονται στον ορισμό του προβληματικού τζόγου, όπου οι διάφοροι ερευνητές το ορίσουν με κάποιες διαφορές. Στο ευρύτερο τμήμα της ερευνητικής βιβλιογραφίας ο προβληματικός τζόγος χρησιμοποιείται ως επίστρωμα (βάση) για να συμπεριλάβει το παθολογικό τζόγο (Shaffer et al., 1997). Η δυσκολία της διάκρισης των ορισμών βρίσκεται στη συνεχόμενη φύση της συμπεριφοράς του τζόγου, δηλαδή ο παθολογικός τζόγος αναπόφευκτα συμπεριλαμβάνει τον προβληματικό τζόγο (όλοι παθολογικοί τζογαδόροι υπήρχαν προβληματικοί τζογαδόροι). Πέρα από αυτό παθολογικοί και προβληματικοί τζογαδόροι έχουν βιώσει διαφορετικά επίπεδα χρονιότητας των προβλημάτων ανά καιρούς. Όμως, τον όρο του προβληματικού τζόγου οι περισσότεροι ερευνητές χρησιμοποιούν για να περιγράψουν τους παίκτες οι οποίοι παρουσιάζουν λιγότερο από πέντε κριτήρια του DMS –IV για τη διάγνωση του παθολογικού τζόγου (Lesieur & Rosenthal, 1998). Ο Shaffer και οι συνεργάτες του ορίζουν αυτές τις περιπτώσεις ως καταστάσεις μετάβασης και περιγράφουν του τζογαδόρους σε μετάβαση είτε προς τον παθολογικό τζόγο είτε εκτός από αυτόν, επίσης επισυμβαίνουν ότι μεταβατικοί τζογαδόροι δεν είναι απαραίτητο να βρίσκονται στη πρώτη φάση της πάθησης. Οι ίδιοι ερευνητές επίσης παρατηρούν ότι οι μεταβατικοί τζογαδόροι μπορεί ποτέ να μην αποκτήσουν τις στάσεις του παθολογικού τζόγου, μπορεί να παραμείνουν σε αυτό το μεταβατικό στάδιο ή θα κινηθούν προς την κατεύθυνση της αποκατάστασης.

Η ουσία της συνέχειας της σοβαρότητας των προβλημάτων τοποθετεί τα άτομα σε κάποιο σημείο αυτής της συνεχόμενης γραμμής, από πού οι δυσκολίες μπορεί να αυξηθούν ή να μειωθούν. Τέτοιου είδους η ανάλυση υπονοεί ότι τα προβλήματα του τζόγου έχουν αδιάστατη δομή. Παρόλο ότι θεωρητικά οι παίκτες κινούνται σε αυτή τη συνεχόμενη γραμμή σοβαρότητας των προβλημάτων, και οι μερικοί ειδικοί πιστεύουν ότι τα προβλήματα του τζόγου καλύτερα μπορούν να αντιληφθούν ως αναπτυσσόμενη συνέχεια της συμπεριφοράς του τζόγου πάντα με την εκτίμηση της συχνότητας και της

έντασης των προβλημάτων, δεν υπάρχουν οι εμπειρικές αποδείξεις ότι η πραγματική πρόοδος της αρρώστιας είναι ευθύγραμμη (Shaffer et al., 1997). Εκτός από αυτό, οι κλινικοί και οι κοινότητες αυτό-αποκατάστασης πιστεύουν ότι οι παθολογικοί τζογαδόροι δεν μπορούν με επιτυχία να γυρίσουν στο επίπεδο κοινωνικού και ψυχαγωγικού τζόγου.

4. Διαγνωστικά κριτήρια – συμπτωματολογία του παθολογικού τζόγου.

4.1. Διαγνωστικά κριτήρια

Τα ουσιαστικά χαρακτηριστικά είναι χρόνια και προοδευτική αποτυχία του ατόμου να αντισταθεί στο τζόγο και στην σχετική με το τζόγο συμπεριφορά η οποία εκθέτει, αναστατώνει ή βλάπτει την προσωπική, οικογενειακή ή επαγγελματική ζωή του ατόμου. Η απασχόληση με τζόγο, σχετικές δραστηριότητες και η ορμή για αυτόν αυξάνονται κατά τις περιόδους του στρες. Τα προβλήματα που εμφανίζονται ως αποτελέσματα του τζόγου οδηγούν στην ενδυνάμωση της ενασχόλησης με τζόγο. Χαρακτηριστικά προβλήματα περιλαμβάνουν την απώλεια της εργασιακής θέσης λόγω απουσιών εξαιτίας του τζόγου, την παραμέληση των δανείων και άλλων οικονομικών υποχρεώσεων, την αναστάτωση των οικογενειακών σχέσεων, το δανεισμό χρημάτων από τις παράνομες πηγές, την πλαστογραφία, τις απάτες και την εισοδηματική φοροδιαφυγή.

Συνήθως αυτά τα άτομα την άποψη ότι η αιτία είναι τα χρήματα αλλά ταυτόχρονα είναι και η λύση για όλα τα προβλήματά τους. Επειδή η ενασχόληση με το τζόγο αυξάνει, τα άτομα αναγκάζονται να λένε ψέματα για να βρίσκουν χρήματα για να συνεχίζουν το τζόγο, και κρύβουν την επέκταση του τζόγου. Δεν υπάρχει σημαντική προσπάθεια για την οικονομία και αποταμίευση χρημάτων. Και όταν εμφανίζονται δυσκολίες στο να δανείζουν χρήματα, πολύ πιθανή είναι η εκδήλωση των αντικοινωνικών συμπεριφορών με σκοπό οικονομικής εξασφάλισης του τζόγου.

Το «Διαγνωστικό και Στατιστικό Εγχειρίδιο των Ψυχικών Διαταραχών» της Αμερικάνικης Ψυχιατρικής Εταιρίας **DMS – III** (*Diagnostic and Statistical Manual Of Mental Disorders*) παρουσιάζει διαγνωστικά κριτήρια του παθολογικού τζόγου, στην κατηγορία «Διαταραχές ελέγχου παρορμήσεων

που δεν εντάσσονται σε καμία άλλη κατηγορία». Ο παθολογικός τζόγος χαρακτηρίζεται τουλάχιστον από τέσσερα συμπτώματα που ακολουθούν:

- 1) Συχνή απασχόληση με το τζόγο ή με την εξασφάλιση χρημάτων για το τζόγο
- 2) Συχνή ενασχόληση με το τζόγο με ξόδεμα περισσότερων χρημάτων ή περισσότερο χρονικό διάστημα από αυτό που είχε υπολογιστεί
- 3) Ανάγκη να αυξηθεί μέγεθος ή συχνότητα των στοιχημάτων για να επιτευχθεί επιθυμητή διέγερση
- 4) Ανησυχία ή ερεθιστικότητα όταν δεν υπάρχει δυνατότητα να ασχοληθεί με τζόγο
- 5) Επαναλαμβανόμενη απώλεια χρημάτων από το τζόγο και επιστροφή την επόμενη μέρα για να κερδίσει πίσω τις απώλειες («κυνήγι»)
- 6) Επαναλαμβανόμενες προσπάθειες να ελαττώσει ή να σταματήσει το τζόγο
- 7) Συχνή ενασχόληση με το τζόγο κατά την αναμονή των κοινωνικών ή επαγγελματικών υποχρεώσεων
- 8) Θυσία κάποιων σημαντικών κοινωνικών, επαγγελματικών ή ψυχαγωγικών δραστηριοτήτων για χάρη του τζόγου
- 9) Συνέχιση του τζόγου παρόλο που δεν υπάρχει δυνατότητα εξόφλησης των δανείων, ή παρόλο που υπάρχουν άλλα σημαντικά κοινωνικά, επαγγελματικά ή νομικά προβλήματα για τα οποία το άτομο ξέρει ότι να μεγιστοποιηθούν από το τζόγο.

Στο «Διαγνωστικό και Στατιστικό Εγχειρίδιο των Ψυχικών Διαταραχών» της Αμερικάνικης Ψυχιατρικής Εταιρίας *DMS –IV (1994)* έχουν γίνει κάποιες αλλαγές στα διαγνωστικά κριτήρια του παθολογικού τζόγου, και ο παθολογικός τζόγος ορίζεται ως επίμονη συμπεριφορά όπου οι δραστηριότητες του ατόμου συνδεδεμένες με το τζόγο σημαντικά αναστατώνουν την κοινωνική, οικονομική, οικογενειακή και προσωπική του ζωή.

Ο ορισμός περιέχει 10 κριτήρια, τα οποία περιγράφουν όπως τις προσωπικές στάσεις των πασχόντων έτσι και τις κοινωνικές συνέπειες που προκύπτουν από τη συμπεριφορά τους. Τα κριτήρια αποτελούν οδηγό για την

κλινική διάγνωση του παθολογικού τζόγου ως διαταραχής ελέγχου της παρόρμησης.

Ο παθολογικός τζόγος χαρακτηρίζεται τουλάχιστον από πέντε συμπτώματα που ακολουθούν:

- 1) Συχνή απασχόληση με το τζόγο (Απασχόληση με τα προηγούμενα βιώματα του τζόγου, σχεδιασμός επόμενης συμμετοχής στο παιχνίδι ή της εξασφάλισης χρημάτων για το τζόγο).
- 2) Ανάγκη να αυξηθεί μέγεθος των στοιχημάτων για να επιτευχθεί επιθυμητή διέγερση
- 3) Ανησυχία ή ερεθιστικότητα όταν δεν υπάρχει δυνατότητα να ασχοληθεί με τζόγο
- 4) Ενασχόληση με το τζόγο για την αποφυγή προβλημάτων και της δυσφορίας (συναισθήματα απελπισίας, ενοχής, άγχος, κατάθλιψη).
- 5) Επαναλαμβανόμενη απώλεια χρημάτων από το τζόγο και επιστροφή την επόμενη μέρα για να κερδίσει πίσω τις απώλειες («κυνήγι»).
- 6) Ψέματα στην οικογένεια, θεραπευτή και άλλους για να αποκρύψει την έκταση της απασχόλησης του με το τζόγο.
- 7) Διάπραξη παράνομων δραστηριοτήτων όπως πλαστογραφία, κλοπές και απάτες.
- 8) Θυσία κάποιων σημαντικών σχέσεων, εργασίας ή επαγγελματικών ευκαιριών για χάρη του τζόγου.
- 9) Επαναπαύεται σε άλλους για να του δώσουν χρήματα για να αποφύγει απελπιστικές οικονομικές καταστάσεις που οφείλονται στον τζόγο.
- 10) Επαναλαμβανόμενες αποτυχημένες προσπάθειες να ελαττώσει, να ελέγχει ή να σταματήσει το τζόγο.

Τα δέκα κριτήρια αντιπροσωπεύουν τρεις ομάδες διαστάσεων: 1) καταστροφικές συνέπειες ή αναστάτωση, 2) έλλειψη ελέγχου, και 3) εξάρτηση. Στη κατηγορία εξάρτηση ανήκουν: ανεκτικότητα (ανάγκη για τζόγο με αυξανόμενα ποσά των χρημάτων με σκοπό επίτευξης επιθυμητού ενθουσιασμού και διέγερσης), απόσυρση (έλλειψη κούρασης και ερεθιστικότητα κατά την προσπάθεια να μειώσει ή να σταματήσει το

τζόγο), απασχόληση με το τζόγο, και ο τζόγος ως μέσον διαφυγής προβλημάτων.

4.2. Στάδια εξάρτησης από το τζόγο

Η μελέτη της διαδικασίας ανάπτυξης εθισμού ή εξάρτησης από το τζόγου ανά καιρούς έκανε προσπάθεια περιγραφής των σταδίων τα οποία περνάει η εξαρτημένη συμπεριφορά του τζόγου. Το παραδοσιακό μοντέλο της εξάρτησης από τζόγο περιείχε τέσσερις φάσεις:

- 1) Η αντίδραση στην νίκη
- 2) Η αντίδραση στην απώλεια
- 3) Η αντίδραση στην απόγνωση
- 4) Η αντίδραση στην απελπισία

Η πιο πρόσφατες έρευνες προτείνουν εναλλακτικό μοντέλο που αποτελείται από τις έξι φάσεις ανάπτυξης της εξάρτησης από το τζόγο:

- 1) Ξεκίνημα,
- 2) Θετικές συνέπειες,
- 3) Αρνητικές συνέπειες,
- 4) Σημεία αντιστροφής,
- 5) Ενεργητική απόσυρση,
- 6) Πρόληψη του ξανακυλίσματος.

Ο R.L.Custer στη μελέτη του για τη συμπεριφορά του προβληματικού τζόγου υποστηρίζει ότι η εξάρτηση από το τζόγο περνάει χαρακτηριστικά στάδια με βασικά διαγνωστικά κριτήρια των οποίων περιγράφονται λεπτομερώς στον παρακάτω πίνακα.

