

ΤΜΗΜΑ ΨΥΧΟΛΟΓΙΑΣ

**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΡΟΛΗΨΗΣ ΤΗΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΚΗΣ
ΕΝΑΣΧΟΛΗΣΗΣ ΜΕ ΤΑ ΤΥΧΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΤΟΝ
ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΙΣΜΟ**

Του

ΑΓΓΕΛΟΥ ΤΙΤΣΙΝΙΔΗ

**ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΤΗΝ ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ
(MSc Counselling Psychology)**

2021



**ΣΧΟΛΗ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΥΓΕΙΑΣ, ΤΜΗΜΑ
ΨΥΧΟΛΟΓΙΑΣ**

**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΡΟΛΗΨΗΣ ΤΗΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΚΗΣ
ΕΝΑΣΧΟΛΗΣΗΣ ΜΕ ΤΑ ΤΥΧΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΤΟΝ
ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΙΣΜΟ**

Του

ΑΓΓΕΛΟΥ ΤΙΤΣΙΝΙΔΗ

Υποβληθείσα στην Σχολή Επιστημών Υγείας σε μερική εκπλήρωση των απαιτήσεων για την απόκτηση του Μεταπτυχιακού της Συμβουλευτικής Ψυχολογίας.

Σεπτέμβριος, 2021

**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΡΟΛΗΨΗΣ ΤΗΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΚΗΣ
ΕΝΑΣΧΟΛΗΣΗΣ ΜΕ ΤΑ ΤΥΧΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΤΟΝ
ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΙΣΜΟ**

Διπλωματική Εργασία

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια

Δρ. Αικατερίνη Φλωρά

Εξεταστική Επιτροπή

Δρ. Μαριλένα Μουσουλίδου

Δρ. Γεώργιος Τσίτσας

Ονοματεπώνυμο Κοσμήτορα

Δρ. Στέλιος Γεωργίου

Εισαγωγή

Η επιστημονική διερεύνηση της προβληματικής ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια απασχόλησε τους εκπρόσωπους της ιατρικής από τον 19^ο αιώνα, ενώ τους εκπρόσωπους της ψυχολογίας από της αρχές του προηγούμενου αιώνα. Τα προβλήματα που εμφανίζονται σε διάφορους τομείς της ανθρώπινης ζωής, όταν προκύπτει υπερβολική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια, ανάγει την μελέτη του φαινομένου σε ένα συνδυασμό επιστημονικών προσεγγίσεων, ώστε να υπάρξει μια πλήρης συλλογή και ανάλυση δεδομένων. Τα τυχερά παιχνίδια στηρίζονται σε ανεπτυγμένα μαθηματικά και υπάγονται στους νόμους των πιθανοτήτων. Ένας ορισμός του τζόγου θα μπορούσε να είναι, η ανάληψη κινδύνου (ρίσκου), για να κερδίσει το άτομο τεράστια έπαθλα αξίας (αντικείμενα ή χρήματα). Ο Τζόγος στηρίζεται στην βαθιά επιθυμία του ατόμου να ρισκάρει, με την ελπίδα ότι θα κερδίσει μεγάλα ποσά. (Korn & Shaffer, 1999). Γενικότερα ο τζόγος, είναι μια εύκολα προσβάσιμη δραστηριότητα και τυχαίνει ευρείας αποδοχής από όλα τα κοινωνικά στρώματα, χωρίς να υπάρχει περιορισμός στον πολιτισμό/κουλτούρα και το φύλο του κάθε ατόμου.

Τα τυχερά παιχνίδια ως τόσο δεν είναι εφεύρεση της σύγχρονης εποχής, καθώς η ύπαρξής τους χρονολογείται από την αρχαιότητα. Έρευνες δείχνουν ότι η προβληματική ενασχόληση αυξάνεται χρόνο με τον χρόνο, τόσο στους ενήλικες όσο και στους εφήβους. (Williams, Volberg, & Stevens, 2012). Βασικός σκοπός της εργασίας είναι η πρωτογενής και δευτερογενής πρόληψη σε ενήλικες και ιδιαίτερα εφήβους, σε σχέση με τα τυχερά παιχνίδια. Συγκεκριμένα, στόχος είναι τα άτομα να αποκτήσουν μια σαφή, ξεκάθαρη και υγιή εικόνα γύρω από τα τυχερά παιχνίδια, να αναγνωρίσουν διάφορες λανθασμένες πεποιθήσεις και στάσεις γύρω από αυτά.

Περίληψη

Σκοπός της παρούσας έρευνας, είναι η εφαρμογή και η αξιολόγηση μιας ολοκληρωμένης παρέμβασης, με σκοπό της πρόληψη της προβληματικής ενασχόλησης των νέων με τα τυχερά παιχνίδια και τον στοιχηματισμό. Συγκεκριμένα , θα δοθεί έμφαση στην εμπλοκή των νέων σε αυτά, καθώς επίσης και στις διαστρεβλωμένες πεποιθήσεις σε αυτά. Η παρέμβαση συμπεριλαμβάνει δυο μέρη: α) Το πρώτο ονομάζεται «Παιχνίδι ή τζόγος, Γνώση και Συμπεριφορά προς τα τυχερά παιχνίδια» και στοχεύει στην ορθή γνώση για τα τυχερά παιχνίδια και η β) «Το κόστος από τα τυχερά παιχνίδια και οι διαστρεβλωμένες πεποιθήσεις για αυτά (π.χ πλάνη του παίχτη)». Στην έρευνα συμμετείχαν 22 άτομα, ηλικίας 18-35 ετών από την επαρχία Λεμεσού και Πάφου της Κύπρου. Για να διερευνηθεί η αποτελεσματικότητα της παρέμβασης διενεργήθηκε προ-μέτρηση και μετά-μέτρηση με την χρήση των πιο κάτω εργαλείων: South Oak Gambling Screen, Questionnaire of Attitudes and Knowledge about Gambling και Gambler's Fallacy Task. Η συγκριτική ανάλυση ανέδειξε ότι δεν υπήρξε στατιστικά σημαντική διαφορά, ανάμεσα στην προβληματική ενασχόληση πριν και μετά την παρέμβαση, παρόλο που παρατηρήθηκε μια μικρή αύξηση στον μέσο όρο πριν και μετά. Όσων άφορα τις γνώσεις και παρανοήσεις, δεν υπήρξε στατιστικά σημαντική διαφορά πριν και μετά την παρέμβαση, αλλά παρατηρήθηκε εκ πρώτης όψεως το παράδοξο ότι μειώθηκαν οι γνώσεις και αυξήθηκαν οι παρανοήσεις. Όσων αφορά την πλάνη του παίχτη, παραδόξως εμφανίστηκε αύξηση της πλάνης του μετά την παρέμβαση. Τέλος, στατιστικά σημαντική διαφορά παρατηρήθηκε στα άτομα με εισόδημα 1000 ευρώ και άνω, να επιδεικνύουν μεγαλύτερη ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια σε σχέση με τα άτομα με 1000 και κάτω. Αν και τα αποτελέσματα δεν επιβεβαιώνονται επαρκώς από την βιβλιογραφία, είναι αναγκαία η δημιουργία μιας ευρύτερης έρευνας/παρέμβασης, με σκοπό να ελεγχθεί η αποτελεσματικότητα της.

Λέξεις Κλειδιά: τυχερά παιχνίδια, διαστρεβλώσεις, πεποιθήσεις, πιθανολογικός συλλογισμός.

Abstract

This study examines and evaluates a comprehensive intervention which aim to prevent the problematic involvement of young adults with gambling. The intervention includes two parts: a) "Gambling, Knowledge and behaviour towards gambling" and aims at the correct knowledge about gambling and b) "The cost of gambling and distorted beliefs about gambling (e.g., Gambler Fallacy). The research involved 22 people aged 18-35 from the province of Limassol and Paphos in Cyprus. To examine the effectiveness of the intervention, pre-measurement and post-measurement were performed using the following tools: South Oak Gambling Screen, Questionnaire of Attitudes and Knowledge about Gambling and Gambler's Fallacy Task. The comparative analysis revealed no statistically significant difference among pre-intervention and post-intervention measures, although there was a slight increase in the mean scores on problematic engagement with gambling. As far as knowledge and misconception about gambling are concerned, there was no statistically significant difference before and after the intervention, but the paradox of reducing knowledge and increasing misconceptions was observed at first sight. As for the player's gambler fallacy, paradoxically there was an increase in the Gambler Fallacy after the intervention. Finally, a statistically significant difference was observed between people with an income of 1000 euros versus 1000 and below, with people with 1000 euros and above showing more engagement in gambling behavior than people with 1000 and below. Although the results are not supported by the literature, it is necessary to create a wider research / intervention to test its effectiveness.

Keywords: gambling, distortions, beliefs, probabilistic reasoning.

Κατάλογος Πινάκων

Πίνακας 1: Πίνακας independent-samples t-test, η επίδραση του φύλου με τα τυχερά παιχνίδια.....	82
Πίνακας 2: Πίνακας independent-samples t-test, η επίδραση των ηλικιακών ομάδων στην ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια.....	82
Πίνακας 3: Πίνακας independent-samples t-test, η επίδραση της εκπαίδευσης με τα τυχερά παιχνίδια.....	83
Πίνακας 4: Πίνακας independent-samples t-test, η επίδραση του φύλου στις γνώσεις και παρανοήσεις για τα τυχερά παιχνίδια.....	85
Πίνακας 5: Πίνακας independent-samples t-test, η επίδραση των ηλικιακών ομάδων στις γνώσεις και παρανοήσεις για τα τυχερά παιχνίδια.....	85
Πίνακας 6: Πίνακας independent-samples t-test, η επίδραση της εκπαίδευσης στις γνώσεις και παρανοήσεις σχετικά με τα τυχερά παιχνίδια.....	85
Πίνακας 7: Συσχέτιση ανάμεσα στην συνολική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια, τις γνώσεις και παρανοήσεις και την ηλικία πριν την εφαρμογή της παρέμβασης.....	86
Πίνακας 8: Συσχέτιση ανάμεσα στην συνολική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια, τις γνώσεις και παρανοήσεις και την ηλικία μετά την εφαρμογή της παρέμβασης.....	86

Πίνακας 9: Πίνακας paired-samples t-test, σύγκριση ανάμεσα στην ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια πριν και μετά την παρέμβαση.....	87
Πίνακας 10: Πίνακας paired-samples t-test, σύγκριση ανάμεσα στις γνώσεις και παρανοήσεις πριν και μετά την παρέμβαση.....	88

Πίνακας Περιεχομένων

Πρόγραμμα Πρόληψης της Προβληματικής Ενασχόλησης με τα Τυχερά Παιχνίδια και τον Στοιχηματισμό.

Εισαγωγή.....	6
Περίληψη.....	7
Abstract.....	8
Κατάλογος Πινάκων.....	9
Κεφάλαιο 1 – Το φαινόμενο του τζόγου.....	14
1.1. Ορισμός της έννοιας του τζόγου και των τυχερών παιχνιδιών.....	14
1.2 Ιστορική Αναδρομή μέχρι την σύγχρονη εποχή	15
1.3 Είδη Τυχερών Παιχνιδιών.....	18
1.4 Μύθοι για τα τυχερά παιχνίδια.....	30
1.5 Δημογραφικά στοιχεία και Τζόγος.....	35
1.6 Έφηβοι και Τζόγος.....	37
1.7 Προγράμματα πρόληψης για τα τυχερά παιχνίδια.....	39
Κεφάλαιο 2- Ψυχοπαθολογία τζόγου.....	42
2.1 Αιτιολογική Εξήγηση του Τζόγου.....	42
2.2 Διαγνωστικά κριτήρια.....	47
2.3 Λειτουργικά κριτήρια εθισμένης συμπεριφοράς.....	50
2.4 Προφίλ Εξαρτημένου.....	51
Κεφάλαιο. 3 Γνωστικές διαστρεβλώσεις που συνδέονται με τα τυχερά παιχνίδια.....	55

3.1 Γνωστικές διαστρεβλώσεις.....	55
3.2 Προγνωστικός έλεγχος «Πλάνη του Παίκτη».....	56
3.3 Ψευδαίσθηση ελέγχου. «Illusion of control».....	59
3.4 Νόμος των πιθανοτήτων.....	60
Κεφάλαιο. 4 Θεραπευτική αντιμετώπιση.....	63
4.1 Γνωσιακή- Συμπεριφοριστική Θεραπεία.....	63
4.2 Φαρμακοθεραπεία.....	66
4.3 Ομάδες Αυτοβοήθειας.....	67
Κεφάλαιο 5 Αναγκαιότητα και σπουδαιότητα έρευνας.....	71
Κεφάλαιο 6 Ερευνητικά Ερωτήματα.....	73
Κεφάλαιο 7 Μεθοδολογία.....	74
7.1 Δείγμα.....	74
7.2 Εργαλεία.....	75
7.3 Πλάνο στατιστικών αναλύσεων.....	77
7.4 Διαδικασία.....	79
7.5 Αποτελέσματα.....	81
Κεφάλαιο 8	
Συζήτηση.....	88
8.1 Περιορισμοί έρευνας.....	93
8.2 Εισηγήσεις για μελλοντικές έρευνες.....	94
8.3 Εφαρμογή στην συμβουλευτική ψυχολογία.....	94

Βιβλιογραφία.....	96
Παραρτήματα.....	125

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΡΟΛΗΨΗΣ ΤΗΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΚΗΣ ΕΝΑΣΧΟΛΗΣΗΣ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΜΕ ΤΑ ΤΥΧΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΤΟΝ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΙΣΜΟ.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΤΟ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ ΤΟΥ ΤΖΟΓΟΥ

1.1 Ορισμός της Έννοιας του Τζόγου και των Τυχερών Παιχνιδιών.

Υπάρχουν διάφοροι ορισμοί για την έννοια του τζόγου (gambling στην αγγλική γλώσσα) στην διεθνή βιβλιογραφία, ένας εκ των οποίων και από τους επικρατέστερους είναι : « να θέσει σε κίνδυνό το άτομο, κάτι μεγάλης αξίας, σε ένα αποτέλεσμα που βασίζεται στην τύχη.» (Potenza, Fiellin, Heninger, Rounsaville, Mazure, 2002).

Ο συστηματικός τζόγος, διεξάγεται είτε με φυσική παρουσία ατόμων, είτε χωρίς αυτήν. Με φυσική παρουσία ατόμων διεξάγεται στα παραδοσιακά γραφεία στοιχημάτων ή με μεσάζοντες. Δυο ή περισσότερα άτομα συναντώνται, με σκοπό αφενός την ανταλλαγή στοιχημάτων και αφετέρου την ίδια την δραστηριότητα, για την όποια γίνονται τα στοιχήματα, αν αυτό είναι δυνατό. Αντίθετα στην σημερινή εποχή, δεν είναι αναγκαία η φυσική παρουσία λόγω της ανάπτυξης του διαδικτύου, όπου το κάθε άτομο μπορεί να στοιχηματίζει από την άνεση του σπιτιού του, χωρίς να βρίσκεται σε παραδοσιακά γραφεία στοιχημάτων. Για παράδειγμα, μπορεί κανείς να παίζει πόκερ ηλεκτρονικά, σε πραγματικό χρόνο με άλλα άτομα και το κάθε άτομο να βλέπει την οθόνη του. (Ιωσηφίδης και Κίσσας, 2011).

Εάν αφαιρεθεί η οικονομική έννοια από τα τυχερά παιχνίδια τότε αυτόματος μιλάμε για απλά παιχνίδια, τα όποια προσφέρουν στον άνθρωπό πολλαπλά οφέλη, όπως η συνεύρεση με άλλα άτομα, η ανάπτυξη δεξιοτήτων, η δημιουργική σκέψη, η ψυχαγωγία, η ευχαρίστηση κ.α. Αντίθετα, η έννοια του τυχερού παιχνιδιού, περιλαμβάνει διάφορους αστάθμητους παράγοντες, οι οποίοι ορίζουν την έκβαση του παιχνιδιού, όπως είναι η τύχη.

Κατά συνέπεια, ένα παιχνίδι ορίζεται ως «τυχερό», όταν δεν μπορεί να προβλεφθεί το αποτέλεσμα του. Τα τυχερά παιχνίδια χωρίζονται σε δύο κατηγορίες: αυτά της καθαρής τύχης, όπως η πρόβλεψη αριθμών, όπου ο παίχτης δεν μπορεί να ασκήσει κανένα είδος ελέγχου (π.χ. φρουτάκια, ρουλέτα, ζάρια, Κίνο, κ.α.) και αυτά που πέραν από την καθαρή τύχη, απαιτούν και κάποιες γνώσεις και δεξιότητες από τον παίχτη, για παράδειγμα παιχνίδια ποδοσφαιρικού στοιχήματος και παιχνίδια τράπουλας. Τα παιχνίδια αυτά θα μπορούσε να τα παίζει κανείς είτε νόμιμα είτε παράνομα στα πρακτορεία του ΟΠΑΠ, καζίνο, λέσγες και καφενεία και στο διαδίκτυο. (Ιωσηφίδης και Κίσσας, 2011 και Κέντρο Πρόληψης Κατά των Ναρκωτικών Νομού Ρεθύμνης, 2021).

Γενικά τα τυχερά παιχνίδια, βασίζονται σε ανεπτυγμένα μαθηματικά και στηρίζονται στους νόμους των πιθανοτήτων. Πίσω από τα τυχερά παιχνίδια βρίσκεται μια βιομηχανία κυβερνητική ή κρατική, η οποία σκοπό έχει να μεγιστοποιήσει το κέρδος της με κάθε μέσο και τρόπο. (Ιωσηφίδης και Κίσσας, 2011).

1.2 Ιστορική Αναδρομή

Από την αρχαία ιστορία, οι έννοιες της τύχης και της τυχειότητας ήταν συνυφασμένες με αυτή της μοίρας. Ο Ζεός ο Άρης και ο Ποσειδώνας, ήθελαν να μοιράσουν μεταξύ τους το σύμπαν, διαχωρίζοντας τον ουρανό, την θάλασσα και την κόλαση με το ρίξιμο των ζαριών. (Παπαδήμας, 2003). Οι προχριστιανικοί λαοί σε όλη την Μεσόγειο, έριχναν ζάρια για να καθορίσουν την τύχη/μοίρα τους, κάτι το οποίο εξελίχθηκε μετέπειτα σε τυχερά παιχνίδια (Edward, 1986). Υπάρχουν επίσης στοιχεία τα οποία καταδεικνύουν ότι σε τυχερά παιχνίδια επιδίδονταν και οι Αρχαίοι Αιγύπτιοι, οι Κινέζοι και οι Ινδοί, τα οποία χρονολογούνται γύρω στο 2100 π.χ. (Jenkins, 2004). Οι Κινέζοι ήταν οι πρώτοι που χρησιμοποίησαν τα ζάρια, πριν από τους ευρωπαίους και έχουν μακράν παράδοση στα τυχερά παιχνίδια. (McCormick and Taber, 1987).

Ο Fleming (1978, σελ., 41) στο βιβλίο του «Η ιστορία των τυχερών παιχνιδιών» αναφέρει:

“Οι άνθρωποι βάζουν στοιχήματα για οτιδήποτε, από το τάβλι μέχρι ταυρομαχίες ... μεγάλοι αριθμοί ανθρώπων είναι πρόθυμοι να ρισκάρουν τα χρήματά τους στην έκβαση ενός τυχαίου γεγονότος. Αυτό είναι συνυφασμένο με την αρχή του πολιτισμού. Τυχερά παιχνίδια διοργάνωναν οι Βαβυλώνιοι, οι Ετρούσκοι και οι αρχαίοι Κινέζοι. Υπάρχουν σχετικές αναφορές στον Όμηρο και στο Σαίξπηρ. Ο Έλληνας ιστορικός Ηρόδοτος αναφέρεται στην χρήση ζαριών μερικούς αιώνες πριν το Χριστό στην αρχαία χώρα Λύδια, στα παράλια της Μικράς Ασίας.”

Από τις μαρτυρίες των ομηρικών επών καθώς και από διάφορα αρχαιολογικά ευρήματα, γίνεται φανερό ότι οι πρόγονοί μας αρέσκονταν στον τζόγο και σε τέτοιο μάλιστα βαθμό, ώστε να αποτελεί και αναπόσπαστο μέρος της καθημερινότητάς τους. Αρκετά από τα τυχερά παιχνίδια που σήμερα γνωρίζουμε, ήταν ήδη γνωστά από την αρχαιότητα, όπως η κυβεία, (Ζάρια) , η οστρακίνδα (κορόνα -γράμματα) , η τηλία (τάβλι) και στοιχήματα για κόκορες και για σκυλιά. (Παπαδήμας, 2003)

Όσον αφορά την Ρωμαϊκή εποχή, οι ίδιοι οι αυτοκράτορες και ειδικά ο Αυγουστίνος, ο Κλαύδιος και ο Νέρωνας, αρκετά συχνά έπαιζαν τυχερά παιχνίδια και είχαν παρουσιάσει συμπεριφορά που χαρακτηρίζει παθολογικό παίχτη (Fleming, 1978). Όσον αφορά την Βυζαντινή περίοδο, παρατηρείται μια αποστασιοποίηση, λόγω του αυστηρού καθεστώτος που επικρατούσε . Μέσα από το πλαίσιο της «απομάκρυνσης» από την αρχαία Ελλάδα ήταν και η απαγόρευση των τυχερών παιχνιδιών. Παρά την απαγόρευση, το φαινόμενο αυτό δεν κατέστη δυνατό να εξαλειφθεί . Τα κυβευτικά (μετέπειτα ονομασία της κυβείας), παρόλα αυτά, αποτελούσε το κυρίαρχο παιχνίδι και έχαιρε ιδιαίτερης εκτίμησης από την υψηλή κοινωνία. Μαρτυρίες αναφέρουν, ότι με την κυβεία (Ζάρια) ασχολούνταν με μανία ο Λέων Φωκάς, αδελφός του Νικηφόρου Φωκά, ο Ρωμανός Β΄, γιος του Κωνσταντίνου του Πορφυρογέννητου και ο Κωνσταντίνος Η΄ .

Εκτός από τα κυβευτικά, υπήρχαν και άλλα τυχερά παιχνίδια με μικρότερη απήχηση (κοκορομαχίες, κυνομαχίες κτλ.)(Παπαδήμας, 2003)

Στην περίοδο της Τουρκοκρατίας ο τζόγος δεν ήταν μέσα στις ενασχολήσεις των Ελλήνων, λόγω κυρίως των σοβαρών προβλημάτων επιβίωσης που είχαν να αντιμετωπίσουν. Εξαίρεση αποτελούσαν κυρίως, οι αναμετρήσεις σε αθλητικές δραστηριότητες, όπου πολλές φορές είχαν υλική ανταμοιβή, έστω και πενιχρή . Σε καμία περίπτωση δεν μπορεί να ειπωθεί ότι αποτελεί μια συστηματική ενασχόληση των ανθρώπων με τον τζόγο. (Γαλάβα, Κυμιώτη και Μορφέση, 2015).

Κατά των 17^ο αιώνα η ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια, θεωρούνταν ως ένα αρνητικό στοιχείο της προσωπικότητας όπου θα μπορούσε να έχει καταστροφικές συνέπειες για τους παίκτες της εποχής, οι οποίοι άρχιζαν με μικρά στοιχήματα και μπορούσαν να φτάσουν στο σημείο να χάσουν ολόκληρες περιουσίες.(Wildman, 1997, Rose, 1988).

Τον αμέσως επόμενο αιώνα, στην Κύπρο και συγκεκριμένα στο χωριό Κρήτου Τέρρα της Πάφου, λειτούργησε το πρώτο καζίνο, το οποίο κτίστηκε μεταξύ του 1860 και 1870. Η λειτουργία του άρχισε κατά την περίοδο της τουρκοκρατίας και πιο συγκεκριμένα το 1878 σταμάτησε την λειτουργία του, αρχές του 20^{ου} αιώνα. Η πρωτοποριακή ιδέα της εποχής, ανήκε στο Σάββα Μαρκίδη, ο οποίος τότε τόλμησε να φέρνει γυναίκες από την Τουρκία, τη Συρία και τον Λίβανο, οι οποίες χόρευαν στο καζίνο το χορό της κοιλιάς, ενώ οι θαμώνες ασχολούνταν με το χαρτοπαίγνιο και γενικά τον τζόγο. Οι επισκέπτες του τότε καζίνου ήταν στην πλειονότητα τους Τούρκοι αλλά και η αφρόκρεμα της Μέσης Ανατολής». Ανάμεσα σε αυτούς που χάρισαν μια ξεχωριστή λάμψη στο καζίνο, με την παρουσία τους, ήταν και ο Βασιλιάς της Αιγύπτου Ναμούκ. (Cyprus Highlights, 2016).

Στην σύγχρονη εποχή, το πρώτο επίσημο λαχείο εκδίδεται, αφού η Κύπρος έχει κερδίσει την ανεξαρτησία της από του Άγγλους. Συγκεκριμένα, στις 5 Αυγούστου το 1961 εκδίδεται το πρώτο κρατικό λαχείο από την ίδια την Κυπριακή Δημοκρατία. Τυπώθηκαν

80000 λαχεία, με πρώτο βραβείο το ποσό των 5000 λιρών, ένα υπέρογκο πόσο για τα δεδομένα της εποχής. (Κρατικό Λαχείο Κύπρου, 2021).

Το 1969 τα τυχερά παιχνίδια πλέον, μπαίνουν για τα καλά στην ζωή των Κυπρίων αφού διενεργήθηκε διακρατική συμφωνία μεταξύ Ελλάδας και Κύπρου, με σκοπό την λειτουργία ΠΡΟΠΟ και στην Κύπρο. Έκτοτε η ΟΠΑΠ ΚΥΠΡΟΥ, έχει εισάγει ακόμα 7 νέα παιχνίδια (ΛΟΤΤΟ, ΠΡΟΤΟ, ΠΡΟΠΟ-ΓΚΟΛ, ΤΖΟΚΕΡ, EXTRA 5, SUPER 3, ΚΙΝΟ ΚΑΙ ΠΡΟΠΟ 14 ΚΑΙ 7). Πέραν αυτού από το 2012 έχουν αδειοδοτηθεί σύμφωνα με την αρχή στοιχημάτων Κύπρου ακόμα 12 ιδιωτικές εταιρίες οι οποίες ασχολούνται με τα τυχερά παιχνίδια. (ΟΠΑΠ ΚΥΠΡΟΥ, 2021).

Από το πρώτο τρίμηνο του 2021 λειτουργεί στην Λεμεσό το πρώτο καζίνο-θέρετρο. Το συγκεκριμένο καζίνο εποπτεύεται από την Εθνική Αρχή Παιγνίων και εποπτείας καζίνου. Η άδεια του συγκεκριμένου καζίνο προνοεί την λειτουργία τουλάχιστον 1000 παιγνιομηχανιών και περισσότερων από 100 τραπεζιών παιγνίου. Μαζί με την έναρξη της λειτουργίας καζίνο στην Λεμεσό, λειτουργούν ακόμη 4 δορυφορικά καζίνο στην Λευκωσία, Λάρνακα , ελεύθερη Αμμόχωστο και Πάφο. (Εθνική Αρχή Παιγνίων και Εποπτείας Καζίνου, 2021).

1.3 Είδη Τυχερών Παιχνιδιών.

Σκοπός της συγκεκριμένης ενότητας είναι να αναφερθούν τα διάφορα είδη τυχερών παιχνιδιών και οι βασικές κατηγορίες τζόγου. Στόχος είναι να γίνει αντιληπτό πόσο εύκολα προσβάσιμος είναι ο τζόγος στους νεαρούς ενήλικες , λαμβάνοντας υπόψη ότι με τα συγκεκριμένα παιχνίδια τζόγου ψυχαγωγείτε ένα σημαντικό ποσοστό του πληθυσμού. (IMR, 2018). Ακολουθεί περεταίρω ανάλυση για τα διάφορα είδη τυχερών παιχνιδιών και τις βασικές κατηγορίες Τζόγου στην Κύπρο.

Ο τζόγος μπορεί να αναφερθεί ότι χωρίζεται σε τρεις κατηγορίες: 1) νόμιμος τζόγος, 2) παράνομος τζόγος και 3) τζόγος μέσω διαδικτύου. Ο νόμιμος τζόγος αποτελείται από όλα τα παιχνίδια του ΟΠΑΠ, τα νόμιμα καζίνο, τον ιππόδρομο, τα κρατικά λαχεία και τις

αδειοδοτημένες ιδιωτικές εταιρίες. Κοινό χαρακτηριστικό όλων αυτών των μορφών τζόγου, είναι η άμεση σχέση (τα παιχνίδια διεξάγονται από επίσημους κρατικούς οργανισμούς – φορείς) και ή έμμεση σχέση (το κράτος εισπράττει φόρους από την διεξαγωγή των παιχνιδιών) του κράτους με αυτούς (Παπαδήμας, 2003).

Ο παράνομος τζόγος, διενεργείται από μεμονωμένα άτομα ή «επιχειρήσεις» χωρίς τη σχετική άδεια λειτουργίας από το κράτος. Οι παράνομες χαρτοπαικτικές λέσχες, χώροι με «slot machines», οι ιδιώτες «bookmaker» είναι αντιπροσωπευτικά παραδείγματα παράνομου τζόγου. Το κράτος κάνει αρκετές προσπάθειες για να μειώσει τον παράνομο τζόγο, αφενός για να προστατευτούν οι πολίτες και τα νεαρά άτομα από τα δίκτυα του και αφετέρου προς ίδιον όφελος, καθώς τα χρήματα που χάνονται είναι πάρα πολλά. (Τα διαφεύγοντα κέρδη, όπως είναι λογικό, δεν μπορούν να φορολογηθούν) (Παπαδήμας, 2003).

Ο τζόγος μέσω διαδικτύου αποτελεί μια πραγματικά πολύπλοκη κατάσταση, καθώς ισορροπεί στα όρια της νομιμότητας και της παρανομίας. Κυρίως λόγω της φύσης του ιντερνέτ, οι υπηρεσίες που προσφέρονται από αυτό, μπορεί να πραγματοποιούνται και εκτός της περιοχής, που διαμένει ο χρήστης. Έτσι, σε μια χώρα που κάθε άλλη μορφή τζόγου πέρα από αυτή που προβλέπει και θεωρεί νόμιμη το κράτος, θεωρείται παράνομη, σε μια άλλη, όπου τυγχάνει να εδράζουν οι επιχειρήσεις διαδικτυακού τζόγου, είναι καθόλα νόμιμη. Δεν μπορεί εύκολα να εφαρμοστεί κάποιος νόμος, όταν η επιχείρηση του τζόγου, που βρίσκεται στο ιντερνέτ, έχει τη νόμιμη έγκριση στην χώρα που εδρεύει, να απαγορευτεί σε μια άλλη χώρα που δεν επιτρέπει το «online-gaming» (Παπαδήμας, 2003). Στην Κύπρο τα παιχνίδια μέσω διαδικτύου, τύπου καζίνο, θεωρούνται παράνομα σύμφωνα με πρόσφατη σχετική νομοθεσία. (Εθνική Αρχή Στοιχημάτων, 2021)

Αυτή ήταν μια αρχική επεξήγηση των τριών κύριων κατηγοριών ενασχόλησης με τον τζόγο, με βάση τα ήδη υπάρχοντα δεδομένα. Ωστόσο, κρίνεται σκόπιμο, να γίνει μια λεπτομερής αναφορά για τα νόμιμα τυχερά παιχνίδια στην Κύπρο και Ελλάδα, όπως

επίσης, μια αναφορά σε μερικά σημαντικά στοιχεία τόσο για τον παράνομο, όσο και για τον τζόγο μέσω διαδικτύου. Τα στοιχεία αυτά σχετίζονται με τον τρόπο οργάνωσης και διεξαγωγής των τυχερών παιχνίων. Τα ακριβή οικονομικά δεδομένα είναι σχεδόν αδύνατον να υπολογιστούν, μιας και οι τρόποι χρηματικής συναλλαγής των εμπλεκομένων δύσκολα καταγράφονται, ακολουθεί ανάλυση και επεξήγηση. (Παπαδήμας, 2003).

Έτσι λοιπόν, όσον αφορά τον νόμιμο τζόγο, μπορούμε να μιλήσουμε για τα παιχνίδια που διεξάγει ο ΟΠΑΠ Ελλάδας και Κύπρου, τα παιχνίδια του καζίνο, τον ιππόδρομο και τα κρατικά λαχεία και το ξυστό. Ο ΟΠΑΠ διεξάγει μια σειρά από τυχερά παιχνίδια (Προ-Πο, Λόττο, Πρότο, Προπο-Γκολ, Extra 5, Τζόκερ, Super 3, Extra 5) από τα οποία διαχειρίζεται τα χρήματα για λογαριασμό του κράτους, που εισπράττει από αυτά, με σκοπό να στηρίξει οικονομικά τον αθλητισμό της χώρας. Όπως είναι γνωστό, ο οργανισμός μετατράπηκε σε ανώνυμη εταιρία το 1999, και προσφάτως εισήγαγε τις μετοχές του στο Χρηματιστήριο Αξιών Αθηνών. Σημαντικό ως τόσο για την πορεία του οργανισμού είναι η σύναψη 20ετούς συμβάσεως με το ελληνικό δημόσιο, η οποία του παραχωρεί το αποκλειστικό δικαίωμα διεξαγωγής των υφιστάμενων παιχνιδιών. (Παπαδήμας, 2003).

Αναλύοντας τα παιχνίδια του ΟΠΑΠ Ελλάδας και Κύπρου, θα μπορούσε να αναφερθεί κάποιος αρχικά στο δημοφιλέστερο παιχνίδι του Τζόκερ. Αυτό το παιχνίδι εμφανίστηκε για πρώτη φορά στις 16 Νοεμβρίου του 1997, τόσο στην Ελλάδα όσο και στην Κύπρο. Είναι ένα παιχνίδι τύχης με επιλογή αριθμών από δύο πεδία. Ο παίκτης καλείται να επιλέξει 5 τουλάχιστον αριθμούς από ένα σύνολο 45 αριθμών και συγχρόνως 1 ή και περισσότερους αριθμούς από ένα άλλο πεδίο 20 αριθμών. Οι νικητές της 1^{ης} κατηγορίας είναι, όσοι έχουν προβλέψει σωστά τους 5 αριθμούς του πρώτου πεδίου και τον 1 αριθμό από το δεύτερο πεδίο (5+1). Επίσης, το παιχνίδι μοιράζει σημαντικά κέρδη και στις υπόλοιπες 7 κατηγορίες νικητών, που κατατάσσονται, όσοι έχουν προβλέψει σωστά τους 5, 4+1, 4, 3+1, 3, 2+1, 1+1 αριθμούς από το πρώτο και το δεύτερο πεδίο αντίστοιχα. Διεξάγονται 2 κληρώσεις την εβδομάδα. (Παπαδήμας, 2003; ΟΠΑΠ, 2021).