Στάδιο κερδών	Στάδιο απωλειών	Στάδιο απογοήτευσης
Τυχαίο παιχνίδι Συχνά κέρδη	Παιχνίδι στη μοναξιά Παίκτης καυχάται με τα κέρδη	Η απώλεια επαγγελματικής και προσωπικής φήμης,

Διέγερση προηγείται και συνοδεύει το παιχνίδι Συχνότερες περιπτώσεις συμμετοχής στο παιχνίδι Παίκτης αυξάνει το ποσό που ποντάρει Φαντασία για το παιχνίδι Πολύ μεγάλο κέρδος Αβάσιμη αισιοδοξία	Σκέψεις μόνο για το παιχνίδι Τα επεισόδια των απωλειών διαρκούν περισσότερο, Ανικανότητα να σταματήσει το παιχνίδι, Παίκτης δανείζει χρήματα για το παιχνίδι, Ψέματα και απόκρυψη του προβλήματός από τους άλλους, Μείωση της ανησυχίας για την οικογένεια ή το σύζυγο, Μείωση χρόνου εργασίας υπέρ του παιχνιδιού, Άρνηση να πληρωθούν τα χρέη, Αλλαγές στην προσωπικότητα - οξυθυμία, κούραση, αντικοινωνικότητα Βαριά συναισθηματική κατάσταση στο σπίτι, Πολύ μεγάλα χρέη, που δημιουργούνται όσο με τις νόμιμες τόσο και παράνομες μεθόδους, Ανικανότητα να πληρώσει τα χρέη, Απελπισμένες προσπάθειες να σταματήσει το τζόγο	Μια αξιοσημείωτη αύξηση του χρόνου συμμετοχής στο παιχνίδι, και του ποσού που ποντάρει, Απομάκρυνση από την οικογένεια και τους φίλους, Τύψεις και μετάνοια Εχθρότητα προς τους άλλους Συναισθήματα πανικού Παράνομες ενέργειες , Απόγνωση, Αυτοκαταστροφικές σκέψεις και ενέργειες, Σύλληψη, Διαζύγιο, Κατάχρηση των οινόπνευμάτων ποτών , Συναισθηματικές διαταραχές, Απόσυρση στον εαυτό
--	--	--

4.3. Συμπτωματολογία

Από την ανασκόπηση της σχετικής βιβλιογραφίας με τη διαγνωστική διαδικασία της συμπεριφοράς του τζόγου προκύπτουν τα παρακάτω χαρακτηριστικά ή συμπτώματα του προβληματικού τζόγου

- Οι κλινικές μελέτες αναφέρουν ότι όταν ο τζόγος προοδεύει προς το παθολογικό στάδιο, τότε συχνά αυξάνονται οι ποσότητες των στοιχημάτων και ο χρόνος απασχόλησης με το τζόγο, επίσης αυξάνεται το επίπεδο της κατάθλιψης, της ντροπής και της ενοχής.
- Παρόλο ότι τα χρήματα παίζουν σημαντικό ρόλο, οι άντρες παθολογικοί τζογαδόροι πολύ συχνά αναφέρουν ότι αναζητούν δράση και την

αίσθηση ευφορίας, την οποία παρομοιάζουν με αυτήν που προκαλείται από την κοκαΐνη ή άλλα διεγερτικά χάπια.

- *Οι παθολογικοί τζογαδόροι αναφέρουν τη διέγερση η οποία χαρακτηρίζεται από ευχάριστη αύξηση των παλμών, ταχυκαρδία, ναυτία ή αναγούλα. Αυτά μπορούν να βιώνουν όταν τζογάρουν ή όταν ακόμα κάποιες καταστάσεις τους θυμίζουν το τζόγο.*
- *Οι παθολογικοί τζογαδόροι μπορούν για μέρες να παραμείνουν χωρίς ύπνο, για αρκετό χρονικό διάστημα να μην τρώνε και να μην προσέχουν την ατομική τους υγιεινή.*
- *Αναφέρεται η ανάγκη ανάληψης μεγαλύτερου ρίσκου ή αύξηση των στοιχημάτων ώστε να καλύπτεται το επιθυμητό επίπεδο του ενθουσιασμού όπως και τα συμπτώματα αποχώρησης από το τζόγο.*
- *Παράλληλα με τις προαναφερόμενες ψυχολογικές αντιδράσεις, οι κλινικοί αναφέρουν ότι μερικοί παθολογικοί τζογαδόροι ενδιαφέρονται λιγότερο για τη δράση και τον ενθουσιασμό, αλλά περισσότερο στη διαφυγή. Αναζητούν να βιώσουν αμνησία και κάποιου είδους μούδιασμα, να μην αισθάνονται πόνο.*
- *Επίσης υπάρχουν αποδείξεις ότι αρκετοί παθολογικοί τζογαδόροι βιώνουν διαστροφές στη σκέψη τους. Οι γνωστικές διαστροφές μπορούν να σχετίζονται με την άρνηση, τις προκαταλήψεις, τα έμμονα πιστεύω και άλλου είδους μαγικές σκέψεις, και την εμφανή παντοδυναμία. Συχνά οι παθολογικοί τζογαδόροι δεν αντιλαμβάνονται ή αρνούνται την σοβαρότητα της κατάστασής τους. Επίσης μπορούν να έχουν εμμονή με κάποια συγκεκριμένα νούμερα, μέρες της εβδομάδας, χρώματα του ενδύματος που θα φορέσουν, με συγκεκριμένα μηχανήματα ή είδη παιγνιδιών, όπως και με κάποια αντικείμενα τα οποία κατά την πίστη τους μπορούν να τους φέρουν τύχη.*

5. Ευρήματα σχετικά με το τζόγο από διάφορες έρευνες.

5.1. Τζόγος και φύλο

Παρόλο ότι ο παθολογικός τζόγος παρατηρείται πιο συχνά στους άνδρες, στις γυναίκες αυτή η πάθηση εξελίσσεται σε πιο βαριές μορφές. Στις γυναίκες ο εθισμός στο τζόγο δημιουργείται τρεις φορές πιο γρήγορα και η θεραπεία τους είναι πιο δύσκολη.

Στη σύγκριση με τους άνδρες το πρόβλημα παθολογικού τζόγου στις γυναίκες εμφανίζεται κατά πιο ώριμη ηλικία, και για άλλους λόγους. Ο πιο συχνός λόγος είναι τα προσωπικά προβλήματα. Οι γυναίκες προσπαθούν να ξεφύγουν από τα προβλήματα στο παιγνίδι. Πιο συχνά αυτό συμβαίνει στην ηλικία από 21 έως 55 ετών, και στις 1-4% των περιπτώσεων παίρνει τέτοια μορφή ώστε είναι απαραίτητη η κλινική βοήθεια. Κάθε τρίτος παθολογικός τζογαδόρος είναι η γυναίκα.

5.2. Επιπτώσεις του τζόγου για χώρο εργασίας

Τα τελευταία χρόνια έχει αναγνωριστεί ότι ο τζόγος είναι μια από τις συχνότερες αιτίες των κλοπών, και 85% των παθολογικών τζογαδόρων κατά τη διάρκεια της θεραπείας τους έχουν αποδεχτεί ότι είχαν κλέψει από τους εργοδότες τους (Stuart, 1991). Από τις έρευνες υπάρχουν ενδείξεις ότι οι παθολογικοί τζογαδόροι ελκύονται από τα επαγγέλματα όπως του χρηματιστή, ασφαλιστή, τραπεζίτη ή πωλητή, όπου έχουν τη δυνατότητα να χειρίζονται τα χρήματα.

Από την ανάγκη να έχουν συνέχεια μετρητά χρήματα, πολλοί τζογαδόροι εμμένουν επίμονα στις δικές τους θέσεις εργασίας. Έχει υπολογιστεί ότι περίπου οι 85% από όλους τους παθολογικούς τζογαδόρους έχουν βρει εργασία στις κρίσιμους για αυτούς περιόδους (Fulcher, 1983).

5.4. Κοινωνικές έρευνες.

Πρόσφατα η Γενική Λογιστική Διεύθυνση των Ενωμένων Πολιτειών (the United States General Accounting Office- GAO) έχει παρουσιάσει αποδεικτικά στοιχεία και ευρήματα της Εθνικής Επιτροπής Έρευνας Τζόγου και έχει συμπεράνει ότι οι πρόσφατες έρευνες δεν κατάφεραν να

προσδιορίσουν με σαφήνεια τις κοινωνικές επιδράσεις του τζόγου για διάφορους λόγους (General Accounting Office, 2000). Ο αριθμός σχετικών και σχεδιασμένων με υψηλή ποιότητα ερευνών είναι εξαιρετικά περιορισμένος. Παρόλο που στη διάθεση των ερευνητών υπάρχουν βάσεις δεδομένων για οικογενειακά προβλήματα, εγκληματικότητα απόπειρες αυτοκτονίας τα ερευνητικά συστήματα γενικότερα δεν συλλέγουν τα αίτια αυτών των περιστατικών, για αυτό το λόγο αυτά τα δεδομένα δεν μπορούν να συσχετιστούν με το τζόγο. Επίσης, παρόλο ότι οι μελέτες έχουν δείξει συνεχόμενη αύξηση κοινωνικού κόστους των παθολογικών περιπτώσεων του τζόγου, είναι δύσκολο να απομονωθεί ο τζόγος ως μοναδικός παράγοντας οποίος αποτελεί αιτία εμφάνισης αυτών των προβλημάτων γιατί οι παθολογικοί τζογαδόροι συχνά έχουν και άλλες διαταραχές συμπεριφοράς. Παρόλο ότι σε κάποιες έρευνες βρέθηκαν αποδείξεις ότι ο τζόγος, ειδικά ο παθολογικός τζόγος συνοδεύεται με την αύξηση των οικογενειακών προβλημάτων (όπως βία, κακοποίηση παιδιών, διαζύγια), εγκληματικότητας και των αποπειρών αυτοκτονίας, η Εθνική Επιτροπή Έρευνας Τζόγου δεν βγάζει συμπεράσματα ότι ο τζόγος αυξάνει αυτά τα προβλήματα στο γενικό πληθυσμό.

Επίσης η Γενική Λογιστική Διεύθυνση (GAO) έχει αποτύχει κατά την προσπάθεια της να βρει τις σχέσεις μεταξύ του τζόγου και της πτώχευσης. Όμως οι ερευνητές στο Illinois έχουν καταθέσει ότι ο παθολογικός τζόγος προκαλεί πτώχευση, οικογενειακά προβλήματα, απόπειρες αυτοκτονίας και την εγκληματικότητα.

Οι θεραπευτές συχνά αναφέρουν ότι οι ασθενείς που αναζητούν θεραπεία για τον παθολογικό τζόγο έχουν ποικίλα κοινωνικά προβλήματα τα οποία είχε προκαλέσει ο τζόγος, και οι ασθενείς δηλώνουν ότι ο τζόγος είναι η αιτία εμφάνισης κάποιων δυσκολιών. Αλλά πρέπει να σημειωθεί ότι τα άτομα που ζητούν θεραπεία σε μεγάλο βαθμό διαφέρουν από τα άτομα τα οποία έχουν παθολογικό τζόγο αλλά δεν κάνουν καμία προσπάθεια ώστε να αναζητήσουν τη θεραπεία. Χαρακτηριστικά αυτοί που αναζητούν τη θεραπεία έχουν μεγαλύτερη ποικιλία προβλημάτων και με μεγαλύτερη ένταση στη σύγκριση με τα άτομα με ίδιο πρόβλημα τζόγου.

ΜΕΡΟΣ II

Στο πλαίσιο της γενικότερης άνθησης της ηλεκτρονικής επιχειρηματικότητας τα τελευταία χρόνια παρατηρείται ραγδαία αύξηση των νεοεμφανιζόμενων ηλεκτρονικών καζίνο και διάφορων ηλεκτρονικών σελίδων των τυχερών παιγνιδιών, τα οποία ελκύουν εκατομμύρια ανθρώπων σε όλο το κόσμο. Λαμβάνοντας υπόψη το ρυθμό εξέλιξής και εξάπλωσης των ηλεκτρονικών υπηρεσιών και γνωρίζοντας τη σοβαρότητα των συνεπειών του παθολογικού τζόγου εκτός Διαδικτύου, δεν μπορεί να μείνει εκτός προσοχής το ζήτημα του ηλεκτρονικού τζόγου στο Διαδίκτυο. Στα επόμενα κεφάλια 1) θα γίνει κριτική σύγκριση του εθισμού στον ηλεκτρονικό τζόγο στο Διαδίκτυο με εθισμό στον κλασσικό τζόγο και στο καθεαυτό Διαδίκτυο. 2) θα παρουσιαστούν μερικές από τις βασικές κοινωνικές συνέπειες του ηλεκτρονικού τζόγου και τέλος, 3) θα γίνει προσπάθεια θεωρητικής προσέγγισης στη διαδικασία εμπλοκής ατόμου με το τζόγο.

6. Κριτική σύγκριση του εθισμού στον ηλεκτρονικό τζόγο στο Διαδίκτυο με εθισμό στον κλασσικό τζόγο και στο καθεαυτό Διαδίκτυο.

Προηγουμένως παρουσιάστηκαν τα χαρακτηριστικά στοιχεία και οι ορισμοί του παθολογικού εθισμού στον κλασσικό τζόγο. Από τις έρευνες για το εθισμό στον ηλεκτρονικό τζόγο στο Διαδίκτυο προκύπτει ότι αυτή η μορφή συμπεριφοράς περιέχει αρκετά κοινά συμπτώματα με τις προαναφερόμενες συμπεριφορές του κλασσικού προβληματικού τζόγου, αλλά και παρουσιάζει πλέον και χαρακτηριστικά τα οποία είναι παρόμοια με αυτά του εθισμού στη χρήση του Διαδικτύου κάθε' αυτού. Με σκοπό πιο αποτελεσματικής κριτικής σύγκριση στοιχείων αυτών θεωρείται απαραίτητη η παρουσίαση των χαρακτηριστικών στοιχείων του εθισμού στη χρήση του Διαδικτύου.

Η καινούριας μορφής εξάρτηση ο εθισμός στη χρήση του Διαδικτύου περιέχει κάποια κοινά συμπτώματα με τις προαναφερόμενες συμπεριφορές.

6.1.Εθισμός στη χρήση του Διαδικτύου

Με την εξάπλωση της χρήσης του Διαδικτύου, μερικοί από τους θεωρητικούς υποστηρίζουν ότι κάποια είδη κοινωνικής παθολογίας όπως ο

εθισμός πιθανών θα συσχετιστούν στον κυβερνοχώρο και τον ονομάζουν τεχνολογικό εθισμό (technological addiction) (e.g. Shotton, 1989; Griffiths, 1996a; 1997). Ο τεχνολογικός εθισμός λειτουργικά ορίζεται ως μη-χημικός (συμπεριφορικός) εθισμός ο οποίος περιέχει αλληλοεπίδραση ανθρώπου και μηχανήματος. Διακρίνεται σε παθητικό (τηλεόραση) ή ενεργητικό (ηλεκτρονικά παιχνίδια) και συνήθως περιέχει στοιχεία παρακίνησης και ενίσχυσης, τα οποία συμβάλλουν στην επίταση των τάσεων του εθισμού (Griffiths, 1998). Τεχνολογικός εθισμός μπορεί να χαρακτηριστεί ως υποκατηγορία συμπεριφορικού (μη-χημικού) εθισμού (Marks, 1990) και παρουσιάζει τα κεντρικά συστατικά του εθισμού (προεξάρχουσα τάση, μεταβολή διάθεσης, ανοχή, συμπτώματα στέρησης, σύγκρουση και υποτροπή (Griffiths, 1998, 2001α).