Το αμέσως επόμενο παιχνίδι είναι το Προ-πο. Συγκεκριμένα, την Κυριακή 1η Μαρτίου 1959 έγινε ο πρώτος διαγωνισμός του Προ-Πο στην Ελλάδα και το 1969 στην Κύπρο, με την υπογραφή της 1^{ης} διακρατικής συμφωνίας για λειτουργία ΠΡΟΠΟ και στην Κύπρο. Από τις 31 Αυγούστου του 1997 μετονομάστηκε σε Προ-Πο Σούπερ 13, ενέχοντας και κάποιες μικρές τροποποιήσεις. Το Προ-Πο Σούπερ 13 παίζεται ως εξής: πρέπει ο παίχτης να προβλέψει σωστά, σε κάθε ένα από τους 13+1 αγώνες του δελτίου (Ελληνικών και Ξένων Πρωταθλημάτων) το αποτέλεσμα του κάθε αγώνα, σημειώνοντας τα σημεία (1, X, 2): το 1 για νίκη της ομάδας που αναγράφεται πρώτη στο δελτίο, το X για την μεταξύ τους ισοπαλία και το 2 για τη νίκη της δεύτερης ομάδας. Νικητές είναι, όσοι έχουν προβλέψει σωστά, είτε τα αποτελέσματα 13 αγώνων (13άρηδες), είτε τα αποτελέσματα 12 αγώνων (12άρηδες), είτε τα αποτελέσματα 11 αγώνων (11άρηδες). Τέλος, υπάρχει ακόμα μια κατηγορία νικητών, η Σ13, στην οποία εντάσσονται οι 13άρηδες, που έχουν προβλέψει σωστά και τον πρόσθετο αγώνα Σ13 (Παπαδήμας, 2003, ΟΠΑΠ 2021, ΟΠΑΠ Κύπρου 2021).

Εν συνεχεία, το Λόττο ξεκίνησε για πρώτη φορά στις 5 Δεκεμβρίου του 1990 στην Ελλάδα και τον επόμενο μήνα και στην Κύπρο (Ιανουάριο 1991). Πρόκειται για ένα ακόμα παιχνίδι τύχης με επιλογή αριθμών. Ο παίκτης καλείται να προβλέψει σωστά τους 6 αριθμούς που θα κληρωθούν από μια σειρά 49 αριθμών (από το 1 έως το 49). Οι νικητές είναι αυτοί που έχουν προβλέψει σωστά είτε και τους 6 αριθμούς (6άρηδες), είτε τους 5 (5άρηδες), είτε τους 4 (4άρηδες), είτε τέλος τους 3 (3άρηδες) από τους αριθμούς της κλήρωσης. Κάθε εβδομάδα διοργανώνονται 2 κληρώσεις. (Παπαδήμας, 2003, ΟΠΑΠ 2021, ΟΠΑΠ Κύπρου 2021).

Το ΠΡΟΠΟ-Γκολ παίζεται με αρκετή επιτυχία στην Σουηδία (όπου και πρωτοξεκίνησε) και στην Ιταλία. Στις 3 Μαρτίου 1996 εισήχθη και στην Ελλάδα και στην Κύπρο. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι ο παίχτης να προβλέψει σωστά το σκορ σε 8 από τους 30 αγώνες του δελτίου (Ελληνικών και Ξένων Πρωταθλημάτων). Οι νικητές είναι, αυτοί που

έχουν προβλέψει σωστά είτε τους 8 αγώνες (8άρηδες), είτε τους 7 αγώνες (7άρηδες), είτε τέλος τους 6 αγώνες (6άρηδες). Το συγκεκριμένο παιχνίδι διεξάγεται μια φορά την εβδομάδα (Παπαδήμας, 2003, ΟΠΑΠ 2021, ΟΠΑΠ Κύπρου 2021).

Το ΠΡΟΤΟ, παίχθηκε για πρώτη φορά το 1992 σε Κύπρο και Ελλάδα. Πρόκειται για παιχνίδι τύχης (αριθμολαχείο), όπου ο παίχτης έχει την δυνατότητα είτε να σχηματίσει τον τυχερό επταψήφιο αριθμό, είτε να αποδεχθεί τον τυχαίο αριθμό, που τυπώνει για τους παίχτες η τερματική μηχανή του πρακτορείου. Τυχεροί είναι αυτοί όπου ο αριθμός τους ταυτίζεται απόλυτα με τον επταψήφιο αριθμό που κληρώθηκε, καθώς και αυτοί που ο αριθμός τους ταυτίζεται από αριστερά προς τα δεξιά και αντίστροφα με 2 έως και 6 ψηφία του αριθμού που κληρώθηκε. Διεξάγονται δυο κληρώσεις ανά εβδομάδα. (Παπαδήμας, 2003, ΟΠΑΠ 2021, ΟΠΑΠ Κύπρου 2021).

Το Super 3 διεξήχθη για πρώτη φορά σε Κύπρο και Ελλάδα το 2002. Στόχος του παιχνιδιού είναι η σωστή πρόβλεψη ενός τριψήφιου αριθμού, ο οποίος κληρώνεται τουλάχιστον δύο φορές την ημέρα. Το Super 3 διεξάγεται με 5 διαφορετικούς τρόπους, προβλέποντας ένα ή περισσότερα ψηφία του τριψήφιου αριθμού της κλήρωσης. Είναι σημαντικό το γεγονός, ότι πλέον η κλήρωση δεν γίνεται με τον παραδοσιακό τρόπο, αλλά ακολουθεί τη διεθνή πρακτική για τα παιχνίδια νέας γενιάς. Οι τριψήφιοι τυχεροί αριθμοί παράγονται πλέον από την ηλεκτρονική κληρωτίδα με βάση έναν αλγόριθμο, του οποίου η αξιοπιστία έχει πιστοποιηθεί από τα πανεπιστήμια Columbia και Connecticut των ΗΠΑ. (Παπαδήμας, 2003, ΟΠΑΠ 2021, ΟΠΑΠ Κύπρου 2021).

Το παιχνίδι Extra 5 μοιάζει με το ΛΟΤΤΟ και πρωτοεμφανίστηκε σε Ελλάδα και Κύπρο το 2002. Νικητές είναι αυτοί που θα προβλέψουν σωστά 5 αριθμούς, οι οποίοι κληρώνονται από ένα πλήθος 35 αριθμών. Σε αυτό το παιχνίδι υπάρχουν 3 κατηγορίες νικητών, στην πρώτη κατηγορία εντάσσονται, όσοι πρόβλεψαν σωστά και τους 5 αριθμούς, που κληρώθηκαν (5άρηδες). Στη 2η κατηγορία εντάσσονται, όσοι προέβλεψαν σωστά 4 από τους 5 αριθμούς, που κληρώθηκαν (4άρηδες), και στην 3η κατηγορία

κατατάσσονται, όσοι πρόβλεψαν σωστά 3 από τους 5 αριθμούς, που κληρώθηκαν (Ζάρηδες). Αξίζει να σημειωθεί ότι ο τζίρος που καταγράφηκε από την πρώτη ημέρα εισαγωγής στην αγορά (25/11/2002) μέχρι 31/12/2002 ήταν 13.400.000 ευρώ. (Παπαδήμας, 2003, ΟΠΑΠ 2021, ΟΠΑΠ Κύπρου 2021).

Τέλος, το KINO εμφανίστηκε για πρώτη φορά Πανελλαδικά και Παγκύπρια το 2004 με τιμή στήλης 0,50 λεπτά. Το 2009 ακολούθησε ανασχεδιασμός των δελτίων και δόθηκαν στον παίκτη περισσότερες επιλογές. Επίσης, διευρύνθηκε η δυνατότητα του παίκτη για συμμετοχή σε συνεχόμενες κληρώσεις και καθιερώθηκε η δυνατότητα του σε μελλοντικές κληρώσεις (ΟΠΑΠ Κύπρου, 2021). Το αριθμολαχείο KINO σχετίζεται με την ακριβή πρόβλεψη 1 έως και 12 αριθμών, ανάλογα με τον αντίστοιχο τύπο του παιχνιδιού, από ένα σύνολο 20 αριθμών, που προκύπτουν κάθε φορά μετά από κλήρωση μιας σειράς αριθμών από το 1 έως και το 80. Αποτελεί το πιο γρήγορο και συναρπαστικό ψυχαγωγικό παιχνίδι αριθμών, αφού προσφέρει συνεχείς κληρώσεις ανά 5 λεπτά. Το συγκεκριμένο παιχνίδι έγινε ιδιαίτερα δημοφιλές σε πολλές χώρες του κόσμου, επειδή δίνει τη δυνατότητα στον παίκτη, να επιλέξει το ποσό που θέλει να κερδίσει και τις πιθανότητες με τις οποίες θα το πετύχει (ΟΠΑΠ, 2021).

Όπως αναφέρθηκε πάρα πάνω, η λειτουργία καζίνο στην Κύπρο δεν επιτρεπόταν μέχρι πρόσφατα όπου ψηφίστηκε ειδικός νομός, που επιτρέπει την δημιουργία καζίνο θέρετρου στην Λεμεσό και άλλα 4 δορυφορικά καζίνο στις υπόλοιπες επαρχίες της Κύπρου. Μετα την συγκεκριμένη εξέλιξη κρίνεται σκόπιμο να αναλυθούν και τα βασικά παιχνίδια που προσφέρει το καζίνο, τα οποία είναι το Black Jack και η ρουλέτα.

Για να διεξαχθεί το παιχνίδι Black Jack χρειάζονται 6 τράπουλες, όπου πρέπει να είναι ανοικτές και προς θέαση στους παίκτες, σε σχήμα μισοφέγγαρου στην τσόχα, δίνοντας με αυτό τον τρόπο την δυνατότητα στους παίκτες να ελέγξουν ότι είναι σωστές. Στην συνέχεια μαζεύονται και ανακατώνονται από τον κρουπιέρη και ακολούθως κόβονται από ένα παίκτη, στην συνέχεια τοποθετούνται μέσα στο κουτί (Sabots), και πριν αρχίσει το

παιχνίδι ο κρουπιέρης αφαιρεί τις πρώτες 5 κάρτες για λόγους ασφαλείας (Παπαδήμας, 2003).

Στο συγκεκριμένο παιχνίδι ο κάθε παίκτης πρέπει να κάνει 21 ή το πλησιέστερο νούμερο προς αυτό. Πιο συγκεκριμένα όλες οι φιγούρες υπολογίζονται ως δέκα και ο άσος για 1 ή 11. Ένας παίκτης κάνει Black Jack όταν έχει μία φιγούρα ή ένα δέκα με έναν άσο. Αν το επιτύχει αυτό τότε πληρώνεται με 1 ½ φορά το στοίχημα το οποίο έχει θέσει. Αν τύχει και τα χαρτιά ενός παίκτη είναι τα ίδια με του κρουπιέρη τότε θεωρείται ισοπαλία και ο παίκτης έχει δικαίωμα είτε να τα αποσύρει είτε να τα αφήσει για τον επόμενο γύρο. (Παπαδήμας, 2003).

Το αμέσως επόμενο παιχνίδι που συναντά κάνεις στο καζίνο είναι η ρουλέτα. Στην ρουλέτα κάθε παίκτης έχει και διαφορετικού χρώματος μάρκες, οι οποίες ονομάζονται COLOUR CHIPS, έτσι ως ώστε να μπορεί να αποφευχθεί τυχόν αμφισβήτηση σε περίπτωση που παίκτες τοποθετήσουν τις μάρκες τους σε ίδια στοιχήματα. Σε αυτό το παιχνίδι υπάρχουν αρκετοί τρόποι να ποντάρει κανείς όπως, να ποντάρει μόνο σε έναν αριθμό, σε συνδυασμό αριθμών, σε συνδυασμούς των 12 είτε σε μαύρο κόκκινο. Αν κάποιος από τους παίκτες βρει σωστά το αριθμό παίρνει πίσω 36 φορές τα χρήματα, που έχει ποντάρει. Σε περίπτωση που βρει σωστά το χρώμα διπλασιάζει το ποσό του. Αν μαντέψει σωστά την δώδεκα παίρνει το 1/3 των χρημάτων των οποίων στοιχημάτισε. Αν τύχει και έρθει το μηδέν (0), τότε όλα τα στοιχήματα χάνουν εκτός από αυτά που στοιχηματίστηκαν στο μηδέν. (Παπαδήμας, 2003).

Στην τρίτη κατηγορία των νόμιμων στοιχημάτων συναντά κανείς τα στοιχήματα που σχετίζονται με τον ιππόδρομο. Ο ιππόδρομος στην Κύπρο εμφανίστηκε μετά την ανεξαρτησία της Κύπρου με την δημιουργία του «Cyprus Turf Club» το 1892 από Άγγλους Αξιωματούχους στηριζόμενο στα πρότυπα του Αγγλικού Jockey Club. Ονομασία που αργότερα αποδόθηκε στα ελληνικά σαν Ιπποδρομιακή Αρχή Κύπρου.

Στον ιππόδρομο θα μπορούσε να στοιχηματίσει κανείς περισσότερα από 14 διαφορετικά στοιχήματα. Πιο συγκεκριμένα ένας παίκτης μπορεί να στοιχηματίσει, το πρώτο νικητήριο άλογο, τον δεύτερο νικητή, τον συνδυασμό από δυο ή τριών άλογων που θα νικήσουν, θα μπορούσε επίσης να στοιχηματίσει για το νικητή σε δυο συνεχόμενες ιπποδρομίες, ή να προβλέψει τους 4 πρώτους νικητές. Πρόκειται για στοιχήματα τα οποία περισσότερο στηρίζονται στην τύχη για τον λόγο ότι δεν είναι δυνατό κανείς να προβλέψει την απόδοση ενός αλόγου ή την διάθεση του αναβάτη να το οδηγήσει προς την νίκη.

Η τελευταία κατηγορία του νόμιμου τζόγου αφορά τα κρατικά λαχεία. Όπως αναφέρθηκε παραπάνω το πρώτο επίσημο λαχείο εκδόθηκε από την Κυπριακή Δημοκρατία το 1961. Αυτό το λαχείο συνεχίζει να εκδίδεται μέχρι και σήμερα. Το συγκεκριμένο λαχείο είναι γνωστό με το όνομα εβδομαδιαίο λαχείο. Πέραν αυτού στην Κύπρο άρχισε και η κυκλοφορία των ξυστών λαχείων από το 1980. (Κρατικό Λαχείο Κύπρου, 2021). Επιπλέον, ο ημικρατικός οργανισμός (Ραδιοφωνικό Ίδρυμα Κύπρου) εκδίδει και αυτός εβδομαδιαίο λαχείο. (Ρικ, 2021). Τα εβδομαδιαία λαχεία είναι στην ουσία αριθμολαχεία και ο παίκτης για να κερδίσει χρειάζεται ο 8ψήφιος αριθμός που αναγράφεται στο λαχείο του να είναι ο ίδιος με τον 8ψήφιο αριθμό που κληρώνεται κάθε εβδομάδα.

Το ξυστό λαχείο αρχικά έκανε την εμφάνιση του στην Αμερική και από την πρώτη στιγμή της δημιουργίας του γνώρισε μεγάλη επιτυχία. Το συγκεκριμένο λαχείο άμεσου κέρδους προκάλεσε το ενθουσιασμό στους παίκτες των τυχερών παιχνιδιών, ειδικά σε εκείνους που δεν επιθυμούν να ασχοληθούν με παιχνίδια όπου χρειάζεται κανείς να μάθει κανόνες και στρατηγικές. Η διαφορά του ξυστού λαχείου σε σχέση με όλα τα γνωστά αριθμολαχεία, που διοργανώνουν οι μεγάλες κρατικές λοταρίες, αποτελεί το γεγονός ότι αγοράζεις το λαχνό σου, την κάρτα, το λαχείο σου και μπορείς να δεις αν κέρδισες ή όχι αμέσως και χωρίς καμία ιδιαίτερη προσπάθεια και το σημαντικότερο δεν χρειάζεται να περιμένεις καμία ημερήσια ή εβδομαδιαία κλήρωση. Αυτός είναι κυρίως ο βασικότερος

λόγος όπου το ξυστό λαχείο έγινε τόσο πολύ δημοφιλές και αγαπητό, λόγω της ευκολίας και της αμεσότητας του. (Ξυστό info.gr, 2011).

Πέραν από τον νόμιμο τζόγο συναντά κανείς και στην αντίπερα όχθη τον παράνομο τζόγο. Όσον αφορά τον παράνομο τζόγο, από πλευράς Ελληνικού και Κυπριακού κράτους έχουν γίνει πολλές και επίμονες προσπάθειες για τη μείωση του παράνομου τζόγου. Θα ήταν άδικο να λέγαμε, ότι δεν έχουν υπάρξει κάποιες θετικές εξελίξεις στο θέμα. Παρόλα αυτά όμως, θα ήταν και άτοπο να υποστηρίζαμε, ότι το πρόβλημα αυτό έχει αντιμετωπισθεί σε ικανοποιητικό βαθμό. Μπορεί τα «φρουτάκια» να καταπολεμήθηκαν με συντονισμένες και δραστικές ενέργειες, ωστόσο είναι κοινό μυστικό σε όλους όσους έχουν κάποια σχέση με το συγκεκριμένο χώρο, ότι ο παράνομος τζόγος εξακολουθεί να διενεργείται σε μεγάλο βαθμό (Παπαδήμας, 2003, ΟΠΑΠ Κύπρου, 2021).

Μιλώντας αποκλειστικά για την Κύπρο και Ελλάδα, καλό θα ήταν να αναφερθούν ορισμένοι σημαντικοί λόγοι, για τους οποίους ο παράνομος τζόγος προτιμάτε από συγκεκριμένους παίκτες. Αρχικά, η έλλειψη Κυπριακών /Ελληνικών ποδοσφαιρικών αγώνων από τα κουπόνια αποτελεί ένα σημαντικό παράγοντα. Ο Κύπριος ή ο Έλληνας, με βάση την κοινή λογική, θα προτιμούσε να στοιχηματίζει σε ομάδες που γνωρίζει και υποστηρίζει, παρά σε ομάδες από την Φιλανδία και την Τουρκία. Έτσι, αναγκάζεται να ποντάρει τα λεφτά του στις ομάδες της απόλυτης αρεσκείας του. (Παπαδήμας, 2003,).

Έναν ακόμα λόγο αποτελεί το γεγονός, ότι στα νόμιμα παιχνίδια μπορείς να στοιχηματίσεις μόνο όσα χρήματα μπορείς να διαθέσεις άμεσα. Στον παράνομο τζόγο όμως, ισχύει η «πίστωση». Ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να στοιχηματίσει, χωρίς είναι αναγκαίο πάντα να έχει και το ακριβές ποσό μαζί του. Αυτό συμβαίνει, γιατί συνήθως αναπτύσσεται μια διαπροσωπική σχέση μεταξύ αυτού που διενεργεί τον παράνομο τζόγο και αυτού που παίζει (Παπαδήμας, 2003).

Επιπλέον, ορισμένοι προτιμούν να στοιχηματίσουν σε παιχνίδια, που δεν υπάρχουν στα «νόμιμα μαγαζιά» τζόγου. Τέτοια παιχνίδια να είναι οι κυνομαχίες, διάφορα ειδικά

γεγονότα που προσφέρονται προς στοιχηματισμό (Special bets), καθώς επίσης και αρκετά χαρτοπαίγνια. Έτσι, καταφεύγουν στον παράνομο τζόγο, στοχεύοντας να βρουν τις επιλογές που προτιμούν (Παπαδήμας, 2003).

Η εξάλειψη του παράνομου τζόγου είναι ανέφικτη. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι οι ανεπτυγμένες χώρες, που προσπάθησαν με ουσιαστικές κινήσεις και αυστηρή νομοθεσία να το πετύχουν.(Uk Gambling Commision, 2010). Αυτό βέβαια συμβαίνει με όλες τις μορφές της παρανομίας. Το κράτος έχει υποχρέωση απέναντι στους πολίτες και ειδικότερα απέναντι στους ανήλικους, να εντείνει τις προσπάθειες του και να καταπολεμήσει τον παράνομο τζόγο, όχι μόνο με την αυστηροποίηση των νόμων για αυτούς που διενεργούν παράνομο τζόγο, αλλά και με «έξυπνες κινήσεις» (δημιουργία αντίστοιχων παιχνιδιών που δεν παρέχονται στον νόμιμο τζόγο), οι οποίες να αποδυναμώνουν τα κίνητρα αυτών που στοιχηματίζουν παράνομα. Άλλωστε, είναι προς όφελος όλων των πολιτών να αντιμετωπισθεί αποτελεσματικά ο παράνομος τζόγος (Παπαδήμας, 2003, Williams, et al., 2007).

Όσον αφορά τον διαδικτυακό τζόγο, αφετηρία αποτέλεσε η 18η Αυγούστου του 1995, όπου και έκανε την εμφάνιση του το πρώτο καζίνο στο διαδίκτυο. Το συγκεκριμένο καζίνο ανήκε στην εταιρία “Cazinos Inc”, η οποία έχει ως έδρα τα τροπικά νησιά Turks & Caicos. Έκτοτε οι ηλεκτρονικές εταιρίες τζόγου ξεφυτρώνουν η μια μετά την άλλη. Για αυτό ακριβώς τον λόγο, δεν είναι δυνατό να γνωρίζουμε τον ακριβή αριθμό τέτοιων εταιριών (Παπαδήμας, 2003; Wood & Williams, 2007).

Αρκετά σημαντικό είναι να γίνει αναφορά στους λόγους που κάποιοι επιλέγουν το ίντερνετ για να τζογάρουν. Οι βασικοί λόγοι που ορισμένοι προτιμούν να τζογάρουν τα χρήματα τους μέσω ίντερνέτ, είναι κυρίως ότι το ίντερνετ δεν είναι ένα μέσο αλλά ένα πολυμέσο το οποίο έχει τις ιδιότητες όλων των μέσων (πχ. της τηλεόρασης, του ραδιοφώνου, των έντυπων μέσων, των ηλεκτρονικών υπολογιστών). Αντίθετα στις ανθρώπινες δραστηριότητες χρειάζονται πολλά μέσα για να επιτευχθεί μια και μόνο απ’

αυτές, πράγμα που στο ιντερνέτ λαμβάνουν όλες χώρα μέσα στο ίδιο. Εάν για παράδειγμα, κάποιος θα ήθελε να στοιχηματίσει σε ένα άλογο στον ιππόδρομο, θα χρειαστεί πρώτα να πάει στο περίπτερο να προμηθευτεί την σχετική εφημερίδα (έντυπο μέσο), από την οποία θα πληροφορηθεί σχετικά με την ιπποδρομία. Στην συνέχεια, θα μεταβεί στον πράκτορα για να καταθέσει τα χρήματα πχ. από τον τραπεζικό του λογαριασμό. Μετά, θα πρέπει να παρακολουθήσει από την τηλεόρασή του ή και απευθείας το αποτέλεσμα της ιπποδρομίας, για να εισπράξει ακολούθως το κέρδος από το στοίχημα που έθεσε. Δηλαδή, γίνεται χρήση αρκετών μέσων, προκειμένου να παίξει ένα στοίχημα στον ιππόδρομο, ενώ αν έκανε χρήση του ιντερνέτ, με μια απλή πρόσβαση σε μια ηλεκτρονική διεύθυνση θα μπορούσε να κάνει όλες αυτές τις ενέργειες, χωρίς να χρειαστεί να φύγει καν από το σπίτι του, σε λιγότερο χρόνο, ευκολότερα και πιο φθηνά (Παπαδήμας, 2003, McCormick & Cohen 2007; Griffiths, 2000).

Μπορεί εύκολα κάποιος να αντιληφθεί ότι οι δυνατότητες και οι επιλογές που προσφέρονται στον παίκτη είναι τεράστιες. Μέσα σε ένα τέτοιο διαδικτυακό τόπο μπορεί κάποιος να βρει όλα τα παιχνίδια των καζίνο σε πολύ πιστή απεικόνιση και ρεαλιστικό σχεδιασμό. Είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι έχει δοθεί απίστευτη σημασία στη λεπτομέρεια. Ακούγονται ήχοι από το γύρισμα της μπίλιας της ρουλέτας, τα κουνουνίσματα των κουλοχέρηδων, ακόμη και κάτι που μοιάζει με ομιλίες παικτών στο βάθος, που δημιουργούν την ψευδαίσθηση, ότι βρίσκεσαι σε πραγματικό καζίνο. Επιπλέον, παρέχεται η δυνατότητα, να έχει ο παίκτης ανά πάσα στιγμή το πλήρες ιστορικό του παιχνιδιού του, στατιστικά στοιχεία που αφορούν το παιχνίδι του, ακόμα και τις πιθανότητες για κάθε του ποντάρισμα.

Θα μπορούσε επίσης κάνεις να βρει πολλά και διαφορετικά είδη αριθμολαχείων ανάλογα με το γούστο, τις προσδοκίες και τα χρήματα που διαθέτει ο κάθε παίκτης. Επίσης θα μπορούσε να βρει πολλά στοιχηματικά γεγονότα ταυτόχρονα. Οι επιλογές του παίκτη είναι τεράστιες, καθώς προσφέρονται όλα σχεδόν τα είδη των σπορ (ποδόσφαιρο,

μπάσκει μέχρι κρίκετ και μπάντμινγκτον), έχει τη δυνατότητα να ποντάρει κατά τη διάρκεια ενός γεγονότος ανάλογα με την εξέλιξή του και οι αποδόσεις που δίνονται, είναι ελκυστικότερες λόγω της έλλειψης φορολογίας.

Επίσης, κρίνεται σκόπιμο να αναφερθούν και κάποια άλλα στοιχεία, που πιθανόν να λειτουργούν υπέρ του να επιλέξει κάποιος να τζογάρει μέσω του ιντερνέτ. Πιο συγκεκριμένα, προσφέρονται δελεαστικά κίνητρα, όπως κληρώσεις με σημαντικά δώρα, ταξίδια, προσφορά ενός χρηματικού ποσού με την εγγραφή κάποιου μέλους και δωρεάν ενημέρωση για αθλητικά γεγονότα, είτε μέσω email, είτε με μήνυμα στο κινητό τηλέφωνο (sms) του πελάτη. Επιπλέον, δίνεται η δυνατότητα ομιλίας με άλλους παίκτες ζωντανά και να γίνουν γνωριμίες με άτομα του αντίθετου φύλου, καθώς και παρακολούθηση φαντασμαγορικών σόου μέσα από την οθόνη του ηλεκτρονικού υπολογιστή εντελώς δωρεάν (Παπαδήμας, 2003; Thompson, 2001; Mackay, 2004; Morse, 2006).

Στην παραπάνω ενότητα έγινε αναφορά στις τρεις βασικές κατηγορίες τζόγου που συναντά κανείς στην Κύπρο και τα διάφορα είδη παιχνιδιού ανά κατηγορία. Είναι σημαντικό να αναφερθεί πως στην Κύπρο αρκετά νεαρά άτομα έχουν έρθει σε επαφή με τα συγκεκριμένα παιχνίδια τουλάχιστο μια φορά στην ζωή τους, συνοδευόμενοι αρκετές φορές με άτομα του οικογενειακού τους περιβάλλοντος (IMR, 2018). Η επόμενη ενότητα θα αναλύσει τους διάφορους «μύθους», οι οποίοι είναι πιθανόν να αναπτυχθούν από τα άτομα τα οποία είτε έχουν προβληματική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια, είτε έχουν περιστασιακή ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια.

1.4 Μύθοι για τα Τυχερά Παιχνίδια.

Συχνά οι παίκτες τυχερών παιχνιδιών, στην προσπάθειά τους να προβλέψουν ένα τυχερό αποτέλεσμα, δημιουργούν διάφορους κανόνες και θεωρίες οι οποίες στηρίζονται σε περιστασιακές συμπτώσεις. Βεβαίως αν αυτό ήταν εφικτό η βιομηχανία του τζόγου θα είχε καταρρεύσει. Παρακάτω αναφέρονται μερικοί μύθοι που υπάρχουν μεταξύ των παιχτών

αλλά και μερικοί μύθοι οι οποίοι αναπτύσσονται κατά την διάρκεια της ενασχόλησης τους με τα τυχερά παιχνίδια. (Ιωσηφίδης και Κίσσας, 2011, Diversity Health Institute, 2021)

1) Είναι δυνατό κάποιος να προβλέψει το αποτέλεσμα.

Ο Επίκουρος καθηγητής κος. Παπαχρήστου, καθηγητής στο τμήμα Οικονομικών Επιστημών στο Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, επισήμανε στο ΒΗΜΑ (Μπίτσικα, 1998), ότι είναι απίθανο κανείς να νικήσει την τύχη. Παρόλα αυτά είναι δυνατό να νικήσει τους συμπαίχτες του. Εάν κάποιος γνωρίζει πως παίζουν/στοιχηματίζουν οι συμπαίχτες του μπορεί να πετύχει υψηλότερα κέρδη , στοιχηματίζοντας αντίθετά στο πλήθος (betting against the crowd). Αυτό αναμφίβολα δεν μπορεί να συμβεί ούτε στην ρουλέτα ούτε στο Μπλακ Τζακ.

Αντίθετα ο καθηγητής πιστεύει (Μπιστίκα, 1998), πως η «στρατηγική επιτυχίας» μπορεί να επιτευχθεί σε τυχερά παιχνίδια τύπου Τζόκερ και Λόττο, όταν κάποιος γνωρίζει ποιοι αριθμοί προτιμώνται περισσότερο και έτσι να στοιχηματίσει στους αριθμούς που προτιμώνται λιγότερο. Αυτό θα δώσει στον παίκτη ένα στατιστικό πλεονέκτημα, να κερδίσει περισσότερα λεφτά γιατί θα υπάρχουν λιγότερες επιτυχίες. Με βάση το ποιο πάνω , είναι δυνατόν να υπάρξει στρατηγική επιτυχίας σε σχέση με το να βρει κάποιος το τυχερό δελτίο, που θα έχει μεγαλύτερη προσδοκία κέρδους.

2) Υπάρχει πιθανότητα για τον παίκτη να πάρει πίσω τα χρήματα, που έχασε

Αυτό είναι απίθανό να συμβεί λόγω του ότι κάθε αποτέλεσμα είναι ανεξάρτητο από το προηγούμενο. (Μπιστίκα, 1998)

3) Ένα γεγονός έχει περισσότερες πιθανότητες να συμβεί, εάν δεν έχει πραγματοποιηθεί για μεγάλο χρονικό διάστημα. (Μπιστίκα, 1998)

Αυτό είναι απίθανο λόγω του ότι κάθε αποτέλεσμα είναι ανεξάρτητο από το προηγούμενο.

4) Αποδίδουν τα κέρδη τους στις δικές τους ικανότητες, ενώ τις ζημιές τους στην τύχη.

Αυτό σχετίζεται με το σύστημα ανταμοιβής του εγκεφάλου. Όπως έχει αναφερθεί πάρα πάνω τα τυχερά παιχνίδια βασίζονται σε αναπτυγμένα μαθηματικά και υπάγονται στους «Νόμους των πιθανοτήτων». Συνεπώς οι λέξεις «Εύνοια, γκίνια και διαίσθηση» δεν υπάρχουν στην ζωή. Αυτό που υπάρχει είναι μόνο τα μαθηματικά. Δεν υπάρχει άνθρωπος ο οποίος να έχει γεννηθεί τυχερός ή άτυχος ή με μαντικές ικανότητες . Αν κάποιος υποστηρίζει ότι κατέχει ειδικές/μεταφυσικές ικανότητες θα μπορούσε να δοκιμάσει να νικήσει τα παιχνίδια αυτά, όμως αυτό είναι απίθανο να συμβεί (Μαυράκης, 2013).

5) Οι παίκτες εστιάζουν στα κέρδη τους και όχι τα ποσά που έχουν χάσει. (Μπιστίκα, 1998).

6) Αν κάποιος παίκτης κερδίσει ένα αρκετά αξιόλογο ποσό, η πληροφορία διαδίδεται αστραπιαία στο ευρύτερο κοινωνικό περιβάλλον. Αντίθετα πολύ σπάνια ακούγονται τα ποσά αλλά και οι φορές που έχει χάσει. (Μπιστίκα, 1998).

7) Πολλοί παίκτες τείνουν να γίνονται προληπτικοί (Ενδυμασία ,χρόνος, παριστάμενοι), θεωρώντας ότι διάφορες μεταφυσικές δυνάμεις μπορούν να επηρεάσουν την εξέλιξη των παιχνιδιών.

Από τα πιο πάνω είναι φανερό ότι ένας εξαρτημένος παίκτης, αλλά και ένας περιστασιακός παίκτης, έχει κάποιες λανθασμένες πεποιθήσεις. Έχει την πεποίθηση ότι έχει την ικανότητα να εφεύρει μια πρωτότυπη τεχνική, η οποία θα του αποφέρει περισσότερα κέρδη από αυτά που χάνει, καθώς επίσης, ότι οι άλλοι παίκτες παρασύρονται σε υπερβολές, ενώ ο ίδιος μπορεί να ελέγξει τα ποσά τα οποία θα στοιχηματίσει την συγκεκριμένη χρονική περίοδο που θα παίζει. Επίσης θεωρεί ότι εάν επενδύσει περισσότερο χρόνο και παίζει πιο ορθά είναι πολύ πιθανό να ανταμειφθεί. Είναι πολύ πιθανό να πιστεύει επίσης ότι σε κάποια στιγμή η τύχη του θα αλλάξει, επειδή έχει είδη χάσει λεφτά , και πρέπει και μπορεί να τα πάρει πίσω (Καυκίος, 2013).

Πέραν αυτού ο παίκτης φαίνεται να πιστεύει, τα εξής σύμφωνα με το (Diversity Health Institute, 2021).

1) Χρειάζεται να παίζει καθημερινά κάποιος για να θεωρηθεί εθισμένος.

Στην πραγματικότητα ένας εθισμένος τζογαδόρος μπορεί να παίζει συχνά ή και σπάνια.

Τα παιχνίδια είναι «Ανθυγιεινά», αν προκαλούν συναισθηματικά, οικονομικά, επαγγελματικά και κοινωνικά προβλήματα στα άτομα.

2) Δεν υπάρχει πρόβλημα, όταν ο παίχτης δεν έχει οικονομικές δυσκολίες.

Τα προβλήματα που αντιμετωπίζει ο παίχτης δεν είναι μόνο οικονομικά. Ο υπερβολικός χρόνος που ξοδεύει ο παίκτης στον τζόγο πιθανόν να οδηγεί σε συζυγικά/οικογενειακά προβλήματα, απώλεια φίλων, απομόνωση καθώς επίσης και μείωση της παραγωγικότητας στην δουλειά. Τα παραπάνω είναι πιθανόν να οδηγήσουν σε κατάθλιψη.

3) Η δυσλειτουργική οικογένεια, ο κακός συνέταιρος ή σύντροφος, τα προβλήματα στη δουλειά, η οικονομική κρίση ή το σχολείο οδηγούν τον τζογαδόρο στο παιχνίδι.

Στην πραγματικότητα όταν ο τζογαδόρος μεταθέτει τις ευθύνες στους άλλους για τον εθισμό του, αποφεύγει να αναλάβει την ευθύνη για τις πράξεις του και δεν αποζητάει θεραπεία.

4) Αν ο εθισμένος δημιουργήσει χρέη, είναι υποχρεωμένος κάποιος να τον βοηθήσει οικονομικά, ώστε με αυτό τον τρόπο να «ενεργοποιηθεί» το φιλότιμο του.

Αυτή η διάσωση του παίχτη από το χρέη που θα έχει τυχόν δημιουργηθεί κάνει τα πράγματα ακόμη χειρότερα, επιτρέποντας του να συνεχίσει να παίζει. (Diversity Health Institute, 2021).

Πέραν των συγκεκριμένων λανθασμένων πεποιθήσεων, υπάρχουν και μερικές άλλες λανθασμένες πεποιθήσεις, τις οποίες αναπτύσσει ο παίχτης κατά την ενασχόληση του με τα τυχερά παιχνίδια. Για παράδειγμα στο Πόκερ, (Diversity Health Institute, 2021):

1) Παιχνίδι σε μηχανή πόκερ.