Ο εθισμός στη χρήση του Διαδικτύου (Young, 1997) όπως και ο παθολογικός τζόγος (National Research Council, 1999) θεωρούνται ως "καθαρή" εξάρτηση ανεπηρέαστη από ψυχοδραστικές ουσίες. Η διαφορά με την εξάρτηση από τις χημικές ουσίες βρίσκεται στο γεγονός ότι ο παθολογικός τζογαδόρος και το άτομο εξαρτημένο από το Διαδίκτυο δεν χάνει την σωματική του ισορροπία και δεν νιώθει τις βελόνες στα άκρα του. Όμως 30%- 50% των παθολογικών τζογαδόρων έχουν αναφέρει ότι παρουσιάζουν άλλα συμπτώματα στέρησης παρόμοια με αυτά που βιώνουν οι άνθρωποι όταν σταματούν τη χρήση ναρκωτικών, αισθάνονται άγχος, απογοήτευση, έλλειψη σιγουριάς, και όταν ξεκινούν πάλι το τζόγο αυτά τα συμπτώματα εξαφανίζονται. Παρόμοια ευρήματα προκύπτουν από τις έρευνες για εθισμό στο Διαδίκτυο το εξαρτημένο άτομο ονειρεύεται την στιγμή όταν θα μπει στο Διαδίκτυο και όταν δεν είναι σε ζωντανή σύνδεση με το Διαδίκτυο (off- line) παρουσιάζει νευρική κατάσταση, άγχος και άλλα συμπτώματα στέρησης (Turkle, 1997, Young, 1997).

6.2.Ομοιότητες και διαφορές του εθισμού στον ηλεκτρονικό τζόγο στο Διαδίκτυο με τον εθισμό στον κλασσικό τζόγο και στον εθισμό της χρήσης του Διαδικτύου.

Η βιομηχανία της τύχης είναι πολύ χρυσοφόρα επένδυση για να παραμείνει έξω από τον κυβερνοχώρο. Και επειδή η πρόοδος της

τεχνολογίας πάντοτε επηρέαζε την ανάπτυξη τυχερών παιχνιδιών γι' αυτό και σήμερα συνεχίζει να εμπλουτίζει τις δυνατότητες της αγοράς, μια από τις οποίες είναι ο ηλεκτρονικός τζόγος στο Διαδίκτυο.

Η υπερβολική ενασχόληση με τυχερά παιχνίδια Διαδικτύου παρουσιάζει ψυχολογικά και κοινωνικά χαρακτηριστικά αρκετά από τα οποία είναι παρόμοια με αυτά τα του εθισμού στον κλασσικό τζόγο άλλα και κάποια άλλα τα οποία ενισχύουν τη συμπεριφορά εθισμένη στη χρήση του Διαδικτύου (τεχνολογικός εθισμός).

Σε όλες αυτές οι κατηγορίες, εξαρτημένα άτομα ασχολούνται με την εξάρτηση τους, βιώνουν χαμηλή αυτοεκτίμηση, χρησιμοποιούν τελετουργίες και αναζητούν την άμεση ευχαρίστηση και ικανοποίηση (Griffiths, 1995, Young, 1997). Η ενασχόληση με τυχερά παιχνίδια μέσω του Διαδικτύου προωθείται από καινούρια στοιχεία τα οποία χαρακτηρίζουν τις συμπεριφορές σχετικές με τη χρήση του Διαδικτύου: η πρακτική ευκολία χρήσης, ελκυστικότητα, ελευθερία επιλογής, ανωνυμία και ιδιωτικός χαρακτήρας της διαδικασίας (Turkle, 1997, Young, 1997). όταν μπορεί να παίζει κανείς από το σπίτι ή το γραφείο του.

6.2.1.Λειτουργικά κριτήρια εθισμένης συμπεριφοράς

Για τους σκοπούς πιο αποτελεσματικής σύγκρισης του εθισμού στον ηλεκτρονικό τζόγο με τον εθισμό στον κλασσικό τζόγο και στην καθεαυτή χρήση του Διαδικτύου πρέπει να εισαχθεί λειτουργικός ορισμός του εθισμού γενικότερα. Η οποιαδήποτε συμπεριφορά η οποία περιέχει έξι παρακάτω κριτήρια λειτουργικά ορίζεται ως εθισμένη συμπεριφορά. Τα κριτήρια αυτά είναι: προεξάρχουσα τάση, μεταβολή διάθεσης, ανοχή, συμπτώματα στέρησης, σύγκρουση και υποτροπή (Griffiths, 1998, 2001α).

Προεξάρχουσα τάση - λαμβάνει χώρα, όταν μια συγκεκριμένη δραστηριότητα γίνεται η πιο σημαντική ενασχόληση στη ζωή του ατόμου και κυριαρχεί στη σκέψη του (γνωστικές διαστρεβλώσεις), παρουσιάζονται συναισθήματα πόθου, λαχτάρας και αρνητικές επιπτώσεις στην κοινωνική ζωή του ατόμου. Για παράδειγμα, το άτομο ακόμα και όταν δεν είναι απασχολημένος με τη συγκεκριμένη δραστηριότητα θα σκέφτεται για την επόμενη στιγμή όταν θα είναι.

Μεταβολή διάθεσης - παραπέμπεται στις υποκειμενικές εμπειρίες που αναφέρουν οι άνθρωποι ως συνέπεια εμπλοκής με συγκεκριμένη δραστηριότητα και την κρίνουν ως υποδειγματική στρατηγική, που τους φέρνει ευφορία και αίσθηση "διαφυγής"

Ανοχή - είναι η διαδικασία κατά την οποία το άτομο αυξάνει την ποσότητα της συγκεκριμένης δραστηριότητας με στόχο επιδίωξης της προηγούμενης επίδρασης αυτής της δραστηριότητας. Για παράδειγμα, ο τζογαδόρος συνέχεια πρέπει να αυξάνει τα ποσά που ποντάρει για να αισθανθεί την ευφορία, την οποία αρχικά μπορούσε να προκαλεί και πιο μικρό στοίχημα.

Συμπτώματα στέρησης - αναφέρονται σε δυσάρεστες συναισθηματικές καταστάσεις και/ή σωματικές επιπτώσεις οι οποίες εμφανίζονται όταν το άτομο αποσύρεται από τη δραστηριότητα ή απότομα μειώνει την εμπλοκή του με αυτήν, λ.χ. τρεμούλιασμα, νευρικότητα, ναυτία κλπ.

Σύγκρουση - αναφέρεται σε συγκρούσεις ανάμεσα σε εθισμένα άτομα και τους ανθρώπους του περιβάλλοντός τους (διαπροσωπικές συγκρούσεις), σε συγκρούσεις με άλλες δραστηριότητες, (όπως η εργασία, η κοινωνική ζωή, τα ενδιαφέροντα) ή σε προσωπική εσωτερική σύγκρουση, η οποία προέρχεται από την ανησυχία για τη συγκεκριμένη δραστηριότητα.

Υποτροπή - είναι η τάση για την επαναλαμβανόμενη επιστροφή στις προηγούμενες μορφές της συγκεκριμένης δραστηριότητας ακόμα μετά τις περιόδους αποχής και ελέγχου.

6.2.2. Διαφορές ανάμεσα στα δύο είδη τζογαδόρων

Τώρα, μετά την εισαγωγή του λειτουργικού ορισμού του εθισμού θα παρουσιαστούν συγκριτικά στοιχεία τα οποία διαφοροποιούν τους κλασσικούς τζογαδόρους από τους τζογαδόρους που παίζουν στο Διαδίκτυο. Η συγκεκριμένη ποιοτική έρευνα βασίστηκε στη μελέτη περιπτώσεων τζογαδόρων Διαδικτύου και κλασσικών τζογαδόρων και διεξάχθηκε στη Μεγάλη Βρετανία το 2001 από τους Griffiths, και Parke. Τα ευρήματα αναφέρουν ότι οι κλασσικοί τζογαδόροι είχαν εκφράσει μεγάλη επιθυμία να χρησιμοποιήσουν το Διαδίκτυο για να παίξουν για τους λόγους ευχέρειας (ώρες και αμεσότητα), τις βελτιωμένες διευκολύνσεις (λογαριασμοί) και για τα αφορολόγητα στοιχήματα. Όμως, υπάρχουν εμπόδια στο διαδιδρακτικό τζόγο,

όπως για παράδειγμα δεν μπορεί κανείς να αποκτήσει την ισχύουσα πιστωτική κάρτα και δεν υπάρχει "φυσική" είσπραξη των κερδών, η οποία ευχαριστεί αυτά τα άτομα. Από την έρευνα προκύπτουν λεπτές διαφορές ανάμεσα στα δύο είδα τζογαδόρων σε μερικές διαστάσεις: α) οικονομική σταθερότητα, β) κίνητρα, γ) σωματικές αντιδράσεις, δ) ανταγωνισμός ε) ανάγκη αναγνώρισης και στ) κοινωνική παροχή.

Οικονομική σταθερότητα - Στη σύγκριση με τους κλασσικούς τζογαδόρους οι τζογαδόροι του Διαδικτύου παρουσιάζουν οικονομική σταθερότητα, δηλαδή στην αρχή του μήνα αφήνουν κάποιο ποσό χρημάτων το οποίο θα χρησιμοποιήσουν για να παίξουν και όταν αυτά τελειώσουν, σταματάνε να στοιχηματίζουν. Οι κλασσικοί τζογαδόροι έχουν παραδεχτεί ότι δεν κάνουν κάτι παρόμοιο.

Κίνητρα - Οι κλασσικοί και διαδικτυακοί τζογαδόροι διαφέρουν όσον αφορά τα κίνητρα της εμπλοκής τους στη διαδικασία του τζόγου. Οι κλασσικοί τζογάροι για τους λόγους έκφρασης και αποτελεσματικότητας περισσότερο από αυτούς που παίζουν μέσω Διαδικτύου. Το "πραγματικό" περιβάλλον ενισχύει περισσότερο την ικανοποίηση των αναγκών τους στη σύγκριση με το περιβάλλον του σπιτιού.

Σωματικές αντιδράσεις - Οι κλασσικοί τζογαδόροι έχουν αναφέρει εμφάνιση μεγαλύτερων σωματικών αντιδράσεων (λχ. ταχυπαλμία) όταν παίζουν στη σύγκριση με τους τζογαδόρους του Διαδικτύου. Για παράδειγμα οι κλασσικοί τζογαδόροι έχουν αναφέρει περισσότερες εκδηλώσεις ναυτίας, ζάλης, πόνους στο στομάχι μετά από τις σημαντικές απώλειες. Το συγκεκριμένο εύρημα σχετίζεται με το προηγούμενο ότι οι κλασσικοί τζογαδόροι είναι πιο εκφραστικοί και παρορμητικοί και αντιδρούν πιο έντονα στις περιπτώσεις απώλειας.

Ανταγωνισμός - Οι τζογαδόροι του Διαδικτύου παρουσιάζουν μεγαλύτερο ανταγωνισμό από τους κλασσικούς τζογαδόρους, γιατί συγκεντρώνουν την προσοχή τους όχι μόνο στους "ηλεκτρονικούς" αντιπάλους που είναι ενσωματωμένοι σε αυτά τα προγράμματα αλλά προσπαθούν να κερδίσουν το σύστημα.

Ανάγκη αναγνώρισης - Η συγκεκριμένη έρευνα υποστηρίζει ότι τα ηλεκτρονικά προγράμματα τυχερών παιχνιδιών μπορούν να ικανοποιούν τη

ψυχολογική ανάγκη για αυτό-εκτίμηση. Εδώ βέβαια δεν υπάρχουν φίλοι οι μπορούν να δώσουν συγχαρητήρια και να δείξουν σεβασμό στον παίκτη, αλλά οι ηλεκτρονικές σελίδες περιέχουν παραθυράκια για μηνύματα τα οποία στις περιπτώσεις νίκης θα ενημερώνουν τον παίκτη για το κέρδος αλλά θα του προσφέρουν επίσης μηνύματα κοινωνικής επιβράβευσης.