Στην συγκεκριμένη περίπτωση της μηχανής πόκερ θα ήταν χρήσιμο να σημειωθεί ότι η πεποίθηση του παίχτη είναι ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι ικανοτήτων. Πιστεύει, ότι μερικές από τις μηχανές είναι πιο τυχερές από τις άλλες, καθώς επίσης και η πεποίθηση ότι αν μια μηχανή πόκερ δεν έχει αποδώσει κέρδος για πολύ καιρό είναι πιο εύκολο να δώσει Τζακ ποτ από ότι οι άλλες. Στην πραγματικότητα αυτό δεν μπορεί να ισχύει. Το παιχνίδι είναι εγκατεστημένο σε ένα υπολογιστή και έχει προγραμματιστεί να δίνει τυχαία αποτελέσματα και να πληρώνει τυχαία (Δεν μπορεί να υπεισέρθει καμία ικανότητα). Είναι φανερό ότι δεν υπάρχουν ούτε «τυχεροί» υπολογιστές ούτε και «τυχερές μηχανές πόκερ ή τακτικές επαναλήψεις.(Diversity Health Institute, 2021).

2) Κίνο

Σε αυτό το παιχνίδι τα νούμερα τα βγάζει ένας αλγόριθμός. Επομένως δεν έχει συναίσθημα και δεν μπορεί να σκεφτεί τρόπους με τους οποίους μπορεί να μπερδέψει τον παίχτη. Δεν υπάρχει λογική στον τρόπο που γίνεται η κλήρωση και δεν υπάρχει δυνατότητα για τον υπολογιστή να θυμάται τα νούμερα, τα οποία έχουν κληρωθεί την προηγούμενη κλήρωσή. Επομένως η κάθε κλήρωση είναι ανεξάρτητη από την προηγούμενη και η πιθανότητα εμφάνισης ενός η συνδυασμού αριθμού είναι η ίδια , είτε ο αριθμός αυτός έχει κληρωθεί πριν είτε όχι. Ένα από τα λάθη που συμβαίνει με τα άτομα τα οποία ασχολούνται με τα τυχερά παιχνίδια είναι ότι πιστεύουν ότι η κλήρωση γίνεται με βάση τον πίνακα που απεικονίζει τις κληρώσεις . Η μεταφορά της κίτρινης σκιάς , κατά την διάρκεια απεικόνισης, από τον ένα αριθμό στον άλλο με σκοπό να αυξήσει το αίσθημα των παιχτών ότι ήταν πολύ κοντά ή άτυχοι, που πέρασε πάνω από την πρόβλεψη τους. (Μαυράκης, 2013, Diversity Health Institute, 2021)).

3) Παιχνίδια τύπου Λόττο και Τζόκερ

Στα παιχνίδια τύπου Λόττο και Τζόκερ, υπάρχουν τρεις απλές αρχές: α) η κληρωτίδα δεν μπορεί να έχει προτιμήσεις σε αριθμούς ούτε και στην μνήμη (όλοι οι αριθμοί και οι

συνδυασμοί αριθμών έχουν κάθε φορά την ίδια πιθανότητα κλήρωσης), β) οι παίκτες είναι που έχουν προτιμήσεις και μνήμη και γ) αντίπαλος σε καμία περίπτωση δεν είναι η τύχη αλλά ούτε ο διοργανωτής, αλλά οι συμπαίκτες τους (Μπίτσικα, 1998).

Οι προτιμήσεις των παικτών διαπιστώνονται ευκολότερα στις χώρες εκείνες (Καναδάς, ΗΠΑ), όπου δημοσιεύονται στατιστικές, οι οποίες αποτυπώνουν την συχνότητα επιλογής των αριθμών από τους παίκτες. Αυτό δηλαδή, που διαπιστώνεται, είναι η ύπαρξη δημοφιλών αριθμών (Popular numbers). Αν και οι παίκτες κάνουν χρήση της μνήμης τους αυτή τους παίζει παιχνίδια. Καθώς, πιστεύουν εσφαλμένα, ότι αριθμοί που δεν έτυχε να κληρωθούν συχνά στο παρελθόν, έχουν μεγαλύτερη πιθανότητα να κληρωθούν στο μέλλον (Μπίτσικα, 1998).

Σύμφωνα με την πιο διαδεδομένη αντίληψη, γνωστή ως «σφάλμα του τζογαδόρου», η τύχη είναι πιθανόν να γίνεται αντιληπτή ως μια διαδικασία αυτό-διόρθωσης, κατά την οποία οι αποκλίσεις προς μια συγκεκριμένη κατεύθυνση επιφέρουν αντισταθμιστικές αποκλίσεις προς την άλλη. Λόγω αυτής της συγκεκριμένης αντίληψης, τα άτομα επενδύουν πόρους και χρόνο στην πρόβλεψη μελλοντικών γεγονότων, είτε αυτό σχετίζεται με τις τιμές των μέτοχών είτε πρόκειται για τις κληρώσεις του Λόττο, και ενεργούν ανάλογα. Αν και αυτή η αντίληψη δεν έχει επιστημονική βάση, έχει σημαντικά αποτελέσματα. Βοηθάει στην πρόβλεψη της συμπεριφοράς κυρίως σε παιχνίδια, όπου τα στοιχήματα τυχαίνει να είναι αμοιβαία, όπου δηλαδή η ζημία ενός συγκεκριμένου παίκτη είναι κέρδος για κάποιον άλλον (όπως και στο χρηματιστήριο αλλά και στο Λόττο και το Τζόκερ) (Μπίτσικα, 1998).

Είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι οι συγκεκριμένες λανθασμένες πεποιθήσεις που αναπτύσσονται από τα άτομα τα οποία ασχολούνται με τα τυχερά παιχνίδια, τόσο κατά την διάρκεια του παιχνιδιού όσο και χωρίς την παρουσία παιχνιδιού, συμβάλουν στην συνέχιση της ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια. (Williams et al, 2007).

1.5 Δημογραφικά Στοιχεία και Τζόγος.

Τα δημογραφικά στοιχεία, όσον αφορά τα άτομα που ασχολούνται με τα τυχερά παιχνίδια, δίνουν αρκετά σημαντικές πληροφορίες για τον ρόλο του φύλου, της ηλικίας, της εκπαίδευσης και του εισοδήματος, τόσο σε σχέση με την συνολική ενασχόληση, όσο και με τις γνωστικές διαστρεβλώσεις που απορρέουν από αυτά.

Πιο συγκεκριμένα, σημαντικό ρόλο διαδραματίζει ο παράγοντας φύλο, με τους άντρες να επιδεικνύουν μεγαλύτερα ποσοστά ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια από ότι οι γυναίκες. (Fong & Orizio, 2005; Stoletenberg et al, 2017; Volberg et al 2017). Ο Stoletenberg σε έρευνα του σε κολλέγιο της Αμερικής, ανέφερε ότι το 91% των αντρών ανέφεραν ότι είχαν τουλάχιστον εμπλακεί μια φορά σε τυχερά παιχνίδια τον τελευταίο χρόνο με το αντίστοιχο ποσοστό των γυναικών να ανέρχεται στο 84%. Από το συνολικό του δείγμα παρατηρήθηκε επίσης ότι ένα ποσοστό 14% των αντρών και ένα ποσοστό 3% των γυναικών είχαν προβληματική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια.

Τα ερευνητικά δεδομένα, όσον αφορά την σχέση της ηλικίας με την ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια, φανερώνουν ότι όσο μεγαλύτερη η ηλικία τόσο μεγαλύτερη και παικτική συμπεριφορά. (Tavares, et al., 2001; Worthington, et al., 2003; Tan, et al., 2020; Volberg, 2011). Επιπλέον, σε παλαιότερες έρευνες έχει διαπιστωθεί ότι οι νεαροί άνδρες συνηθίζουν να τζογάρουν περισσότερο από τις γυναίκες και τους ηλικιωμένους (Stinchfield, 2000). Συγκεκριμένα, τα νεαρά αγόρια, με μέση ηλικία τα 34 έτη, επιλέγουν να ασχολούνται με αθλητικά στοιχήματα σε αντίθεση με τους άνδρες μεγαλύτερης ηλικίας, 48 ετών και άνω, οι οποίοι προτιμούν να ασχολούνται με παιχνίδια με χαρτιά, μηχανές τυχερών παιχνιδιών, ιπποδρομίες και ζάρια.

Όσον αφορά τον ρόλο του εισοδήματος και της συνολικής ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια, παρόλο που δεν υπάρχουν αρκετές έρευνες για το συγκεκριμένο πεδίο, τα ερευνητικά στοιχεία που έρχονται από τους Mc Donald, et al., (2004) και (Tan et al., 2010), αναφέρουν ότι τα άτομα τα με μεγαλύτερο εισόδημα τείνουν να ασχολούνται

περισσότερο με τα τυχερά παιχνίδια. Η ίδια θετική συσχέτιση φαίνεται να ισχύει και για το επίπεδο μόρφωσης και την ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια. Όσο υψηλότερο το επίπεδο μόρφωσης τόσο λιγότερη και η ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια. (Johanson et al., 2009; Delfabbro, 2012; Williams et al., 2012a,b).

Στην συνέχεια, όσον αφορά την σχέση των δημογραφικών παραγόντων , ως προς τις γνώσεις και παρανοήσεις , τα ερευνητικά δεδομένα παρουσιάζονται να είναι μειωμένα. Ωστόσο, όσον αφορά το φύλο , έρευνα η οποία πραγματοποιήθηκε από τον McDowall (2009) στις γνωστικές δεξιότητες των δυο φύλων , κατέδειξε ότι η ικανότητα σε μη τυχαία παιχνίδια σχετίζεται με τον τύπο του παιχνιδιού , το οποίο όμως σχετίζεται με το φύλο. Συγκεκριμένα οι γυναίκες , σε αντίθεση με τους άνδρες , εμφάνιζαν υψηλότερες γνωστικές παρανοήσεις όταν τα παιχνίδια απαιτούσαν μια αντιληπτική δεξιότητα. Επιπλέον οι άνδρες, οι οποίοι προτιμούσαν παιχνίδια τυχαιότητας , εμφάνιζαν περισσότερες δυσλειτουργικές πεποιθήσεις.

Όσον αφορά την ηλικία και την σχέση της με τις γνώσεις και παρανοήσεις, πάλι δεν υπάρχουν αρκετά ερευνητικά δεδομένα στην διεθνή βιβλιογραφία. Σύμφωνα με τον Ramasary (2000), όσο μεγαλύτερη η ηλικία τόσο λιγότερα και τα λάθη στην σκέψη. Όσον αφορά την σχέση μεταξύ της εκπαίδευσης και των γνώσεων και παρανοήσεων, τα άτομα με μεγαλύτερη ανάγκη για μάθηση εμφανίζουν λιγότερες προληπτικές παρανοήσεις προς τα τυχερά παιχνίδια , για τον λόγο ότι τείνουν να χρησιμοποιούν περισσότερο την λογική τους. (Stanovich & West, 2008; Ramasary, 2011). Τέλος όσον αφορά την σχέση του εισοδήματος με τις γνώσεις και παρανοήσεις δεν βρέθηκαν ερευνητικά δεδομένα στην διεθνή βιβλιογραφία.

1.6 Έφηβοι και Τυχερά Παιχνίδια.

Αν και η εφηβεία είναι μόνο μια σύντομη περίοδος της ζωής ενός ατόμου, είναι μια περίοδος κρίσιμης αναπτυξιακής αλλαγής και ανάπτυξης. Σε αυτή την περίοδο υπάρχουν υψηλά ποσοστά συμπεριφοράς ανάληψης κινδύνου, συμπεριλαμβανομένων και

συμπεριφορών, όπως ο τζόγος, που έχουν εθιστικό δυναμικό και ενέχουν συναφείς κινδύνους. (Willber & Potenza, 2006). Επίσης ο Spear (2000) ανέφερε ότι στο στάδιο της εφηβείας παρατηρούνται συγκεκριμένες συμπεριφορές όπως παρορμητικότητα, ριψοκίνδυνες πράξεις και επιρρέπεια στους εθισμούς και τις εξαρτήσεις.

Τα τυχερά παιχνίδια έχουν ένα εγγενές στοιχείο κινδύνου και η εφηβεία είναι μια περίοδος ανάπτυξης που χαρακτηρίζεται από υψηλά ποσοστά συμπεριφοράς ανάληψης κινδύνου σε διάφορα περιβάλλοντα. (Chambers et al., 2003; Proimos, et al., 1998; Wagner & Anthony, 2002) μελέτες έχουν δείξει ότι εάν παρουσιαστούν καταστάσεις τζόγου στους εφήβους, οι περισσότεροι θα συμμετάσχουν σε κάποιο βαθμό. Επί του παρόντος, σε σύγκριση με τα προηγούμενα χρόνια, οι έφηβοι ζουν σε μια περίοδο αυξημένης διαθεσιμότητας τυχερών παιχνιδιών, αναπτύσσοντας έτσι τη γενική αντίληψη ότι ο τζόγος είναι αποδεκτός και φυσιολογικός. (Gupta and Derevensky, 2000).

Παρόλο που η εφηβεία χαρακτηρίζεται από υψηλά επίπεδα κινδύνου, έχουν διερευνηθεί παράγοντες οι οποίοι συμβάλλουν θετικά και αρνητικά ως προς την προβληματική ενασχόληση των νέων με τα τυχερά παιχνίδια. (Dowling et al, 2017). Συγκεκριμένα, υπάρχουν ορισμένοι παράγοντες κινδύνου, οι οποίοι αυξάνουν το κίνδυνο της εμπλοκής των νεαρών ατόμων με τα τυχερά παιχνίδια. Σε διατμηματικές μελέτες έχει βρεθεί ότι η προβληματική ενασχόληση των νέων με τα τυχερά παιχνίδια σχετίζεται με το ανδρικό φύλο, χαμηλότερο κοινωνικοοικονομικό καθεστώς, πρόωγη έναρξη τυχερών παιχνιδιών, ιστορικό μεγάλης νίκης, εξωστρέφεια, χαμηλή συμμόρφωση, παρορμητικότητα, αίσθηση αναζήτηση, τάση κινδύνου, δυσπροσάρμοστες μορφές αντιμετώπισης, άγχος ζωής, παραβατικότητα, χρήση ουσιών, διαταραχή ελλειμματικής προσοχής και υπερκινητικότητας (ΔΕΠΥ) συμπτώματα, άγχος, κατάθλιψη, συναισθηματικά προβλήματα, ουσία συνομηλίκων κακοποίηση, τυχερά παιχνίδια από ομότιμους, κακές ακαδημαϊκές επιδόσεις, σχολικές δυσκολίες, κατάχρηση ουσιών από γονείς, τυχερά παιχνίδια με γονείς, ασυνεπής γονική πειθαρχία, οικογενειακά προβλήματα, διαθεσιμότητα

τυχερών παιχνιδιών, μάρκετινγκ τυχερών παιχνιδιών, πολιτισμικά πρότυπα τζόγου και παγκόσμιες τάσεις στα τυχερά παιχνίδια (π.χ. τυχερά παιχνίδια στο Διαδίκτυο).

(Ariyabuddhiphongs, 2013; Blinn-Pike et al., 2010; Dickson, Derevensky, & Gupta, 2002, 2008; Hardoon & Derevensky, 2002; Lussier, Derevensky, Gupta, & Vitaro, 2014; Messerlian, Gillespie, & Derevensky, 2007; Shead, Derevensky, & Gupta, 2010).

Αντίθετα παράγοντες οι οποίοι σχετίζονται αρνητικά με την εμπλοκή των νέων με τα τυχερά παιχνίδια είναι το γυναικείο φύλο, προσαρμοστικές στρατηγικές αντιμετώπισης, συναισθηματική νοημοσύνη, ευεξία, αυτοπαρακολούθηση, προσωπική ικανότητα, ανθεκτικότητα, διαπροσωπικές δεξιότητες, κοινωνική επάρκεια, η προστατευτική βοήθεια. (Chalmers & Willoughby, 2006; Dickson et al., 2008; Lussier, Derevensky, Gupta, Bergevin, & Ellenbogen, 2007; Magoon & Ingersoll, 2006; Nower et al., 2004; Parker, Taylor, Eastabrook, Schell, & Wood, 2008; Shead et al., 2010; Turner, Macdonald, Bartoshuk, & Zangeneh, 2008; Vachon, Vitaro, Wanner, & Termblay, 2004; Weinstock & Petry, 2008)

Συνεπώς με βάση τα παραπάνω στοιχεία, η διενέργεια παρεμβάσεων σε νεαρά άτομα, οι οποίες θα είναι πολυδιάστατες και όχι μονοδιάστατες στοχεύοντας μόνο σε ένα από τους παραπάνω προστατευτικούς παράγοντες, θα έχει καλύτερα αποτελέσματα στον τομέας της πρωταρχικής πρόληψης. (Williams, 2007). Με το θέμα της πρόληψης η έρευνα θα ασχοληθεί στην επόμενη ενότητα.

1.7 Προγράμματα Πρόληψης για τα Τυχερά Παιχνίδια στην Ευρώπη και την Κύπρο.

Η προβληματική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια επιφέρει πολλαπλά προβλήματα στα νεαρά άτομα, όπως παραβατική συμπεριφορά, υψηλά επίπεδα κατάθλιψης, κακή σχολική επίδοση και αναπόφευκτα συγκρούσεις στην οικογένεια. (Hardoon & Deveresky, 2002).

Παρόλο που και στο παρελθόν έχουν πραγματοποιηθεί προγράμματα πρόληψης για τα τυχερά παιχνίδια στοχεύοντας στην μείωση των επιβλαβών συνεπειών του τζόγου

Dickerson, Derevensky & Gupta (2002) δεν φαίνεται να είναι αρκετό καθώς δεν δίνεται η

απαραίτητη έμφαση από τους γονείς και τους εκπαιδευτικούς όσον αφορά τις επιβλαβείς συνέπειες της συστηματικής ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια. (Gupta & Derevensky, 2000).

Όσον αφορά την Κύπρο δεν υπάρχει κάποια εξειδικευμένη υπηρεσία/οργανισμός εκτός από το Κέντρο Πολλαπλής Παρέμβασης στην Λευκωσία, το οποίο απευθύνεται κυρίως σε εξαρτημένους χρήστες και στην θεραπεία και όχι στην πρόληψη του φαινομένου. Είναι χρήσιμό να αναφερθεί ότι σύμφωνα με συγκεκριμένη έρευνα της IMR (2018), συνολικά με τον τζόγο ασχολούνται 399,750 Κύπριοι, όπου ποσοστό 6% ή 23.985 άτομα χαρακτηρίζονται ως παθολογικοί ή προβληματικοί παίχτες. Επίσης, ο μέσος όρος ηλικίας όπου ένα άτομο έρχεται σε επαφή με τα τυχερά παιχνίδια είναι τα 12.5 έτη. Η συγκεκριμένη έρευνα κατέδειξε ότι ένα μεγάλο ποσοστό 81% (323.798) άτομα χαρακτηρίζονται ως παίκτες εκτός κίνδυνου. Παρόλα αυτά υπάρχει ένα σημαντικό ποσοστό 13% (51.967 άτομα), τα οποία χαρακτηρίζονται ως παίκτες που παρουσιάζουν συμπτώματα πιθανής προβληματικής συμπεριφορά και ακόμα ποσοστό 6% (23.985) τα οποία χαρακτηρίζονται ως παθολογικοί προβληματικής παίκτες.

Συνεχίζοντας η συγκεκριμένη έρευνα, κατέδειξε ότι η οικογένεια είναι καταλυτικός παράγοντας για μύηση των νεαρών ατόμων στον τζόγο και το στοιχηματισμό. Συγκεκριμένα ποσοστό 31% δήλωσε ότι κατά την πρώτη του επαφή με τα τυχερά παιχνίδια συνοδευόταν με τον πατέρα του, 22% από κάποιον φίλο του 19% με την μητέρα του 8% με τον αδελφό/αδελφή, 5% με τον παππού και 3% με κάποιο άλλο συγγενικό πρόσωπο. Τα αποτελέσματα της συγκεκριμένη έρευνα καθώς επίσης και η έλλειψη κέντρων και οργανισμών που να ασχολούνται με την πρόληψη της προβληματικής συμπεριφοράς με τον τζόγο, θέτει επιτακτικά την ανάγκη για την δημιουργία προγραμμάτων πρόληψης, όπου αποδεδειγμένα έχουν επιδείξει ότι βοηθούν στον περιορισμό του φαινομένου.

Αρκετοί ερευνητές έχουν οδηγηθεί στο συμπέρασμα ότι τα προγράμματα πρόληψης βοηθούν στον περιορισμό των επιβλαβών συνεπειών και στην υγιή επαφή και ενημέρωση σχετικά με τα τυχερά παιχνίδια (Gupta & Derevensky, 2000). Σε αυτό το σημείο θα είναι βοηθητικό να γίνει αναφορά στα τρία στάδια της πρόληψης. Σύμφωνα με τους Poulin & Elliot (1997) η πρόληψη διακρίνεται σε πρωτογενή, όπου τα άτομα δεν έχουν (ακόμη) αναπτύξει εξαρτητική συμπεριφορά, σε δευτερογενή (γρήγορή ανίχνευση) όπου το άτομο βρίσκονται στα αρχικά στάδια της εξάρτησης ή κατάχρησης και στην τριτογενή (φροντίδα του εξαρτημένου) όπου ασχολούνται με ότι θα μπορούσε να βοηθήσει στην καταστροφική πορεία ενός ήδη εξαρτημένου ατόμου, προσδοκώντας έτσι στην βελτίωση της ποιότητας ζωής του ατόμου. Κύριο μέλημα των προγραμμάτων πρόληψης είναι πρωτίστως η αύξηση των προστατευτικών παραγόντων και ο περιορισμός των επιπτώσεων από την προβληματική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια. Συνήθως η υλοποίηση τέτοιων προγραμμάτων γίνεται με διαλέξεις, χρήση σχετικών δραστηριοτήτων, εκπαιδευτικών ασκήσεων, παρουσιάσεις, συζητήσεις και παρουσιάσεις διαφόρων βίντεο (Dickerson et al., 2002; Ferland et al. 2002).

Για τον λόγο ότι το θέμα του τζόγου είναι ένα πολυδιάστατο φαινόμενο, οι Williams et al (2007) δήλωσαν ότι θα ήταν καλό να διενεργούνται πολυδιάστατες παρεμβάσεις που θα στοχεύουν σε μια σειρά παραγόντων όπως, οι γνώσεις, πεποιθήσεις, οι στάσεις και οι δεξιότητες που σχετίζονται με τα τυχερά παιχνίδια, παρά να επικεντρώνονται σε ένα μόνο παράγοντα. Μετά από αυτό υλοποιήθηκε από τους Donati, Primi and Chiesi (2014) ένα πρόγραμμα πρωτοβάθμιας πρόληψης, το οποίο περιελάμβανε πληροφορίες που στόχευαν α) στην ευαισθητοποίηση σχετικά με τις αρχές της τυχειότητας και την ανεξαρτησία των γεγονότων, β) την αύξηση της ορθής γνώσης για τα τυχερά παιχνίδια και την μείωση των παρανοήσεων, γ) στην τροποποίηση για την οικονομική αποδοτικότητα των τυχερών παιχνιδιών και δ) την μείωση της προληπτικής σκέψης. Η συγκεκριμένη έρευνα αποτελεί το υπόβαθρο της παρούσας έρευνας και στοχεύει στην πρόληψη των αρνητικών συνεπειών

που σχετίζονται με τα τυχερά παιχνίδια. Οι αρνητικές συνέπειες της υπερβολικής ενασχόλησης με τον τζόγο θα αναλυθούν περεταίρω στο επόμενο κεφάλαιο.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΠΑΘΟΛΟΓΙΚΗ ΕΝΑΣΧΟΛΗΣΗ ΜΕ ΤΟΝ ΤΖΟΓΟ.

2.1 Αιτιολογική Εξήγηση του Τζόγου.

Προκειμένου να αποφευχθεί αποτελεσματικά κάτι, είναι απαραίτητο να κατανοήσουμε τι το προκαλεί. Η παρούσα ενότητα περιγράφει το αιτιολογικό πλαίσιο για την κατανόηση των αιτίων του προβλήματος του παθολογικού τζόγου με βάση τα καλύτερα διαθέσιμα ερευνητικά στοιχεία. Παρόλα αυτά, το πλαίσιο εξακολουθεί να είναι κάπως εκκρεμές, καθώς η ακριβής αιτιολογία του προβλήματος του τζόγου στηρίζεται στην ύπαρξη διαχρονικής έρευνας που προσδιορίζει σαφώς ποιες μεταβλητές εμπλέκονται αιτιολογικά, τη χρονική ακολουθία τους και τις αιτιώδεις συνδέσεις τους. Ενώ υπάρχουν αρκετές διαχρονικές μελέτες για τον τζόγο (Slutske, 2007), όλες έχουν περιορισμούς είτε επειδή δεν περιλαμβάνουν όλες τις σχετικές μεταβλητές, είτε έχουν μικρά μεγέθη δείγματος ή / και ανεπαρκή αριθμό παθολογικών παικτών, είτε πολύ περιορισμένο εύρος ηλικιών, μικρό χρονικό διάστημα, περιορισμένος αριθμός περιόδων συλλογής δεδομένων ή χαμηλά ποσοστά διατήρησης. Ωστόσο, υπάρχουν μερικές σημαντικές διαχρονικές μελέτες του τζόγου με βελτιωμένο μεθοδολογικό σχεδιασμό, στον Καναδά, στη Σουηδία και στην Αυστραλία, οι οποίες παρέχουν ισχυρά εμπειρικά στοιχεία για την αιτιολογία του προβληματικού τζόγου. (William, 2007)

Τούτου λεχθέντος, υπάρχουν επαρκή αποδεικτικά στοιχεία για να προταθεί ένα προσωρινό αιτιολογικό πλαίσιο το οποίο βασίζεται στα αποτελέσματα διαχρονικών μελετών που ήδη υπάρχουν, και έχουν εντοπίσει συσχετισμούς της προβληματικής ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια. Τα ερευνητικά στοιχεία προέρχονται από διπλές μελέτες, αναδρομικές αναφορές από παθολογικούς παίκτες καθώς επίσης και από τα αιτιολογικά μοντέλα που έχουν αναπτυχθεί γενικά για την εθιστική συμπεριφορά (Griffiths, 2005a; Griffiths & Delfabbro, 2001; Kumpfer, Trunnell, & Whiteside, 1990; Marlatt et al., 1988; Shaffer et al., 2004; Sharpe, 2002, Wallace, 1993)., Η βιοψυχοκοινωνική προσέγγιση είναι κεντρική σε όλα τα αιτιολογικά μοντέλα εθισμού,

συμπεριλαμβανομένου του παρόντος πλαισίου. Ουσιαστικά, αυτή η προσέγγιση υποδηλώνει ότι υπάρχει ένας μεγάλος αριθμός βιολογικών, ψυχολογικών, βιωματικών και κοινωνικών παραγόντων που αλληλεπιδρούν με πολύπλοκους τρόπους οι οποίοι συμβάλλουν και προστατεύουν τα άτομα από την ανάπτυξη της εθιστικής συμπεριφοράς. Στην συνέχεια και βασισμένη στο βιοψυχοκοινωνικό προσανατολισμό σε συνδυασμό με τις τρέχουσες ενδείξεις σχετικά με την πιθανή αιτιολογία του προβληματικού τζόγου, θα ακολουθήσει μια περιγραφή των παραγόντων κινδύνου που πιστεύεται ότι συμβάλλουν στον προβληματικό τζόγο και την εύλογη χρονική ακολουθία τους.

Οι έμμεσοι βιολογικοί παράγοντες κινδύνου είναι εκείνοι που δημιουργούν τα τρωτά σημεία και τάσεις που προδιαθέτουν τους ανθρώπους σε προβλήματα τζόγου όταν αργότερα συνδυάζονται με περισσότερους «άμεσους» παράγοντες. Η γενετική κληρονομιά δημιουργεί βιολογικές τάσεις που αυξάνουν ή μειώνουν την πιθανότητα ενός ατόμου να συμμετάσχει σε τζόγο ή / και να αναπτύξει προβλήματα τζόγου. Δίδυμες μελέτες δείχνουν ότι το 40-50% της τάσης για ανάπτυξη ή μη ανάπτυξη προβληματικής ενασχόλησης (κληρονομικότητα) μπορεί να προβλεφθεί από γενετικούς παράγοντες (Eisen et al., 1998; Lobo & Kennedy, 2006, 2009; Shah et al., 2005; Slutske et al., 2010). Αν και αυτό το ποσοστό μπορεί να φαίνεται υψηλό σε μερικούς ανθρώπους, είναι πολύ συνεπές με τις εκτιμήσεις της κληρονομικότητας της εξάρτησης από ουσίες, οι οποίες κυμαίνονται από 30% ως 70% ανάλογα με την ουσία (Agrawal & Lynskey, 2008; Goldman et al., 2005) καθώς και οι εκτιμήσεις κληρονομικότητας των κύριων ψυχιατρικών διαταραχών, οι οποίες κυμαίνονται από 30 - 85% (Shih et al., 2004).

Παρόλο που μπορεί να υπάρχει κάποια γενετική ευπάθεια για συγκεκριμένα τυχερά παιχνίδια, αυτό που συχνά κληρονομούν οι άνθρωποι είναι μια κοινή γενετική ευπάθεια για αρκετές καταστάσεις, γεγονός που εξηγεί τον υψηλό βαθμό προβληματικής συννοσηρότητας τζόγου με α) χρήση και κατάχρηση ουσιών (Crockford & el-Guebaly, 1998; el-Guebaly et al., 2006; Petry, 2007; Petry, Stinson, & Grant, 2005; Vitaro et al.,

2001; Zimmerman, Chelminski, & Young, 2006); β) παραβατικότητα και / ή αντικοινωνική προσωπικότητα (Crockford & el-Guebaly, 1998; Petry, Stinson, & Grant, 2005; Vitaro et al., 2001); και γ) διαταραχές της διάθεσης (Crockford & el-Guebaly, 1998; el-Guebaly et al., 2006; McCormick et al., 1984; Mood Disorders Society of Canada, 2004; Suck Won et al., 2006; Toneatto & Nguyen, 2007; Turner et al., 2008; Zimmerman, Chelminski, & Young, 2006) (Black et al., 2006; Comings, 2006; Goodman, 2008; Goudriaan et al., 2004; Grant et al., 2006; Ibanez et al., 2002; Lobo et al., 2010; Potenza et al., 2005; Slutske et al., 2000; Slutske et al., 2010).

Αυτή η γενετική κληρονομιά φαίνεται να εκδηλώνεται νευρολογικά μέσω της διαφορικής λειτουργίας του κοιλιακού ραβδωτού / μεσολιμπικού μονοπατιού («ανταμοιβή») (Buchel, 2006; Goodman, 2008; Goudriaan et al., 2004) καθώς επίσης και των κοιλιομετρικών και αμφίδρομων περιοχών του προμετωπιαίου φλοιού (εμπλέκεται σε εκτελεστικές λειτουργίες και αναστολή, μεταξύ άλλων) (Chambers & Potenza, 2003; Dannon et al., 2011; Goudriaan et al., 2004; Grant, Brewer, & Potenza, 2006; van Holst et al., 2010).

Μία από τις συμπεριφορικές εκδηλώσεις αυτής της νευροβιολογίας είναι μια γενικά μειωμένη ευαισθησία στην ανταμοιβή (Grant, Brewer & Potenza, 2006; Oberg, Christie, & Tata, 2011; Reuter et al., 2005). Αυτό, με τη σειρά του, πιθανώς εξηγεί την αυξημένη συμφωνία της διαταραχής του ελλείμματος προσοχής (Breyer et al., 2009; Carlton et al., 1987) καθώς και την αυξημένη τάση για ανάληψη ρίσκου και αναζήτησης συναισθηματικής διέγερσης (Gibbs Van Brunschot, 2009; Parke, Griffiths, & Irwing, 2004; Powell et al., 1999; Toneatto & Nguyen, 2007). Μια άλλη συμπεριφορική εκδήλωση αυτής της νευροβιολογίας είναι ότι τα άτομα αυτά προτιμούν την άμεση και ισχυρή ανταμοιβή παρά την καθυστερημένη ανταμοιβή (Chambers & Potenza, 2003; Goudriaan et al., 2004; Oberg, Christie & Tata, 2011; Parke, Griffiths, & Irwing, 2004; Petry & Madden, 2009; Shead et al., 2008; van Holst et al., 2010), που εξηγεί γιατί στους προβληματικούς παίκτες συχνά αναγνωρίζονται υψηλότερα επίπεδα παρορμητικότητας (Buchel, 2006;

Chambers & Potenza, 2003; Goodman, 2008; Lawrence et. al., 2009; Nower & Blaszczynski, 2006; Skitch & Hodgins, 2004; Steel & Blaszczynski, 1998; Toneatto & Nguyen, 2007; Turner, Jain, Spence, & Zangeneh, 2008; van Holst et al., 2010)

Έχοντας γενετικά, νευροβιολογικά και / ή συμπεριφορικά χαρακτηριστικά που είναι αντίθετα από αυτά που αναφέρονται παραπάνω παρέχεται στο άτομο κάποια προστασία από την ανάπτυξη της προβληματικής ενασχόλησης.

Οι παραπάνω βιολογικές τάσεις στη συνέχεια διαμορφώνονται από την περιβαλλοντική εμπειρία (κυρίως κοινωνική) είτε για περαιτέρω αύξηση ή μείωση του κινδύνου. Οι έμμεσοι παράγοντες περιβαλλοντικού κινδύνου περιλαμβάνουν, να έχει κάποιος καταχρηστική ή παραμελημένη ανατροφή, γονική συμμετοχή ή μοντελοποίηση τυχερών παιχνιδιών, συμμετοχή ομότιμων ομάδων σε τυχερά παιχνίδια, χαμηλότερο εισόδημα, λιγότερη εκπαίδευση, κοινωνική αποδοχή τυχερών παιχνιδιών, ευκαιρίες παιχνιδιού στην κοινότητα που είναι άμεσα διαθέσιμες, παρουσία σημαντικών συνεχιζόμενων στρεσογόνων γεγονότων και / ή κακά συστήματα υποστήριξης, τα τυχερά παιχνίδια τα οποία παρέχονται στο εμπόριο/κοινωνία με μη ασφαλή τρόπο. Η ύπαρξη των αντίθετων εμπειριών ή περιβαλλοντικών χαρακτηριστικών παρέχει κάποια προστασία από την εμπλοκή με τα τυχερά παιχνίδια και / ή την ανάπτυξη προβληματικής ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια. (Alegria et al., 2009; Cunningham -Williams et al., 2005; Grant & Kim, 2002; Gupta & Derevensky, 1998; Kausch, Rugle, & Rowland, 2006; Langhinrichsen-Rohling et al., 2004; Lester, 1994; Loo, Raylu, & Oei, 2008; National Gambling Impact Study Commission, 1999; Petry, 2005; Petry & Steinberg, 2005; Productivity Commission, 1999, 2010; Raylu & Oei, 2004; Welte, Wieczorek, Barnes et al., 2004).

Η επανειλημμένη συμμετοχή στο τζόγο επηρεάζεται από όλους τους παραπάνω έμμεσους παράγοντες κινδύνου καθώς και από πολλούς πιο άμεσους παράγοντες κινδύνου, που έχουν πιο άμεση επίδραση στην πιθανότητα να γίνουν προβληματικοί παίκτες. Πολλοί παράγοντες άμεσου κινδύνου αποτελούν το «ψυχολογικό» βασίλειο στο

βιοψυχοκοινωνικό μοντέλο. Ένας από αυτούς αφορά το κατά πόσον το άτομο έχει εσφαλμένες γνώσεις ή έλλειψη γνώσεων για τον τζόγο. Αυτές οι εσφαλμένες γνώσεις (για τα τυχερά παιχνίδια) περιλαμβάνουν την αδυναμία κατανόησης ότι τα περισσότερα αποτελέσματα του τζόγου είναι τυχαία και ανεξάρτητα από τα προηγούμενα αποτελέσματα, ότι σχεδόν όλες οι μορφές τζόγου έχουν αρνητικές αναμενόμενες αποδόσεις (δηλαδή, οι πιθανότητες είναι προκατειλημμένες έναντι του παίκτη και δεν είναι πιθανό να κερδίσει χρήματα μακροπρόθεσμα) και ότι για τα περισσότερα από αυτά τα παιχνίδια δεν υπάρχουν συστήματα ή στρατηγικές συμπεριφοράς που μπορούν να επηρεάσουν αυτά τα τυχαία αποτελέσματα ή την αρνητική μαθηματική προσδοκία (Chan & Ohtsuka, 2009; Fortune & Goodie, 2012; Gaboury & Ladouceur, 1989; Joukhador, Blaszczynski, & MacCallum, 2004; Joukhador, MacCallum, & Blaszczynski, 2003; Ladouceur, Sylvain, Boutin, et al., 2001; Ladouceur & Walker, 1996; Miller & Currie, 2008; Toneatto et al. 1997).