Κοινωνική παροχή - Όταν παίζει κανείς μαζί με τους φίλους και μπροστά στους άλλους θεατές παρουσιάζει τάση να αυξάνει το επίπεδο αναλαμβανόμενου ρίσκου όταν ποντάρει και αυξάνει τη διάρκεια και συχνότητα των χώρων που μπορεί να τζογάρει. Λαμβάνοντας υπόψη την απομονωμένη φύση του διαδικτυακού στοιχήματος η υπόθεση θα μπορούσε να είναι ότι το ρίσκο που αναλαμβάνει κανείς όταν παίζει τα τυχερά παιχνίδια στο Διαδίκτυο θα είναι μικρότερο. Όμως, όπως επίσης έχει υποστηρίξει ο Griffiths ότι μια από τις συνέπειες της τεχνολογίας και του Διαδικτύου είναι η ριζική μετατροπή της κοινωνικής φύσης της διαδικασίας του τζόγου στη δραστηριότητα η οποία ουσιαστικά είναι αντικοινωνική (Griffiths, Parke, 2002). Οι έρευνες έχουν δείξει ότι τα άτομα τα οποία έχουν προβλήματα από την ενασχόληση τους με το τζόγο προτιμούν να παίζουν μόνοι τους (αυτοί που παίζουν για διαφυγή) (Griffiths, 1995). Επίσης από την ανασκόπηση ευρημάτων άλλων ερευνών, οι περισσότεροι προβληματικοί τζογαδόροι αναφέρουν ότι σε πιο κρίσιμες περιόδους της προβληματικής ενασχόλησης τους με το τζόγο παίζουν απομονωμένοι από τους άλλους. Ο τζόγος από κοινωνική άποψη για τους ανθρώπους το αρχικό κίνητρο των οποίων για να παίζουν είναι η ευκαιρία να έχουν λίγη διασκέδαση και να αποκτήσουν κάποια λίγα χρήματα θα ήταν ένα είδος ακίνδυνης δραστηριότητας μέσω του Διαδικτύου. Όμως υποθετικά, όσων το αρχικό κίνητρο είναι η συστηματική ενασχόληση με τυχερά παιχνίδια με σκοπό της απόκτησης χρημάτων θα βιώσουν πιθανών περισσότερα προβλήματα. Μια από τις μεγαλύτερες επιρροές της τεχνολογίας είναι η μετατροπή της κοινωνικής φύσης του τζόγου στην αντικοινωνική. Και από την άποψη αυτή, η πιθανή υπόθεση θα μπορούσε να είναι ότι αφού ο τζόγος γίνεται όλο και περισσότερο τεχνολογικός τότε και προβλήματα που σχετίζονται με αυτόν θα αυξηθούν λόγω της αντικοινωνικής του φύσης (Griffiths, Parke, 2002).

Ο Griffiths υποστηρίζει ότι οι άνθρωποι που είναι εθισμένοι στο τζόγο οι οποίοι διαλέγουν τη ζωντανή σύνδεση Διαδικτύου για να στοιχηματίσουν δεν είναι εθισμένη στο καθεαυτό Δίκτυο, αλλά το χρησιμοποιούν ως μέσον (Griffiths, 2001α, Griffiths, Parke, 2002). Πιθανόν, τα δομικά χαρακτηριστικά των ηλεκτρονικών σελίδων από μόνα τους προωθούν την τάση προς εθισμό (Griffiths, 1996). Τα δομικά χαρακτηριστικά, όπως σχεδιασμένη ελκυστικά η παρουσίαση των προϊόντων τους, προωθεί και ενισχύει την αλληλεπίδραση του χρήστη με τις ηλεκτρονικές σελίδες και μέχρι κάποιο βαθμό προτείνει τις εναλλακτικές πραγματικότητες για τους χρήστες όπου αυτοί μπορούν να αισθάνονται την αυτονομία τους, την οποία θα αντιλαμβάνονται ως ψυχολογική επιβράβευση.

6.3. Κοινωνικές συνέπειες του ηλεκτρονικού τζόγου στο Διαδίκτυο

Μια σειρά υπηρεσιών αναπτύχθηκαν στο Διαδίκτυο, έτσι ώστε κάθε άνθρωπος του πλανήτη να μπορεί να παίξει από το σπίτι ή το γραφείου του, το μόνο που χρειάζεται είναι η σύνδεση με το Διαδίκτυο και διαθέτει πιστωτική κάρτα σε κάποια τράπεζα. Τα τυχερά παιχνίδια στο Διαδίκτυο έχουν παγκόσμια εμβέλεια και είναι προσιτά 24 ώρες. Τον τελευταίο χρόνο αναπτύχθηκαν εκατοντάδες ηλεκτρονικές σελίδες του Διαδικτύου που υπόσχονται κέρδη, βιβλία με τεχνικές και οδηγίες για να σαγηνεύσει κανείς την τύχη.

Υπάρχουν και άλλες εξελίξεις οι οποίες παρουσιάζονται ως πλέον πιθανές να διευκολύνουν τη χρήση υπηρεσιών του Διαδικτύου σχετιζόμενες με το τζόγο 1) υψηλά εξελιγμένο λογισμικό παιγνίων, 2) ολοκληρωμένα συστήματα ηλεκτρονικών μετρητών, 3) πολύγλωσσες ηλεκτρονικές σελίδες 4) επαυξημένη πραγματικότητα (λ.χ. "πραγματικός" τζόγος μέσω χρήσης της κάμερας του Διαδικτύου, που προσφέρει συναλλαγή του παίκτη με τον χειριστή, 5) ζωντανά τηλεχειριζόμενα στοιχήματα (για να παίξει κανείς μόνος του ή με τους άλλους), 6) βελτιωμένα συστήματα εξυπηρέτησης των πελατών. Σύμφωνα με κάποιους υπολογισμούς 2.3 δισ. δολάρια (ΗΠΑ) ξοδεύονται το χρόνο παγκοσμίως στο ηλεκτρονικό τζόγο στο Διαδίκτυο και μέγεθος της αγοράς τριπλασιάστηκε από 1997 (Mitka, 2001). Μια έρευνα, η οποία παρουσιάζει λεπτομέρειες σε πάνω από 1400 ηλεκτρονικές σελίδες

που είναι διαθέσιμα σε όλο το κόσμο, υπολογίζει ότι αριθμός των παικτών μέσω Διαδικτύου θα αυξηθεί από κατά προσέγγιση 4 εκατομμύρια ανθρώπων το 1999 μέχρι 15 εκατομμύρια το 2004 (Sinclair, 2000).

Λαμβάνοντας υπόψη αυτήν την εξελικτική τάση της ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια στο Διαδίκτυο παρακάτω θα παρουσιαστούν κάποιες κοινωνικές συνέπειες εξάπλωσης του τζόγου.

Όσον αφορά τις αρνητικές συνέπειες της υπερβολικής ενασχόλησης με τζόγο στη ζωή του ατόμου και στην κοινωνία γενικότερα, παράλληλα με γνωστούς τομείς όπως το διαζύγιο, πτώχευση, χρέη, επιπτώσεις στο επίδομα ανεργίας, κόστος ποινικών υποθέσεων (Rose, 1999), ασφάλεια υγείας, θεραπεία παθολογικού τζόγου εμφανίζονται καινούργια προβλήματα όπως νομιμότητα του διαδικτυακού (online) τζόγου (σε κάποια μέρη δεν επιτρέπονται τα τυχερά παιχνίδια), ενασχόληση με το τζόγο στο Διαδίκτυο σε χώρους εργασίας, ηλεκτρονικά μετρητά, ζήτημα της φορολογίας των κερδών, προστασία των ευάλωτων, των ανηλίκων ειδικότερα και γενικότερα προστασία όλων των παικτών, επειδή η καθεαυτή η παγκόσμια φύση του Διαδικτύου περιορίζει την ελεγκτική και ρυθμιστική ικανότητα των τοπικών κυβερνήσεων.

1) Ο διαδικτυακός (online) τζόγος είναι ημιπαράνομος.

Σε κάποια μέρη του κόσμου (όπως στη Χαβάη) τα κάθε μορφής τυχερά παίγνια απαγορεύονται. Τι γίνεται με τους κατοίκους αυτής της πολιτείας οι οποίοι ποντάρουν ηλεκτρονικά σε ρουλέτα που βρίσκεται στο Λας Βέγκας; Αν κάποιος προσαχθεί στο δικαστήριο ποιας πολιτείας το δίκαιο θα ισχύσει; Ο εισαγγελέας θα υποστηρίξει ότι αφού το υποκείμενο του νόμου βρίσκεται στη Χαβάη το έγκλημα τελέσθηκε εκεί και πρέπει να τιμωρηθεί. Η υπεράσπιση από τη μεριά της θα ζητήσει αθώωση αφού η πράξη τελέσθηκε θεωρητικά στην πόλη όπου επιτρέπεται ο τζόγος. Κατά συνέπεια δεν υπάρχει αδίκημα.

2) Ενασχόληση με το τζόγο στο Διαδίκτυο σε χώρους εργασίας

Όλο και περισσότερες εταιρίες είναι εξοπλισμένες με ηλεκτρονικά συστήματα και χρησιμοποιούν κάθε μέρα τις υπηρεσίες του Διαδικτύου. Η απεριόριστη πρόσβαση των εργαζόμενων στο Διαδίκτυο τους δίνει τη δυνατότητα να ασχοληθούν με το τζόγο χωρίς αυτό να προκαλέσει τις υποψίες του προϊσταμένου ή των συναδέλφων επειδή ο τζόγος στο Διαδίκτυο είναι

απομονωμένη δραστηριότητα. Και η υπερβολική ενασχόληση σίγουρα μπορεί να επηρεάσει την απόδοση του εργαζομένου.

3) Ηλεκτρονικά μετρητά

Για τους περισσότερους τζογαδόρους πολύ πιθανόν η ψυχολογική αξία των ηλεκτρονικών χρημάτων θα είναι λιγότερη από την αξία των "πραγματικών" χρημάτων (είναι παρόμοιο με τις μάρκες που χρησιμοποιούνται σε άλλες καταστάσεις του τζόγου). Ο τζόγος με ηλεκτρονικά μετρητά μπορεί να οδηγήσει σε όπως το ονομάζουν οι ψυχολόγοι "αναστολή της κρίσης". Η αναστολή της κρίσης αναφέρεται σε δομικό χαρακτηριστικό γνώρισμα το οποίο προσωρινά αποδιοργανώνει το σύστημα οικονομικών αξιών του τζογαδόρου και κινητοποιεί το περαιτέρω τζόγο. Πολύ συχνά οι παίχτες ξαναποντάρουν με τις μάρκες και τα σύμβολα χωρίς δισταγμό επειδή η ψυχολογική τους αξία είναι πολύ μικρότερη από την πραγματική αξία.

4) Εγκλήματα μέσα στο Διαδίκτυο

Τα τελευταία χρόνια έχει αναγνωριστεί ότι ο τζόγος είναι μια από τις συχνότερες αιτίες των κλοπών, και 85% των παθολογικών τζογαδόρων κατά τη διάρκεια της θεραπείας τους έχουν αποδεχτεί ότι είχαν κλέψει από τους εργοδότες τους (Stuart, 1991). Από τις έρευνες υπάρχουν ενδείξεις ότι οι παθολογικοί τζογαδόροι ελκύονται από τα επαγγέλματα όπως του χρηματιστή, ασφαλιστή, τραπεζίτη ή πωλητή, όπου έχουν τη δυνατότητα να χειρίζονται τα χρήματα.

Από την ανάγκη να έχουν συνέχεια μετρητά χρήματα, πολλοί τζογαδόροι εμμένουν επίμονα στις δικές τους θέσεις εργασίας. Έχει υπολογιστεί ότι περίπου το 85% από όλους τους παθολογικούς τζογαδόρους έχουν βρει εργασία στις κρίσιμες για αυτούς περιόδους (Fulcher, 1983). Ξέροντας για τις περιπτώσεις παραπτωμάτων των τζογαδόρων που έχουν μεγάλα οικονομικά προβλήματα στο χώρο εκτός Διαδικτύου η πιθανή υπόθεση μπορεί να είναι ότι κάποιοι τζογαδόροι του Διαδικτύου θα προσπαθήσουν να βρουν χρήματα στο ίδιο το Διαδίκτυο.

Εδώ εμφανίζεται πρόβλημα κλοπής μέσω του Διαδικτύου. Ο παθολογικός παίκτης με πολύ καλή γνώση του υπολογιστή και των πληροφοριακών συστημάτων πιθανών δεν θα βγει να κλέβει στους δρόμους

αλλά θα προσπαθήσει να βρει άλλους τρόπους για να επενδύσει στο παιχνίδι. Είναι γνωστά εγκλήματα παράνομης πρόσβασης στις πληροφορίες στο Διαδίκτυο που σχετίζονται με χρήση προσωπικών στοιχείων άλλου φυσικού προσώπου, με διαφοροποίηση διευθύνσεων τεχνικών συστημάτων, με εκμετάλλευση πληροφοριών που μένουν μετά τη λύση προβλημάτων, εγκατάσταση ειδικών εξαρτημάτων γραφής που έχουν δυνατότητα εισαγωγής στα κανάλια μεταφοράς δεδομένων.

Επίσης είναι δυνατή η κλοπή πηγής των πληροφοριών, δηλαδή εδώ το έγκλημα δεν θα προέρχεται από την πλευρά του παθολογικού παίκτη αλλά από τους οικονομικούς εγκληματίες που κατέχουν αρκετή τεχνογνωσία και πληροφόρηση για να στήσουν δικό τους παράνομο καζίνο στις σελίδες του Διαδικτύου. Η παράνομη πρόσβαση στα αρχεία του νόμιμου ιδιοκτήτη μπορεί να γίνει μέσω της ανακάλυψης αδυναμιών στο σύστημα ασφάλειας και στην πορεία πληροφορίες μπορούν να αντιγραφτούν και να χρησιμοποιηθούν για τις παράνομες πράξεις.

5) Ζήτημα της φορολογίας των κερδών.

Αν κάποιος κερδίζει ένα σημαντικό ποσό στο ηλεκτρονικό καζίνο μιας άλλης χώρας κυβέρνηση ποιας χώρας πρέπει να φορολογήσει αυτά τα κέρδη.

6) Προστασία ευάλωτων

Υπάρχουν αρκετές κατηγορίες ευάλωτων ατόμων (λχ. έφηβοι, προβληματικοί τζογαδόροι, εθισμένοι στα ναρκωτικά και τον αλκοολισμό) στην περίπτωση τζόγου εκτός Διαδικτύου θα είχαν συναντήσει εμπόδια από τους υπεύθυνους του κλάδου. Η φύλαξη όμως των ηλεκτρονικών σελίδων από τη χρήση τέτοιων ατόμων δεν είναι αρκετή. Ακόμα αν το σύστημα ασφάλειας δεν παρουσιάζει κανένα ελάττωμα ο γκρουπιέρης του ηλεκτρονικού καζίνο δεν μπορεί ποτέ να είναι σίγουρος για το ποιος βρίσκεται στην άλλη άκρη της τηλεφωνικής γραμμής. Πως μπορεί να είναι κανείς σίγουρος ότι οι έφηβοι δεν θα χρησιμοποιήσουν την πιστωτική κάρτα των γονέων για παίξουν στο Διαδίκτυο.