Ένας δεύτερος εγγύς παράγοντας κινδύνου αφορά το κατά πόσον τα τυχερά παιχνίδια εξυπηρετούν μια ψυχολογική ανάγκη για το άτομο, όπως η αξιόπιστη παροχή προσωρινής διαφυγής από άλλες ανησυχίες ή η παροχή μιας πολύ ευχάριστης (και αναγκαίας) μορφής συναισθηματικής διέγερσης. Εναλλακτικά, ο τζογαδόρος θεωρεί ότι το να κατέχει χρήματα είναι μια υψηλή αξία για αυτόν. (Blaszczynski & Nower, 2002; Nixon & Solowoniuk, 2009; Nixon, Solowoniuk, & McGowan, 2006; Volberg, Reitzes, & Boles, 1997).

Ένας τρίτος παράγοντας άμεσου κινδύνου αφορά το μέγεθος ανταμοιβής και τη συχνότητα των πρώτων στοιχημάτων του ατόμου. Το να έχεις μια «νωρίς μεγάλη νίκη» φαίνεται να είναι ένας σημαντικός και καθοριστικός παράγοντας για τη συνέχιση του τζόγου (Turner, Zangeneh, & Littman-Sharp, 2006; Weatherly, Sauter, & King, 2004), καθώς αυτό τον κάνει να συμμετέχει σε «συνεχείς» μορφές τζόγου οι οποίες μπορούν να του παρέχουν υψηλή συχνότητα ενίσχυσης σε σύντομο χρονικό διάστημα (π.χ.

ηλεκτρονικά μηχανήματα τυχερών παιχνιδιών, επιτραπέζια παιχνίδια καζίνο, «συνεχείς» λαχειοφόρες αγορές, Dowling, Smith, & Thomas, 2005).

Όταν το άτομο ασχολείται με τον τζόγο, η κλασική και εξαρτημένη μάθηση αρχίζουν να αυξάνουν τη συχνότητα και τη δύναμη της συμπεριφοράς και των φυσιολογικών διαδικασιών που την διέπουν, καθιστώντας σταδιακά πιο δύσκολο να αντισταθεί το άτομο σκόπιμα (Petry, 2005; Skinner, 1953). Σε ψυχολογικό επίπεδο, το άτομο αρχίζει να κάνει σκέψεις γύρο από τον τζόγο και να σχεδιάζει ευκαιρίες για να τζογάρει. Σε επίπεδο συμπεριφοράς, το άτομο αρχίζει να ασχολείται με επικίνδυνες πρακτικές τζόγου, όπως να παίζει πιο συχνά και περισσότερο από το προβλεπόμενο, να ξοδεύει πάνω από τα προγραμματισμένα όρια των δυνατοτήτων του και να κυνηγάει τις απώλειες. Η ενασχόληση και οι επικίνδυνες πρακτικές τζόγου αποτελούν τους πιο άμεσους παράγοντες κινδύνου για προβληματικό τζόγο.

2.2 Διαγνωστικά Κριτήρια.

Προτού γίνει αναφορά στα διαγνωστικά κριτήρια για την παθολογική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια, θα ήταν χρήσιμο να προηγηθεί μια σύντομη ιστορική αναφορά για την εξέλιξη τους φαινομένου του τζόγου (ως διαταραχή) στο διαγνωστικό στατιστικό εγχειρίδιο. Ο ελληνικός όρος που χρησιμοποιείται για να περιγράψει την αγγλική λέξη «gambling» είναι η λέξη «τζόγος». Η παθολογική ενασχόληση για τα τυχερά παιχνίδια εμφανίζεται για πρώτη φορά ως ψυχική ασθένεια (pathological disorder) το 1980, όπου και εντάχθηκε στην τρίτη αναθεωρημένη έκδοση του διαγνωστικού στατιστικού εγχειριδίου (DSM-III) της Αμερικανικής Ψυχιατρικής Εταιρίας (APA, 1980). Στην συνέχεια μεταφέρθηκε από την κατηγορία «Διαταραχές Ελέγχου Παρορμήσεων» σε άλλη νέα κατηγορία «Διαταραχές Εθισμού» και τέλος στην υποκατηγορία «μη σχετιζόμενες με ουσίες διαταραχές» (APA, 2013).

Τα διαγνωστικά κριτήρια της παθολογικής ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια έχουν αρκετά κοινά σημεία με τις εξαρτήσεις από ουσίες, σύμφωνα με την «Διεθνή Ταξινόμηση

Ψυχικών Διαταραχών και Διαταραχών Συμπεριφοράς» (ICD-10) και το Διαγνωστικό Στατιστικό εγχειρίδιο Ψυχικών Διαταραχών» (DSM-5). Συγκεκριμένα η ανοχή, η οποία συνδέεται με την ανάγκη για έντονα αυξημένες ποσότητες της ουσίας για την επίτευξη του επιθυμητού αποτελέσματος ή το ελαττωμένο αποτέλεσμα σε συνεχή χρήση της ίδιας ποσότητας ουσίας. Παραπέμπει στην ανάγκη του παίκτη να παίζει αυξάνοντας τα χρηματικά ποσά που στοιχηματίζει σε κάθε παιχνίδι, για να αντλήσει μεγαλύτερη ικανοποίηση. Το στερητικό σύνδρομο, επίσης, συσχετίζεται με την ανησυχία του παίκτη, καθώς προσπαθεί να διακόψει την ενασχόληση του.

Και στις δύο περιπτώσεις παρατηρούνται επαναλαμβανόμενες αποτυχημένες προσπάθειες διακοπής της ουσίας ή της ενασχόλησης αντίστοιχα. Επίσης τα άτομα αυτά ξοδεύουν πολύ χρόνο για με δραστηριότητες οι οποίες σχετίζονται με την εξάρτηση και την ενασχόληση τους, ενώ ταυτόχρονα συνεχίζουν να διατηρούν την συγκεκριμένη επιβλαβή συμπεριφορά, παρα τις όποιες αρνητικές συνέπειες (Σανίδα, 2021).

Ευρύτερα, η εξαρτητική συμπεριφορά καθώς επίσης και η παθολογική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια σε αρκετές περιπτώσεις είναι διαταραχές οι οποίες σχετίζονται με την έλλειψη αυτοελέγχου και αυτορρύθμισης. Στην παθολογική ενασχόληση η έλλειψη παρατηρείται, όταν η ενασχόληση συνεχίζεται παρα τις αρνητικές συνέπειες. Αντίστοιχα, ένα εξαρτημένος παρουσιάζει μια αντίστοιχη εικόνα, όταν δεν μπορεί να αναχαιτίσει την επιθυμία του για την επιθυμητή ουσία συμπεριφορά καθώς επίσης όταν δεν είναι σε θέση να αλλάξει την συμπεριφορά του από την εξαρτητική ενίσχυση σε ένα λιγότερο αυτοκαταστροφικό ενισχυτή. Το φαινόμενο αυτό είναι δυνατό να αποτελέσει εμπόδιο στην προσδοκώμενη αλλαγή, η οποία συνδέεται με την διακοπή της χρήσης ουσιών ή της παθολογική ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια. (Σανίδα, 2021).

Ειδικότερα τα παθολογικά κριτήρια για τον παθολογικό τζόγο είναι τα εξής: (APA, 2013, p 282 -283).

Το άτομο πρέπει να παρουσιάζει επίμονη και επαναλαμβανομένη προβληματική τζογαδόρική συμπεριφορά που οδηγεί σε κλινικά σημαντική ενόχληση ή έκπτωση, όπως υποδεικνύεται από την εκδήλωση τεσσάρων (η περισσότερων) από τα ακόλουθα σε μια 12μηνη περίοδο.

-Έχει την ανάγκη να παίζει με ολοένα και μεγαλύτερα χρηματικά ποσά, προκειμένου να εξασφαλίσει την επιθυμητή συγκίνηση.

-Είναι ανήσυχος ή ευερέθιστος όταν προσπαθεί να σταματήσει ή να περιορίσει τον τζόγο.

-Έχει κάνει επανειλημμένες ανεπιτυχείς προσπάθειες να ελέγξει , να περιορίσει ή να σταματήσει να παίζει.

-Συχνά απορροφάτε από τον τζόγο (π.χ., απασχολείται με το να βιώνει παλιές τζογαδόρικές εμπειρίες, με το πως θα φέρει σε μειονεκτική θέση τους αντιπάλους του, η με το σχεδιασμό του επόμενου εγχειρήματος , ή με το να σκέφτεται τρόπους να βρει χρήματα με τα οποία θα παίζει)

-Συχνά καταφεύγει στον τζόγο όταν είναι σε στρες (π.χ., αισθήματα αβοήθητου, ενοχής άγχους , κατάθλιψης)

-Αφού χάσει χρήματα στον τζόγο, συχνά επιστρέφει κάποια άλλη μέρα για να ξανακερδίσει τα χαμένα («κυνηγώντας» τα χαμένα)

-Ψεύδεται προς τα μέλη της οικογένειας, τον θεραπευτή ή άλλους για να αποκρύψει το βαθμό της εμπλοκής στον τζόγο.

-Έχει διακινδυνέψει ή έχει χάσει μια σημαντική σχέση εργασία, εκπαιδευτική ή επαγγελματική ευκαιρία εξ αιτίας του τζόγου.

-Στηρίζεται σε άλλους για τη εξασφάλιση χρημάτων προκειμένου να ανακουφίσει την απελπιστική οικονομική κατάσταση που έχει περιέλθει εξαιτίας του τζόγου.

Για την έγκυρη διάγνωση της παθολογικής ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια αρκεί η παρουσία τεσσάρων κριτηρίων αντί πέντε του DSM-IV. (Οικονόμου , Θεοδώρου & Παπαδημητρίου, 2016).

2.3 Λειτουργικά Κριτήρια της Εθισμένης Συμπεριφοράς

Οποιαδήποτε συμπεριφορά περιέχει τα έξι παρακάτω κριτήρια, ορίζεται λειτουργικά ως εθισμένη συμπεριφορά. Τα κριτήρια αυτά είναι: προεξάρχουσα τάση, μεταβολή διάθεσης, ανοχή, συμπτώματα στέρησης, σύγκρουση και υποτροπή.

Η 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 τα συναισθήματα του πόθου, της λαχτάρας και οι αρνητικές επιπτώσεις στην κοινωνική ζωή του ατόμου. Για παράδειγμα, το άτομο ακόμα και όταν δεν είναι απασχολημένο με τη συγκεκριμένη δραστηριότητα σκέφτεται για την επόμενη στιγμή όταν θα είναι.

Η μεταβολή της διάθεσης παραπέμπει στις υποκειμενικές εμπειρίες που αναφέρουν οι άνθρωποι ως συνέπεια της εμπλοκής με τη συγκεκριμένη δραστηριότητα και την κρίνουν ως την υποδειγματική στρατηγική, που τους φέρνει ευφορία και αίσθηση "διαφυγής".

Η 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 παθολογικός παίκτης πρέπει συνέχεια να αυξάνει τα ποσά που ποντάει για να αισθανθεί την ευφορία, την οποία αρχικά μπορούσε να προκαλεί με πιο μικρό στοίχημα.

Τα συμπτώματα στέρησης αναφέρονται σε δυσάρεστες συναισθηματικές καταστάσεις και/ή στις σωματικές επιπτώσεις, οι οποίες εμφανίζονται όταν το άτομο διακόπτει τη δραστηριότητα ή τη μειώνει απότομα, λ.χ. τρεμούλιασμα, νευρικότητα, ναυτία κλπ.

Η σύγκρουση αναφέρεται σε συγκρούσεις ανάμεσα σε εθισμένα άτομα και ανθρώπους του περιβάλλοντος τους (διαπροσωπικές συγκρούσεις), σε συγκρούσεις με άλλες δραστηριότητες, (όπως εργασία, κοινωνική ζωή, ενδιαφέροντα) ή σε προσωπικές εσωτερικές συγκρούσεις που αποδίδονται στην ανησυχία για τη συγκεκριμένη δραστηριότητα.

Η υποτροπή είναι η τάση για την επαναλαμβανόμενη επιστροφή στις προηγούμενες μορφές της συγκεκριμένης δραστηριότητας, ακόμα και μετά από περιόδους αποχής και ελέγχου.

Αυτά τα έξι στάδια είναι αρκετά σημαντικά σε περίπτωση που ο ειδικευμένος ψυχίατρος/ψυχολόγος θα ήθελε να προσδιορίσει το επίπεδο (ελαφριά, μέτρια, σοβαρή) της εξάρτησης του ατόμου. (Griffiths, 1998).

2.4 Προφίλ Εξαρτημένου.

Στην συγκεκριμένη ενότητα θα παρουσιαστούν μερικές κοινωνικές και ψυχολογικές συμπεριφορές από τις οποίες οι περισσότερες παρουσιάζονται στους παθολογικούς παίχτες και μερικές ακόμα και στους μη παθολογικούς παίχτες.

Το άτομο το οποίο είναι εθισμένο στον τζόγο δεν αποδέχεται το πρόβλημα του. Ασχολείται αποκλειστικά με δραστηριότητες τζόγου (π.χ. χαρτοπαίγνιο), οι οποίες και καθορίζουν την διάθεση του. Αξίζει να σημειωθεί ότι ακόμα και αν δεν παίζουν, αναλύουν το προηγούμενο ή σχεδιάζουν το επόμενο παιχνίδι (Ψάλτης, 2010). Η συνεχής ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια του επιφέρει σταδιακά συμπτώματα στερητικού συνδρόμου και συνήθως αποκόπτεται από τον κοινωνικό του περίγυρο με όλες τις συνέπειες, σε επίπεδο, εργασίας, φιλικών σχέσεων και οικογενειακών. (Καστρήσιου, 2011). Είναι σημαντικό να σημειωθεί επίσης ότι παρουσιάζουν αδυναμία στο να ελέγξουν την παρόρμηση τους για παιχνίδι και το ποσό που θα διαθέσουν για τζογάρισμα της. (Fortune & Goodie, 2009).

Σύμφωνα με έρευνες, ο μέσος εξαρτημένος φέρεται να είναι, άντρας, έγγαμος, με ηλικία 35 έως 50 ετών, με σταθερή εργασία και μορφωτικό επίπεδο Δευτεροβάθμιας και Τριτοβάθμιας εκπαίδευσης. (Μουστακίδου, 2011). Έχει σταθερή σχέση με την σύζυγο του και τα παιδιά του και συνήθως δεν παρουσιάζει προβλήματα με τον νόμο. Κάθε εβδομάδα ξοδεύει 200-800 ευρώ, ενώ ξοδεύει 5-10 ώρες την ημέρα για να μελετήσει τα αθλήματα και να παίξει. Η ηλικία της προβληματικής ενασχόλησης κυμαίνεται μεταξύ 23-35 ετών, ενώ το 86% αντιμετωπίζει οικονομικά προβλήματα. (ΚΕΘΕΑ ΑΛΦΑ, 2012).

Επιπρόσθετα, ο μέσος χρήστης τζόγου δηλώνει «κοινωνικός πότης», ο οποίος δεν έκανε χρήση άλλων ναρκωτικών ουσιών. Παρουσιάζει μειωμένη απόδοση στην εργασία του, με συχνές απουσίες και αργοπορίες. Από το οικογενειακό του περιβάλλον προκύπτει ακόμα, ότι κοντινά συγγενικά πρόσωπα είχαν προβληματική ενασχόληση με τον τζόγο, ενώ στην οικογενειακή του ζωή το 87,5% παρουσιάζει έντονα προβλήματα σχέσεων και επικοινωνίας (ΚΕΘΕΑ ΑΛΦΑ, 2012). Αξίζει να σημειωθεί, ότι ένα ποσοστό της τάξης του 26% με 27% αναφέρει διαγνωσμένο ψυχικό πρόβλημα, ιδίως στο πλαίσιο καταθλιπτικής ή αγχώδους συνδρομής (Μουστακίδου, 2011). Μάλιστα, έχει υποστηριχθεί από τον Μαρκ Γκρίφιθς, επικεφαλής ερευνητικού προγράμματος για τον εθισμό από το Nottingham Trent University, ότι ορισμένοι από τους εθισμένους στα τυχερά παιχνίδια αποκτούν προβλήματα υγείας, ενώ άλλοι οδηγούνται ακόμα και στην αυτοκτονία (Καστρησίου, 2011)

Επιπρόσθετα, μερικά επιπλέον χαρακτηριστικά των παθολογικών παιχτών είναι το γεγονός ότι πάντοτε επιστρέφουν πίσω για να κερδίσουν τα χρήματα τα οποία έχασαν , υποστηρίζοντας ότι για τις ήττες τους ευθύνεται η τύχη και για τις νίκες τους απλά οι δικές τους ικανότητες. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού είναι συνήθως μόνοι και αδιαφορούν για το τι συμβαίνει γύρω τους. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα μερικές φορές να εκδηλώνουν σωματικά συμπτώματα όπως ταχυκαρδία, εφίδρωση, δυσφορία και κάθε προσπάθεια τους για απομάκρυνση από τα τυχερά παιχνίδια είναι ανεπιτυχής και τους προκαλεί στερητικό

σύνδρομο (Ψάλτης, 2010). Σύμφωνα με τον Walker (1992) δεν θα διστάσουν να καταστρέψουν όσο πράγματα έχουν αξία για τους ίδιους, έως ώστε να συνεχίσουν να τζογάρουν. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα να δημιουργούνται οικονομικά προβλήματα και οι ίδιοι να στρέφονται σε άτομα του οικογενειακού τους περιβάλλοντος έως ώστε να ζητήσουν οικονομική βοήθεια. (Συνδονας, κ.α., 2016).

Γενικά τα άτομα αυτά παρουσιάζουν προσωπικές και επαγγελματικές δυσκολίες καθώς επίσης και γνωστική εξουθένωση. Εμφανίζουν προβλήματα στην μνήμη, σκέψη, επίλυση προβλημάτων και συντέντρωσης. Ακόμα ένα σημαντικό στοιχείο είναι το γεγονός ότι τα συγκεκριμένα άτομα εμφανίζουν αυξημένα ποσοστά αυτοκτονικού ιδεασμού (12-24% σε δείγμα εξαρτημένων παιχτών) σε σχέση με τον γενικό πληθυσμό. (Raylu & Oei, 2002). Επίσης καταναλώνουν αλκοόλ και αρκετές φορές παρουσιάζουν στοιχεία κατάθλιψης. (Ψάλτης, 2010).

Σύμφωνα με τον McCormick (1994), οι παθολογικοί παίχτες χρησιμοποιούν την αποφυγή σαν τρόπο για να αντιμετωπίσουν τις καθημερινές τους δυσκολίες. Συγκεκριμένα, η στρατηγική αποφυγής θεωρείται ένας παθητικός τρόπος αντιμετώπισης των καθημερινών δυσχερειών και φαίνεται να σχετίζεται με την κατάχρηση ουσιών, την κατάθλιψη και τα προβλήματα συμπεριφοράς. (Deversky & Gupta, 2001). Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι η «αποφυγή» ενέχει δύο διατάσεις την (αποφυγή και την άρνηση). Τα άτομα με υψηλό βαθμό προβληματικής εμπλοκής με τον τζόγο προτιμούν να χρησιμοποιούν περισσότερο την στρατηγική παραίτησης. Η συγκεκριμένη στρατηγική βοηθά το άτομο στην αποφυγή αντιμετώπισης του προβλήματος και κατ' επέκταση στην εστίαση της προσοχής σε κάτι άλλο. Από την άλλη η στρατηγική άρνησης, είναι περισσότερο μια εσωτερική αμυντική διεργασία. Η συγκεκριμένη λειτουργία θεωρείται ότι στη διαστρέβλωση των γνωστικών κατασκευών σχετικά με τα τυχερά παιχνίδια και παρεμποδίζει έτσι την συνειδητοποίηση του γεγονότος ότι τα τυχερά παιχνίδια αποτελούν την αιτία και όχι την λύση των προβλημάτων. (Meyer, Hayer & Griffiths, 2009).

Τέλος, όλοι οι παίχτες συμπεριλαμβανομένων και των μη παθολογικών παιχτών, έχουν την τάση να αναπτύσσουν γνωστικές στρεβλώσεις. Βασικά χαρακτηριστικά των παθολογικών παιχτών είναι η ιδιότητα που αποκτούν, στο να υπερεκτιμούν τις πιθανότητες νίκης λόγω μιας ποικιλίας γνωστικών στρεβλώσεων στην επεξεργασία της τύχης των δεξιοτήτων και της πιθανότητας (Ladouceur & Walker, 1996). Όλα αυτά στηρίζονται σε παράλογες σκέψεις, οι οποίες δημιουργούνται με την συνεχή ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια και την απόκτηση χρημάτων (Petry & Weinstock, 2007). Φυσικά οι γνωστικές διαστρεβλώσεις είναι κάτι το όποιο θα αναφερθεί εκτενέστερα στο επόμενο κεφάλαιο.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΔΙΑΣΤΡΕΒΛΩΣΕΙΣ ΣΥΝΔΕΟΜΕΝΕΣ ΜΕ ΤΑ ΤΥΧΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ.

3.1 Γνωστικές Διαστρεβλώσεις.

Για να γίνει κατορθωτό να κατανοηθούν οι γνωστικές διαστρεβλώσεις, οι οποίες σχετίζονται με τα τυχερά παιχνίδια, θα ήταν χρήσιμό να δοθεί ένας ορισμός όσον αφορά τις γνωστικές διαστρεβλώσεις. Οι γνωστικές διαστρεβλώσεις λοιπόν, είναι ακατέργαστα, στερεοτυπικά πρότυπα σκέψης (thought patterns) που επιστρατεύονται από τον νου μας με σκοπό να επεξεργαστεί τις εξωτερικές και εσωτερικές πληροφορίες που λαμβάνει. Αυτές οι σκέψεις δεν ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα και είναι αδύνατο να επαληθευτούν σύμφωνα με την ορθολογική μέθοδο. (Καλημέρης, 2013).

Οι γνωστικές διαστρεβλώσεις, που σχετίζονται με τον τζόγο, είναι πιο συγκεκριμένες ως προς την συμπεριφορά του ατόμου προς τον τζόγο και μπορούν να εκληφθούν ως, λανθασμένες ή παράλογες πεποιθήσεις και αυτό-δηλώσεις που διευκολύνουν την επαναλαμβανόμενη συμμετοχή στα τυχερά παιχνίδια παρά τις απώλειες (Raylu και Oei 2004). Οι παραπάνω γνωστικές στρεβλώσεις που σχετίζονται με τον τζόγο θεωρούνται κρίσιμες για την ανάπτυξη και διατήρηση προβληματικών συμπεριφορών σε σχέση με τα τυχερά παιχνίδια (π.χ., Barrault and Varescon 2013 · Michalczuk et al. 2011; Myrseth et al. 2010; Raylu et al. 2016).

Έχουν προταθεί διάφοροι τύποι γνωστικών στρεβλώσεων που σχετίζονται με τον τζόγο. Ο Toneatto et al. (1997) πρότεινε τρεις κατηγορίες: α) την ψευδαίσθηση του ελέγχου, που περιλαμβάνει την πεποίθηση ότι το άτομο μπορεί να ελέγξει τα αποτελέσματα του τζόγου μέσω ορισμένων συμπεριφορών όπως, η τελετουργία ή η κατοχή τυχερών αντικείμενων (γούρια), β) προγνωστικός έλεγχος, που περιλαμβάνει την πεποίθηση ότι κάποιος μπορεί να προβλέψει τα αποτελέσματα των τυχερών παιχνιδιών με βάση τα προηγούμενα πρότυπα (π.χ., η πλάνη του παίκτη), και γ) η ερμηνευτική προκατάληψη, που περιλαμβάνει την αναδιαμόρφωση της εμπειρίας κάποιου για να θυμάται επιλεκτικά τις νίκες και να

αγνοεί τις ήττες. Οι Raylu και Oei (2004) πρότειναν δύο επιπλέον στρεβλώσεις: α) προσδοκίες που σχετίζονται με τον τζόγο, που περιλαμβάνουν την πεποίθηση ότι τα τυχερά παιχνίδια θα κάνουν κάποιον να αισθανθεί καλύτερα, και β) η αδυναμία διακοπής των τυχερών παιχνιδιών, η οποία αναφέρεται σε αδυναμία ελέγχου ή/και αλλαγής. Ωστόσο αυτός δεν είναι ένας εξαντλητικός κατάλογος διαστρεβλώσεων. Οι διαστρεβλώσεις που προωθήθηκαν από τον Raylu και Oei, ωστόσο, επισημοποιούνται σε ένα ερωτηματολόγιο αυτοαναφοράς, το Gambling Related Cognitions Κλίμακα (GRCS), και έχουν απολαύσει ευρεία εμπειρική και κλινική χρήση σε αυτήν τη μορφή.

Όπως αναφέρθηκε πιο πάνω, οι στρεβλώσεις που σχετίζονται με τα τυχερά παιχνίδια είναι αρκετά σημαντικές για τον λόγο ότι θεωρούνται κρίσιμες για την ανάπτυξη και διατήρηση προβληματικών συμπεριφορών σε σχέση με τα τυχερά παιχνίδια. Στην συνέχεια το κεφαλαίο αυτού θα αναλυθούν περαιτέρω η «Πλάνη του παίχτη», η «ψευδαίσθηση του ελέγχου» και ο νόμος των πιθανοτήτων με σκοπό να γίνει αντιληπτό ότι σε καμία περίπτωση ο «παίχτης» δεν είναι σε θέση να ελέγξει την έκβαση του παιχνιδιού στηριζόμενος στις πιο πάνω παράλογες πεποιθήσεις.

3.2 Προγνωστικός Έλεγχος «Πλάνη του Παίχτη».

Όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, ο προγνωστικός έλεγχος περιλαμβάνει την πεποίθηση ότι κάποιος μπορεί να προβλέψει τα αποτελέσματα των τυχερών παιχνιδιών, με βάση τα προηγούμενα πρότυπα. Αυτό είναι γνωστό και ως «Πλάνη του Παίχτη». Πριν από περισσότερα από 50 χρόνια, ο Heider (1958) πρότεινε ότι ένα από τα πιο σημαντικά χαρακτηριστικά της ανθρώπινης φύσης είναι το ισχυρό κίνητρο που έχουν τα άτομα για την άσκηση ατομικού ελέγχου στο προσωπικό τους περιβάλλον. Στις περισσότερες περιπτώσεις, αυτή η φιλοδοξία ελέγχου θεωρείται ένα θετικό ανθρώπινο χαρακτηριστικό και μάλιστα αναφέρεται ως κάτι επιθυμητό στην προαγωγή της ψυχικής υγείας (π.χ., Taylor and Brown, 1988).

Φυσικά, δεν υπόκεινται όλα τα στοιχεία της ζωής στον προσωπικό έλεγχο. Ένα παράδειγμα αυτού συμβαίνει όταν τυχαία γεγονότα καθορίζουν το αποτέλεσμα, όπως συμβαίνει στα τυχερά παιχνίδια. Μια απεικόνιση αυτού φαίνεται στην συχνά αναφερόμενη παρατήρηση ότι οι παίκτες με ζάρια ρίχνουν το ζάρι πιο δυνατά εάν επιθυμούν υψηλούς αριθμούς και αντίστροφα (π.χ., Henslin, 1967; Langer, 1975). Αν και μια αναζήτηση στη βιβλιογραφία δεν έχει ακόμη αποκαλύψει εμπειρικά δεδομένα για να υποστηρίξει αυτήν την παρατήρηση, το αποτέλεσμα θεωρείται αρκετά ισχυρό, υποδηλώνοντας μια έμφυτη επιθυμία να διατηρηθεί ένας βαθμός ελέγχου σε ένα τυχαίο αποτέλεσμα. Αυτή η επιθυμία για άσκηση ελέγχου στα εξωτερικά γεγονότα δεν περιορίζεται στις κινήσεις. Συχνά, αυτή η επιθυμία επεκτείνεται στην αντίληψη της ικανότητας κάποιου να προβλέπει απλά μελλοντικά τυχαία γεγονότα. Αυτή η επιθυμία είναι θεμελιώδης για πολλές συμπεριφορές τζόγου.

Όλη η συμπεριφορά του τζόγου, στο πιο στοιχειώδες της, μπορεί να εκφραστεί ως μια ακολουθία ενεργειών που βασίζονται σε μια σειρά αποφάσεων. Εξ ορισμού, μια αρχική απόφαση «ποντάρετε ή μην ποντάρετε» συνεπάγεται πάντα την πρόβλεψη των μελλοντικών γεγονότων, με την εμπιστοσύνη αυτών των προβλέψεων να χρησιμεύει ως σημαντικός ελαφρυντικός παράγοντας στη στοιχηματική συμπεριφορά. Μερικές φορές, αυτή η προγνωστική εμπιστοσύνη διαμορφώνεται με βάση μια ορθολογική εκτίμηση της πιθανότητας έκβασης και μια αξιολόγηση των αρχών της τυχαιότητας.

Για παράδειγμα, αν ένα άτομο τραβήξει έναν Άσο από μια τράπουλα με 52 κάρτες και στη συνέχεια τον παραμερίσει, η πιθανότητα να τραβήξει έναν Άσο σε οποιαδήποτε επόμενη προσπάθεια είναι μικρότερη (0,057 έναντι 0,077). Σε αυτήν την περίπτωση, όπου το αποτέλεσμα της δεύτερης δοκιμής εξαρτάται από το αποτέλεσμα της πρώτης, είναι απολύτως σκόπιμο να μειωθεί η προγνωστική εμπιστοσύνη στην κλήρωση ενός δεύτερου Άσου. Εάν, από την άλλη πλευρά, ο πρώτος Άσος αντικατασταθεί στο κατάστρωμα, η πιθανότητα να εμφανιστεί ξανά ένας Άσος δεν αλλάζει (δηλαδή, τα δύο γεγονότα δεν είναι

ενδεχόμενα). Έτσι, δημιουργείται ένα πρόβλημα όταν ο παίκτης που στοιχηματίζει, λαμβάνει μια εμπιστοσύνη επιπέδου που δεν είναι δικαιολογημένη επειδή οι μη ενδεχόμενες πιθανότητες αξιολογούνται με παρόμοιο τρόπο με τις ενδεχόμενες πιθανότητες. Αυτή η προγνωστική συμπεριφορά έχει περιγράψει ότι εμπίπτει στον ευρύ περιγραφέα της ψευδαίσθησης του Ελέγχου (Presson and Benassi, 1996) και αντιπροσωπεύει μια συγκεκριμένη περίπτωση αυτής της ψευδαίσθησης: Η πλάνη των παικτών (GFM).

Η πλάνη του παίκτη αναφέρεται γενικά στην εσφαλμένη αντίληψη ότι η πιθανότητα εμφάνισης ενός γεγονότος ή αποτελέσματος επηρεάζεται από ένα προηγούμενο ή σειρά προηγούμενων γεγονότων. Πιο συγκεκριμένα, η πλάνη εκδηλώνεται συνήθως με τις ακόλουθες πεποιθήσεις: ένα τυχαίο γεγονός είναι πιο πιθανό να συμβεί επειδή δεν έχει συμβεί για κάποιο χρονικό διάστημα και ένα τυχαίο γεγονός είναι λιγότερο πιθανό να συμβεί επειδή συνέβη πρόσφατα. Έτσι, τα γεγονότα, πιστεύεται ότι σχετίζονται, παρόλο που οι πιθανότητες που σχετίζονται με την εμφάνιση τους είναι αντικειμενικά γνωστό ότι είναι ανεξάρτητες. Η πλάνη του παίκτη είναι αποτελεί μια ισχυρή και συνάμα σαγηνευτική ψευδαίσθηση ελέγχου των γεγονότων που εξ ορισμού δεν είναι ελεγχόμενα. (Lyons et al, 2013)

Συνοψίζοντας, η πλάνη του παίχτη (και ευρύτερα καθορισμένη ως η ψευδαίσθηση του ελέγχου) θεωρείται σημαντικός καθοριστικός παράγοντας λήψης αποφάσεων στη συμπεριφορά των τυχερών παιχνιδιών. Παραδοσιακά, οι διαδικασίες που δημιουργούν την Πλάνη θεωρείται ότι συμβαίνουν σε ένα αρκετά υψηλό επίπεδο γνωστικής επεξεργασίας. Ως εκ τούτου, οι προηγούμενες έρευνες είχαν διερευνήσει ζητήματα εργαζόμενης μνήμης (Kareev, 1995), εμφανή επίγνωση της ανεξαρτησίας (Benhsain et al., 2004), ανίχνευση σήματος (Erev, 1998), στοχαστικά μοντέλα της αντίληψης της τυχαιότητας (Nickerson, 2002), και ακόμη και αρχές της ομαδοποίησης Gestalt (Roney and Trick, 2003). Ωστόσο,

μια πιθανότητα είναι ότι ο τόπος της Πλάνης θα μπορούσε στην πραγματικότητα να προέρχεται από πολύ χαμηλότερο επίπεδο.

3.3 Ψευδαίσθηση Ελέγχου (Illusion of Control).

Η αντίληψη του ελέγχου σε σημαντικά γεγονότα στη ζωή μας έχει μελετηθεί από πολλές και διαφορετικές οπτικές στην ψυχολογία. Μας επιτρέπει να προβλέψουμε τις συνέπειες των πράξεών μας και των πράξεων των άλλων, οι οποίες προσαρμοστικά μπορούν να υποδηλώνουν τη διαφορά μεταξύ επιβίωσης και εξαφάνισης. Μερικές φορές, ωστόσο, ο αντιληπτός έλεγχος δεν είναι πραγματικός. Οι άνθρωποι συχνά αποτυγχάνουν να διακρίνουν τα γεγονότα που είναι ελεγχόμενα από αυτά που δεν είναι, γεγονός που δημιουργεί την ψευδαίσθηση του ελέγχου (Langer, 1975). Η ψευδαίσθηση του ελέγχου μπορεί να οριστεί ως η τάση να πιστεύουμε ότι η συμπεριφορά μας είναι η αιτία εμφάνισης επιθυμητών γεγονότων που συμβαίνουν ανεξάρτητα από τις δικές μας ενέργειες (Alloy and Abramson, 1979; Taylor and Brown, 1988; Matute, 1996).

Η ψευδαίσθηση του ελέγχου είναι ένα καθολικό φαινόμενο που έχει παρατηρηθεί ότι συμβαίνει στους περισσότερους ανθρώπους και υπό πολλές και διαφορετικές συνθήκες. Πολλά εργαστηριακά πειράματα έχουν δείξει ότι οι φοιτητές δημιουργούν την ψευδαίσθηση ότι ελέγχουν ανεξέλεγκτα φώτα ή τόνους ή λαχεία (π.χ., Langer, 1975; Alloy and Abramson, 1979; Wasserman et al., 1983; Matute, 1996; Aeschleman et al., 2003, Msetfi et al., 2005). Οι ψευδαισθήσεις ελέγχου έχουν επίσης αναφερθεί σε μαθητές που προσπαθούν να θεραπεύσουν πλασματικούς ασθενείς με ιατρική απόφαση (Blanco et al., 2011), ή σε χρήστες διαδικτύου που προσπαθούν να κερδίσουν πόντους σε ένα κατά τα άλλα ανεξέλεγκτο παιχνίδι υπολογιστή (Matute et al., 2007).

Η ψευδαίσθηση του ελέγχου είναι επίσης γνωστή μεταξύ αθλητών, οι οποίοι συχνά θεωρούν ότι μια δεδομένη τελετουργική ή τυχερή γοητεία είναι απαραίτητη για την επιτυχία (Bleak and Frederick, 1998), ή ακόμη και σε αθλητικούς θεατές, που τείνουν να αισθάνονται ότι υποστηρίζουν (ή όχι) την αγαπημένη τους ομάδα μέσω της τηλεόρασης

στο σπίτι, πιστεύοντας ότι αυτό συμβάλλει στο ευχάριστο/νίκη (ή καταστροφικό/ήττα) σκορ της ομάδας τους (Pronin et al., 2006). Οι συναλλαγές και η καταναλωτική συμπεριφορά έχουν επίσης αποδειχθεί ευάλωτες στην ψευδαίσθηση του ελέγχου (Fenton-O'Creevy et al., 2003; Kramer and Block, 2011), όπως και οι ίδιες οι εταιρείες και οι οργανισμοί (Durand, 2003).

Ο παθολογικός τζόγος είναι μία από τις διάφορες ψυχολογικές διαταραχές με τις οποίες η ψευδαίσθηση του ελέγχου έχει συσχετιστεί πιο έντονα (Ladouceur et al., 1984; Wolfgang et al., 1984; Coventry and Norman, 1998; Källmén et al., 2008; Lingyuan and Austin, 2008). Είναι μια διαταραχή ελέγχου παρορμήσεων στην οποία οι γνωστικές στρεβλώσεις θεωρείται ότι παίζουν σημαντικό ρόλο (Myrseth et al., 2010). Σύμφωνα με ορισμένους ερευνητές (Sharpe, 2008; Lund, 2011) άτομα με παθολογική διαταραχή τζόγου στοιχηματίζουν επειδή έχουν λανθασμένες ή παράλογες πεποιθήσεις για το παιχνίδι και την ικανότητά τους να επηρεάζουν το αποτέλεσμα του. Ο παθολογικός τζόγος σχετίζεται στενά με την αντίληψη του παίκτη ότι, σε κάποιο βαθμό, μπορεί να ελέγξει το αποτέλεσμα των στοιχημάτων του (Goodie, 2005).

3.4 Νόμος των Πιθανοτήτων.

Από την αρχαιότητα η έννοια της τύχης συνδεόταν με αυτή της μοίρας. Συγκεκριμένα αρκετοί λαοί με σκοπό να καθορίσουν την μοίρα τους έριχναν ζάρια και αυτό εξελίχθηκε σε παιχνίδι. Αργότερα το έτος 100 μ.Χ. ο βασιλιάς της Νορβηγίας και ο βασιλιάς της Σουηδίας είχαν να επιλύσουν την διαφορά για το πιο θα ήταν κάτοχος της περιοχής Hising. Για να επιλύσουν την διαφορά τους κατέληξαν να «παίζουν» την περιοχή στα ζάρια. (Οικονόμου, 2012). Το στοιχείο του «τυχαίου» σε ένα φαινόμενο αποτελεί αποτέλεσμα της αδυναμίας του ανθρώπου να είναι σε θέση να προβλέψει με σιγουριά το αποτέλεσμα. Από έκτοτε ο όρος «τύχη» έχει συσχετιστεί με την πεποίθηση, ότι μερικές επιτυχίες που έχουν οι άνθρωποι και κυρίως αυτές που σχετίζονται με το κέρδος οφείλονται στην τύχη. (The originals, 2013).

Από την άλλη η θεωρία των πιθανοτήτων, έχει ως συγκεκριμένο σκοπό την διερεύνηση των νόμων που «διέπουν» τα τυχαία φαινόμενα τα οποία δεν είναι εφικτό να προβλεφθούν με βεβαιότητα. Όσον δε αφορά τα τυχερά παιχνίδια, οι απόψεις διίστανται καθώς αρκετοί παίκτες υποστηρίζουν ότι τα πάντα είναι θέμα τύχης, ενώ άλλοι θεωρούν ότι τα πάντα είναι θέμα πιθανοτήτων (The Originals, 2013). Παρά το γεγονός ότι τα αποτελέσματα του παιχνιδιού είναι δύσκολο να προβλεφθούν, οι πιθανότητες κέρδους είναι εναντίων των παιχτών (ελάχιστες) και τα συστήματα του παιχνιδιού δεν είναι δυνατό να επηρεάσουν το αποτέλεσμα. (Williams, West & Simpson, 2012). Παρόλα αυτά ο παίκτης παρουσιάζει την ψευδαίσθηση ελέγχου και φαίνεται να πιστεύει σε ένα ευνοϊκό αποτέλεσμα, το οποίο είναι πιθανόν να προκύψει από τον νόμο των πιθανοτήτων αλλά και τις δεξιότητες του. Όλα τα προαναφερθέντα διαδραματίζουν ένα σημαντικό ρόλο στην εμπλοκή και διατήρηση της παικτικής συμπεριφοράς. (Fortune & Goodie, 2012).

Συνεχίζοντας, η θεωρία της «εξαναγκασμένης τυχαιότητας» καθορίζει πως η ίδια η φόρμουλα η οποία υπάρχει για τις τυχαίες αλληλουχίες των εμφανίσεων στα τυχερά παιχνίδια, αποτελούν και την μαθηματική μήτρα της προέλευσης της ίδιας της ζωής η οποία δημιουργεί την συστηματική πολυπλοκότητα. Η φύση έχει κάποιους περίπλοκους νόμους όπου ο άνθρωπος δεν μπορεί να ερμηνεύσει αντικειμενικά. (The originals, 2013). Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι όταν οι παίκτες θεωρούν ότι στο παιχνίδι της ρουλέτας, οφείλει να έρθει κάθε νούμερο 27 φορές στις χίλιες μπίλιες. Αν αυτή τους η πρόβλεψη επαληθευτεί, τότε δεν θα διστάσουν να στοιχηματίσουν τεράστια χρηματικά ποσά, πιθανόν και ολόκληρη την περιουσία τους. Το συγκεκριμένο παράδειγμα χαρακτηρίζει και τον νόμο των πιθανοτήτων. (Allotino, 2008).

Συνοψίζοντας, είναι εμφανές ότι τα τυχερά παιχνίδια υπάγονται στους νόμους των πιθανοτήτων ή και αντίστροφα οι νόμοι των πιθανοτήτων μπορούν να ερμηνεύσουν τα αποτελέσματα που προκύπτουν από τα τυχερά παιχνίδια. Ο παίκτης σε κάθε δραστηριότητα άλλοτε έχει την εύνοια αλλά και την ατυχία να χάσει. Συνολικά το

άθροισμα των ευνοϊκών και των δυσμενών περιπτώσεων είναι πάντα ίσο με τον συνολικό αριθμό των δυνατών αποτελεσμάτων. (Pathfinder, 2014).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΘΕΡΑΠΕΥΤΙΚΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΗΣ ΔΥΣΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΗΣ ΕΜΠΛΟΚΗΣ ΜΕ ΤΑ ΤΥΧΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ.

4.1 Γνωστικό Συμπεριφορική Θεραπεία.

Το μεγάλο ερευνητικό ενδιαφέρον των τελευταίων χρόνων για τα τυχερά παιχνίδια, οδήγησε στη μεγαλύτερη διερεύνηση των θεραπευτικών μεθόδων. Παρόλο που έχει σημειωθεί αρκετά σημαντική πρόοδος στις βιολογικές αλλά και στις ψυχολογικές θεραπείες, δεν υπάρχει προς το παρόν μια θεραπεία εκλογής για την εξάρτηση από τα τυχερά παιχνίδια. (Mutschler et al, 2010).

Η γνωσιακή-συμπεριφορική θεωρία ως γνωστό συνδυάζει δυο θεωρητικές κατευθύνσεις, την γνωσιακή η οποία θεμελιώθηκε από τον A. Beck την δεκαετία του '70 καθώς επίσης και την κλασική συμπεριφορική θεωρία. Σύμφωνα με αυτή την θεωρία ο τρόπος που οι άνθρωποι αντιλαμβάνονται καθώς και ο τρόπος που ερμηνεύουν τις καταστάσεις επηρεάζει άμεσα το συναίσθημα και τη συμπεριφορά τους και αντίστροφα. Συγκεκριμένα τα μοντέλα της γνωστικής-συμπεριφοριστικής θεωρίας στηρίζονται στις αρχές της θεωρίας μάθησης, αλλά εστιάζουν την προσοχή τους κυρίως στο ρόλο των γνωστικών διαδικασιών στην εμφάνιση και συντήρηση της ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια (Ladouceur, Boisvert και Dumont, 1994). Οι Sharpe και Tarder τονίζουν ότι στο γνωσιακό-συμπεριφοριστικό μοντέλο ο σημαντικότερος παράγοντας που σχετίζεται με την απόκτηση της προβληματικής ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια βασίζεται κυρίως μηχανισμούς ενίσχυσης και κλασσικής εξάρτησης (Sharpe και Tarder, 1993, Dickerson, 1979). Η παικτική συμπεριφορά ενισχύεται στο μερικό και μεταβλητό πλαίσιο της ενίσχυσης, μέσω ενός συνδυασμού οικονομικών ανταμοιβών αλλά και αυξημένων φυσιολογικών επιπέδων διέγερσης, οι οποίες συχνά ερμηνεύονται από τον παίκτη ως ενθουσιασμός.

Σύμφωνα με την ΓΣΘ κατά την αρχική διαδικασία της παικτικής δραστηριότητας οι περισσότεροι παίκτες συχνά βιώνουν θετικά συναισθήματα λόγω της νίκης, η οποία στην

συνέχεια ενεργεί ως θετική ενίσχυση της συγκεκριμένης συμπεριφοράς, και αυτό το γεγονός αυξάνει τη πιθανότητα ο παίκτης να συνεχίσει την ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια. Βαθμιαία, τα αυξανόμενα επίπεδα ατομικής διέγερσης διασυνδέονται με τις χρηματικές ανταμοιβές, που στην συνέχεια αυξάνουν την αξία ενίσχυσης των υψηλών επιπέδων διέγερσης. Αυτό αποτελεί ένα ιδιαίτερα ισχυρό σύστημα ανταμοιβής. Υπάρχει ενίσχυση μέσω της αυξανόμενης διέγερσης ως αποτέλεσμα της ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια, και υπάρχει μερική ενίσχυση μέσω υλικών, χρηματικών ανταμοιβών. Οι παίκτες μαθαίνουν ότι οι νίκες δεν είναι συνεχόμενες, αλλά εμφανίζονται σποραδικά και έτσι μαθαίνουν να επιμένουν να παίζουν παρά τις επαναλαμβανόμενες απώλειες (Sharpe and Tarrier, 1993, Walker, 1992).

Αν αυτή ή ενίσχυση συνεχιστεί για κάποια χρονική περίοδο, είναι δυνατό να υπάρξουν αφομοιώσεις που διαμορφώνονται μέσω των διαδικασιών της κλασσικής εξάρτησης. Το περιβάλλον του τυχερού παιχνιδιού έτσι θα συνδεθεί με την αυξημένη διέγερση, και τα σχετικά κίνητρα και οι συνθήκες θα λειτουργούν πλέον ως μια ώθηση για την αύξηση των επιπέδων της διέγερσης (π.χ., "αισθάνομαι τυχερός"). Κάθε φορά όπου ο παίκτης θα κερδίζει, οι ιδέες και συναισθήματα του θα λειτουργούν πλέον ως ενίσχυση και έτσι θα εμπλέκεται στην ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια όλο και περισσότερο. Όταν όμως ο παίκτης θα χάνει, από την προηγούμενη εμπειρία θα θυμάται τις νίκες και για αυτό θα συνεχίσει να παίζει μέχρι και την επόμενη νίκη. Αυτό είναι γνωστό ως διαστρέβλωση της αντίληψης αλλά και ως πλάνη του παίκτη, αφού όσο περισσότερο ο παίκτης θα χάνει, τόσο θα αισθάνεται ότι αυξάνονται οι πιθανότητες να κερδίζει σε μελλοντικά στοιχήματα. Αυτή η πλάνη τον οδηγεί στο "κυνήγι" των απωλειών (Sharpe και Tarrier, 1993, Walker, 1992).

Άλλα στρατηγικά λάθη στην σκέψη του παθολογικού παίκτη μπορεί να είναι οι εακόλουθες πεποιθήσεις ότι: «Τα χρήματα τα λύνουν όλα, ακόμα και τα συναισθηματικά προβλήματα στις διαπροσωπικές σχέσεις», «Αντίληψη ότι, το ποντάρισμα αποτελεί ένα

είδος επιχειρηματικής συμφωνίας», «Πίστη ότι υπάρχουν τυχερές ώρες και μέρες», «Ότι η τύχη στο παιχνίδι σίγουρα θα κάνει τη ζωή καλύτερη».

Όταν αναπτυχθεί η ορμή για υπερβολικό παιχνίδι, αν θα συνεχίσει να παίζει ή αν μπορεί να σταματήσει στο κρίσιμο σημείο αυτό φαίνεται να σχετίζεται με τις δεξιότητες του παίκτη να αντιμετωπίσει ο ίδιος την κατάσταση. Σε αυτό το πλαίσιο, "οι δεξιότητες αντιμετώπισης" σημαίνουν τη δυνατότητα να ελεγχθεί η αυξημένη διέγερση από τον παίκτη, δηλαδή να μπορεί να αναλύσει τις παράλογες σκέψεις, να καθυστερήσει τη λήψη αποφάσεων, να καθυστερήσει την ενίσχυση, και να μπορεί να εφαρμόσει τις δεξιότητες που αφορούν την επίλυση προβλήματος. Στα άτομα τα οποία εμφανίζουν φτωχές δεξιότητες αντιμετώπισης είναι πολύ πιθανό να αντιμετωπίσουν προβληματική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια, επειδή προφανώς είναι "ανίκανα" να αντισταθούν στη διέγερση μόλις εμφανιστεί μια ώθηση προς αυτή την συμπεριφορά.

Σχετικά με την υπόθεση των φτωχών δεξιοτήτων αντιμετώπισης της προβληματικής ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια, ο Rugle (1993) προσθέτει ότι οι παίκτες στερούνται ορισμένα στοιχεία σχετικά με τις εσωτερικές ψυχολογικές τους δομές. Κατά συνέπεια αυτό οδηγεί πλέον σε χάσματα της ταυτότητας αλλά και των δομών του εγώ, όπως και σε ανεπαρκή γνωστικά και συναισθηματικά πλαίσια. Αυτά τα χάσματα όμως δημιουργούν και δυσκολίες στη διαχείριση πολλών πτυχών της ζωής του παίκτη, συμπεριλαμβανομένων και των διαπροσωπικών σχέσεων, των συνεπειών της συμπεριφοράς, της οικειότητας και των αρνητικών επιπτώσεων. Επίσης καταλητικό ρόλο στα προβλήματα του παίκτη διαδραματίζουν και οι γνωστικές προκαταλήψεις οι οποίες περιλαμβάνουν την παραίσθηση ελέγχου και τις λανθασμένες αξιολογήσεις (Walker, 1992, Griffiths, 1990, 1990a).

Κατά την διάρκεια της θεραπείας οι γνωσιακές τεχνικές θα εστιάζουν την προσοχή τους στις σκέψεις του ατόμου και αποσκοπούν περισσότερο στην αμφισβήτηση των δυσλειτουργικών πεποιθήσεων οι οποίες επικρατούν με σκοπό την τροποποίηση τους. Ενώ

οι συμπεριφορικές τεχνικές παράλληλα έχουν σκοπό να επιφέρουν αλλαγές στο συναίσθημα και στη δυσλειτουργική συμπεριφορά.

Η γνωστική συμπεριφορική παρέμβαση έχει αποδειχθεί ερευνητικά ότι είναι η αποτελεσματικότερη θεραπεία όσον αφορά την διαταραχή τυχερών παιχνιδιών. Η συγκεκριμένη θεραπεία σκοπεύει πέραν από την επιθυμία για την υπερβολική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια, να συμπεριλάβει και την παρορμητικότητα τα καταθλιπτικά συναισθήματα και την κοινωνική δυσλειτουργία. (Μαλικιώση- Λοΐζου, 2012).

Συνοψίζοντας, η ΓΣΘ παρατηρείτε ότι επηρέασε την θεωρητική ερμηνεία της εξάρτησης από τα τυχερά παιχνίδια και χαρακτηρίζονται ως «βέλτιστες πρακτικές», επειδή συνδυάζουν μια καλή ερευνητική με μεθοδολογία με σταθερότητα αποτελεσμάτων, δεδομένου ότι υπερέχουν στις επιστημονικές δημοσίευσης και δίνουν έμφαση στην μεθοδολογική ακρίβεια. (Οικονόμου, Θεοδόρου & Παπαδημητρίου, 2015).

4.2 Φαρμακοθεραπεία

Στο πεδίο των βιολογικών θεραπειών παρατηρείται ότι, επειδή η νευροβιολογία του παθολογικού τζόγου είναι βασικά ασαφής, οι φαρμακολογικές στρατηγικές οι οποίες προέρχονται από καταστάσεις που εμφανίζονται ταυτόχρονα με τον τζόγο και από τις ομοιότητες της ασθένειας με τις διαταραχές ελέγχου των παρορμήσεων, τους εθισμούς καθώς επίσης και το φάσμα των ιδεοψυχαναγκαστικών διαταραχών. Οι κλινικές δοκιμές οι οποίες έχουν παρουσιάσει ενδείξεις για την ευεργετική χρήση της φαρμακευτικής αγωγής έχουν δεχθεί κριτική, καθώς τα δεδομένα περιορίζονται, σε μικρά δείγματα ασθενών και συνήθως δεν προέρχονται από τυχαιοποιημένες ελεγχόμενες δοκιμές. (Achab & Khazaal, 2011; Brink, 2012). Στις ελάχιστες τυχαιοποιημένες μελέτες που έχουν διενεργηθεί, η φαρμακοθεραπεία εμφανίζεται να είναι περισσότερο αποτελεσματική συγκριτικά με την ομάδα ελέγχου στην οποία έχει χορηγηθεί εικονικό φάρμακο (placebo), με το μέγεθος της διαφοράς (overall effect size) να είναι υψηλό (0,78). Τέλος, στις σχετικές μελέτες

αναφέρονται επίσης και τα μεγάλα ποσοστά πρόωρης εγκατάλειψης από την θεραπείας. (Hodgins et al, 2011).

Εν συνεχεία, οι επιλεκτικοί αναστολείς επαναπρόσληψης της σεροτονίνης (SSRI's) παρουσιάζονται να έχουν αρνητικά αποτελέσματα, με εξαίρεση την παροξετίνη. (Brink, 2012; Kim et al, 2002; Grant et al, 2003) Το ίδιο παρουσιάζεται να ισχύει και για τη βουπροπιόνη, έναν αναστολέα επαναπρόσληψης της ντοπαμίνης, και ένα από τους κοινούς σταθεροποιητές της διάθεσης, το βαλπροϊκό οξύ και το λίθιο. (Brink, 2012; Hollander, 2005). Ελεγχόμενες μελέτες ανέδειξαν θετικά αποτελέσματα των ανταγωνιστών των οπιοειδών, ναλτρεξόνης και ναλμεφένης (Kim et al, 2001; Grant et al, 2006).

Τέλος, τα προκαταρκτικά δεδομένα όσον αφορά τα γλουταμινεργικά παράγωγα υπέδειξαν κάποια αποτελεσματικότητα για τη μεμαντίνη και την κυστεΐνη (Grant et al, 2010; Grant et al, 2007). Την τελευταία δεκαετία, η έρευνα για τις εξαρτήσεις έχει εστιαστεί κυρίως σε αυτά και, ειδικότερα, στην αντιμετώπιση της παρορμητικότητας, της υποτροπής, της επιθυμίας, και της διαστρέβλωσης της προσοχής (Brink, 2012). Με βάση τα ερευνητικά στοιχεία που ισχύουν μέχρι σήμερα, οι ανταγωνιστές των οπιοειδών αποτελούν την πρώτη γραμμή της φαρμακοθεραπείας, ενώ δεύτερη επιλογή πιθανόν να είναι η παροξετίνη ή και ένα από τα γλουταμινεργικά παράγωγα. (Brink, 2012).

4.3 Ομάδες Αυτοβοήθειας.

Ένας τρίτος τρόπος να αντιμετωπιστεί η δυσλειτουργική συμπεριφορά όσον αφορά τα τυχερά παιχνίδια, είναι οι ομάδες αυτοβοήθειας και συγκεκριμένα οι Ανώνυμοι Τζογαδόροι. Η συγκεκριμένη ομάδα εμφανίστηκε για πρώτη φορά στο Λος Άντζελες το 1957. Στόχος της συγκεκριμένης ομάδας είναι οι συμμετέχοντες να αναπτύξουν νέες και υγιείς δραστηριότητες με σκοπό να απομακρυνθούν από την ενασχόληση με τον τζόγο και στην συνέχεια να εντοπίσουν και να αντικαταστήσουν τις δυσλειτουργικές τους σκέψεις με πιο λειτουργικές. . (Hodgins, Peden & Cassidy, 2002). Η «ομάδα αυτοβοήθειας» αναφέρεται σε μια ομάδα ομότιμων ανθρώπων οι οποίοι βιώνουν κοινά προβλήματα ή

καταστάσεις και με ομαδικές διαδικασίες προσπαθούν να τις αντιμετωπίσουν. (Kurtz, 1997). Σε αυτή την περίπτωση η διαφορά της ομαδικής από την ατομική ψυχοθεραπεία έγκειται στο γεγονός ότι οι συμμετέχοντες λαμβάνουν υποστήριξης από τα μέλη της ομάδας και όχι από τον ψυχοθεραπευτή. Έρευνες έχουν καταδείξει ότι στις συγκεκριμένες ομάδες οι δεσμοί που αναπτύσσονται μεταξύ των μελών είναι πιθανόν να επιφέρουν καλύτερα αποτελέσματα όσον αφορά την διαχείριση δυσλειτουργικής εμπλοκής με τα τυχερά παιχνίδια, ακόμα και εάν το ίδιο το άτομο συμμετέχει και σε ατομική θεραπεία. (Hodgins, Peden & Cassidy, 2002).

Με σκοπό η συγκεκριμένη θεωρία «Ανώνυμοι Τζογαδόροι» για να πετύχει τους στόχους της δημιούργησε μια θεωρία 12 βημάτων η οποία παρέχει στο άτομο μακροχρόνια συμβουλευτική υποστήριξη. Αρχικά το πρώτο βήμα είναι να συνειδητοποιήσει και να αντιληφθεί το άτομο όλες τις αρνητικές συνέπειες που έχει επιφέρει η εμπλοκή του ατόμου στα τυχερά παιχνίδια σε όλους τους τομείς της ζωής του. Επίσης στοχεύει και στο να αντιληφθεί το άτομο ότι δεν υπάρχει κάποιος τρόπος με τον οποίο να προβλέψει το αποτέλεσμα της «παικτικής διαδικασίας», με απώτερο στόχο να μην οδηγηθεί ξανά το άτομο σε αυτή την ανεπιθύμητη συμπεριφορά. (Gaboury & Ladouceur, 1989). Όσον αφορά το δεύτερο και τρίτο βήμα σκοπεύει στο να κινητοποιήσει το άτομο να πιστέψει στις αξίες του. (π.χ. υγεία, οικογένεια, ειλικρίνεια) οι οποίες έχουν ηθική βάση και είναι σημαντικότερη από την εμπλοκή του ατόμου με τον τζόγο. Στόχος είναι να πιστέψει το άτομο να επιστρέψει στην καθημερινότητα και να έχουν υγιείς σκέψεις και συμπεριφορές.

Εν συνεχεία, το τέταρτο και πέμπτο βήμα σχετίζεται με την αυτό-αξιολόγηση που καλείται να κάνει το άτομο, όσον αφορά τις αρνητικές συνέπειες που υπέστη το άτομο ως συνέπεια του εθισμού του στον τζόγο και τα τυχερά παιχνίδια. Συγκεκριμένα καλείται να διερευνήσει πως η ενασχόληση με τον τζόγο επηρέασε την σχέση του με τα άλλα άτομα και τον εαυτό του. Στην συνέχεια καλείται να παραδεχθεί στον αυτό του ή και σε ένα άλλο

άτομο (π.χ. να εκμυστηρευτεί στον θεραπευτή του μια δυσκολία που αντιμετωπίζει με τον τζόγο), τα δικά του συμπεράσματα τα οποία αποκόμισε από την αυτό-αξιολόγηση του και στην συνέχεια λαμβάνει την κατάλληλη στήριξη και ακριβή ανατροφοδότηση. (Toneatto, 2008).

Φτάνοντας στο μέσο της θεωρίας των «Ανώνυμων Τζογαδόρων» το έκτο και έβδομο βήμα σχετίζεται με την ετοιμότητα του ατόμου να ασχοληθεί με τις αυτόματες, δυσπροσαρμοστικές και διαπροσωπικές συμπεριφορές του με σκοπό να τις τροποποιήσει με λειτουργικές, το οποίο για να συμβεί απαιτεί την βοήθεια κάποιου άλλου (π.χ. Θεού, οικογένειας, θεραπευτή). Στο έκτο βήμα γίνεται εστιασμός στην ανάληψη ευθηνής του ατόμου για την εμπλοκή του με τα τυχερά παιχνίδια και προσδιορίζει τις αυτόματες σκέψεις που έχουν συμβάλει στην ενίσχυση της προβληματικής ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια. (π.χ. εγωισμός, θυμός) (Toneato, 2008).

Στο όγδοο και ένατο βήμα, οι Ανώνυμοι Τζογαδόροι με σκοπό να επανορθώσουν με τα άτομα τα οποία έχουν βλάψει κατά την διάρκεια της παικτικής τους συμπεριφοράς καλούνται να φτιάξουν μια λίστα με αυτά τα άτομα και να προσπαθήσουν να επανορθώσουν μαζί τους. Απώτερος στόχος είναι να αντιληφθούν τις αρνητικές συνέπειες, που είχε η παικτική τους συμπεριφορά, όσον αφορά τις οικογενειακές και κοινωνικές τους σχέσεις και έτσι να αναλάβουν τις ευθηνές τους και να προσπαθήσουν επανορθώσουν βελτιώνοντας έτσι τις σχέσεις τους.

Στα επόμενα βήματα οκτώ και εννέα, οι ανώνυμοι τζογαδόροι ενέχονται πλέον ποιο ενεργά στην γνωστικό-συμπεριφορική προσέγγιση. Συγκεκριμένα σε αυτή την διαδικασία τα άτομα εκπαιδεύονται και στην ενσυναίσθηση αλλά και στην αναγνώριση των συναισθημάτων που σχετίζονται με την παθολογική ενασχόληση με τον τζόγο. (θλίψη, απόρριψη, απογοήτευση). Επιπλέον, το άτομο σε κάποιες περιπτώσεις οφείλει να εκπαιδευτεί και σε κοινωνικές δεξιότητες, με σκοπό να αποκτήσει αυτοπεποίθηση και

άλλες επικοινωνιακές δεξιότητες οι οποίες θα τον βοηθήσουν να αποκαταστήσει την σχέση του με τους σημαντικούς άλλους. (Toneatto, 2008).

Στην συνέχεια τα βήματα 10 και έντεκα, σχετίζεται με την αυτογνωσία και την αυτορρύθμιση του παίκτη και στοχεύει στην μείωση των γνωστικών πεποιθήσεων και στάσεων προς τα τυχερά παιχνίδια ή και των συναισθηματικών αντιδράσεων στην μακροχρόνια αποκατάσταση. Εν συνεχεία, η γνωστική αναδόμηση στοχεύει στο να βοηθήσει το άτομο να μην ξεχνάει τα θετικά που επιφέρει η μη ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια εμποδίζοντας έτσι την εξασθένηση της μνήμης, η οποία πιθανόν να αποδυναμώσει την δέσμευση για ανάρρωση (Miller & Brown, 1991). Είναι χρήσιμο να αναφερθεί ότι σε αυτό το στάδιο υποστηρίζεται πως κατά την διάρκεια της θεραπευτικής αποκατάστασης πρέπει να υπάρχουν περισσότερα θετικά και υγιή κίνητρα για το άτομο, επίσης υπάρχει πάντοτε το ενδεχόμενο της υποτροπής. (Toneatto, 2008).

Το τελευταίο στάδιο, βήμα 12, σηματοδοτεί την επιτυχή ολοκλήρωση της θεραπείας, όπου το άτομο είναι σε θέση πλέον να βοηθήσει και άλλα άτομα τα οποία εμπλέκονται παθολογικά με τα τυχερά παιχνίδια. Για να μπορέσει το άτομο να διατηρήσει τις αλλαγές στην στάση του έναντι στα τυχερά παιχνίδια, είναι χρήσιμο το άτομο να συνεχίσει να ασκείται στον λειτουργικό τρόπο σκέψης και συμπεριφοράς, κυρίως μέσω της αυτό-αξιολόγησης και επικοινωνίας με άλλα άτομα. (Tonneato, 2008). Συνοψίζοντας, είναι εμφανές πως η θεωρία των 12 βημάτων παρουσιάζει κοινά στοιχεία με την γνωστική-συμπεριφορική θεραπεία. Ο συνδυασμός των δυο θεραπευτικών προσεγγίσεων είναι πιθανόν να επιφέρει θετικά αποτελέσματα στην αντιμετώπιση της δυσλειτουργικής συμπεριφοράς με τα τυχερά παιχνίδια.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΑΝΑΓΚΑΙΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΣΠΟΥΔΑΙΟΤΗΤΑ ΈΡΕΥΝΑΣ

Όπως αναφέρθηκε και στο πρώτο κεφάλαιο, η παρούσα έρευνα συμπίπτει και με την έναρξη της λειτουργίας του πρώτου καζίνο στην Κύπρο στην Λεμεσό. Με βάση αυτό αναμένεται ότι περισσότερα νεαρά άτομα θα έρθουν σε επαφή με τα τυχερά παιχνίδια αυξάνοντας έτσι τον κίνδυνο να αυξηθεί το ποσοστό των ατόμων με προβληματική απασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια. Εάν αυτό επαληθευτεί αναμένεται να δημιουργήσει αρκετά προβλήματα (κοινωνικά,οικονομικά,ψυχοσυναισθηματικά) στα νεαρά άτομα και τις οικογένειες τους. Σύμφωνα με σχετική έρευνα της IMR (2018) κάθε χρόνο τα άτομα που ασχολούνται με τον στοιχηματισμό αυξάνονται. Είναι ενδεικτικό να αναφερθεί ότι στην Κύπρο δεν υπάρχει κάποιο συγκεκριμένο κέντρο ή οργανισμός που να ασχολείται με την πρόληψη του φαινομένου. Ωστόσο το Κέντρο Πολλαπλής Παρέμβασης που εδρεύει στην Λευκωσία εστιάζει κυρίως στην θεραπεία και όχι στην πρόληψη του φαινομένου.

Επιπλέον αξίζει να αναφερθεί ότι η Αρχή Αντιμετώπισης Εξαρτήσεων Κύπρου (ΑΑΕΚ), δημιούργησε μια σφαιρική αντιμετώπιση του προβλήματος σχεδιάζοντας και υλοποιώντας προγράμματα τα οποία στοχεύουν στις πολύπλευρες ανάγκες των ατόμων οι όποιοι αποτείνονται σε αυτά. Πιο συγκεκριμένα, ένα από τα προγράμματα είναι «Κρατάω την ΤΥΧΗ μου στα χέρια μου» το οποίο έχει ως στόχο την ανάπτυξη προστατευτικών παραγόντων όσον αφορά την προβληματική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια. Όσον αφορά το συγκεκριμένο πρόγραμμα υλοποιήθηκε σε μαθητές Γυμνασίου και της Α΄ Τάξης Λυκείου.

Η συγκεκριμένη έρευνα αποτελεί το πρώτο βήμα στην πρόληψη. Συγκεκριμένα σκοπεύει να ενημερώσει/ διδάξει τα νεαρά άτομα την πραγματική και υγιή εικόνα για τα τυχερά παιχνίδια και να μειώσει παράλληλα τις παράλογες σκέψεις και πεποιθήσεις που σχετίζονται τόσο με την παικτική συμπεριφορά όσο και για με την οικονομική αποδοτικότητα. Αυτό είναι σημαντικό γιατί μπορεί να συμβάλει στην προστασία των

νεαρών ατόμων από τις αρνητικές συνέπειες του τζόγου, προάγοντας έτσι την ασφαλή παικτική συμπεριφορά.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ

Διατύπωση Ερευνητικών Ερωτημάτων ή Υποθέσεων.

1. Ποια είναι η επίδραση των δημογραφικών παραγόντων [(Φύλο, ηλικιακές ομάδες, εκπαίδευση (πτυχίο και μεταπτυχιακό) και εισόδημα στην ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια;
2. Ποια είναι η επίδραση των δημογραφικών παραγόντων [(Φύλο, ηλικιακές ομάδες, εκπαίδευση (πτυχίο και μεταπτυχιακό) και εισόδημα όσον αφορά τις γνώσεις και παρανοήσεις για τα τυχερά παιχνίδια;
3. Ποια η συσχέτιση της συνολικής ενασχόλησης του τζόγου με τις γνώσεις και παρανοήσεις και της πλάνης του παίχτη πριν και μετά από την παρέμβαση;
4. Ποια η συσχέτιση της συνολικής ενασχόλησης του τζόγου με τις γνώσεις και παρανοήσεις και της πλάνης του παίχτη μετά από την παρέμβαση;
5. Υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μετά την παρέμβαση σε σχέση με τα την ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια;
6. Υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μετά την παρέμβαση όσον αφορά τις γνώσεις και παρανοήσεις για τα τυχερά παιχνίδια ;
7. Υπάρχει διαφορά όσον αφορά την πλάνη του παίχτη μετά την παρέμβαση;

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7: ΜΕΘΟΛΟΓΙΑ

Η συγκεκριμένη έρευνα στοχεύει στην εφαρμογή μια ολοκληρωμένης παρέμβασης, σχετικά με την πρόληψη της προβληματικής ενασχόλησης των νέων με τα τυχερά παιχνίδια και τον στοιχηματισμό. Η παρέμβαση περιελάμβανε εκπαιδευτικές τεχνικές, που στόχο είχαν να αυξήσουν την ακριβή γνώση με τα τυχερά παιχνίδια, να μειώσουν τις σχετικές διαστρεβλώσεις, την αισιόδοξη στάση για την κερδοφορία μέσω του παιχνιδιού καθώς επίσης και τις προληπτικές πεποιθήσεις.

7.1 Δείγμα.