Τα νέα δεδομένα που προκύπτουν από τη χρήση τεχνολογίας δημιουργούν νέα προβλήματα. Αυτά όμως πρέπει να τα αντιμετωπίσει μια νέου είδους νομοθεσία που αυτή τη φορά δεν πρέπει να είναι τοπική,

απαιτείται η παγκοσμιότητα στον τρόπο θεώρησης των τέτοιου είδους προβλημάτων. Όπως επίσης θα έπρεπε να δοθεί περισσότερη προσοχή στη μελέτη του τζόγου στο Διαδίκτυο για να υπάρχουν έγκυρα στοιχεία για προβλήματα που εμφανίζονται και θα εμφανιστούν για την εκπόνηση καλύτερων συστημάτων (κοινωνικών, κρατικών, τεχνολογικών) προστασίας των ανθρώπων από αυτά.

7.Θεωρητική προσέγγιση στη διαδικασία εμπλοκής ατόμου με το τζόγο

7.1. Μελέτη του ρίσκου στη διαδικασία του τζόγου

Η μελέτη της διαδικασίας εμπλοκής και ανάπτυξης εθισμού στα τυχερά παιχνίδια περιλαμβάνει την ανεύρεση συστημάτων κινήτρων, ηθικών αρχών και αξιών που διέπουν την οικονομική συμπεριφορά γενικότερα. Ειδικότερα αναφορά γίνεται στους παράγοντες που ωθούν το άτομο να αναλαμβάνει κάποιο ρίσκο, και σε τι βαθμό καθώς και στη διερεύνηση τρόπου που παίρνει αποφάσεις ώστε να αποφεύγει τις δυσμενείς συνέπειες.

7.1.1. Ορισμός του ρίσκου

Οι Kaplan και Garrick τονίζουν ότι ο ορισμός του ρίσκου περιέχει δύο βασικά στοιχεία: την αβεβαιότητα και την απώλεια. Στο πρώτο μαθηματικό επίπεδο προσδιορίζον το ρίσκο ως $R = \{(s_i, p_i, x_i)\} \dots$ όπου s_i - σενάριο προσδιορισμού, p_i - πιθανότητα του σεναρίου, x_i - μέτρηση συνέπειας του σεναρίου, δηλαδή μέτρηση της απώλειας. Επίσης θεωρούν ότι το ρίσκο είναι πολυδιάστατο φαινόμενο, το οποίο προϋποθέτει πολλές μετρήσεις πιθανών απωλειών. Τέλος κατάγουν τον ορισμό του ρίσκου στην οικογένεια των πολυδιάστατων καμπύλων πιθανοτήτων (Dean, 2001).

Κατά τον Dean το ρίσκο είναι αντιλαμβανόμενη έκταση σε πιθανή απώλεια. Δηλαδή η αντίληψη είναι πολύ σημαντικός παράγοντας κατά τη διαδικασία ανάλυσης του ρίσκου επειδή διαφορετικά άτομα μπορούν να αντιλαμβάνονται το ίδιο ρίσκο με διαφορετική κλίμακα αξιολόγησης, για κάποιον η σημαντικότητα του μπορεί να εκτιμηθεί περισσότερο μεγάλη σε σύγκριση με κάποιον άλλον.

Οι ψυχολόγοι με τον όρο Ρίσκο χαρακτηρίζουν την περιπτωσιακή δραστηριότητα, τα αποτελέσματα της οποίας είναι αβέβαια και μπορούν να περιέχουν πιθανές αρνητικές συνέπειες (Petrovsky, Yaroshevsky, 1998).

Στη ψυχολογία στο ρίσκο αποδίδονται τρεις αλληλένδετες σημασίες:

1) *Ρίσκο ως μέτρο αναμενόμενης ατυχίας* στην περίπτωση μην επιτυχίας σε κάποια δραστηριότητα, το οποίο υπολογίζεται βάση πιθανότητας της ατυχίας και το επίπεδο αρνητικών συνεπειών σε αυτήν την περίπτωση,

2) *Ρίσκο ως δραστηριότητα η οποία απειλεί το υποκείμενο με οποιαδήποτε απώλεια* (ήττα, τραυματισμός, ζημιά). Πειραματικά διακρίνονται δύο τύποι ρίσκου α) που ωθείται από κάποιο κίνητρο, δηλαδή αναμένεται κάποια ωφέλεια από τη δραστηριότητα και β) χωρίς “συμφέρον”, δηλαδή η κατάσταση δράσης η οποία η ίδια περιέχει την πηγή της ενέργειας της όπου η πηγή αυτή ενεργοποιείται κατά τη διαδικασία της δράσης. Και επίσης από τους υπολογισμούς αναμενόμενης ωφέλειας ή αναμενόμενης απώλειας κατά την πραγματοποίηση ανάλογης δραστηριότητας, ξεχωρίζουν δικαιολογημένο και μη δικαιολογημένο ρίσκο.

3) *Ρίσκο ως κατάσταση επιλογής μεταξύ δύο πιθανών τύπων δραστηριοτήτων:*

μιας λιγότερο ελκυστικής, αλλά περισσότερο ασφαλής και σίγουρης, και μιας περισσότερο ελκυστικής, αλλά με λιγότερη ασφάλεια, δηλαδή όπου το αποτέλεσμα μπορεί να είναι προβληματικό και συνδεδεμένο με τις αρνητικές συνέπειες. Παραδοσιακά εδώ διακρίνονται δύο είδη καταστάσεων: α) επιτυχία και αποτυχία αξιολογούνται βάσει μιας κλίμακας επιτευγμάτων, β) η αποτυχία ως συνέπεια θα έχει τιμωρία (φυσική απειλή, επώδυνα ερεθίσματα, κοινωνικά πρόστιμα (Petrovsky, Yaroshevsky, 1998).

Βασική διάκριση υπάρχει ανάμεσα στις καταστάσεις όπου το αποτέλεσμα εξαρτάται από την τύχη (τυχερές καταστάσεις) και με αυτές όπου το αποτέλεσμα εξαρτάται από τις ικανότητες του υποκειμένου (καταστάσεις δεξιοτήτων). Έχει αποδεχθεί, ότι κατά παρόμοιες συνθήκες οι άνθρωποι αναλαμβάνουν μεγαλύτερο επίπεδο ρίσκου όχι στις καταστάσεις της τύχης, αλλά στις καταστάσεις των δεξιοτήτων όταν δηλαδή θεωρούν ότι αποτέλεσμα εξαρτάται από αυτούς τους ίδιους.

Στη ψυχολογία το φαινόμενο του ρίσκου μελετάται στο πλαίσιο της κατανόησης του τρόπου με τον οποίο αναλαμβάνεται το ρίσκο, δηλαδή η ενεργή προτίμηση του υποκειμένου να επιλέγει μια περισσότερη ριψοκίνδυνη δραστηριότητα ή παρά μια ακίνδυνη (Petrovsky, Yaroshevsky, 1998).

7.1.2. Φαινόμενα που επηρεάζουν την ανάληψη του ρίσκου κατά το τζόγο

Στη μελέτη του τζόγου η ομαδική συμμετοχή στη διαδικασία του τζόγου εξετάζεται ως ένα από πιθανά φαινόμενα που επηρεάζουν την ανάληψη του

ρίσκου κατά το τζόγο. Η συμμετοχή στην ομάδα κατά το παιχνίδι γενικότερα σχετίζεται με τη μελέτη της διαδικασίας λήψης ομαδικών αποφάσεων. Από τις έρευνες είναι γνωστό ότι μια από τις τάσεις των ομάδων στη διαδικασία λήψης αποφάσεων, είναι η στροφή προς το ριψοκίνδυνο. Οι αποφάσεις που κάθε άτομο θα τις έβλεπε σαν ιδιαίτερα ριψοκίνδυνες, η ομαδική τους συνείδηση την κάνει αποδεκτή. Η αίσθηση της συλλογικής ισχύος μιας ομάδας, είναι δυνατόν να οδηγήσει σε πολύ τολμηρές αποφάσεις. Η αρχή βρέθηκε να ισχύει σε όλες της δυτικού τύπου κοινωνίες που είναι η έχουν περάσει τη φάση της εκβιομηχάνισης, όπου η ανάληψη ρίσκου θεωρείται κάτι που πρέπει να αποφεύγεται ή, τουλάχιστον, να ελέγχεται προσεκτικά (Παναγιωτόπουλος, 2000).

Οι Myers & Lamm, υποστηρίζουν ότι στη ομάδα, τα μέλη συσπειρώνονται γύρω από τις ακραίες απόψεις, την ριψοκίνδυνη και την πιο συντηρητική ("πόλωση της ομάδας") (Myers, 1998). Μια ερμηνεία του γιατί συμβαίνει αυτό, είναι ότι τα μέλη της ομάδας βλέπουν ότι, άτομα που εκτιμούν παίρνουν πιο ακραίες θέσεις από αυτούς, με συνέπεια να τοποθετούνται και οι ίδιοι όλο και πιο ακραία. Και ο ίδιος εκφραστής της ιδέας, βλέποντας την απήχηση που έχει, μετατοπίζεται σε πιο ακραίες θέσεις, πολώνοντας έτσι το φάσμα των απόψεων. Μια άλλη άποψη είναι ότι τα μέλη, επιλέγουν από τα επιχειρήματα που ακούν μόνο αυτά που ενισχύουν τις δικές τους θέσεις, με αποτέλεσμα να γίνονται όλο και πιο ακραίοι στις τοποθετήσεις τους χρησιμοποιώντας επιχειρήματα άλλων.

Κατά αρκετό χρονικό διάστημα οι ερευνητές είχαν δείξει ενδιαφέρον στη σχέση ανάμεσα σε ομάδα (συμπεριφορά των ατόμων που παίζουν μέσα στην ομάδα στη σύγκριση με το ατομικό τζόγο), σε επίδραση του φαινομένου εξοικείωσης με το παιχνίδι (απόκτηση καλύτερης γνώσης για το παιχνίδι μετά από τις επαναληπτικές συμμετοχές στο ίδιο παιχνίδι) και σε συμπεριφορά που ωθεί προς περισσότερο ρίσκο στο τζόγο (ανάληψη μεγαλύτερου ρίσκου κατά το τζόγο). Blascovich, Veach, and Ginsburg (1973) μελέτησαν συμπεριφορά κατά τη διαδικασία του τζόγου βασίζοντας στη θεωρία στροφής προς το ριψοκίνδυνο (risky shift). Η έρευνα βασίστηκε στην υπόθεση ότι η ομάδα στη σύγκριση με μεμονωμένα άτομα έχει τάση να επιλέγει τις εναλλακτικές λύσεις που περιέχουν περισσότερο ρίσκο. Για τη μέθοδο μελέτης του ρίσκου στη συμπεριφορά επιλέχτηκε το blackjack του καζίνο.

Γενικά αποτελέσματα της έρευνας έδειξαν ότι το φαινόμενο της εξοικείωσης αυξάνει την ανάληψη του ρίσκου, δηλαδή άτομα έβαζαν περισσότερα χρήματα σε στοιχήματα όσο περισσότερες φορές έπαιζαν. Επίσης η ποσότητα στοιχημάτων ήταν μεγαλύτερη στις ομάδες στη σύγκριση με τα άτομα που έπαιζαν μεμονωμένα.

Άλλη σχετική έρευνα έχει διεξαχθεί από τους Chan και Frisch (2000) στο πανεπιστήμιο του Winsdor. Όπου έκτος από το φαινόμενο εξοικείωσης και την ανάληψη ρίσκου από τους παίκτες στην ομάδα επίσης μελετήθηκε συμπεριφορά των παιχτών μετά από τις ήττες και νίκες. Τα υποκείμενα του δείγματος με τυχαίο τρόπο κατανεμήθηκαν σε πέντε πειραματικές ομάδες. Στην πρώτη ομάδα, έπαιζαν μόνο οι άνδρες, στη δεύτερη ομάδα, έπαιζαν μόνο οι γυναίκες, στην τρίτη ομάδα οι άνδρες έπαιζαν ατομικά, στην τέταρτη ομάδα οι γυναίκες έπαιζαν ατομικά, και στην πέμπτη ομάδα έπαιζαν ατομικά και οι άνδρες και οι γυναίκες.

Τα αποτελέσματα σχετικά με το φαινόμενο εξοικείωσης ήταν παρόμοια με τα ευρήματα προηγούμενων ερευνών, όσο περισσότερο μάθαιναν το παιχνίδι οι παίκτες τόσο αυξανόντουσαν οι δραστηριότητες του τζόγου (Blascovich et al., 1973; Ladouceur, Tourigny, & Mayrand, 1986). Οι συμμετέχοντες και στις πέντε πειραματικές συνθήκες έβαζαν περισσότερα στοιχήματα μετά από περισσότερες επαναλήψεις του παιχνιδιού και ειδικά μετά από τις νίκες. Οι ερευνητές υποστηρίζουν ότι οι άνθρωποι μετά την νίκη αποκτούν την «αίσθηση του ελέγχου» (Langer, 1975) σε μεγαλύτερο βαθμό, και τελικά ποντάρουν παράλογα για να ικανοποιήσουν τις δοξασίες τους (Dixon, Hayes, & Ebbs, 1998). Τα αποτελέσματα τις έρευνας αντανakλούν την ύπαρξη της γνωστικής διαστροφής του ατόμου όπου ο παίκτης νιώθει τυχερός μετά από τις νίκες γεγονός που τον δυσκολεύει να σταματήσει, η τύχη αντιλαμβάνεται ως προσωπικό χαρακτηριστικό έλεγχο ("luck as trait", Toneatto et al., 1997). Οι επαναληπτικές συμμετοχές στο παιχνίδι δημιουργούν τον απατηλό (Ladouceur, Gaboury, Dumont, & Rochette, 1988) που οδηγεί τους παίκτες να ξαναπαίζουν μετά την νίκη.

Η πιθανή εξήγηση επίσης μπορεί να σχετίζεται με το γεγονός ότι με η επαναληπτική συμμετοχή στο παιχνίδι ισχυροποιεί την εντύπωση των παιχτών σχετικά με τις δεξιότητες τους, δηλαδή μεγαλώνει η αίσθηση ότι όσο

καλύτερα ξέρουν το παιχνίδι τόσο περισσότερο ο χειρισμός και το αποτέλεσμα του εξαρτάται από τους ίδιους και όχι τόσο από την τύχη.

Σχετικά με το ρίσκο τα αποτελέσματα της έρευνας ήταν σύμφωνα με αυτά των άλλων ερευνών (Ladouceur et al., 1986), οι παίκτες στην ομάδα δεν αναλαμβάνονταν περισσότερο ρίσκο από αυτό που αναλαμβάνονταν και οι παίκτες που έπαιζαν ατομικά.

Παρόλο το γεγονός ότι οι άνδρες παρουσιάζουν περισσότερη σιγουριά κατά το τζόγο (Bruce & Johnson, 1994; Toneatto, Blitz-Miller, Calderwood, Dragonetti, & Tsanos, 1997) και πιο γρήγορα εμφανίζουν το «αίσθημα του ελέγχου» (Hong & Chiu, 1988), στην παρούσα έρευνα δεν βρέθηκαν διαφυλικές διαφορές. Υποστηρίχτηκε ότι η πιθανότητα απώλειας ελέγχου δραστηριοτήτων του τζόγου και η δυνατότητα να γίνουν προβληματικοί τζογαδόροι είναι ίσες όσο για τους άνδρες τόσο και για τις γυναίκες (Hraba & Lee, 1996). Η ερμηνεία των αποτελεσμάτων μπορεί να σχετίζεται και με τους πολιτιστικούς παράγοντες. Παραδοσιακά οι άνθρωποι δρουν σύμφωνα με πολιτιστικά πρότυπα στα πλαίσια των διαφυλικών στερεοτύπων, όπου οι άνδρες αναλαμβάνουν περισσότερους κινδύνους στη σύγκριση με τις γυναίκες (DiBerardinis, Ramage, & Levitt, 1984). Οι Hong and Chiu (1988) υποστηρίζουν ότι οι διαφορές μεταξύ των δυο φύλων είναι διαφορές που απορρέουν από το προσδοκώμενο του ρόλου του κάθε φύλου.

7.2. Λήψη αποφάσεων στη διαδικασία του τζόγου (Θεωρία περιορισμένου ορθολογισμού του Simon)

Οποιαδήποτε απόφαση ή δραστηριότητα ανεξάρτητα από το επίπεδο του ρίσκου που μπορεί να περιέχει είναι αποτέλεσμα μιας διαδικασίας λήψης απόφασης. Η θεωρία της λήψης αποφάσεων του Simon βασίζεται στην αναγνώριση του περιορισμένου χαρακτήρα του ατομικού ορθολογισμού. (Theraut, Sakalaki, 1993).

Το κλασικό μοντέλο ορθολογισμού προϋποθέτει μια γνώση όλων των εναλλακτικών λύσεων που υπάρχουν μπροστά σε μια επιλογή. Απαιτεί μια πλήρη γνώση η ικανότητα να υπολογίσει κανείς τις συνέπειες καθεμίας εναλλακτικής επιλογής. Απαιτεί βεβαιότητα όσον αφορά στην παρούσα και μελλοντική αξιολόγηση των συνεπειών της επιλογής του ατόμου που παίρνει μια απόφαση.

Απαιτεί την ικανότητα να συγκρίνει κανείς τις συνέπειες οποία και αν είναι η απόκλιση και η ετερογένεια τους με όρους χρησιμότητας

Το μοντέλο του Simon μελετάει τη λήψη αποφάσεων σε καταστάσεις που έχουν πολλές εναλλακτικές επιλογές και όπου οι συνέπειες της επιλογής μιας των εναλλακτικών δεν είναι τελείως γνωστές εξαιτίας της περιορισμένης ικανότητας υπολογισμού και εξαιτίας της αβεβαιότητας του περιβάλλοντος κόσμου (Theraut, Sakalaki, 1993).

Η πολυπλοκότητα του κόσμου αποκλείει την παντογνωσία και ο ορθολογισμός περιορίζεται όταν λείπει η παντογνωσία. Και στην περίπτωση των τυχερών παιχνιδιών και του τζόγου υπάρχει έλλειψη γνώσης σε σχέση με εναλλακτικές λύσεις, υπάρχει αβεβαιότητα έναντι των εξωγενών γεγονότων καθώς και ανικανότητα να εκτιμηθούν οι συνέπειες της πραγμάτωσης αυτών των εναλλακτικών λύσεων ή αυτών των γεγονότων.

Ο Simon προτείνει τους μηχανισμούς επιλογής σε συνθήκες περιορισμένου ορθολογισμού, υιοθετεί δύο κεντρικές έννοιες για να χαρακτηριστεί η διαδικασία: η αναζήτηση και η ικανοποίηση. Εάν όλες οι εναλλακτικές της επιλογής δεν είναι γνωστές εκ των προτέρων από το άτομο που λαμβάνει μια απόφαση, τότε το άτομο πρέπει να τις αναζητήσει. Κατά τον Simon το άτομο που παίρνει μια απόφαση έχει επιδιώξεις και από τη στιγμή που ανακαλύπτει μια εναλλακτική επιλογή που ικανοποιεί το επίπεδο επιδίωξής του, βάζει έναν όρο στην έρευνα του και στοχεύει σε αυτήν την εναλλακτική επιλογή. Τα επίπεδα επιδίωξης δεν είναι στατικά, αλλά αντίθετα προσαρμόζονται με δυναμικό τρόπο σε σχέση με εμπειρία.

Έτσι κατά τη διαδικασία του τζόγου η ικανοποίηση η οποία έρχεται μετά από τη νίκη δικαιολογεί την επιλογή του παίχτη και τον ωθεί για να εμπλακεί σε επόμενο κύκλο παιχνιδιού. Στις περιπτώσεις ήττας ο τζόγος παρουσιάζει μείωση της έντασης όμως εξακολουθεί να υπάρχει, πιθανών επειδή το άτομο κάνει προσπάθεια αναζήτησης άλλων εναλλακτικών συνδυασμών/ λύσεων τα οποία πιστεύει θα τον οδηγήσουν στην ικανοποίηση και νίκη. Η υποκειμενική αντίληψη και ορθολογισμός του τζογαδόρου περιορίζονται και επηρεάζονται από την «αίσθηση ελέγχου» η οποία δημιουργείται κατά τη διαδικασία του τζόγου και ισχυροποιείται μετά από κάθε νίκη. Η ανορθολογική αντίληψη της αντικειμενικής πραγματικότητας και η πίστη ότι η επόμενη εναλλακτική λύση θα φέρει

οπωσδήποτε την ικανοποίηση γίνεται για το τζογαδόρο ορθολογική και τον οδηγεί στη συνέχιση της προσπάθειας να την αναζητάει.

7.3. Τάσεις στη διαδικασία ενασχόλησης με τυχερά παιχνίδια.

Τέλος, έχοντας υπόψη τα προαναφερόμενα για τη διαδικασία εμπλοκής ατόμου με το τζόγο παρατηρούνται αλληλοσυγκρουόμενες αλλά και αλληλένδετες τάσεις: 1) τάση απελευθέρωσης (Befreiungstrieb) όπου εκφράζεται η επιδίωξη ατόμου να απαλλαγεί από τα εισερχόμενα από το περιβάλλον εμπόδια, και ικανοποιείται η ανάγκη της ατομικής αυτονομίας, 2) τάση προς ένωση και κοινότητα με το περιβάλλον (Vereinigungstrieb), και τέλος 3) τάση προς επανάληψη (Wiederholungstrieb) η οποία σχετίζεται με τη δυναμική της έντασης και της εκφόρτωσης. Η ύπαρξη αυτών των τάσεων είχε προτείνει για πρώτη φορά ο F. Buytendijk (1933) στη θεωρία του για το παιχνίδι (Elkonin, 1999).

Η έννοια της ελευθερίας για τον παίκτη τυχερών παιχνιδιών μέσω του Διαδικτύου μπορεί να περιέχει όχι μόνο την ικανοποίηση της αυτονομίας αλλά και την αίσθηση ασφάλειας του από την κοινωνική κριτική, είναι ελεύθερος να παίζει όχι μόνο της στιγμές που είναι της επιλογής του αλλά και χωρίς να αισθάνεται πάνω του την αρνητική κοινή γνώμη.

Η τάση ένωσης με το περιβάλλον εκφράζεται μέσω καθεαυτής διαδικασίας συμμετοχής στο παιχνίδι, η οποία περιλαμβάνει τη δράση και την επιδίωξη του στόχου. Και ο τρόπος με τον οποίον είναι σχεδιασμένη παρουσίαση του ηλεκτρονικού παιχνιδιού στο Διαδίκτυο βασίζεται σε γνωστές διαδικασίες θετικής ενίσχυσης όπου λαμπερά φωτάκια και ευχάριστοι ήχοι που συνοδεύουν τις ενθουσιώδεις στιγμές της νίκης ενισχύουν την ανθρώπινη μνήμη με θετικά συναισθήματα. Και επειδή ο εγκέφαλος εκτός από τη φυσική ηλεκτρική λειτουργία ενέχει μια υγροχημική δραστηριότητα, που τον κάνει έδρα όχι μόνο σκέψεων αλλά και συγκινήσεων, οι εγκεφαλίνες οι οποίες, εκκρινόμενες σε αφθονία κατά τις επαναλαμβανόμενες δραστηριότητες προκαλούν εξυγόνωση και δημιουργούν ευφορία (Βιλιουνάς, Γκιππενρέϊτερ, 1984). Από μελέτες είναι γνωστό ότι μερικά από τα τμήματα εγκεφάλου τα οποία είναι υπεύθυνα για τα συναισθήματα του ανθρώπου παίζουν σημαντικό ρόλο στη μνήμη και στη μάθηση. Αυτή η στενή σχέση

ανάμεσα στη μνήμη και τα συναισθήματα και ο έλεγχος τους από τις ίδιες ανατομικές δομές (ο ιππόκαμπος και η αμυγδαλή - σημαντικές δομές του δρεπανοειδούς συστήματος), εξηγεί γιατί συνήθως θυμάται κανείς συναισθηματικά φορτισμένες εμπειρίες πιο καλά και πιο συχνά από αυτές χωρίς συναισθηματική φόρτιση.

Συνδυάζοντας δυο προηγούμενα αλληλοσύνδεα στοιχεία με την επανάληψη η πιθανή εξήγηση μπορεί να σχετίζεται με την επιθυμία του ατόμου να ξαναζήσει τις ίδιες αισθήσεις που περιέχουν ευφορία και την ικανοποίηση, που με τη σειρά τους μειώνουν αρνητική επίδραση της έντασης ακόμα και στις περιπτώσεις της ήττας γίνεται έκφραση της εσωτερικής ενέργειας η οποία με όποιο και να είναι το κόστος θέλει να εκτονωθεί καταφέροντας τη νίκη.

Συμπεράσματα

Η διαθεσιμότητα του νόμιμου τζόγου έχει αυξηθεί ραγδαία τα τελευταία 20 χρόνια. Περισσότεροι άνθρωποι ασχολούνται με τζόγο, περισσότεροι κάνουν στοιχήματα. Και ως αποτέλεσμα, μεγαλώνει η ανησυχία και το ενδιαφέρον προς το παθολογικό τζόγο. Οι θεραπευτές συχνά αναφέρουν ότι οι ασθενείς που αναζητούν θεραπεία από τον παθολογικό τζόγο έχουν ποικίλα κοινωνικά προβλήματα τα οποία είχε προκαλέσει ο τζόγος, και οι ασθενείς δηλώνουν ότι ο τζόγος είναι η αιτία εμφάνισης κάποιων δυσκολιών. Αλλά πρέπει να σημειωθεί ότι τα άτομα που ζητούν θεραπεία σε μεγάλο βαθμό διαφέρουν από το σύνολο ατόμων τα οποία έχουν σχέση με τον παθολογικό τζόγο αλλά δεν κάνουν καμία προσπάθεια ώστε να αναζητήσουν τη θεραπεία. Χαρακτηριστικά αυτοί που αναζητούν τη θεραπεία έχουν μεγαλύτερη ποικιλία προβλημάτων και με μεγαλύτερη ένταση στη σύγκριση με τα άτομα με παρόμοιο πρόβλημα .

Με την ανάπτυξη των νέων τεχνολογιών του τζόγου και εξάπλωσης χρήσης του Διαδικτύου, ο παθολογικός τζόγος εμφανίζει τάση για τη μεγαλύτερη επέκταση. Όπως παρουσιάστηκε στην εργασία τα νέα στοιχεία τα οποία χαρακτηρίζουν τον ηλεκτρονικό τζόγο στο Διαδίκτυο είναι α) η συνεχόμενη διαθεσιμότητα του, β) η ευκολία χρήσης, γ) η ανωνυμία, δ) η απλότητα, ε) ελκυστικότητα, κλπ. Κάποιοι τζογαδόροι οι οποίοι βιώνουν στις

όλες τις πλευρές της ζωής τους προβλήματα λόγω τζόγου και όμως δεν καταφέρνουν να μειώσουν αυτήν την ενασχόληση πιθανόν έχοντας την ευκαιρία πρόσβασης στα ηλεκτρονικά τυχερά παιχνίδια του Διαδικτύου θα προσκολληθούν σ' αυτά λόγω προαναφερόμενων στοιχείων.