Στην συγκεκριμένη παρέμβαση έλαβαν μέρος 22 ενήλικα άτομα [31.8% άνδρες και 68.2% γυναίκες. (γραφική παράσταση 1) με ηλικία 19-41ετών [$M = 28.73$, $T.A = 6.47$ (γραφική παράσταση 2) από τις επαρχίες Πάφου (59.1%) και Λεμεσού (40.9%) της Κύπρου (γραφική παράσταση 3). Η οικογενειακή κατάσταση των συμμετεχόντων ήταν η εξής: 77.3% ήταν άγαμοι, το 18.2% άγαμοι και το 4.5% χήροι. (Γραφική παράσταση 3). Από το εκπαιδευτικό επίπεδο των συμμετεχόντων το 13.6% είχαν ολοκληρώσει το Λύκειο, το 50% ήταν απόφοιτοι του πανεπιστημίου και το 36.4 % κατείχαν μεταπτυχιακό τίτλο σπουδών. (Γραφική παράσταση 4). Όσον αφορά την οικονομική κατάσταση των συμμετεχόντων προκύπτει ότι το 4.5% ήταν άνεργοι, το 27.3% λάμβανε εισόδημα μέχρι 480 ευρώ, το 27.3% είχε εισόδημα μέχρι 1000 ευρώ το 31.8% λάμβανε εισόδημα μέχρι 200 ευρώ ενώ το 9.1% είχε εισόδημα από 2000-4000 ευρώ (γραφική παράσταση 5). Όσον αφορά την επιλογή του δείγματος αυτή έγινε με την απλή τυχαία δειγματοληψία και τους συμμετέχοντες να προέρχονται από διαφορετικές ηλικιακές ομάδες και κυρίως από τα μεσαία οικονομικά στρώματα. Το δείγμα ήταν αντιπροσωπευτικό του πληθυσμού των δυο επαρχιών και συμμετοχή στην παρούσα έρευνα ήταν εθελοντική. Οι συμμετέχοντες υπέγραψαν το σχετικό έγγραφο συγκατάθεσης για να μπορέσουν να συμμετάσχουν στην παρούσα έρευνα.

7.2 Εργαλεία

Τα εργαλεία τα οποία χρησιμοποιήθηκαν στην παρούσα έρευνα είναι έγκυρα και αξιόπιστα καθώς μετράνε ακριβώς αυτό που μας ενδιαφέρει να μετρήσουμε και υπάρχει η δυνατότητα για επανεκτέλεση της έρευνας. Για να μπορέσει να γίνει χρήση των ερωτηματολογίων έγινε μετάφραση από την Αγγλική γλώσσα στην Ελληνική σε όλα τα ερωτηματολόγια με την χρήση της αντίστροφης μετάφρασης και της στατιστικής μεθόδου. Ο συνολικός χρόνος για την χορήγηση των εργαλείων ήταν τα 30 λεπτά. Τέλος, για την διεκπεραίωση των δραστηριοτήτων στις δύο κύριες παρεμβάσεις χρησιμοποιήθηκαν, υλικά όπως νομίσματα, ρουλέτα, λαχειοφόρος αγορά και τράπουλα.

Στην αρχή της παρέμβασης οι συμμετέχοντες ενημερώθηκαν για τον σκοπό και τον στόχο της παρέμβασης με το σχετικό έντυπο ενημέρωσης και συγκατάθεσης. Ενημερώθηκαν επίσης ότι τα δεδομένα της συγκεκριμένης έρευνα είναι εμπιστευτικά και θα χρησιμοποιηθούν μόνο από τους εκπαιδευτές και την υπεύθυνη του προγράμματος. Οι εκπαιδευτές ενημέρωσαν επίσης τους συμμετέχοντες ότι η συμμετοχή τους είναι εθελοντική και ότι έχουν το δικαίωμα να αποχωρήσουν από την παρέμβαση όποτε επιθυμούν χωρίς καμία απόλυτος συνέπεια. Το πρώτο ερωτημαλόγιο που κλήθηκαν να συμπληρώσουν οι συμμετέχοντες αφορούσε τα δημογραφικά τους στοιχεία και περιείχε 10 ερωτήσεις κλειστού τύπου. (Φύλο, ηλικία, εκπαίδευση, επάγγελμα κ.α.). Περιείχε ερωτήσεις όπως «οικογενειακή κατάσταση» «Μηνιαίο εισόδημα» «Η εργασία είναι σχετική με τις σπουδές σας;»

Το πρώτο ψυχομετρικό εργαλείο το οποίο χρησιμοποιήθηκε με σκοπό να αξιολογήσει τη συμπεριφορά προς τα τυχερά παιχνίδια ήταν το South Oak Gambling Screen (SOGS, Lesieur & Blume, 1993). Ο βαθμός αξιοπιστίας και εγκυρότητας του ερωτηματολογίου στο γενικό πληθυσμό είναι $\alpha = 0.69$ και για τα δυο, για τα άτομα τα οποία είναι εξαρτημένα με τον τζόγο είναι $\alpha = 0.86$. Το συγκεκριμένο ερωτηματολόγιο αποτελείται από 12 ερωτήσεις και χωρίζεται σε δυο μέρη. Στην πρώτη ενότητα οι συμμετέχοντες καλούνται να

αναφέρουν την συχνότητα με την οποία τζογάρουν σε μια σειρά από τυχερά παιχνίδια. Με βάση τις απαντήσεις τους κατατάσσονται σε μη-παίκτες (καμία παικτική συμπεριφορά) και σε παίκτες (όπου έχουν στοιχηματίσει τουλάχιστο μια φορά). Μερικές ερωτήσεις από το ερωτηματολόγιο ήταν: «Νομίζατε ότι είχατε ποτέ προβλήματα με τον στοιχηματισμό χρημάτων ή τον τζόγο;», «Ισχυριστήκατε ποτέ ότι κερδίσατε χρήματα παίζοντας τζόγο αλλά αυτό δεν συνέβη στ' αλήθεια;» «Στην πραγματικότητα χάσατε;», «Όταν παίζεται τζόγο πόσο συχνά πηγαίνετε μια άλλη μέρα για να κερδίσετε πίσω τα χρήματα που χάσατε;» Το δεύτερο μέρος, αποτελείται από δηλώσεις που σχετίζονται με τα κριτήρια για την παθολογική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια (APA, 1987) όπως ορίζεται από το Διαγνωστικό Στατιστικό Εγχειρίδιο των Ψυχικών Διαταραχών (3^η αναθεωρημένη έκδοση). Από το άθροισμα των απαντήσεων προκύπτει μια συνολική βαθμολογία. Μερικές από τις ερωτήσεις είναι οι εξής: «Δανειστήκατε ποτέ από κάποιον και δεν τον πληρώσατε πίσω ως αποτέλεσμα της επίδοσης σας στον τζόγο;», Έχουν κριτικάρει άλλοι άνθρωποι την επίδοσή σας στον τζόγο;».

Όσον αφορά την αξιολόγηση των γνώσεων και των παρανοήσεων για τα τυχερά παιχνίδια χρησιμοποιήθηκε το εργαλείο Questionnaire of Attitudes and Knowledge About Gambling (Ferland et al. 2002). Το ερωτηματολόγιο περιείχε 16 ερωτήσεις τύπου Likert σε κλίμακα 1-4, όπου 1= διαφωνώ απόλυτα και 4= συμφωνώ απόλυτα. Εννέα από τις δεκαέξι ερωτήσεις αξιολογούν την γνώση για τα τυχερά παιχνίδια και 7 ερωτήσεις αξιολογούν τις παρανοήσεις για τα τυχερά παιχνίδια. Ο βαθμός αξιοπιστίας και εγκυρότητας του ερωτηματολογίου στο γενικό πληθυσμό είναι alpha 0.74 για τις γνώσεις και 0.58 για τις παρανοήσεις. Μερικές από τις ερωτήσεις σχετικά με τις γνώσεις είναι: «Αν στοιχηματίσω είναι μια καλή ευκαιρία να ελέγξω την τύχη μου» ή «Είναι αδύνατο να προβλέψει κανείς τον νικητή ή τον χαμένο σε ένα παιχνίδι τζόγου» και σχετικά με τις παρανοήσεις «Αν χάσω σε ένα τυχερό παιχνίδι είναι επειδή έπαιξα άσχημα» ή «Οποιοδήποτε μπορεί να σταματήσει εύκολα τον τζόγο».

Τέλος, για την μέτρηση της πιθανολογικής συλλογιστικής χρησιμοποιήθηκε το Ερωτηματολόγιο «Το Πλάνο του Παίχτη», Player Plan Questionnaire το οποίο είναι μια παραλλαγή του ερωματολογίου Η Πλάνη του Παίχτη, Gambler Fallacy Task (GFT, Primi and Chiesi 2011) καθώς δεν κατέστη δυνατή η εύρεση του συγκεκριμένου ερωτηματολογίου. Οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να απαντήσουν ερωτήσεις του τύπου, « Ποιο θα είναι το αποτέλεσμα μετά από 5 ρίψης ενός νομίσματος». Συνολικά οι συμμετέχοντες απάντησαν σε 3 ανοικτού τύπου ερωτήσεις οι οποίες αξιολογούσαν την πλάνη του παίχτη.

7.3 Πλάνο Στατιστικών Αναλύσεων.

Για να μπορέσει να διεκπεραιωθεί η συγκεκριμένη έρευνα έγινε χρήση του στατιστικού προγράμματος SPSS 25 για Windows. Με σκοπό να ολοκληρωθεί η στατιστική ανάλυση, τα δεδομένα τα οποίοι συλλέχτηκαν από τους συμμετέχοντες, οργανώθηκαν, κωδικοποιήθηκαν και καταχωρήθηκαν για περεταίρω επεξεργασία.

Σε ένα δεύτερο στάδιο το οποίο είχε στόχο να αξιολογηθούν οι διαστάσεις οι οποίες εξετάζονται στην συγκεκριμένη έρευνα εφαρμόστηκε ένας ημι-πειραματικός σχεδιασμός δυο μετρήσεις (πριν την παρέμβαση και μετά την παρέμβαση). Οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να συμπληρώσουν τις κλίμακες πριν αλλά και μετά την παρέμβαση (pre-test). Οι συμμετέχοντες στην συγκεκριμένη παρέμβαση κλήθηκαν να ολοκληρώσουν μια σειρά από εκπαιδευτικές δραστηριότητες.

Αρχικά πραγματοποιήθηκε ανάλυση Independent-samples T-test για να συγκριθεί το φύλο (Άντρες, γυναίκες), σε σχέση με την συνολική ενασχόληση ως προς τα τυχερά παιχνίδια. Για να ελεγχθεί η επίδραση της ηλικίας όσον αφορά την συνολική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια διεξήχθη ανάλυση Independent-samples T-test. Συγκεκριμένα πραγματοποιήθηκε σύγκριση μεταξύ της ηλικιακής ομάδας 25 ετών και κάτω, με την ηλικιακή ομάδα των 25 ετών και πάνω σε σχέση με την συνολική ενασχόληση σχετικά με τα τυχερά παιχνίδια. Για να εξακριβωθεί η επίδραση της εκπαίδευσης στην συνολική

ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια έγινε ανάλυση Independent-samples T-test.

Συγκεκριμένα έγινε σύγκριση μεταξύ των συμμετεχόντων τα οποία είχαν πτυχίο με τα άτομα τα οποία είχαν μεταπτυχιακό ως προς συνολική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια. Στην συνέχεια έγινε ανάλυση One – Way ANOVA, με σκοπό να συγκριθούν οι κατηγορίες εισοδήματος σε σχέση με συνολική ενασχόληση σχετικά με τα τυχερά παιχνίδια. Στην συνέχεια ακολούθησε ανάλυση Tukey's Test με σκοπό να διαφανεί σε ποια από τις κατηγορίες εισοδήματος εντοπίζεται διαφορά σε σχέση με την συνολική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια.

Πραγματοποιήθηκε ανάλυση Independent-samples T-test για να συγκριθεί το φύλο (Άντρες, γυναίκες), σε σχέση με τις γνώσεις και παρανοήσεις ως προς τα τυχερά παιχνίδια. Για να ελεγχθεί η επίδραση της ηλικίας σε σχέση με τις γνώσεις και παρανοήσεις διεξήχθη ανάλυση Independent-samples T-test . Συγκεκριμένα πραγματοποιήθηκε σύγκριση μεταξύ της ηλικιακής ομάδας 25 ετών και κάτω, με την ηλικιακή ομάδα των 25 ετών και πάνω σε σχέση με τις γνώσεις και παρανοήσεις σχετικά με τα τυχερά παιχνίδια. Για να εξακριβωθεί η επίδραση της εκπαίδευσης στις γνώσεις και παρανοήσεις έγινε ανάλυση Independent-samples T-test. Συγκεκριμένα έγινε σύγκριση μεταξύ των συμμετεχόντων τα οποία είχαν πτυχίο με τα άτομα τα οποία είχαν μεταπτυχιακό ως προς τις γνώσεις και παρανοήσεις σχετικά με τα τυχερά παιχνίδια. Στην συνέχεια έγινε ανάλυση One – Way ANOVA με σκοπό να συγκριθούν οι κατηγορίες εισοδήματος σε σχέση με τις γνώσεις και παρανοήσεις σχετικά με τα τυχερά παιχνίδια. Στην συνέχεια ακολούθησε ανάλυση Tukey's Test με σκοπό να διαφανεί σε ποια από τις κατηγορίες εισοδήματος εντοπίζεται διαφορά σε σχέση με τις γνώσεις και παρανοήσεις με τα τυχερά παιχνίδια.

Με στόχο να διερευνηθεί η σχέση μεταξύ της συνολικής ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια, τις γνώσεις και παρανοήσεις και της ηλικίας πραγματοποιήθηκε ανάλυση Pearson's r correlations πριν από την παρέμβαση. Επίσης πραγματοποιήθηκε ανάλυση

Pearson's r correlations, για να διερευνηθεί η σχέση μεταξύ της συνολικής ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια, τις γνώσεις και παρανοήσεις και της ηλικίας μετά την παρέμβαση.

Για να συγκριθεί το επίπεδο ενασχόλησης των συμμετεχόντων με τα τυχερά παιχνίδια πριν και μετά την παρέμβαση πραγματοποιήθηκε ανάλυση Paired-sample T-Test . Στην συνέχεια με σκοπό να συγκριθεί το επίπεδο των γνώσεων και παρανοήσεων των συμμετεχόντων με τα τυχερά παιχνίδια πριν και μετά την παρέμβαση πραγματοποιήθηκε επίσης ανάλυση Paired- sample T-Test. Τέλος για να ελεγχθεί το επίπεδο Πλάνης του παίκτη έγινε σύνοψη των ορθών απαντήσεων και διαμορφώθηκε μια βαθμολογία πιθανολογικού συλλογισμού από 0-3 οι υψηλότερες βαθμολογίες αντιστοιχούν σε υψηλή ικανότητα λογικής η οποία αποφεύγει την πλάνη του παίκτη.

7.4 Διαδικασία.

Αρχικά έγινε ενημέρωση μέσω του διαδικτύου (Μέσα κοινωνικής δικτύωσης και ηλεκτρονικό ταχυδρομείο), καθώς επίσης και από ενημερωτικά φυλλάδια τα οποία αναρτήθηκαν σε συγκεκριμένα σημεία στο Πανεπιστήμιο Νεάπολις Πάφος και στο Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου τα οποία σκοπό είχαν την ενημέρωση για το πρόγραμμα και την πορεία του. Σε περίοδο μιας εβδομάδας έγινε η συγκέντρωση των συμμετεχόντων. Με την ολοκλήρωση της συγκέντρωσης των συμμετεχόντων ακολούθησε η κύρια φάση της παρέμβασης. Οι συμμετέχοντες ενημερώθηκαν ότι η συμμετοχή στην συγκεκριμένη έρευνα είναι εθελοντική και ανώνυμη. Μετά την ενημέρωση κλήθηκαν να υπογράψουν το σχετικό έντυπο συγκατάθεσης όπου διαβεβαιώθηκε ότι τα δεδομένα τους θα αντιμετωπιστούν με εχεμύθεια καθώς επίσης ότι έχουν το δικαίωμα να αποχωρήσουν από την έρευνα οποιαδήποτε στιγμή επιθυμούν χωρίς οποιεσδήποτε συνέπειες. Η παρέμβαση έλαβε χώρα εντός του χώρου του (Πανεπιστημίου Νεάπολις και του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου) και περιελάμβανε δυο κύρια μέρη, δυο ωρών το κάθε ένα (ένα για κάθε εβδομάδα). Η παρέμβαση διεξήχθη από ειδικό κλινικό ψυχολόγο, συμπεριλαμβανομένου του επιστημονικά υπεύθυνου συντονιστή.

Πιο συγκεκριμένα οι ενότητες περιλάμβαναν ασκήσεις στις οποίες οι συμμετέχοντες είχαν την ευκαιρία να εφαρμόσουν την εκμαθημένη δεξιότητα/έννοια σε πλασματικές καταστάσεις παιχνιδιού. Στόχος των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων ήταν η προώθηση και η γενίκευση των προτεινόμενων δεξιοτήτων στην πραγματική ζωή. Η παρέμβαση είχε επίσης σαν στόχο να δημιουργηθούν πολλαπλασιαστές ομότιμοι νέοι έως ώστε να διασφαλιστεί η συνέχεια του προγράμματος (peer-learning) . Για τον λόγο αυτό ζητήθηκε σε κάθε ομάδα παρέμβασης η εθελοντική συμμετοχή σε εκπαίδευση που αφορά την εφαρμογή του προγράμματος.

Κατά την διάρκεια της διαδικασίας, ο κάθε εκπαιδευτής χρησιμοποίησε ένα πρωτόκολλο θεραπείας για να δράσει στην περίπτωση της κατάρτισης με στόχο να διευκολυνθεί η επίτευξη του κάθε προτεινόμενου στόχου. Το περιεχόμενο της κατάρτισης παρουσιάστηκε μέσω διαφανειών, PowerPoint και βίντεο. Για την υλοποίηση κάθε δραστηριότητας, χρησιμοποιήθηκε η εξής διαδικασία: (α) αρχικές οδηγίες από τον εκπαιδευτή, (β) την εκτέλεση της εργασίας από τους συμμετέχοντες, (γ) διαδραστική συζήτηση καθώς και σύνθεση των περιεχομένων, (δ) και παροχή περιλήψεων στους συμμετέχοντες.

Στην αρχική συνάντηση πραγματοποιήθηκε μια γνωριμία ανάμεσα στους συμμετέχοντες και τους εκπαιδευτές και στην συνέχεια δόθηκε έντυπο ενημέρωσης και συγκατάθεσης για την συγκεκριμένη έρευνα καθώς επίσης και για τον σκοπό τους προγράμματος. Μετά τους δόθηκε σχετικό έντυπο με τις ημερομηνίες και τις ώρες του προγράμματος. Τέλος, ακολούθησε η προ-μέτρηση όπου χορηγήθηκαν τα ερωτηματολόγια στους συμμετέχοντες. Προκειμένου να αξιολογηθούν οι διαστάσεις που εξετάζονται στην μελέτη, εφαρμόστηκε ένας ημι-πειραματικός σχεδιασμός με δύο μετρήσεις (Πριν την παρέμβαση και μετά την παρέμβαση). Έτσι οι συμμετέχοντες συμπλήρωσαν πρώτα τα ερωτηματολόγια τα οποία σχετίζονταν με τα τυχερά παιχνίδια και τον στοιχηματισμό. Στην δεύτερη συνάντηση η οποία μαζί με την Τρίτη συνάντηση αποτελούσαν το κύριο

μέρος της παρέμβασης έγινε συζήτηση για τα παιχνίδια με τυχαία έκβαση και για τα παιχνίδια με μη τυχαία έκβαση. Στις εκπαιδευτικές δραστηριότητες έγινε χρήση τράπουλας και ρουλέτας καθώς επίσης και ρίψη νομισμάτων.

Στην τρίτη συνάντηση πραγματοποιήθηκε το δεύτερο μέρος της παρέμβασης η οποία περιελάμβανε εκπαιδευτικές δραστηριότητες, λαχειοφόρο αγορά και προβολή βίντεο του Ηλία Αναστασιάδη με τίτλο «TEDX 526 ημέρες», όπου ο πρωταγωνιστής παρουσίασε την δική του ιστορία για τον εθισμό στον τζόγο και το τρόπο με το οποίο το αντιμετώπισε. Στην συνέχεια ακολούθησε συζήτηση με θέμα τις προλήψεις όπου ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες να αναφέρουν παραδείγματα προληπτικών συμπεριφορών.

Στην τέταρτη συνάντηση οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να συμπληρώσουν τις κλίμακες των ερωτηματολογίων (post-test) με τα τυχερά παιχνίδια και τον στοιχηματισμό. Τα ερωτηματολόγια χορηγήθηκαν με την εξής σειρά: South Oak Gambling Screen (SOGS-RA; Winter et al, 1993) Questionnaire of Attitude and Knowledge About Gambling (Ferland et al, 2002), Gambling Attitude Scale (Delfabbro & Thrupp, 2003), Superstitious Thinking Scale (STS, Kokis et al, 2002) και Player Plan Questionnaire. (GFT, Primi and Chiesi, 2011). Η χορήγηση των ψυχομετρικών εργαλείων διήρκεσε 30 λεπτά και οι εκπαιδευτές δεν ήταν παρόντες στην διαδικασία χορήγησης. Συνολικά το κύριο μέρος της παρέμβασης έγινε δυο εβδομάδες μετά την προ-μέτρηση και η μετα-μέτρηση έγινε μια εβδομάδα μετά το τέλος της παρέμβασης (σε σύνολο 5 εβδομάδων από την προ-μέτρηση). Στην συνέχεια ακολούθησε τελική συνάντηση με τους συμμετέχοντες όπου ενημερώθηκαν και έλαβαν ανατροφοδότηση σχετικά με την έρευνα. Τέλος, οι εκπαιδευτές ευχαρίστησαν τους συμμετέχοντες για την εθελοντική τους συμμετοχή.

7.5 Αποτελέσματα

Ερευνητικό Ερώτημα 1.

Σύμφωνα με την ανάλυση independent -sample t-test, κατέδειξε ότι υπήρξε στατιστικά σημαντική διαφορά ανάμεσα στους άντρες ($M= 26.57$, $T.A= 4.93$) και στις γυναίκες ($M=$

23.13, $T.A = 2.10$), $t(20)$, $p = .03$, όσον αφορά την ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια, με τους άντρες να έχουν υψηλότερα επίπεδα ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια.

Πίνακας 1: Η Επίδραση του Φύλου στην Ενασχόληση με τα Τυχερά Παιχνίδια

Συνολική Αξιολόγηση τζόγου (πριν την παρέμβαση)	Άντρες		Γυναίκες		$t(20)$	P
	M	SD	M	SD		
	26.57	4.93	23.13	2.10	2.33	.03

Όσον αφορά την επίδραση των ηλικιακών ομάδων έναντι της ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια, η ανάλυση independent-sample t-test κατάδειξε ότι δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά ανάμεσα στους νεαρούς ενήλικες (18-25 ετών) ($M = 22.90$, $T.A = 1.45$) και στους ενήλικες (25 και άνω), ($M = 25.33$, $T.A = 4.40$), $t(20) = -1.67$, $p = .11$, όσον αφορά την ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια. Παρόλο που διαφαίνεται ότι υπάρχει διαφορά ανάμεσα στους μέσους όρους με τους ενήλικες να ασχολούνται περισσότερο από τους νεαρούς ενήλικες με τα τυχερά παιχνίδια εντούτοις η διαφορά αυτή δεν είναι στατιστικά σημαντική.

Πίνακας 2: Η επίδραση των Ηλικιακών Ομάδων στην Ενασχόληση με τα Τυχερά Παιχνίδια

Συνολική Αξιολόγηση τζόγου (πριν την παρέμβαση)	18-25 ετών		25 και άνω		$t(20)$	P
	M	SD	M	SD		
	22.90	1.45	25.33	4.40	-1.67	.11

Η ανάλυση independent-sample t-test, κατέδειξε ότι δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά ανάμεσα στους συμμετέχοντες οι οποίοι κατέχουν πτυχίο ($M = 23.81$), $T.A =$

2.36) με τους συμμετέχοντες οι οποίοι κατέχουν μεταπτυχιακό, ($M=25.00$, $T.A= 5.24$), $t(17)=-.67$, $p=.51$. όσον αφορά την ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια.

Πίνακας 3: Η Επίδραση της Εκπαίδευσης στην Ενασχόληση με τα Τυχερά Παιχνίδια.

Συνολική Αξιολόγηση τζόγου (πριν την παρέμβαση)	Πτυχίο		Μεταπτυχιακό		$t(17)$	P
	M	SD	M	SD		
	23.81	2.36	25.00	5.24	-.67	.51

Τέλος, η ανάλυση One-Way- ANOVA έδειξε ότι υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά ανάμεσα στο εισόδημα και την ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια, $F(3,18)=18.69$, $p=.00$. Με σκοπό να εντοπιστεί η στατιστικά σημαντική διαφορά ανάμεσα στις κατηγορίες εισοδήματος έγινε ανάλυση Tukey's HSD Test η οποία ανέδειξε ότι η μέση τιμή [ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια] είναι σημαντικά διαφορετική μεταξύ των ατόμων με εισόδημα (2000-4000) ευρώ και όλες τις υπόλοιπες κατηγορίες εισοδήματος (0-480), (480-1000), (1000-2000) ευρώ, [$p=.00$, 95% C.I = (-14.49, -5.93), $p=.00$, 95C.I= (-15.52, -6.81), $p=.00$, 95% C.I = (-13.63, -5.08)]. Με βάση τα αποτελέσματα τα άτομα με το μεγαλύτερο εισόδημα (2000-4000) ευρώ έχουν περισσότερη ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια παρά τα άτομα με χαμηλότερα εισοδήματα.

Ερευνητικό Ερώτημα 2

Σύμφωνα με την ανάλυση independent -sample t-test, κατέδειξε ότι δεν υπήρξε στατιστικά σημαντική διαφορά ανάμεσα στους άντρες ($M=23.81$, $T.A= 2.36$) και στις γυναίκες ($M=25.00$, $T.A= 5.24$), $t(20)$, $p=.454$, όσον αφορά τις γνώσεις και παρανοήσεις για τα τυχερά παιχνίδια. Παρόλο που υπήρχε σχετικά μικρή διαφορά ανάμεσα στους μέσους όρους αυτό δεν ήταν στατιστικά σημαντικό.

Πίνακας 4: Η επίδραση του Φύλου στις Γνώσεις και Παρανοήσεις για τα Τυχερά Παιχνίδια.

Γνώσεις και παρανοήσεις (πριν την παρέμβαση)	Άντρες		Γυναίκες		t(20)	P
	M	SD	M	SD		
	23.81	2.36	25.00	5.24	-1.01	.454

Όσον αφορά την επίδραση των ηλικιακών ομάδων έναντι των γνώσεων και παρανοήσεων με τα τυχερά παιχνίδια η ανάλυση independent-sample t-test κατάδειξε ότι δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά ανάμεσα στους νεαρούς ενήλικες (18-25 ετών) ($M=35.00$, $T.A=3.43$) και στους ενήλικες (25 και άνω), ($M=35.66$, $T.A=4.33$), $t(20)=.394$, $p=.136$, όσον αφορά την ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια.

Πίνακας 5: Η Επίδραση των Ηλικιακών Ομάδων στις Γνώσεις και Παρανοήσεις για τα Τυχερά Παιχνίδια

Γνώσεις και παρανοήσεις (πριν την παρέμβαση)	18-25 ετών		25 και άνω		t(20)	P
	M	SD	M	SD		
	35.00	3.43	35.66	4.33	3.94	.136

Η ανάλυση independent-sample t-test, κατέδειξε ότι υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά ανάμεσα στους συμμετέχοντες οι οποίοι κατέχουν πτυχίο ($M=34.18$), $T.A=3.28$) με τους συμμετέχοντες οι οποίοι κατέχουν μεταπτυχιακό, ($M=38.00$, $T.A=3.32$), $t(17)=-.67$, $p=.017$ όσον αφορά τις γνώσεις και τις παρανοήσεις με τα τυχερά παιχνίδια. Τα άτομα με μεταπτυχιακό εμφανίζουν λιγότερες γνώσεις και περισσότερες παρανοήσεις σχετικά με τα τυχερά παιχνίδια παρά τα άτομα με πτυχίο.

Πίνακας 6: Η Επίδραση της Εκπαίδευσης στις Γνώσεις και Παρανοήσεις Σχετικά με τα Τυχερά Παιχνίδια

Γνώσεις και παρανοήσεις (πριν την παρέμβαση)	Πτυχίο		Μεταπτυχιακό		t(17)	P
	M	SD	M	SD		
	34.18	3.28	38.00	3.32	-2.65	.017

Τέλος, η ανάλυση One-Way- ANOVA έδειξε ότι δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά ανάμεσα στις κατηγορίες εισοδήματος και τις γνώσεις και παρανοήσεις σχετικά με τα τυχερά παιχνίδια, $F(3,18)=.789$, $p=.51$.

Ερευνητικό Ερώτημα 3

Πραγματοποιήθηκε ανάλυση Pearson's r correlation, για την συσχέτιση ανάμεσα στην συνολική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια τις γνώσεις και παρανοήσεις και την ηλικία πριν την εφαρμογή της παρέμβασης. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι υπάρχει θετική σχέση ανάμεσα στην ηλικία και στην συνολική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια. ($r = .50$, $p=.017$). Οι υπόλοιπες σχέσεις δεν είναι σημαντικά στατιστικές.

Πίνακας 7: Συσχέτιση Ανάμεσα στην Συνολική Ενασχόληση με τα Τυχερά Παιχνίδια, τις Γνώσεις και Παρανοήσεις και την Ηλικία πριν την Εφαρμογή της Παρέμβασης

Μεταβλητές	1	2	3
1. Ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια	--	-.21	.50
2. Γνώσεις και παρανοήσεις	--	--	.71
3. Ηλικία	--	--	--

Ερευνητικό Ερώτημα 4

Πραγματοποιήθηκε ανάλυση Pearson's r correlation, για την συσχέτιση ανάμεσα στην συνολική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια τις γνώσεις και παρανοήσεις και την ηλικία μετά την εφαρμογή της παρέμβασης. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι δεν υπήρξε στατιστικά σημαντική διαφορά στις παραπάνω σχέσεις.

Πίνακας 8: Συσχέτιση Ανάμεσα στην Συνολική Ενασχόληση με τα Τυχερά Παιχνίδια, τις Γνώσεις και Παρανοήσεις και την Ηλικία μετά την Εφαρμογή της Παρέμβασης

Μεταβλητές	1	2	3
1. Ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια	--	.22	-.36
2. Γνώσεις και παρανοήσεις	--	--	.23
3. Ηλικία	--	--	--

Ερευνητικό Ερώτημα 5

Για να ελεγχθεί εάν υπήρχε στατιστικά σημαντική διαφορά όσον αφορά την ενασχόληση μετά τυχερά παιχνίδια πριν και μετά την παρέμβαση έγινε ανάλυση paired sample t-test. Η ανάλυση κατέδειξε ότι δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά πριν την παρέμβαση ($M=24.41$, $T.A= 3.62$), αλλά ούτε και μετά την παρέμβαση ($M=23.35$, $T.A= 3.82$), $t(16)=-.76$, $p=.46$. Παρόλο που υπάρχει μια μικρή διαφορά στους μεσαίους όρους εν τούτοις δεν είναι στατιστικά σημαντική.

Πίνακας 9: Σύγκριση Ανάμεσα στην Ενασχόληση με τα Τυχερά Παιχνίδια πριν και μετά την Παρέμβαση.

Συνολική Αξιολόγηση τζόγου (πριν και μετά την παρέμβαση)	Πριν		Μετά		t(16)	P
	M	SD	M	SD		
	24.42	3.62	23.35	3.82	.76	.46

Ερευνητικό Ερώτημα 6

Στην ίδια γραμμή, η ανάλυση paired- sample t-test, έδειξε ότι υπάρχει στατιστική διαφορά ανάμεσα στις γνώσεις και παρανοήσεις πριν (M= 34.94, T.A= 4.10) και μετά την παρέμβαση (M= 37.64, T.A= 3.42), $t(16) = -2.18$, $p = .044$. Αυτό, αποτελεί παράδοξο εύρημα καθώς μετά την εφαρμογή της παρέμβασης, οι γνώσεις μειώθηκαν και οι παρανοήσεις αυξήθηκαν.

Πίνακας 10: Σύγκριση Ανάμεσα στις Γνώσεις και Παρανοήσεις Πριν και Μετά την Παρέμβαση.

Γνώσεις και παρανοήσεις (πριν και μετά την παρέμβαση)	Πριν		Μετά		t(16)	P
	M	SD	M	SD		
	34.94	4.10	37.64	3.42	-2.18	.044

Ερευνητικό Ερώτημα 7

Για την αξιολόγηση της πλάνης του παίχτη καταγράφηκαν τα αποτελέσματα από το ερωτηματολόγιο (Player's Fallacy questionnaire), όπου εμφανίστηκε πλάνη του παίχτη 23% (5/22) στην πρώτη μέτρηση πριν την παρέμβαση και 29% (5/17) στην δεύτερη μέτρηση μετά την παρέμβαση. Είναι ενδιαφέρον να σημειωθεί ότι εμφανίζεται αύξηση στην πλάνη παίχτη μετά την παρέμβαση.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8: ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Η παρούσα έρευνα αποτελεί μέρος μιας ευρύτερης έρευνας, η οποία εφάρμοσε και αξιολόγησε μια ολοκληρωμένη παρέμβαση για την πρόληψη της προβληματικής ενασχόλησης των νέων με τα τυχερά παιχνίδια, ως προς τις στάσεις, τις γνώσεις και παρανοήσεις, τις δυσλειτουργικές πεποιθήσεις, την πλάνη του παίχτη και την αντίληψη για την οικονομική αποδοτικότητα. (Flora, et al, 2019).

Τα κύρια ερευνητικά ερωτήματα σε πρώτη φάση ήταν να αξιολογηθεί η επίδραση των δημογραφικών παραγόντων (φύλο, ηλικία, εκπαίδευση, εισόδημα), σε σχέση με την ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια και τις γνώσεις και παρανοήσεις με τα τυχερά παιχνίδια. Σε δεύτερη φάση, ακολούθησε η διερεύνηση του συσχετισμού μεταξύ της συνολικής ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια με τις γνώσεις και παρανοήσεις και την ηλικία πριν και μετά την παρέμβαση. Σε τρίτη φάση, ακολούθησε διερεύνηση ανάμεσα στην σχέση μεταξύ της συνολικής ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια και των γνώσεων και παρανοήσεων πριν και μετά την παρέμβαση. Τέλος, έγινε σύγκριση των απαντήσεων που δόθηκαν σχετικά με την Πλάνη του παίχτη πριν και μετά την παρέμβαση.

Στην συγκεκριμένη έρευνα, όσον αφορά την επίδραση των δημογραφικών παραγόντων και την ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια βρέθηκε στατιστικά σημαντική διαφορά στο φύλο. Με τους άντρες να επιδεικνύουν υψηλότερα επίπεδα ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια παρα τις γυναίκες. Αυτό επιβεβαιώνεται και από παλαιότερες έρευνες όσον αφορά την συνολική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια και την επίδραση του φύλου.(Fong & Orizio, 2005, Stoletenberg et al, 2007, Volberg, et al, 2017). Επίσης σε διαχρονική μελέτη που έγινε από την Σουηδική Υπηρεσία Δημόσιας Υγείας, (2010) βρέθηκε ότι οι γυναίκες ξοδεύουν λιγότερα χρήματα από τους άντρες στα τυχερά παιχνίδια. Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι οι γυναίκες προτιμούν περισσότερο τα παιχνίδια που βασίζονται στην τύχη παρά σε παιχνίδια ανταγωνισμού ή δεξιοτήτων. (Harron & Derevensky, 2001). Στην σημερινή εποχή και ιδιαίτερα με τα την αδειοδότηση

των καζίνο και άλλων ιδιωτικών εταιριών τα παιχνίδια τα οποία βασίζονται στην τύχη αυξήθηκαν αρκετά.

Όσον αφορά την συνολική ενασχόληση μετα τυχερά παιχνίδια και την ηλικία, η παρούσα έρευνα σε αντίθεση με την διεθνή βιβλιογραφία δεν κατέδειξε στατιστικά σημαντική διαφορά. (Tavares, et al , 2001), (Worthington et al 2003), (Tan et al, 2010), (Volberg, 2011). Ωστόσο η συγκεκριμένη έρευνα κατέδειξε ελαφριά διαφορά στον μέσο όρο ανάμεσα στις ηλικιακές ομάδες (18-25) και (25 και άνω), με τους μεγαλύτερους (25 και άνω) να δείχνουν μεγαλύτερη ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια. Στην βιβλιογραφική ανασκόπηση είναι ξεκάθαρο ότι όσο αυξάνεται η ηλικία τόσο αυξάνεται και η ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια. Ο Volberg (2011), επισήμανε ότι η ηλικία (29 και κάτω) αποτελεί και ένα παράγοντα υψηλού κινδύνου όσον αφορά την συνολική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια και τον στοιχηματισμό.

Συνεχίζοντας, παρατηρήθηκε στατιστικά σημαντική διαφορά όσον αφορά την συνολική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια και το εισόδημα. Συγκεκριμένα, τα άτομα τα οποία λάμβαναν εισόδημα άνω το 2000 ευρώ τον μήνα είχα υψηλότερα ποσοστά ενασχόλησης με τον τζόγο παρά τα άτομα τα οποία λάμβαναν εισόδημα, (0-480), (480-1000), (1000-2000). Το αποτέλεσμα αυτό επιβεβαιώνεται και από την βιβλιογραφία παρά το γεγονός ότι είναι περιορισμένη. (Mc Donald et al, 2004) (Tan et al, 2010). Σε αυτή την περίπτωση φαίνεται ότι ο τζόγος είναι μια δαπανηρή ασχολία και έτσι τα άτομα με μεγαλύτερο εισόδημα μπορούν να ασχολούνται με μεγαλύτερη άνεση με τον τζόγο. Στην συγκεκριμένη περίπτωση η διεθνή βιβλιογραφία, είναι μειωμένη και χρειάζονται περισσότερες έρευνες έως ώστε να διερευνηθούν οι παράγοντες οι οποίοι μπορούν να οδηγήσουν σε αυτό το αποτέλεσμα.

Επίσης, η διερεύνηση της συνολικής ενασχόλησης σε σχέση με το επίπεδο μόρφωσης σε αντίθεση με την διεθνής βιβλιογραφία δεν κατέδειξε στατιστικά σημαντική διαφορά. Στην διεθνή βιβλιογραφία αναφέρεται ότι τα άτομα με χαμηλό μορφωτικό επίπεδο έχουν

μεγαλύτερη ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια (Johansson et al., 2009, Delfabbro, 2012; Williams et al., 2012a,b) και βρίσκονται επίσης και σε επίπεδο υψηλού κινδύνου όσον αφορά την συνολική ενασχόληση (Volberg, 2011). Στην συγκεκριμένη έρευνα παρατηρήθηκε παραδόξως ότι τα άτομα με μεταπτυχιακό, είχαν περισσότερη ενασχόληση παρά τα άτομα με πτυχίο. Αυτό, πιθανός να εξηγείται και από το μικρό δείγμα όπου δεν μας επιτρέπει να γενικεύσουμε τα ευρήματα της έρευνας. Επίσης, τι γεγονός ότι τα άτομα τα οποία συμμετείχαν στην έρευνα ήταν υψηλού μορφωτικού επιπέδου πιθανόν να επηρέασε και τα αποτελέσματα.

Συνεχίζοντας, όσον αφορά την επίδραση των δημογραφικών παραγόντων σε σχέση με τις γνώσεις και παρανοήσεις παρατηρήθηκε στατιστική διαφορά μόνο σε σχέση με το επίπεδο εκπαίδευσης. Συγκεκριμένα τα άτομα τα οποία κατείχαν μεταπτυχιακό, παραδόξως παρουσίασαν λιγότερες γνώσεις και περισσότερες παρανοήσεις σχετικά με τα τυχερά παιχνίδια παρά τα άτομα με πτυχίο. Αυτό είναι αντίθετο με το τι αναφέρεται στην βιβλιογραφία όπου τα άτομα τα οποία έχουν υψηλότερη γνωστική ικανότητα και μεγαλύτερη ανάγκη για μάθηση, εμφανίζουν λιγότερες προληπτικές πεποιθήσεις προς τα τυχερά παιχνίδια και χρησιμοποιούν την λογική τους (Stanovich & West, 2008; Ramasamy, 2011). Αυτό, πιθανόν να οφείλεται στο γεγονός ότι το δείγμα είναι αρκετά μικρό. Επίσης τα άτομα με πτυχίο ήταν περισσότερα στο δείγμα παρά τα άτομα με μεταπτυχιακό. Όσον αφορά την ηλικία παρατηρήθηκε ότι τα άτομα άνω 25 ετών και άνω είχαν περισσότερες γνώσεις και λιγότερες παρανοήσεις από τα άτομα 25 ετών και κάτω. Στην βιβλιογραφία δεν υπάρχουν αρκετές έρευνες όσον αφορά την ηλικία και τις γνώσεις και παρανοήσεις. Εν τούτοις, όσον μεγαλύτερη η ηλικία τόσο λιγότερα και τα λάθη στην σκέψη σύμφωνα με την (Ramasamy, 2011). Αν και υπήρξε μια μικρή διαφορά στον μέσο όρο δεν ήταν στατιστικά σημαντική.

Όσον αφορά το εισόδημα δεν εντοπίστηκαν έρευνες που να αναφέρονται στην σχέση του επαγγέλματος με τις γνώσεις και παρανοήσεις. Συγκεκριμένα για το εισόδημα, παρόλο

που δεν υπήρξε στατιστικά σημαντική διαφορά ο μέσος όρος των ατόμων με εισόδημα 2000-4000 ήταν μικρότερος από τα άτομα με (0-480, 480-1000, 1000-2000). Το όποιο υποδηλώνει ότι τα άτομα με εισόδημα 2000-4000 είχαν περισσότερες γνώσεις και λιγότερες παρανοήσεις από τα άτομα με εισόδημα (0-480, 480-1000, 1000-2000).

Επιπλέον πραγματοποιήθηκε συσχέτιση ανάμεσα στην συνολική ενασχόληση, την ηλικία και τις γνώσεις και παρανοήσεις πριν και μετά την παρέμβαση. Τα αποτελέσματα της συσχέτισης κατέδειξαν θετική συσχέτιση μόνον όσον αφορά την ηλικία και την συνολική ενασχόληση. Δηλαδή, όσο η ηλικία αυξανόταν τόσο αυξανόταν και η συνολική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια. Αυτό είναι σε συνέπεια και με την βιβλιογραφία η οποία αναφέρει ότι τα μεγαλύτερα άτομα έχουν μεγαλύτερη ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια Volberg (2011). Η συσχέτιση μετά την παρέμβαση δεν κατέδειξε καμία συσχέτιση όσον αφορά την ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια, την ηλικία και τις γνώσεις και παρανοήσεις. Αυτό πιθανόν να οφείλεται στο γεγονός ότι το δείγμα της παρέμβασης ήταν μικρό αλλά και στο γεγονός δεν υπήρξε ομοιογένεια όσον αφορά το ποσοστό των ατόμων που ανήκουν στην κάθε κατηγορία (φύλο, ηλικία, εισόδημα, εκπαίδευση).

Παρόλο που στην βιβλιογραφία αναφέρεται ότι η συστηματική ανάλυση και η μετά-ανάλυση των γνωστικών παρεμβάσεων, κατέδειξε ότι οι συμπεριφορικές-γνωστικές παρεμβάσεις όσον αφορά το πρόβλημα του τζόγου είναι αποτελεσματικές ακόμα και 3 μήνες μετά την παρέμβαση (Gooding & Tarrier, 2009), η συγκεκριμένη παρέμβαση δεν έδειξε κάτι τέτοιο. Συγκεκριμένα, η συνολική ενασχόληση του τζόγου πριν την παρέμβαση σε σύγκριση με την συνολική ενασχόληση μετά την παρέμβαση δεν ήταν στατιστικά σημαντική παρόλο υπάρχει μια διαφορά στον μέσο όρο των δυο μετρήσεων κάτι το οποίο πιθανόν να υποδηλώνει επιτυχία της παρέμβασης. Το μικρό δείγμα, καθώς επίσης και το γεγονός ότι μερική από τους συμμετέχοντες, απουσίαζαν σε μερικές από τις δραστηριότητες πιθανόν να επηρέασε και το επίπεδο της συνολικής ενασχόλησης και το επίπεδο συλλογιστικής λογικής του με αυτά.

Όσον αφορά τις γνώσεις και παρανοήσεις στην συγκεκριμένη παρέμβαση τα αποτελέσματα εκ πρώτης φαίνονται να είναι παράδοξα. Στην βιβλιογραφία αναφέρεται ότι μετά από συμπεριφορικές παρεμβάσεις οι γνώσεις και παρανοήσεις μειώνονται. Παρόλα αυτά, στην συγκεκριμένη περίπτωση υπάρχουν παράγοντες όπου πιθανόν να επηρέασαν τα προσδοκώμενα αποτελέσματα. Στην συγκεκριμένη έρευνα μερικοί από τους συμμετέχοντες, δεν μπόρεσαν να παρακολουθήσουν την παρέμβαση στην ολότητα της. Αυτό πιθανόν να οφείλεται και στο γεγονός ότι για να μπορέσεις να ολοκληρώσει ένα άτομο μια γνωστική-συμπεριφορική παρέμβαση χρειάζεται να αντιμετωπίσει την αντίσταση στην αλλαγή βασικών χαρακτηριστικών της προσωπικότητας του, κάτι το οποίο δεν μπορεί να γίνει από όλα τα άτομα. (Gaelle, et al., 2017).

Τέλος, όσον αφορά την στην Πλάνη του Παίχτη ‘Gambler Fallacy’ μετά την ποιοτική ανάλυση, εμφανίστηκε αύξηση στην πλάνη του παίχτη κάτι το οποίο είναι σε αντίθεση με την βιβλιογραφία. Και σε αυτή την περίπτωση η αντίσταση στην αλλαγή βασικών χαρακτηριστικών της προσωπικότητας του ατόμου, πιθανόν να διαδραμάτισε καταλυτικό ρόλο σε αυτό, καθώς τα άτομα τα όποια συμπλήρωσαν το αρχικό ερωτηματολόγιο ήταν 22 και τα άτομα τα οποία συμπλήρωσαν το τελικό ήταν 17.

Συμπερασματικά, στην παρούσα έρευνα παρατηρήθηκε ότι οι δημογραφικοί παράγοντες κυρίως το φύλο, εισόδημα και λιγότερο η ηλικία έδειξαν να επηρεάζουν την συνολική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια. Συγκεκριμένα, οι άντρες έδειξαν μεγαλύτερη ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια παρα οι γυναίκες, τα άτομα με το μεγαλύτερο εισόδημα (2000 και άνω) έδειξαν επίσης περισσότερη ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια καθώς επίσης και τα άτομα με μεγαλύτερη ηλικία (άνω 29) είχαν ελαφρώς μεγαλύτερη ενασχόληση παρά τα άτομα με μικρότερη ηλικία. Τα αποτελέσματα έδειξαν επίσης ότι υπήρξε συσχέτιση σχετικά με την ηλικία και την συνολική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια πριν την παρέμβαση. Όσον μεγάλωνε η ηλικία τόσο μεγάλωνε και ο βαθμός ενασχόλησης με την ηλικία. Τέλος, όσον αφορά την εφαρμογή της παρέμβασης

κατέδειξε ελαφρώς μη στατιστική διαφορά όσον αφορά την συνολική ενασχόληση πριν και μετά την παρέμβαση. Κατέδειξε επίσης ότι οι γνώσεις και παρανοήσεις αυξήθηκαν μετά την παρέμβαση καθώς επίσης και η Πλάνη του Παίχτη αυξήθηκε με το πέρας της παρέμβασης. Στην συνέχεια θα αναφερθούν οι περιορισμοί της συγκεκριμένη έρευνας καθώς επίσης και οι εισηγήσεις για μελλοντικές έρευνες.

8.1 Περιορισμοί της Έρευνας.

Με τα όσα λέχθηκαν πάρα πάνω είναι εμφανές ότι το μικρό δείγμα είναι το μεγαλύτερο μειονέκτημα της συγκεκριμένης έρευνας. Παρόλα αυτά έγιναν όλες οι ενδεικνύμενες προσπάθειες για να είναι μεγαλύτερο το δείγμα και ομοιογενές . Οι παρεμβάσεις στην Κύπρο ωστόσο είναι σε αρχικό επίπεδο και αυτό δυσκολεύει περισσότερο την διενέργεια των συγκεκριμένων ψυχολογικών παρεμβάσεων.

Το δεύτερο, το οποίο δεν μπόρεσε να πραγματοποιηθεί είναι το γεγονός ότι δεν έγινε κατορθωτό η συγκεκριμένη παρέμβαση να γίνει σε όλη την Κύπρο. Αν και στάλθηκαν email και αντίστοιχα διαφημιστικά φυλλάδια για την συγκεκριμένη παρέμβαση σε όλα τα εκπαιδευτικά ιδρύματα σε όλη την Κύπρο, υπήρξε μόνο ενδιαφέρον από την πόλη και επαρχία της Πάφου και Λεμεσού. Με αυτό σαν δεδομένο, δεν έγινε κατορθωτό να υπάρξουν αναφορές οι οποίες θα αντικατοπτρίζουν το Παγκύπριο σύνολο.

Η βιβλιογραφία όσον αφορά τις γνώσεις και παρανοήσεις και την πλάνη του παίχτη ήταν αρκετά περιορισμένη και έτσι δεν υπήρχαν αρκετά στοιχεία έως ώστε ελεγχθούν τα ευρήματα της συγκεκριμένης έρευνας με αυτά της διεθνής βιβλιογραφίας.

Στην κυπριακή πραγματικότητα οι ψυχοεκπαιδευτικές παρεμβάσεις δεν είναι κάτι το οποίο είναι ευρέως γνωστό και διαδεδομένο στην κοινωνία. Αυτό, είχε ως αποτέλεσμα αρκετή από τους συμμετέχοντες να μην παρακολουθήσουν την παρέμβαση στην ολότητα της. Αυτό με την σειρά του είχε σαν αποτέλεσμα αυτοί που απουσίαζαν ή δεν έμεναν μέχρι το τέλος να μην καταφέρουν να αποκτήσουν μια πλήρη εικόνα για την παρέμβαση.

Τέλος, οι πολιτισμικοί παράγοντες διαδραματίζουν καθοριστικό ρόλο όσον αφορά τις πεποιθήσεις που αποκτούν τα άτομα σχετικά με τα τυχερά παιχνίδια, τις γνώσεις και παρανοήσεις. Αυτό πιθανόν να επηρεάζει και τον τρόπο που απαντούν οι συμμετέχοντες στις ερωτήσεις με σκοπό να είναι αρεστή στο κοινωνικό σύνολο.

8.2 Εισηγήσεις για Μελλοντικές Έρευνες.

Είναι ξεκάθαρο ότι το δείγμα της έρευνας ήταν περιορισμένο και αυτό δεν επιτρέπει τα αποτελέσματα να γενικευτούν στον γενικό πληθυσμό. Παρόλο, που φαίνεται ότι σε μερικές περιπτώσεις υπάρχει διαφοροποίηση πριν και μετά όσον αφορά κυρίως την ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια. Ενθαρρύνεται λοιπόν, να διενεργηθούν περαιτέρω παρεμβάσεις με μεγαλύτερο δείγμα έτσι ώστε να διαφανεί η χρησιμότητα της παρέμβασης (πρόληψη) στον κυπριακό πληθυσμό.

Σε διαφορές χώρες της Ευρώπης, η διενέργεια ενημερωτικής καμπάνιας για θέματα υγείας είναι σε ποιο προηγμένο επίπεδο από ότι στην Κύπρο. Θα μπορούσε και στην Κύπρο, η συγκεκριμένη παρέμβαση να αποτελεί μέρος μιας ευρύτερης καμπάνιας η οποία να αφορά τον τζόγο και την ασφάλεια των παιχτών. Με την ευαισθητοποίηση που θα μπορούσε να προκύψει μέσα από την συγκεκριμένη καμπάνια το κράτος θα μπορούσε να μην ξοδέψει χρήματα με σκοπό την «θεραπεία» των ατόμων που ασχολούνται με τον τζόγο καθώς επίσης και οι πολίτες να ήταν πιο ενημερωμένοι και μερικοί εξ αυτών να απέφευγαν την ψυχοσυναισθηματική αναστάτωση από την ενασχόληση με τον τζόγο.

Σύμφωνα με τον William, (2010) έχει δοθεί αρκετό βάρος όσον αφορά τις εξαρτήσεις από ουσίες στο πεδίο των ερευνών και λιγότερο στην εξάρτηση από τον τζόγο. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα να μην υπάρχουν αρκετά στοιχεία όσον αφορά ακόμα και τα δημογραφικά στοιχεία σε σχέση με τον τζόγο γενικότερα. Σε αρκετές περιπτώσεις η έλλειψη βιβλιογραφίας δυσκολεύει την εφαρμογή των παρεμβάσεων. Ενθαρρύνεται λοιπόν να διενεργηθούν περισσότερες έρευνες σε αυτό τον τομέα.

Οι γνωστικό-συμπεριφορικές παρεμβάσεις στοχεύουν κυρίως στις πεποιθήσεις, σκέψεις και συναισθήματα των ανθρώπων. Αντίστοιχες παρεμβάσεις καλό θα ήταν να καλό να διενεργηθούν σε σχολεία πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Σε αυτές τις ηλικίες συνήθως να άτομα διαμορφώνουν πεποιθήσεις για τον κόσμο γύρω τους. Οι παρεμβάσεις θα μπορούσαν να προωθήσουν την ορθή γνώση και να μειώσουν τις παρανοήσεις για τα τυχερά παιχνίδια. Με αυτό τον τρόπο οι κοινωνία θα μπορούσε να προλάβει την ψυχοσυναισθηματική αναστάτωση στα άτομα που ασχολούνται με τον τζόγο.

Η συγκεκριμένη παρέμβαση δεν κατάφερε να αποδείξει ότι με την εφαρμογή της μπορεί να μειωθεί η συνολική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια, να αυξηθούν οι γνώσεις και να μειωθούν οι παρανοήσεις και η πλάνη του παίχτη. Αυτό είναι σε αντίθεση με την διεθνή βιβλιογραφία όπου έχει αποδείξει ότι τέτοιου είδους προγράμματα μπορούν να μειώσουν τις συνέπειες καθώς και άλλους επιβλαβής παράγοντες (Gupta & Derevensky, 2000). Θα ήταν χρήσιμό λοιπόν να εξακριβωθεί εάν και στην Κύπρο θα μπορούσε να βοηθήσει στην πρόληψη μια τέτοιου είδους παρέμβαση. Χρειάζεται μια πιο διεξοδική διερεύνηση.

8.3 Εφαρμογή στην Συμβουλευτική Ψυχολογία.

Τέτοιου είδους παρεμβάσεις, αποτελούν ένα αρκετά χρήσιμο εργαλείο για κάθε επαγγελματία ψυχολόγο. Η συγκεκριμένη παρέμβαση θα ήταν χρήσιμη τόσο για τον επαγγελματία ψυχολόγο αλλά και για τον «πελάτη» και την οικογένεια ή την κοινωνία ευρύτερα. Ο επαγγελματίας ψυχολόγος, θα μπορούσε να παρέχει στον πελάτη μια συγκεκριμένη και στοχευμένη παρέμβαση όσον αφορά την ενασχόληση, τις γνώσεις και παρανοήσεις και την πλάνη του παίχτη στοχεύοντας έτσι στις γνωστικές διαστρεβλώσεις του παίχτη.

Πέραν από τον πελάτη εάν γινόταν χρήση της συγκεκριμένης παρέμβασης και στην οικογένεια του πιθανόν να υπήρχαν και σε αυτή την περίπτωση οφέλη. Η οικογένεια θα

μπορούσε να αντιληφθεί ποιες γνωστικές διαστρεβλώσεις σχετίζονται με την παιχτική συμπεριφορά. Αυτό πιθανόν να βοηθούσε και τα μέλη της οικογένειας να παρέχουν στήριξη οι οποία θα σχετίζεται με τις γνωστικές διαστρεβλώσεις.

Όσον αφορά την κοινωνία θα μπορούσαν να πραγματοποιηθούν καμπάνιες εκτός από τα σχολεία και σε διάφορους φορείς που ασχολούνται με εξαρτήσεις ενσωματώνονταν αυτή την σύντομη παρέμβαση στις διάφορες ενημερωτικές καμπάνιες. Αυτό θα είχε ως όφελος οι πολίτες να αποκτήσουν περισσότερη πληροφόριση και γνώση για τα τυχερά παιχνίδια αποφευγοντας κυρίως την πλάνη του παίκτη. Αυτό σε βάθος χρόνου θα βοηθούσε και οικονομικά το κράτος, μειώνοντας το κόστος από την αποθεραπεία των ατόμων με μη λειτουργική παικτική συμπεριφορά.

Όσον αφορά το σχολικό πλαίσιο η συγκεκριμένη παρέμβαση, θα μπορούσε να βοηθήσει κυρίως στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση όπου το άτομο διαμορφώνει, τις πεποιθήσεις του. Θα μπορούσε να αποτελέσει μια νέα αρχή για την κυπριακή κοινωνία όσον αφορά τον τρόπο που αντιλαμβάνονται και σχετίζονται τα άτομα με τα τυχερά παιχνίδια.

Βιβλιογραφία.

- Achab, S., Khazaal, Y. (2011) Psychopharmacological treatment in pathological gambling: A critical review. *Current Pharmaceutical Design* ,17(14) 1389–1395.
- Aeschleman S., Rosen C., Williams M. (2003). The effect of non-contingent negative and positive reinforcement operations on the acquisition of superstitious behaviors. *Behavioural. Processes* (61), 37–45
- Agrawal, A. & Lynskey, M.T. (2008). Are there genetic influences on addiction: evidence from family, adoption and twin studies. *Addiction*, 103 (7), 1069-81.
- Alegria, A.A., Petry, N.M., Hasin, D.S., Liu, S-M., Grant, B.F., Blanco, C. (2009). Disordered gambling among racial and ethnic groups in the US: Results from the National Epidemiologic Survey on Alcohol and Related Conditions. *CNS Spectrums*, 14 (3), 132-142.
- ALLOTINO (2008) «Η επιστήμη του τζόγου».)Διαθέσιμο στο διαδικτυακό τόπο: <http://allotino.pblogs.gr/2008/10/337113.html> [πρόσβαση στη 01 Μαρτίου 2014].
- Alloy L. B., Abramson L. Y. (1979). Judgments of contingency in depressed and nondepressed students: sadder but wiser? *Journal of Experimental Psychology General*. (108), 441–485
- American Psychiatric Association. (1980). Diagnostic and statistical manual of mental disorders 3rd edition. APA, Washington, DC.
- American Psychiatric Association. (1994). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (4th ed.). APA, Washington, DC.
- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.). Arlington, VA: American Psychiatric Publishing.

- Ariyabuddhipongs, V. (2013). Adolescent gambling: A narrative review of behavior and its predictors. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(1), 97–109.
- Barrault, S., & Varescon, I. (2013). Cognitive distortions, anxiety, and depression among regular and pathological gambling online poker players. *Cyberpsychology, Behavioral and Social Networking*, (16), 183–188.
- Benhsain, K., Taillefer, A., and Ladouceur, R. (2004). Awareness of independence of events and erroneous perceptions while gambling. *Addictive Behaviors*, (29), 399–404.
- Blanco F., Matute H., Vadillo M. A. (2011). Making the uncontrollable seem controllable: the role of action in the illusion of control. *Quarterly Journal of Experimental Psychology*. (64), 1290–1304
- Black, D., Monahan, P., Temkit, M., & Shaw, M. (2006). A family study of pathological gambling. *Psychiatry Research*, (141), 295–303.
- Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97, 487-499.
- Blinn-Pike, L., Worthy, S. L., & Jonkman, J. N. (2010). Adolescent gambling: A review of an emerging field of research. *The Journal of Adolescent Health*, 47(3), 223–236.
- Breyer, J.L., Botzet, A.M., Winters, K.C., Stinchfield, R.D., August, G., & Realmuto, G. (2009). Young Adult Gambling Behaviors and their Relationship with the Persistence of ADHD. *Journal of Gambling Studies*. 25 (2):227-238
- Buchel, C. (2006). Neuroimaging findings in pathological gambling. *European Neuropsychopharmacology*, 16(S 4), S181-S182.

- Carlton, P.L., Manowitz, P., McBride, H., Nora, R., Swartzburg, M., & Goldstein, L. (1987). Attention deficit disorder and pathological gambling. *The Journal of Clinical Psychiatry*, 48(12), 487-488
- Chambers RA, Taylor JR, Potenza MN. (2003) Developmental neurocircuitry of motivation in adolescence: A critical period of addiction vulnerability. *American Journal of Psychiatry*.160(6):1041–52
- Chambers, R. & Potenza, M. (2003). Neurodevelopment, Impulsivity, and adolescent Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 19(1), 53-84.
- Chalmers, H., & Willoughby, T. (2006). Do predictors of gambling involvement differ across male and female adolescents? *Journal of Gambling Studies*, 22(4), 373–392.
- Chan, C.C. & Ohtsuka, K. (2009). Superstitions among Mahjong Players in Hong Kong: A Cultural Perspective on a Popular Chinese Gambling Game Played at Home. Presentation at the 14th International Conference on Gambling & Risk Taking. Lake Tahoe in Stateline, Nevada. May 26, 2009.
- Chiesi, F., Donati, M. A., Galli, S., & Primi, C. (2013). The suitability of the SOGS-RA as screening tool:Item response theory-based evidence. *Psychology of Addictive Behaviors*, 27(1), 287–293.
- Comings, D. (2006). Genetics of pathological gambling and substance use disorders. *European Neuropsychopharmacology*, 16(S4), S181-S181.
- Coventry K., Norman A. (1998). Arousal, erroneous verbalizations and the illusion of control during a computer-generated gambling task. *British Journal of Psychology*. 89 (4), 629–645
- Crockford, D.N., & el-Guebaly, N. (1998). Psychiatric comorbidity in pathological gambling: A critical review. *Canadian Journal of Psychiatry*, 43(1), 43-50.

- Cunningham-Williams, R.M., Crucza, R.A., Cottler, L.B., Womack, S.B., Books, S.J., Przybeck, T.R., et al. (2005). Prevalence and predictors of pathological gambling: Results from the St. Louis personality, health and lifestyle (SLPHL) study. *Journal of Psychiatric Research*, 39, 377-390.
- Dannon, P.N., Kushnir, T., Aizer, A., Gross-Isseroff, R., Kotler, M. et al. (2011). Alternational learning in pathological gamblers: an fMRI study. *Brain Imaging and Behavior*, 5, 45-51.
- Delfabbro, P. H. (2012). Australasian gambling review (5th ed.). Adelaide: Independent Gambling Authority
- Delfabbro, P., & Thrupp, L. (2003). The social determinants of youth gambling in South Australian adolescents. *Journal of Adolescence*, 26 (3), 313–330
- Deversky, J.K., Gupta, R.(2001). An examination of differential coping styles of adolescents with gambling problems. *Report to the Ministry of Health and Long-Term Care*, Toronto, ON, Canada.
- Dickerson, M. (1979). FI schedules and persistence at gambling in the U.K. betting office. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 12 (3), 315-323.
- Dickerson, L.M., Derevensky, J.L., & Gupta, R. (2002). The prevention of gambling problems in youth: a conceptual framework. *Journal of Gambling Studies*, 18, 97-159.
- Dickson, L. M., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2002). The prevention of gambling problems in youth: A conceptual framework. *Journal of Gambling Studies*, 18(2), 97–159.

- Dickson, L. M., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2008). Youth gambling problems: Examining risk and protective factors. *International Gambling Studies*, 8(1), 25–47.
- Diversity Health Institute. (2021) Gambling in culturally and Linguistically diverse communities in Australia. Available on web : <https://aifs.gov.au/agrc/publications/gambling-culturally-and-linguistically-diverse-communities-australia>
- Donati, M.A., Primi, C., & Chiesi, F. (2014) Prevention of Problematic Gambling behavior among adolescents: Testing the Efficacy of an Integrative Interventions. *Journal of Gambling Studies*, 30, 803-818.
- Dowling, N. A., Merkouris, S. S., Greenwood, C. J., Oldenhof, E., Toumbourou, J. W., & Youssef, G. J. (2017). Early risk and protective factors for problem gambling: A systematic review and meta-analysis of longitudinal studies. *Clinical Psychology Review*, 51, 109–124.
- Dowling, N., Smith, D., & Thomas, T. (2005). Electronic gaming machines: Are they the 'crack-cocaine' of gambling? *Addiction*, 100(1), 33-45.
- Durand R. (2003). Predicting a firm's forecasting ability: the roles of organizational illusion of control and organizational attention. *Journal of strategic Management* 24, 821–838
- Edwards, G. (1986). The alcohol dependency syndrome: a concept as stimulus to enquiry. *British Journal of Addiction*, 81, 171-193.
- Eisen, S., Lin, N., Lyons, M., Scherrer, J, Griffith, K., True, W., Goldberg, J., et al. (1998). Familial influences on gambling behavior: an analysis of 3359 twin pairs. *Addiction*, 93(9), 1375-1384.

- El-Guebaly, N., Patten, S.B., Currie, S., Williams, J.V.A., Beck, C.A., Maxwell, C.J., et al. (2006). Epidemiological associations between gambling behavior, substance use & mood and anxiety disorders. *Journal of Gambling Studies*, 22 (3), 275-287.
- Erev, I. (1998). Signal detection by human observers: a cut off reinforcement learning model of categorization decisions under uncertainty. *Psychological Review*. 105 (2), 280–298.
- Ferland, F., Ladoucer, R., & Vitaro, F. (2002). Prevention of problem gambling: Modifying misconceptions and increasing knowledge. *Journal of Gambling Studies*, 18 (3), 19–29.
- Fenton-O'Creevy M., Nicholson N., Soane E., Willman P. (2003). Trading on illusions: unrealistic perceptions of control and trading performance. *Journal of Occupational and Organizational Psychology*. 76 (1), 53–68
- Fleming, A.M. (1978). *Something for Nothing*. A History of Gambling. New York. Delacorte.
- Flora, K., Titsinidis, A., Petrou, E., Christofi, V., Tsagkaridis, K. (2019). A Pilot Program for the Prevention of Problematic Gambling in young adults in Cyprus. *International Journal of Psychosocial Research* 9 (1) 1-13.
- Fong, D. K. C., & Orozio, B. (2005). Gambling participation and prevalence estimates for pathological gambling in a far east gambling city: Macau. UNLV. *Gaming Research & Review Journal*, 9(2), 15-28.
- Fortune, E.E., Goodie, A.S. (2010). The Relationship Between Pathological Gambling and Sensation Seeking: The Role of Subscale Scores. *Journal of gambling Studies* 26 (3), 331–346.

- Fortune, E.E., & Goodie, A.S. (2012). Cognitive distortions as a component and treatment focus of pathological gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 26(2), 298-310.
- Gaboury, A., & Ladouceur, R. (1989). Erroneous perceptions and gambling. *Journal of Social Behavior and Personality*, 4 (4), 411-420.
- Gibbs Van Brunschot, E. (2009). Gambling and Risk Behaviour: A Literature Review. Final Report prepared for the Alberta Gaming Research Institute. March 2009. <https://dspace.ucalgary.ca/handle/1880/47229>
- Goldman, D., Oroszi, G., & Ducci, F. (2005). The genetics of addictions: Uncovering the genes. *Nature Reviews: Genetics*, 6 (7), 521-532.
- Goodie A. (2005). The role of perceived control and overconfidence in pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, 21(4), 481–502
- Goodman, A. (2008). Neurobiology of addiction: An integrative review. *Biochemical Pharmacology*, 75 (1), 266-322.
- Goudriaan, A., Oosterlaan, J., de Beursc, E., van den Brinka, W. (2004). Pathological gambling: a comprehensive review of biobehavioral findings. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 28 (2), 123–141.
- Grant, J., Brewer, J., & Potenza, M. (2006). The neurobiology of substance and behavioral addictions. *CNS Spectrums*, 11(12), 924-930.
- Grant, J.E., & Kim, S.W. (2002). Parental bonding in pathological gambling disorder. *Psychiatric Quarterly*, 73, 239-247.
- Grant, J.E., Kim, S.W., Odlaug, B L. (2007). N-acetyl cysteine, a glutamate modulating agent, in the treatment of pathological gambling: A pilot study. *Biological Psychiatry*, 62 (6) 652–657.

- Grant, J.E., Kim S.W., Potenza M.N., Blanco C., Ibanez A., Stevens L. (2003) Paroxetine treatment of pathological gambling: A multicentre randomized controlled trial. *International Clinical Psychopharmacology*, 18(4)243–249.
- Griffiths, M. (1990). The cognitive psychology of gambling. *Journal of Gambling Studies*, 6(1), 31-42.
- 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. (1990a). 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.
- Griffiths, M. (2000). Are new technologies changing gambling? Retrieved from: <http://www.responsiblegambling.org/articles/NewslinkSep2000.pdf>
- Griffiths, M.D. (2005a). A components model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10 (4), 191-197.
- Griffiths, M.D., & Delfabbro, P. (2001). The biopsychosocial approach to gambling: Contextual factors in research and clinical interventions. *Journal of Gambling Issues*, 5 (1) 133-162.
- Gupta, R., & Derevensky, J.L. (1998). Adolescent gambling behavior: A prevalence study and examination of the correlates associated with problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 14(4), 319-345.
- Gupta, R., & Derevensky, J. L. (2000). Adolescents with gambling problems. From research to treatment. *Journal of Gambling Studies*, 16 (2), 315–342.

- Hardoon, K. K., & Derevensky, J.L. (2001). Social Influences Involved in Children's Gambling Behavior. *Journal of Gambling Studies*, 17 (3), 191-215.
- Hardoon, K. K., & Derevensky, J.L. (2002). Child and Adolescent Gambling behavior: Current Knowledge. *Clinical Child Psychology and Psychiatry*, 7 (2), 263-281.
- Heider, F. (1958). *The Psychology of Interpersonal Relations*. New York: Wiley
- Henslin, J. M. (1967). Craps and magic. *American Journal of Sociology*, 73(3), 316–330.
- Hodgins, D.C., Peden, N., & Cassidy, E.(2002). The association between comorbidity and outcome in pathological gambling: A prospective follow-up pf recent quitters. *Journal of Gambling Studies*, 21(3), 255-271
- Hodgins D.C., Stea J.N., Grant J.E. (2011). Gambling disorders. *Lancet*, 378:1874–1884
- Hollander, E., Pallanti, S., Allen, A., Sood, E., Baldini rossi, N. (2005). Does sustained-release lithium reduce impulsive gambling and affective instability versus placebo in pathological gamblers with bipolar spectrum disorders? *American Journal of Psychiatry*., 162 (1) 137–145.
- Ibanez, A., Blanco, C., & Saiz-Ruiz, J. (2002). Neurobiology and genetics of pathological gambling. *Psychiatric Annals*, 32(3), 181-184.
- Jenkins, H. (2004) Game design as narrative architecture. In Harrigan, P. and Wardrip-Fruin, N. (eds) *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. MIT Press, Cambridge, pp. 118–130.
- Johansson, A., Grant,, J,E,, Kim, S.W., Odlaug B.L., Götestam, K,G.(2009) Risk factors for problematic gambling: A critical literature review. *Journal of Gambling Studies*.;25(1):67–92.