Τα κλινικά δεδομένα δείχνουν ότι οι παθολογικοί τζογαδόροι εμπλέκονται στις καταστροφικές συμπεριφορές: όπως εγκλήματα, δεν ξεχρεώνουν μεγάλα δάνεια, καταστρέφουν τις σχέσεις τους με την οικογένεια και φίλους, ακόμα διαπράττουν τις απόπειρες αυτοκτονίας. Όσον αφορά τις κοινωνικές συνέπειες του ηλεκτρονικού τζόγου λόγω της τεχνολογικής υποδομής του Διαδικτύου εμφανίζονται καινούριου είδους προβλήματα όπως η νομιμότητα του διαδικτυακού τζόγου επειδή δεν υπάρχουν σύνορα ανάμεσα στους παίκτες και τους χειριστές, η ενασχόληση με το τζόγο στο Διαδίκτυο σε χώρους εργασίας, τα ηλεκτρονικά μετρητά, το ζήτημα της φορολογίας των κερδών, η προστασία των ευάλωτων ομάδων, όπως για παράδειγμα των ανηλίκων ή των χρηστών των χημικών ουσιών.

Η καλύτερη κατανόηση του προβλήματος μέσω επιστημονικής διερεύνησης είναι κρίσιμη, κι όμως μέχρι σήμερα δεν υπάρχει αρκετός αριθμός εμπειρικών ερευνών. Για αυτό το λόγο τώρα υπάρχει ανάγκη της πιο ολοκληρωμένης διερεύνησης του φαινομένου του τζόγου χωρίς την προσκόλληση σε κάποια συγκεκριμένη θεωρητική κατεύθυνση. Δηλαδή μια προσπάθεια σφαιρικής προσέγγισης (θεωρητικής και εμπειρικής) στη μελέτη μιας ανθρώπινης δραστηριότητας η οποία στη φύση της περιέχει χαρακτηριστικά που συνδυάζοντας με διάφορους άλλους παράγοντες δημιουργεί στον άνθρωπο προβλήματα. Στα πλαίσια αυτής της σφαιρικής προσέγγισης πρέπει να συσχετιστούν δεδομένα από όλες τις κατευθύνσεις επειδή η ύπαρξη και οι δραστηριότητες του ανθρώπου συσχετίζονται και επηρεάζονται από βιολογικούς, ψυχολογικούς, κοινωνικούς και κοινωνιολογικούς παράγοντες.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Abt, V., McGurrian, M.C. and Smith, J.F. (1985). Toward a synoptic model of **gambling** behavior. *Journal of Gambling Behavior*, 1, 64-75.
- Adkins, B.J., Kruegelbach, N.G., Toohig, T.M., and Rugle, L.J. (1987, August 23-26) Paper presented to the Seventh International Conference on **Gambling** and Risk Taking, Reno, Nevada.
- American Psychiatric Association. (1994). *Diagnostic and Statistical Manual* (4th ed.). Washington, DC.
- Anderson, G. and Brown, R.I. (1984). Real and laboratory **gambling**, sensation-seeking and arousal. *British Journal of Psychology*, 75, 401-410.
- Ashley, L.R. (1990). "The words of my mouth and the meditation of my heart": The mindset of gamblers revealed in their language. *Journal of Gambling Studies*, 6(3), 241-261.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall: Englewood Cliffs, New Jersey.
- Bergler, E. (1958). *The Psychology of Gambling*. New York: Hill and Wang.
- Blascovich, J., Veach, T. L., & Ginsburg, G. P. (1973). Blackjack and the risky shift. *Sociometry*, 36, 42-55.
- Blaszczynski, A. P. (1985, December). A winning bet: Treatment for compulsive **gambling**. *Psychology Today*, 38, 42-44, 46.
- Blaszczynski, A., and McConaghy, N. (1988). SCL-90 assessed psychopathology in pathological gamblers. *Psychological Reports*, 62(2), 547-552.
- Blaszczynski, A., and McConaghy, N. (1989a). Anxiety and/or depression in the pathogenesis of addictive **gambling**. *International Journal of the Addictions*, 24(4), 337-350.
- Blaszczynski, A. and McConaghy, N. (1989b). The medical model of pathological **gambling**: Current shortcomings. *Journal of Gambling Studies*, 5(1), 42-52.
- Blaszczynski, A., and McConaghy, N. (1994a). Antisocial personality disorder and pathological **gambling**. *Journal of Gambling Studies*, 10, 129-145.
- Blaszczynski, A., and McConaghy, N. (1994b). Criminal offenses in Gamblers Anonymous and hospital treated pathological gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 10, 99-127 .
- Blaszczynski, A.P., McConaghy, N. and Frankova, A. (1991a). A comparison of relapsed and non-relapsed abstinent pathological gamblers following behavioral treatment. *British Journal of Addiction*, 86, 1485-1489.
- Blaszczynski, A.P., McConaghy, N. and Frankova, A. (1991b). Control versus abstinence in the treatment of pathological **gambling**: A two to nine year follow-up. *British Journal of Addiction*, 86, 299-306.
- Blaszczynski, A., McConaghy, N. and Frankova, A. (1990). Boredom proneness in pathological **gambling**. *Psychological Reports*, 67, 35-42.
- Blaszczynski, A., McConaghy, N. and Frankova, A. (1989). Crime, antisocial

- personality and pathological **gambling**. *Journal of Gambling Behavior*, 5(2), 137-152.
- Blaszczynski, A., Buhrich, N., and McConaghy, N. (1987). Pathological gamblers, heroin addicts and controls compared on the EPQ 'Addiction Scale'. *British Journal of Addiction*, 82, 315-319.
- Blaszczynski, A., Winter, S.S., and McConaghy, N. (1986). Sensation seeking and pathological **gambling**. *Journal of Gambling Behavior*, 2, 3-14.
- Blaszczynski, A.P., Wilson, A.C. and McConaghy, N. (1986). Sensation seeking and pathological **gambling**. *British Journal of Addiction*, 81(1), 113-117.
- Blume, S.B. (1987). Compulsive **gambling** and the medical model. *Journal of Gambling Behavior*, 3(4), 237-247.
- Bruce, A. C., & Johnson, J. E. V. (1994). Male and female betting behaviour: New perspectives. *Journal of Gambling Studies*, 10, 183-198.
- Brenner, R. (1985). *Betting on ideas*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Brown, I. (1996) The role of dissociation in problem **gambling**. Paper presented at the Second European Conference on **Gambling** and Policy Issues, Amsterdam, September, 1996.
- Brown, R.I. (1986). Arousal and sensation-seeking components in the general explanation of **gambling** and **gambling** addictions. *The International Journal of the Addictions*, 21 (9 & 10), 1001-1016.
- Brown, R.I. (1987). Classical and operant paradigms in the management of **gambling** addictions. *Behavioral Psychotherapy*, 15(2), 111-122.
- Brown, R.I. (1988). Models of **gambling** and **gambling** addictions as perceptual filters. *Journal of Gambling Behavior*, 3(4), 224-236.
- Browne, B.R. (1989). Going on tilt: Frequent poker players and control, *Journal of Gambling Behavior*, 5(1), 3-21.
- Bujold, A., Ladouceur, R., Sylvain, C., and Boisvert, J. (1994). Treatment of pathological gamblers: An experimental study. *Journal of Behavior Therapy and Experimental Psychiatry*, 25, 275-282.
- Carlton, P.L. and Goldstein, L. (1987). Physiological determinants of pathological **gambling**. In T. Galski (ed.) *The Handbook of Pathological Gambling*. Springfield, Illinois: Charles C. Thomas, 111-122.
- Carlton, P.L., Manowitz, P., McBride, H., Nora, R., Swartzburg, M., and Goldstein, L. (1987). Attention deficit disorder and pathological **gambling**. *Journal of Clinical Psychiatry*, 48, 487-488.
- Chan, E.K., Frisch G.R. (2000) Risk Phenomena in Gambling. *Thesis-Presented at the Bridging the Gap Conference* on May 1-2, 2000 in Niagara Falls, Ontario.
- Ciarrocchi, J.W., Kirshner, N.M. and Fallik, F. (1991). Personality dimensions of male pathological gamblers, alcoholics and dually addicted gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 7, 133-141.
- Coco, N., Sharpe, L., and Blaszczynski, A. (1995). Differences in preferred level of arousal in two sub-groups of problem gamblers: A preliminary report. *Journal of Gambling Studies*, 11, 221-229.
- Corless, T. and Dickerson, M. (1989). Gamblers' self-perceptions of the determinants of impaired control. *British Journal of Addiction*, 84, 1527-1537.

- Cornish, D. B. (1978). **Gambling: A review of the literature and its implications for policy and research.** London: Her Majesty's Stationery Office.
- Custer, R.L. (1982) An overview of compulsive **gambling**. In Carone, P.A., Yoles, S.F., Kiefer, S.N. and Krinsky, L. (eds.) *Addictive Disorders Update: Alcoholism, Drug Abuse, Gambling*. New York, NY: Human Sciences Press.
- Dash, S.A. (1994). Roles of personality, situational and gender variables in predicting aspects of **gambling** behavior. *Dissertation Abstracts International*, 54-B, 5938.
- Dean, E. (2001). *Risk from the Perspective of Competitive Advantage* in WebSite: <http://mijuno.larc.nasa.gov/dfc/rsk.html>, 15/03/2001
- DiBerardinis, J., Ramage, K., & Levitt, S. (1984). *Risky shift and gender of the advocate: Information theory versus normative theory*. *Group and Organization Studies*, 9, 189-200.
- Dixon, M. R., Hayes, L. J., & Ebbs, R. E. (1998). Engaging in "illusory control" during repeated risk-taking. *Psychological Reports*, 83, 959-962.
- Dell, J.A., Ruzicka, M.F., and Palasi, A.T. (1981). Personality and other factors associated with the **gambling** addiction. *The International Journal of the Addictions*, 16, 149-156.
- Derevensky, J.L. and Gupta, R. (1996). Risk-taking and **gambling** behavior among adolescents: An empirical examination. Paper presented at the Tenth National Conference on **Gambling** Behavior, Chicago.
- Dickerson, M. (1993). Internal and external determinants of persistent **gambling**: Problems in generalizing from one form of **gambling** to another. *Journal of Gambling Studies*, 9(3), 225-245.
- Dickerson, M. (1984). *Compulsive gambling*. London, UK: Longman.
- Dickerson, M. (1979). FI schedules and persistence at **gambling** in the U.K. betting office. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 12, 315-323.
- Dickerson, M., and Adcock, S. (1987). Mood, arousal and cognitions in persistent **gambling**: Preliminary investigation of a theoretical model. *Journal of Gambling Behavior*, 3(1), 3-15.
- Dickerson, M. and Weeks, D. (1979). **Gambling**: A social problem? *Journal of Social Issues*, 35, 36-42.
- Dickerson, M., Cunningham, R., England, S.L. and Hinchy, J. (1991). On the determinants of persistent **gambling**: III. Personality, prior mood and poker machine play. *International Journal of the Addictions*, 26(5), 531-548.
- Dickerson, M. Hinchy, J., Shaefer, M., Whitworth, N., and Fabre, J. (1988). The use of a hand-held micro-compute in the collection of physiological, subjective and behavioral data in ecologically valid **gambling** settings. *Journal of Gambling Behavior*, 4, 92-98.
- Eadington, W.R. (1988). Economic perceptions of **gambling** behavior, *Journal of Gambling Behavior*, 3(4), 264-273.
- Edwards, G. (1986). The alcohol dependency syndrome: a concept as stimulus to enquiry. *British Journal of Addiction*, 81, 171-193.
- Edwards, G. and Gross, M. (1976). Alcohol dependence: Provisional description of a clinical syndrome. *British Medical Journal*, I, 1058-1061.

- Elkonin, D.B (1999). Psychology of Game. Moscow: Publ. Vados
- Frank, M.L., Lester, D. and Wexler, A. (1991). Suicidal behaviour among members of Gamblers Anonymous. *Journal of **Gambling Studies***, 7(3), 249-254.
- Fleming, A.M. (1978). *Something for Nothing* Q A History of Gambling. New York. Delacorte.
- Fulcher, G.T. (1983). Gambling employees: The stakes can be high. *Security Management*, 27, 59-64.
- Goldstein, L. and Carlton, P.L. (1988). Hemispheric EEG correlates of compulsive behavior: The case of pathological gamblers. *Research Communications in Psychology, Psychiatry and Behavior*, 13(1-2), 103-111.
- Goldstein, L., Manowitz, P., Nora, R., Swartzberg, M., and Carlton, P. (1985). Differential EEG activation and pathological **gambling**. *Biological Psychiatry*, 20, 1232-1234.
- Graham, J. R. and Lowenfeld, B. H. (1986). Personality dimentions of the pathological gambler. *Journal of **Gambling Behavior***, 2(1), 58-66.
- Griffiths.M. (1995). Technological Addictions. Routledge, *Internet Behavior and addiction*. <http://www.ifap.ethz.ch/~egger/> 09/09/2002
- Griffiths, M.D. (1996a). Internet "addiction" : An issue for clinical psychology? *Clinical Psychology Forum*, 97, 32-36.
- Griffiths, M.D. (1996). Gambling on the internet : A brief note. *Journal of **Gambling Studies***, 12, 471-474
- Griffiths, M.D. (1998). Internet addiction : Does it really exist? In J. Gackenbach (Ed.) *Psychology and the Internet : Intrapersonal, Interpersonal and Transpersonal Applications*. pp. 61-75. New York : Academic Press.
- Griffiths, M.D. (2001). The pathologification of excessive internet use : A reply to Hansen. *Journal of Critical Psychology, Counselling and Psychotherapy*, 1, 85-90.
- Griffiths, M.D. & Parke, J. (2002). The social impact of internet gambling. *Social Science Computer Review*, 20, 312-320.
- Griffiths, M. (1990). The cognitive psychology of **gambling**. *Journal of **Gambling Studies***, 6(1), 31-42.
- Griffiths, M. (1990). The role of cognitive bias and skill in fruit machine **gambling**. In S.E.G. Lea, P. Webley and B. Young (eds.) *Applied Economic Psychology in the 1990s* (Vol. 1), p. 228-253.
- Gupta, R. and Derevensky, J. (August, 1997). An empirical examination of Jacobs' *General Theory of addictions*: Do adolescent gamblers fit the theory? Paper presented at the annual meeting of the National Conference on Compulsive **gambling**, New Orleans.
- Hardoon, K., Baboushkin, H., Gupta, R., Powell, G.J., Derevensky, J.(1997). Dissociative-like experiences among social and problem gamblers. Paper presented at the Annual Convention of the American Psychological Association, August, 1997.
- Haustein, J. and Schurgers, G. (1992). Therapy with male pathological gamblers: Between self help group and group therapy: Report of a developmental process. *Journal of **Gambling Studies***, 8(2), 131-142.
- Hayano, D. M. (1982). *Poker faces: the life and work of professional players*.

- Berkeley, CA: University of California Press.
- Holtgraves, T. M. (1988). **Gambling** as self-presentation. *Journal of Gambling Behavior*, 4(2), 78-91.
- Hong, Y., & Chiu, C. (1988). Sex, locus of control, and illusion of control in Hong Kong as correlates of gambling involvement. *Journal of Social Psychology*, 128, 667-673.
- Hraba, J., & Lee, G. (1996). Gender, gambling and problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 12, 83-101.
- Hudak, C.I. Jr., (1993). Pathological **gambling** behavior and self-concept theory: An investigation of the validity of the addictive personality syndrome. *Dissertation Abstracts International*, 54(A), 683.
- Ignatin, G. and Smith, R.F. (1976). The economics of **gambling**. In W.R. Eadington (ed.), **Gambling and society**. Springfield, Illinois: Charles C. Thomas.
- Jacobs, D. F. (1989). A general theory of the addictions: Rationale for and evidence supporting a new approach for understanding and treating addictive behaviors. In S.A.S.B. G. & T.N.C.H.J. Shaffer (editors), **Compulsive gambling: Theory, research, and practice**. Lexington, MA: Lexington
- Jacobs, D.F. (1986). A general theory of addictions: A new theoretical mode. *Journal of Gambling Behavior*, 2(1), 15-31.
- Jacobs, D. F. (1987). A general theory of addictions: Application to treatment and rehabilitation planning for pathological gamblers. In T.Galski (ed.) **The Handbook of Pathological Gambling**. Springfield, Illinois: Charles C. Thomas, 169-194.
- Ladouceur, R., Gaboury, A., Dumont, M., & Rochette, P. (1988). Gambling: Relationship between the frequency of wins and irrational thinking. *Journal of Psychology*, 122, 409-414.
- Ladouceur, R., Tourigny, M., & Mayrand, M. (1986). Familiarity, group exposure, and risk-taking behaviour in gambling. *Journal of Psychology*, 120, 45-49.
- Langer, E. J. (1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32, 311-328.
- Langewisch, M. W. J., & Frisch, G. R. (1998). Gambling behaviour and pathology in relation to impulsivity, sensation seeking, and risky behaviour in male college students. *Journal of Gambling Studies*, 14, 245-262.
- Ladouceur, R., Boisvert, J. and Dumont, J. (1994). Cognitive-behavioral treatment for adolescent gamblers. *Behavior Modification*, 18(2), 230-242.
- Ladouceur, R., Sylvain, C., Duval, C. and Gaboury, A. (1989). Correction of irrational verbalizations among video poker players. *International Journal of Psychology*, 24(1), 43-56.
- Leary, K. and Dickerson, M. (1985). Levels of arousal in high- and low-frequency gamblers. *Behaviour Research and Therapy*, 23, 635-640.
- Lesieur, H. R. (1988). Altering the DSM-III criteria for pathological **gambling**. *Journal of Gambling Behavior*, 4, 38-47.
- Lesieur, H.R. (1984) *The Chase: Career of the Compulsive Gambler*. Cambridge: Schenkman Publishing.
- Lesieur, H.R. (1979). The compulsive gambler's spiral of options and

- involvement. *Psychiatry*, 42, 79-87.
- Lesieur, H.R., and Blume, S.B. (1993). Revising the South Oaks **Gambling** Screen in different settings. *Journal of Gambling Studies*, 9, 213-223.
- Lesieur, H.R. and Custer, R.L. (1984). Pathological **gambling**: Roots, phases and treatment. *Annals of the American Academy of Political and Social Sciences*, 474, 146-156.
- Lesieur, H.R. and Rosenthal, R.J. (1991). Pathological **gambling**: A review of the literature. *Journal of Gambling Studies*, 7(1), 5-39.
- Livingston, J. (1974, March). Compulsive **gambling**: a culture of losers. *Psychology Today*, 51-52, 54-55.
- Marks, I. (1990). Non-chemical (behavioural) addictions. *British Journal of Addiction*, 85, 1389-1394.
- Mitka, M. (2001). Win or lose, Internet gambling stakes are high. *Journal of the American Medical Association*, 285, 1005.
- Myers, D. G. (1998). *Sotsialnaya psichologia*. (in Russian) (Social psychology), (pp.228- 234, 253-267). Peterburg: Piter.
- Martinez, T. M. (1983). *The gambling scene: why people gamble*. Springfield, Illinois: Charles C. Thomas.
- McCormick, R.A. and Taber, J.I. (1987). The pathological gambler: Salient personality variables. In T. Galski, (Ed.) *Handbook of pathological gambling* (pp.9-39), Springfield, IL: Thomas.
- McCormick, R.A., Taber, J.I. and Kruegelbach, N. (1989). The relationship between attributional style and post-traumatic stress disorder in addicted patients. *Journal of Gambling Studies*, 7, 99-108.
- McCormick, R.A., Taber, J.I., Kruegelbach, N. and Russo, A. (1987). Personality profiles of hospitalized pathological gamblers. *Journal of Clinical Psychology*, 43, 521-527.
- Minnesota Council on Compulsive **Gambling**. (1993). *Training in the treatment of compulsive gambling*.
- Mischell, W. (1973). Towards a cognitive social learning reconceptualization of personality. *Psychological Review*, 80, 252-283.
- Moravec, J.D. and Munley, P.H. (1983). Psychological test findings on pathological gamblers in treatment. *The International Journal of the Addictions*, 18, 1003-1009.
- Ocean, G. and Smith, G.J. (1993). Social reward, conflict and commitment: A theoretical model of **gambling** behaviour. *Journal of Gambling Studies*, 9(4), 321-339.
- Παναγιωτόπουλος, Α. (2000) Ηγεσία, η τέχνη της αλλαγής. Κρήτη: Καρμανώρ
- National Research Council (1999). *Pathological Gambling* Washington, D.C.: National academy Press.
- Oldman, D. (1974). Chance and skill: A study of roulette. *Sociology*, 8, 407-426.
- Oldman, D. (1978). Compulsive gamblers. *Sociological Review*, 26, 349-371.
- Peele, S. and Brodsky, A. (1992). *The truth about addiction and recovery*. New York: Fireside.
- Petrovsky, A. B., Yaroshevsky, M. G. (1998). *Kratky Psichologicheskyy slovar*. (in Russian) (Psychological Dictionary). Rostov-na-Donou: Fenix.)
- Ramirez, L., McCormick, R., Russo, A. and Taber, J. (1983). Patterns of substance abuse in pathological gamblers undergoing treatment.

- Addictive Behaviors*, 8, 425-428.
- Rankin, H. (1982) Control rather than abstinence as a goal in the treatment of excessive **gambling**. *Behavior Residential Therapy*, 20:185-187.
- Roby, K. J., and Lumley, M.A. (1995). Effects of accuracy feedback versus monetary contingency on arousal in high and low frequency gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 11, 185-193.
- Rose, I.N. (1999) *Gambling and the Law* (1st ed.) Hollywood, CA: Gambling Times.
- Rosenthal, R.J. (1987). The Psychodynamics of Pathological Gambling: A Review of the Literature. In *The Handbook of Pathological Gambling*, T. Galski, ed. Springfield, IL: Thomas.
- Roy, A., Adinoff, B., Roehrich, L., and Lamparski, D. (1988). *Pathological gambling: A psychobiological study*. *Archives of General Psychiatry*, 45(4), 369-373.
- Rose, I.N. (1988). Compulsive **gambling** and the law: From sin to vice to disease. *Journal of Gambling Behavior*, 4(4), 240-260.
- Rosecrance, J. (1989). Controlled **gambling**: A promising future. In H. J. Shaffer, S.A. Stein, B. Gambino and T. N. Cummings (Eds.), *Compulsive gambling: theory, research and practice*, 147-160. Lexington, MA: Lexington.
- Rosecrance, J. (1988). Active gamblers as peer counselors. *International Journal of the Addictions*, 23(7), 751-766.
- Rosecrance, J. (1985-1986). "The next best thing": A study of problem **gambling**. *International Journal of the Addictions*, 20(11-12), 1727-1739.
- Rosecrance, J. (1985). Compulsive **gambling** and the medicalization of deviance. *Social Problems*, 32, 275-284.
- Rosenthal, R.J. (1992). Pathological **gambling**. *Psychiatric Annals*, 22(2), 72-78.
- Rosenthal, R.J. (1987). The psychodynamics of pathological **gambling**: A review of the literature. In T. Galski, (ed.) *The Handbook of Pathological Gambling*. Springfield, IL: Charles C. Thomas.
- Rosenthal, R.J. (1986). The pathological gambler's system for self-deception. *Journal of Gambling Behavior*, 2(2), 108-120.
- Roy, A., Custer, R., Lorenz, V.C. and Linnoila, M. (1989). Personality factors and pathological **gambling**. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 80(1), 37-39.
- Rugle, L.J. (1993). Initial thought on viewing pathological **gambling** from a physiological and intrapsychic structural perspective. *Journal of Gambling Studies*, 9(1), 3-16.
- Sassatelli, R.J. (1993). Ego development and object relations levels among pathological, social and non-gamblers. *Dissertation Abstracts International*, 53(9-B), 204.
- Selzer, J. (1992). Borderline omnipotence in pathological **gambling**. *Archives of Psychiatric Nursing*, 6(4), 215-218.
- Shaffer, H.J. and Gambino, B. (1989). The epistemology of "addictive disease": **Gambling** as a predicament. *Journal of Gambling Behavior*, 5(3), 211-229.
- Shaffer, H. J., Hall, M.N. and Vander Bilt, J. (1997). *Estimating the*

- Prevalence of Disordered Gambling Behavior in the United States and Canada: A Meta-analysis.* Harvard Medical School, Division of Addictions, December 10, 1997.
- Sharpe, L. and Tarrier, N. (1993). Towards a cognitive-behavioural theory of problem **gambling**. *British Journal of Psychiatry*, 162, 407-412.
- Sharpe, L., Tarrier, N., Schotte, D., and Spence, S.H. (1995). The role of autonomic arousal in problem **gambling**. *Addiction*, 90, 1529-1540.
- Snyder, W. W. (1978). Decision-making with risk and uncertainty: the case of horse racing. *American Journal of Psychology*, 91, 201-209.
- Stein, S. A. (1993). A developmental approach to understanding compulsive **gambling** behaviour. In H. Shaffer, S. Stein, B. Gambino and T. Cummings (eds.) *Compulsive Gambling: Theory, Research and Practice*. Lexington, MA: Lexington Books, 69-80.
- Stein, E.J. (1971). Ego-resiliency, ego-control and risk taking in psychiatric patients. *Dissertation Abstracts International*, 30-B, 3010.
- Stimson, G., Oppenheimer, E. and Thorley, A. (1978). Seven year follow-up of heroin addicts: drug use and outcome. *British Medical Journal*, 1, 1190-1192.
- Stirpe, T. (1996). Problem and Compulsive **Gambling** Workshop -- Literature Review. Toronto: Addiction Research Foundation.
- Taber, J.I. (1985). Pathological **gambling**: The initial screening interview. *Journal of Gambling Behavior*, 1(1), 23-34.
- Taber, J.I., McCormick, R.A. and Ramirez, L.F. (1987). The prevalence and impact of major life stressors among pathological gamblers. *International Journal of the Addictions*, 22(1), 44-48.
- Taber, J.I., Russo, A.M. Adkins, B.J. and McCormick, R.A. (1986). Ego strength and achievement motivation in pathological gamblers. *Journal of Gambling Behavior*, 2(2), 69-80.
- Thepaut, Y., Sakalaki, M. (1993) Approches theoriques du concept d'information. Applications a l'analyse des processus economiques et comportementaux. Elements d'une politique d'information. Παρίσι: C.N.R.S.
- Toneatto, T., Blitz-Miller, T., Calderwood, K., Dragonetti, R., & Tsanos, A. (1997). Cognitive distortions in heavy gambling. *Journal of Gambling Studies*, 13, 253-266.
- Turkle Sh. (1997) Constructions and Reconstructions of the Self in Virtual Reality/Massachusetts Institute of Technology. Identity workshop.
- Young, Kimberly S. (1997). What makes the Internet Addictive: potential explanations for pathological Internet use./Paper presented at the 105th annual conference of the American Psychological Association, August, , Chicago, IL
<http://www.pscw.uva.nl/sociosite/psyberspace.html> 09/09/2002
- Stuart, P. (1991) The hidden addiction. *Personnel Journal*, 20, 103-108.
- Voikunski A. E. (1999). Group Playing in Internet. *Psychological Journal*, V 20, #1, p.126-132.
- Walker, M.B. (1992). Irrational thinking among slot machine players. *Journal of Gambling Studies*, 8(3), 245-261.
- Walters, G. D. (1994a). The **gambling** lifestyle: Part I. Theory. *Journal of Gambling Studies*, 10, 159-182.
- Walters, G. D. (1994b). The **gambling** lifestyle: Part II. Treatment. *Journal of*

Gambling Studies, 10, 219-235.

Whitman-Raymond, R.G. (1988). Pathological **gambling** as a defense against loss. *Journal of Gambling Behavior*, 4(2), 99-109.

Wildman, R. W. (1997). **Gambling: An Attempt at an Integration**. Edmonton: Wynne Resources, Inc.

Zimmerman, M.A., Meeland, T., and Krug, S.E. (1985). Measurement and structure of pathological **gambling** behavior. *Journal of Personality Assessment*, 49, 76-81.