- Joukhador, J., Blaszczynski, A., & MacCallum, F. (2004). Superstitious beliefs in gambling among problem and non-problem gamblers: Preliminary data. *Journal of Gambling Studies*, 20(2), 171-180.
- Joukhador, J., MacCallum, F., & Blaszczynski, A. (2003). Differences in cognitive distortions between problem and social gamblers. *Psychological Reports*, 92(3, Pt. 2), 1203-1214.
- Källmén H., Andersson P., Andren A. (2008). Are irrational beliefs and depressive mood more common among problem gamblers than non-gamblers? A survey study of swedish problem gamblers and controls. *Journal of Gambling Studies* 24 (4), 441–450
- Kareev, Y. (1995). Through a narrow window: working memory capacity and the detection of covariation. *Cognition* 56 (3), 263–269.
- Kausch, O., Rugle, L., & Rowland, D.Y. (2006). Lifetime histories of trauma among pathological gamblers. *The American Journal on Addictions*, 15(1), 35-43.
- Kim S.W., Grant J.E., Adson D.E., Shin Y.C., Zaninelli R. A.(2002) Double-blind placebo-controlled study of the efficacy and safety of paroxetine in the treatment of pathological gambling. *Journal Of Clinical Psychiatry*, 63(6)501–507.
- Kim S.W., Grant J.E., Adson D.E., Shin Y.C. (2001). Double-blind naltrexone and placebo comparison study in the treatment of pathological gambling. *Biological Psychiatry*, 49 (11) 914–921.
- Kokis, J. V., MacPherson, R., Toplak, M. E., West, R. F., & Stanovich, K. E. (2002). Heuristic and analytic processing: Age trends and associations with cognitive ability and cognitive styles. *Journal of Experimental Child Psychology*, 83 (1), 26–52.

- Kramer T., Block L. (2011). Nonconscious effects of peculiar beliefs on consumer psychology and choice. *Journal of Consumer Psychology*, 21(1), 101–111
- Kumpfer, K.L., Trunnell, E.P., Whiteside, H.O. (1990). The biopsychosocial model: Application to the addictions field. In R.C. Engs (ed.), *Controversies in the Addiction Field*. pp. 55-67. Kendal-Hunt: Dubuque, Iowa.
- Kurtz, L.F. (1997). Self Help and Support Groups: A Handbook of Practitioners, U.S.A. : SAGE
- Ladouceur, R., Boisvert, J. and Dumont, J. (1994). Cognitive-behavioral treatment for adolescent gamblers. *Behavior Modification*, 18(2), 230-242.
- Ladouceur, R., Mayrand, M., Dussault, R., Letarte, A., & Tremblay, J. (1984). Illusion of control: Effects of participation and involvement. *The Journal of Psychology: Interdisciplinary and Applied*, 117(1), 47–52.
- Ladouceur, R., Sylvain, C., Boutin, C., Lachance, S., Doucet, C., Leblond, J. (2001). Cognitive treatment of problem gambling. *The Journal of Nervous and Mental Disease*, 189 (11), 774-780.
- Ladouceur, R., & Walker, R. (1996). A cognitive perspective on gambling. In P. M. Salkovskis (Ed.), *Trends in Cognitive and Behavioural Therapies* (pp. 89-120). New York: John Wiley & Sons.
- Langer, E. J. (1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32 (2), 311–328
- Langhinrichsen-Rohling, J., Rohde, P., Seeley, J.R., & Rohling, M.L. (2004). Individual, family, and peer correlates of adolescent gambling. *Journal of Gambling Studies*, 20(1), 23-46.

- Lawrence, A.J., Luty, J., Bogdan, N.A., Sahakian, B.J., Clark, L. (2009). Problem gamblers share deficits in impulsive decision-making with alcohol-dependent individuals. *Addiction*, 104 (6), 1006-1015.
- Lester, D. (1994). Access to gambling opportunities and compulsive gambling. *International Journal of the Addictions*, 29(12), 1611-1616.
- Lingyuan W., Austin J. (2008). Investigating illusion of control in experienced and non-experienced gamblers: replication and extension. *Analysis of Gambling Behavior*. 2(1), 12–24
- Lobo, D. & Kennedy, J. (2006). The genetics of gambling and behavioral addictions. *CNS Spectrums*, 11(12), 931-939.
- Lobo, D.S., Kennedy, J.L. (2009). Genetic aspects of pathological gambling: a complex disorder with shared genetic vulnerabilities. *Addiction* 104 (4), 1454–1465.
- Lobo, D., Souza, R., Tong, R., Casey, D., Hodgins, D., Smith, G., Williams, R.J, et al. (2010). Association of functional variants in the dopamine D2-like receptors with risk for gambling behaviour in healthy Caucasian subjects. *Biological Psychology*, 85 (1), 33–37.
- Loo, J.M., Raylu, N., & Oei, T.P. (2008). Gambling among the Chinese: A comprehensive review. *Clinical Psychology Review*, 28(7), 1152-1166.
- Lund I. (2011). Irrational beliefs revisited: exploring the role of gambling preferences in the development of misconceptions in gamblers. *Addiction Research and Theory*, 19(14), 40–46
- Lussier, I., Derevensky, J. L., Gupta, R., Bergevin, T., & Ellenbogen, S. (2007). Youth gambling behaviors: An examination of the role of resilience. *Psychology of Addictive Behaviors*, 21(2), 165–173.

- Lussier, I., Derevensky, J., Gupta, R., & Vitaro, F. (2014). Risk, compensatory, protective, and vulnerability factors related to youth gambling problems. *Psychology of Addictive Behaviors*, 28(2), 404–413.
- Lyons, J., Weeks, D.J., and Elliott., D. (2013) The gambler's fallacy: a basic inhibitory process? *Frontier Psychology* (4):72
- MacDonald, M., McMullan, J.L, Perrier, D.C. (2004) Gambling households in Canada. *Journal of Gambling Studies*. 20(3):187-236.
- MacKay, T. (2004). Internet Gambling in Canada Waits in Legal Purgatory. National Policy
- Magoon, M. E., & Ingersoll, G. M. (2006). Parental modeling, attachment, and supervision as moderators of adolescent gambling. *Journal of Gambling Studies*, 22(1), 1–22.
- Marlatt, G.A., Baer, J.S., Donovan, D.M., & Kivlahan, D.R. (1988). Addictive behaviours: Etiology and treatment. *Annual Review of Psychology*, 39(1), 223-252.
- Matute H., Vadillo M. A., Vegas S., Blanco F. (2007). Illusion of control in Internet users and college students. *Cyberpsychology and behavior* 10(2), 176–181
- Matute H., Yarritu I., Vadillo M. A. (2011). Illusions of causality at the heart of pseudoscience. *British Journal of Psychology*, 102 (3), 392–405.
- McCormick, R.A.(1994). The importance of coping skill enhancement in the treatment of the pathological gambler. *Journal of Gambling Studies*, 10 (3), 77-86.
- McCormick, R.A., Russo, A.M., Ramirez, L.F., & Taber, J.I. (1984). Affective disorders among pathological gamblers seeking treatment. *American Journal of Psychiatry*, 141(2), 215-218.

- 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 & Cohen (2007). A Review of Online Gambling Literature. Retrieved from <http://cjr.ufv.ca/wp-content/uploads/2017/01/Review-of-Online-Gambling-Literature.pdf>
- Meyer, G., Hayer, T., & Griffiths, M.D.(2009). *Problem gaming in Europe: Challenges, prevention and interventions*. Springer, New York.
- Messerlian, C., Gillespie, M., & Derevensky, J. L. (2007). Beyond drugs and alcohol: Including gambling in a high-risk behavioural framework. *Journal of Paediatrics and Child Health*, 12(3), 199–204
- Michalczyk, R., Bowden-Jones, H., Verdejo-Garcia, A., & Clark, L. (2011). Impulsivity and cognitive distortions in pathological gamblers attending the UK National Problem Gambling Clinic: A preliminary report. *Psychological Medicine*, 41 (12), 2625–2635.
- Miller, W.R. & Brown, J.M. (1991). Self-regulation as a conceptual basis for prevention and treatment of addictive behaviors. In N. Heather, W.R Miller and J. Greelet (Eds.), *Self-control and the addictive behaviors*. Australia: Maxwell MacMillan Publishing In: T. Toneato (ed). A cognitive behavioral analysis of Gamblers Anonymous. *Journal of Gambling Issues*, 2008. (21), 68-79
- Miller, N.V., & Currie, S.R. (2008). A Canadian population level analysis of the roles of irrational gambling cognitions and risky gambling practices as correlates of gambling intensity and pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, 24(3), 257-274.

- Mood Disorders Society of Canada. (2004). *Mood Disorders and Problem Gambling: Cause, Effect, or Cause for Concern: A Review of the Literature*. Guelph, ON: Author.
- Morse, E.A. (2006). Extraterritorial Internet Gambling: Legal Challenges and Policy Options. Retrieved from <http://ssrn.com/abstract=891851>.
- Msetfi R. M., Murphy R. A., Simpson J., Kornbrot D. E. (2005). Depressive realism and outcome density bias in contingency judgments: the effect of the context and intertrial interval. *Journal Of Experimental Psychology General* 134(1), 10–22
- Myrseth, H., Brunborg, G. S., & Eidem, M. (2010). Differences in cognitive distortions between pathological and non-pathological gamblers with preferences for chance or skill games. *Journal of Gambling Studies*, 26 (4), 561–569.
- National Gambling Impact Study Commission. (1999). *Final report*. Washington, DC: Author.
- Nickerson, R. S. (2002). The production and perception of randomness. *Psychological Review* 109 (2), 330–357.
- Nixon, G. & Solowoniuk, J. (2009). Introducing the hero complex and the mythic iconic pathway of problem gambling. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7 (1), 108-123.
- Nixon, G., Solowoniuk, J., & McGowan, V. (2006). The counterfeit hero's journey of the pathological gambler: A phenomenological hermeneutics investigation. *Journal of Mental Health and Addiction*, 4(3), 217-232.
- Nower, L., & Blaszczynski, A. (2006). Impulsivity and pathological gambling: A descriptive model. *International Gambling Studies*, 6(1), 61-75.

- Nower, L., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2004). The relationship of impulsivity, sensation seeking, coping, and substance use in youth gamblers. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(1), 49–55.
- Oberg, S., Christie, G., & Tata, M. (2011). Problem gamblers exhibit reward hypersensitivity in medial frontal cortex during gambling. *Neuropsychologia*, 49(13), 3768-3775.
- Parke, A., Griffiths, M., & Irwing, P. (2004). Personality traits in pathological gambling: Sensation seeking, deferment of gratification and competitiveness as risk factors. *Addiction Research and Theory*, 12(3), 201-212.
- Parker, J. D. A., Taylor, R. N., Eastabrook, J. M., Schell, S. L., & Wood, L. M. (2008). Problem gambling in adolescence: Relationships with internet misuse, gaming abuse and emotional intelligence. *Personality and Individual Differences*, 45(2), 174–180
- Pathfinder, (2014). «Η ψυχολογία του τζογαδόρου»
http://clubs.pathfinder.gr/athens_athens/356276
- Raylu, N., Oei, T. P. S., Loo, J. M. Y., & Tsai, J. S. (2016). Testing the validity of a cognitive behavioral model for gambling behavior. *Journal of Gambling Studies*, 32 (2), 773–788.
- Petry, N.M. (2005). *Pathological Gambling: Etiology, Comorbidity, and Treatment*. Washington, DC: American Psychological Association.
- Petry, N.M. (2007). Gambling and substance use disorders: Current status and future directions. *American Journal on Addictions*, 16(1), 1-9.
- Petry, N.M. & Madden, G.J. (2009). Pathological gamblers discount probabilistic rewards less steeply than controls. *Exp Clin Psychopharmacol*, 17 (5), 283-290

- Petry, N.M., & Steinberg, K.L. (2005). Childhood maltreatment in male and female treatment-seeking pathological gamblers. *Psychology of Addictive Behaviors*, 19(2), 226-229.
- Petry, N. M., Stinson, F. S., & Grant, B. F. (2005). Comorbidity of DSM-IV pathological gambling and other psychiatric disorders: Results from the National Epidemiologic Survey on Alcohol and Related Conditions. *Journal of Clinical Psychiatry*, 66 (5), 564–574.
- Petry, N.M., & Weinstock, J. (2007). Internet gambling is common in college students and associated with poor mental health. *American Journal of Addiction*, 16 (5), 325-330
- Potenza, M., Fiellin, D., Heninger, G., Rounsaville, B., Mazure, C. (2002) Gambling: An addictive behavior with health and primary care implications. *Journal of General Internal Medicine*, 17(9) 721–732.
- Potenza, M.N., Xian, H., Shah, K., Scherrer, J.F., Eisen, S.A. (2005). Shared genetic contributions to pathological gambling and major depression in men. *Archives of General Psychiatry*, 62 (9), 1015-21.
- Poulin, C., & Elliot, D., (1997). Alcohol, tobacco and cannabis use among Nova Scotia adolescents: implications for prevention and harm reduction. *Journal of Canadian Medical Association*, 156 (10), 1387-1393.
- Presson, P. K., and Benassi, V. A. (1996). Illusion of control: a metaanalytic review. *Journal of Social Behavior and Personality* 11(3), 493–510.
- Productivity Commission. (1999). *Australia's gambling industries* (Report No. 10). Canberra: AusInfo.
- Productivity Commission. (2010). *Gambling Inquiry Report*. Canberra: Commonwealth of Australia.

- Primi, C., & Chiesi, F. (2011). The role of relevant knowledge and cognitive ability in gambler fallacy. In The 7th congress of the European society for research in mathematics education (CERME). Rzeszo'w, Poland
- Proimos, J., DuRant, R.H., Pierce, J.D., Goodman, E. (1998) Gambling and other risk behaviors among 8th- to 12th-grade students. *Pediatrics*. 102(2):1–6.
- Pronin, E., Wegner, D. M., McCarthy, K., Rodriguez, S. (2006). Everyday magical powers: the role of apparent mental causation in the overestimation of personal influence. *Journal of Social Behavior and Personality*, 91 (2), 218–231
- Raylu, N., & Oei, T.P. (2002). Pathological gambling: A comprehensive review. *Clinical Psychology Review*, 22 (2), 3-17
- Raylu, N., & Oei, T.P. (2004). Role of culture in gambling and problem gambling. *Clinical Psychology Review*, 23(8), 1087-1114.
- Reuter, J., Raedler, T., Rose, M., Hand, I., Gläscher, J., & Büchel, C. (2005). Pathological gambling is linked to reduced activation of the mesolimbic reward system. *Nature Neuroscience*, 8(2), 147-148
- Roney, C. J. R., and Trick, L. M. (2003). Grouping and gambling: a gestalt approach to understanding the gambler's fallacy. *Canadian Journal of Experimental Psychology* 57 (2), 69–75
- Rose, I.N. (1988). Compulsive gambling and the law: From sin to vice to disease. *Journal of Gambling Behaviour*, 4(4), 240-260.
- Shah, K.R., Eisen, S.A., Xian, H., & Potenza, M.N. (2005). Genetic studies of pathological gambling: a review of methodology and analyses of data from the Vietnam Era Twin Registry. *Journal of Gambling Studies*, 21 (2), 179-203.

- Shaffer, H.J., LaBrie, R.A., & LaPlante, D. (2004). Laying the foundation for quantifying regional exposure to social phenomena: Considering the case of legalized gambling as a public health toxin. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(1), 40-48.
- Sharpe L. (2008). Understanding pathological gambling: distinct pathways or individual formulations? in *Psychology of Gambling*, ed Esposito M. J. (New York, NY: Nova Science Publishers Inc, 147–162
- Sharpe, L. (2002). A reformulated cognitive-behavioral model of problem gambling: A biopsychosocial perspective. *Clinical Psychology Review*, 22 (1), 1-25.
- Sharpe, L. and Tarder, N. (1993). Towards a cognitive-behavioural theory of problem gambling. *British Journal of Psychiatry*, 162, 407-412
- Shead, N.W., Callan, M.J., & Hodgins, D.C. (2008). Probability discounting among gamblers: Differences across problem gambling severity and affect-regulation expectancies. *Personality and Individual Differences*, 45(6), 536–541.
- Shead, N. W., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2010). Risk and protective factors associated with youth problem gambling. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 22(1), 39–58.
- Shih, R.A., Belmonte, P.L., & Zandi, P.P. (2004). A review of the evidence from family, twin and adoption studies for a genetic contribution to adult psychiatric disorders. *International Review of Psychiatry*, 16(4), 260-283.
- Skitch, S., & Hodgins, D.C. (2004). Impulsivity, compulsivity and pathological gambling: An exploratory study of pathological gambling as an impulsivity-compulsivity spectrum disorder. *International Gambling Studies*, 4(2), 175-188.
- Skinner, B.F. (1953). *Science and human behavior*. New York: The Free Press.

- Slutske, W.S. (2007). Longitudinal studies of gambling behaviour. In, G. Smith, D. Hodgins, & R.J. Williams (eds)., *Research and Measurement Issues in Gambling Studies*. Elsevier.
- Slutske, W.S., Eisen, S.A., True, W.R., Lyons, M.J., Goldberg, J., & Tsuang, M. (2000). Common genetic vulnerability for pathological gambling and alcohol dependence in men. *Archives of General Psychiatry*, 57(7), 666-673.
- Slutske, W., Zhu, G., Meier, M., & Martin, N. (2010). Genetic and environmental influences on disordered gambling in men and women. *Archives of General Psychiatry*, 67(6), 624-630.
- Stanovick, K.E., & West, R.F (2008). On the relative independence of thinking biases and cognitive ability. *Journal of Personality and Social Psychology*, 94(4), 672-695.
- Statens folkhälsoinstitut. (2010). Swedish longitudinal gambling study: En studie om spel och hälsa [Swedish longitudinal gambling study: A study of gambling and health]. Östersund: Statens folkhälsoinstitut. Available at:
<https://www.folkhalsomyndigheten.se/pagefiles/12668/R2011-19-Spel-Kunskapsunderlagfor-folkhalsopolitisk-rapport-2010.pdf> (Archived on: May 8, 2017).
- Steel, Z., & Blaszczyński, A. (1998). Impulsivity, personality disorders and pathological gambling severity. *Addiction*, 93(6), 895-905.
- Stinchfield, R. (2000). Gambling correlates of gambling among Minnesota public school students. *Journal of Gambling studies*, 16, 153-173.
- Stoletenberg, S., Batien, B., & Birgenheir, D. (2007). Does gender moderate associations among impulsivity and health-risk behaviors? *Addictive Behaviors*, 33(2), 252–265.
- Spear, L.P. (2000). The adolescent brain and age-related behavioural manifestations. *Neuroscience and Biobehavioural Reviews* 24 (4), 417-463

- Suck Won, K., Grant, J.E., Eckert, E.D., Faris, P.L., & Hartman, B.K. (2006). Pathological gambling and mood disorders: Clinical associations and treatment implications. *Journal of Affective Disorders*, 92 (1), 109-116.
- Tan A. K. G., Yen S. T., Nayga R. M. Jr. (2010) Socio-demographic determinants of gambling participation and expenditures: evidence from Malaysia. *International Journal of Consumer Studies* 34(4) 316–325.
- Taylor, S. E., and Brown, J. D. (1988). Illusion and well-being: a social psychological perspective on mental health. *Psychol. Bulletin*, 103 (2), 193–210.
- The Originals (2013) «Τύχη ή πιθανότητες; » Διαθέσιμο στο διαδικτυακό τόπο:
http://theoriginalsproject97.blogspot.gr/2013/02/blog-post_26.html
- Thompson, B. (2001). Internet gambling. *North Carolina Journal of Law and Technology*, 2(1): 81-103.
- Toneatto, T. (2008). A cognitive-behavioral analysis of Gamblers Anonymous. *Journal of Gambling Issues*, 21(21), 68-79
- Toneatto, T., Blitz-Miller, T., Calderwood, K., Dragonetti, R., & Tsanos, A. (1997). Cognitive distortions in heavy gambling. *Journal of Gambling Studies*, 13(3), 253-266.
- Toneatto, T., & Nguyen, L. (2007). Individual characteristics and problem gambling behavior. In G.Smith, D.C. Hodgins, & R.J. Williams (eds.), *Research and Measurement Issues in Gambling Studies*. pp. 279-303. Academic Press.
- Turner, N.E., Jain, U., Spence, W., Zangeneh, M. (2008). Pathways to pathological gambling: Component analysis of variables related to pathological gambling. *International Gambling Studies*, 8 (3), 281-298.

- Turner, N.E., Macdonald, J., Bartoshuk, M., & Zangeneh, M. (2008). The evaluation of a 1 hour prevention program for problem gambling. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(2), 238-243
- Turner, N.E., Zangeneh, M., & Littman-Sharp, N. (2006). The experience of gambling and its role in problem gambling. *International Gambling Studies*, 6(2), 237-266.
- Uk Gambling Commission (2021). Helping you get information about gambling in Great Britain and find support when you need it. Retrieved from <https://www.gamblingcommission.gov.uk/>
- Vachon, J., Vitaro, F., Wanner, B., & Tremblay, R. E. (2004). Adolescent gambling: Relationships with parent gambling and parenting practices. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(4), 398–401.
- Van den Brink W (2012). Evidence-based pharmacological treatment of substance use disorders and pathological gambling. *Current Drug Abuse Reviews*, 5 (1) 3–31
- Van Holst, R., van den Brink, W., Veltman, D., & Goudriaan, A. (2010). Brain imaging studies in pathological gambling. *Current Psychiatry Reports*, 12, 418–425.
- Vitaro, F., Brendegan, M., Ladouceur, R., & Tremblay, R.E. (2001). Gambling, delinquency, and drug use during adolescence: Mutual influences and common risk factors. *Journal of Gambling Studies*, 17, 171-190.
- Volberg, R.A., McNamara, L.A., Carris, K.L. (2017). Risk Factors Problem Gambling in California: Demographics, Comorbidities and Gambling Participation. *Journal of Gambling Studies*, 34(2): 361-377.
- Volberg, R.A., Reitzes, D.C., & Boles, J. (1997). Exploring the links between gambling, problem gambling, and self-esteem. *Deviant Behavior: An Interdisciplinary Journal*, 18 (4), 321-342.

- Wagner, F, Anthony. J.C. (2002) From first drug use to drug dependence: Developmental periods of risk for dependence upon marijuana, cocaine, and alcohol. *Neuropsychopharmacology*. 26, 79–88.
- Walker, M.B. (1992). Irrational thinking among slot machine players. *Journal of Gambling Studies*, 8(3), 245-261.
- Walker, M., B. (1992). *The psychology of gambling*. Oxford: Pergamon Press.
- Wallace, J. (1993). Modern disease models of alcoholism and other chemical dependencies: The new biopsychosocial models. *Drugs & Society*, 8 (1), 69-87.
- Wasserman E. A., Kao S.-F., Van Hamme L. J., Katagari M., Young M. E. (1996). Causation and association, in *The Psychology of Learning and Motivation*, Vol. 34. *Causal learning*, eds Shanks D. R., Holyoak K. J., Medin D. L. (San Diego, CA: Academic Press;), 207–264
- Weatherly, J.N., Sauter, J.M., & King, B.M. (2004). The "big win" and resistance to extinction when gambling. *The Journal of Psychology*, 138(6), 495-504.
- Weinstock, J., & Petry, N. M. (2008). Pathological gambling college students' perceived social support. *Journal of College Student Development*, 49(6), 625–632.
- Welte, J. W., Wieczorek, W.F., Barnes, G.M., Tidwell, M.-C., & Hoffman, J.H. (2004). The relationship of ecological and geographic factors to gambling behavior and pathology. *Journal of Gambling Studies*, 20(4), 405-423.
- Wilber MK, Potenza MN. (2006) Adolescent gambling: research and clinical implications. *Psychiatry Edgemont* 3(10):40-48.
- 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.
- Williams, R. J., West, B., & Simpson, R. (2007). Prevention of problem gambling. In G. Smith, D. Hodgins, & R. J. Williams (Eds.), *Research and measurement issues in gambling studies* (pp. 399–435). San Diego, CA: Elsevier.
- Williams, R. J., Volberg, R. A., & Stevens, R. (2012a). The population prevalence of problem gambling: Methodological influences, standardized, rates, jurisdictional differences, and worldwide trends. Guelph: Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care.
- Williams, R. J., West, B. L., & Simpson, R. I. (2012b). Prevention of problem gambling: A comprehensive review of the evidence and identified best practices. Guelph: Ontario Problem Gambling Research Centre.
- Winters, K. C., Stinchfield, R. D., & Fulkerson, J. (1993). Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale. *Journal of Gambling Studies*, 9(1), 63–84.
- Wolfgang A. K., Zenker S. I., Viscusi T. (1984). Control motivation and the illusion of control in betting on dice. *Journal of Psychology* 116 (1), 67–72
- Wood, R.T., & Williams, R.T. (2007). Implications for Internet Gambling Policy in North America. *New Media & Society*, 9(3), 520-542.
- Wong, G., Zane, N., Saw, A., & Chan, A. K. K. (2013). Examining gender differences for gambling engagement and gambling problems among emerging adults. *Journal of Gambling Studies*, 29(2), 171–189.
- World Health Organization. (2016). International statistical classification of diseases and related health problems (10th ed.).

- Worthington A.C., Brown K., Crawford M., Pickernell D. Socioeconomic and demographic determinants of household gambling in Australia. Discussion paper no. 156. School of Economics and Finance. Brisbane, Qld: Queensland University of Technology; 2003.
- Available at: [http://eprints.qut.edu.au/329/1/Discussion_Paper_Worthington, Brown, Crawford, Pickernell - No 156.pdf](http://eprints.qut.edu.au/329/1/Discussion_Paper_Worthington,_Brown,_Crawford,_Pickernell_-_No_156.pdf) (accessed 16 June 2016) (Archived at <http://www.webcitation.org/6sX6Qco0V> on 7 August 2017).
- Zimmerman, M., Chelminski, I., & Young, D. (2006). Prevalence and diagnostic correlates of DSM-IV pathological gambling in psychiatric outpatients. *Journal of Gambling Studies*, 22(2), 255-262.
- Γαβάλα, Ι., Κυμιώνη, Μ., Μορφέση, Δ. (2015) «Συσχέτιση του τζόγου με αυτοκτονικές σκέψεις και απόπειρες αυτοκτονίας». Πτυχιακή Εργασία: Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Κρήτης.
- Cyprusighlights (2021) *Το πρώτο Καζίνο στην Κύπρο*. Διαθέσιμο στο διαδικτυακό τόπο: <https://www.cyprusighlights.com/2016/12/24/%CF%84%CE%BF-%CF%80%CF%81%CF%8E%CF%84%CE%BF-%CE%BA%CE%B1%CE%B6%CE%AF%CE%BD%CE%BF-%CF%84%CE%B7%CF%82-%CE%BA%CF%8D%CF%80%CF%81%CE%BF%CF%85-%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BD-%CE%BA%CF%81%CE%AE%CF%84%CE%BF%CF%85>
- Εθνική Αρχή Παιγνίων και Εποτείας Καζίνο Κύπρος (2021). «Σχετικά με την αρχή». Διαθέσιμο στο διαδικτυακό τόπο: <https://www.cgc.org.cy/el/the-cyprus-gaming-commission>

Εθνική Αρχή Στοιχημάτων (2021). «Δημοσιοποιήσεις». Διαθέσιμο στον Διαδικτυακό τόπο. <https://nba.gov.cy/>

Ιπποδρομιακή Αρχή Κύπρου (2021). *Ιστορικό*. Διαθέσιμο στο διαδικτυακό τόπο:

http://www.cyprusturfclub.com.cy/profile_gr.aspx?aliaspath=/Profile/History/%

Ιωσηφίδης, Λ. και Κίσσας, Γ. (2011) «Πιθανότητες και τυχερά παιχνίδια». Διαθέσιμο στο διαδικτυακό τόπο:

http://1epalzakynth.zak.sch.gr/EPAL/PROJECTS/TETR_A/pi8anotites_k_tyxera_paixnidia.pdf

Καλημέρης, Σ.(2013) «Γνωστικές Διαστρεβλώσεις»

<https://kalimeristherapist.com/%CE%B3%CE%BD%CF%89%CF%83%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CE%AD%CF%82%CE%B4%CE%B9%CE%B1%CF%83%CF%84%CF%81%CE%B5%CE%B2%CE%BB%CF%8E%CF%83%CE%B5%CE%B9%CF%82-cognitive-distortions/>

Καστρησίου, Λ. (2011) «Εθισμένοι χωρίς φάρμακα».)Διαθέσιμο στο

διαδικτυακό τόπο: <http://www.psychotherapists.gr/articles/addicted-withoutdrugs>

Καυκίος, Λ. (2013) «Καζίνο: Εξάρτηση από τα τυχερά παιχνίδια - Παθολογικός

τζόγος». Διαθέσιμο στο διαδικτυακό τόπο: <http://www.psyche.gr/casino.htm>

ΚΕΘΕΑ ΑΛΦΑ (2012) «Το προφίλ του εθισμένου στον τζόγο: 43χρονος, με

παιδιά και σταθερή στέγη». Διαθέσιμο στο διαδικτυακό τόπο:

[http://left.gr/news/profil-toy-ethismenoy-ston-tzogo-43hronos-me-paidia-](http://left.gr/news/profil-toy-ethismenoy-ston-tzogo-43hronos-me-paidia-kaistatheri-)

[stegi](http://left.gr/news/profil-toy-ethismenoy-ston-tzogo-43hronos-me-paidia-kaistatheri-stegi)

Κέντρο Πρόληψης Κατά των Ναρκωτικών Νομού Ρεθύμνης (2008)

«Εξάρτηση από τα τυχερά παιχνίδια».

<http://www.prolipsis.gr/index.php?id=24,183,0,0,1,0>

Κρατικό Λαχείο Κύπρου(2021) *Ιστορία*. Διαθέσιμο στο διαδικτυακό τόπο:

https://www.mof.gov.cy/mof/lottery/statelottery.nsf/slo02_gr/slo02_gr?OpenDocument

Μαλικώση-Λοϊζου, Μ. (2012). Συμβουλευτική ψυχολογία. Αθήνα: Πεδίο. 219-227, 321-327.

Μαυράκης, Β. (2013) «*Κίνο και τυχερά παίγνια*». Διαθέσιμο στο διαδικτυακό

τόπο: <http://www.protagon.gr/?i=protagon.el.article&id=28715>

Μουστακίδου, Κ. (2011) «*Τυχερά παιχνίδια κι εθισμός*». Διαθέσιμο στο

διαδικτυακό τόπο:

<http://www.agelioforos.gr/default.asp?pid=7&ct=13&artid=81718>

Μπίτσικα, Π. (1998) «*Ποιο είναι το λάθος του τζογαδόρου;*» ΤΟ ΒΗΜΑ.

<http://www.tovima.gr/relatedarticles/article/?aid=106407>

Ευστό Info.gr (2011) «*Ευστό Λαχείο*». Διαθέσιμο στο διαδικτυακό τόπο:

<http://www.xistoinfo.gr/xistolaxeio/index.html>

Οικονόμου, Κ., Α. (2012) «*Τυχαιότητα και τζόγος*». Διαθέσιμο στο διαδικτυακό τόπο:

http://aktines.blogspot.gr/2012/12/blog-post_5654.html

Οικονόμου, Μ., Θεοδώρου, Β.Ν., & Παπαδημητρίου, Γ.Ν (2015). Η ψυχοπαθολογία των τυχερών παιχνιδιών. Σύγχρονα διαγνωστικά, αιτιολογικά και θεραπευτικά δεδομένα. *Αρχεία Ελληνικής Ιατρικής*, 33 (2), 165-179.

Οργανισμός Ερευνών, IMR/University of Nicosia. (2018). Ποσοτική έρευνα σχετικά με τον επηρεασμό, τη συμπεριφορά και τα χαρακτηριστικά των χρηστών τυχερών παιχνιδιών.

ΟΠΑΠ (2010) «*Ταυτότητα και Όροι Χρήσεως*». Διαθέσιμο στο διαδικτυακό

τόπο: <http://www.opap.gr/web/guest/86>

ΟΠΑΠ ΚΥΠΡΟΥ. (2021). Ιστορική Αναδρομή. Διαθέσιμο στο διαδικτυακό τόπο:

<https://www.opap.org.cy/el/page/history?mid=55>

Παπαδήμας, Π. (2003) «Έρευνα για τα τυχερά παίγνια στην Ελλάδα καθώς και δημογραφικά ψυχογραφικά χαρακτηριστικά των πιθανώς εξαρτημένων παικτών».

Διδακτορική διατριβή: Πανεπιστήμιο Πειραιώς.

Ραδιοφωνικό Ίδρυμα Κύπρου (2021) Εβδομαδιαίο Λαχείο. . Διαθέσιμο στο διαδικτυακό

τόπο: <http://cybc.com.cy/%CE%B4%CE%B5%CE%BB%CF%84%CE%AF%CE%>

[B1-](http://cybc.com.cy/%CE%B4%CE%B5%CE%BB%CF%84%CE%AF%CE%)

[%CF%84%CF%8D%CF%80%CE%BF%CF%85/%CF%80%CF%81%CF%89%CF](http://cybc.com.cy/%CE%B4%CE%B5%CE%BB%CF%84%CE%AF%CE%)

[F%84%CE%BF%CF%87%CF%81%CE%BF%CE%BD%CE%B9%CE%AC%CF](http://cybc.com.cy/%CE%B4%CE%B5%CE%BB%CF%84%CE%AF%CE%)

[%84%CE%B9%CE%BA%CE%B7-](http://cybc.com.cy/%CE%B4%CE%B5%CE%BB%CF%84%CE%AF%CE%)

[%CE%BA%CE%BB%CE%AE%CF%81%CF%89%CF%83%CE%B7-](http://cybc.com.cy/%CE%B4%CE%B5%CE%BB%CF%84%CE%AF%CE%)

[%CF%84%CE%BF%CF%85-](http://cybc.com.cy/%CE%B4%CE%B5%CE%BB%CF%84%CE%AF%CE%)

[%CE%BB%CE%B1%CF%87%CE%B5%CE%AF%CE%BF%CF%85/](http://cybc.com.cy/%CE%B4%CE%B5%CE%BB%CF%84%CE%AF%CE%)

Συνδόνας, Σ., Αναγνωστόπουλος, Φ., Νιάκας, Δ., & Τριανταφυλλίδου, Σ.(2016)

Προβληματική εμπλοκή στα τυχερά παιχνίδια. Γνωσιακές κατασκευές και

στρατηγικές αντιμετώπισης αγχογόνων καταστάσεων των παικτών καζίνο. *Αρχεία*

Ιατρικής Ιατρικής, 33 (4), 506-518.

Σανίδα, Σ. (2012) «Τζόγος: Πάμε στοίχημα, πως έχεις εθιστεί;». Διαθέσιμο στο

διαδικτυακό τόπο: <http://lifepositive.gr/psixologia/stoixima-pos-exeis-ethistei/>

Χατζησταματίου, Μ. (2009). «Ο παθολογικός τζόγος». Διαθέσιμο στο

διαδικτυακό τόπο: [http://www.my-psychology.gr/2009/11/01/%CE%BF-](http://www.my-psychology.gr/2009/11/01/%CE%BF-%CF%80%CE%B1%CE%B8%CE%BF%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%B9%CE%BA%CF%8C%CF%82-%CF%84%CE%B6%CF%8C%CE%B3%CE%BF%CF%82/)

[%CF%80%CE%B1%CE%B8%CE%BF%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE](http://www.my-psychology.gr/2009/11/01/%CE%BF-%CF%80%CE%B1%CE%B8%CE%BF%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%B9%CE%BA%CF%8C%CF%82-%CF%84%CE%B6%CF%8C%CE%B3%CE%BF%CF%82/)

[%B9%CE%BA%CF%8C%CF%82-](http://www.my-psychology.gr/2009/11/01/%CE%BF-%CF%80%CE%B1%CE%B8%CE%BF%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%B9%CE%BA%CF%8C%CF%82-%CF%84%CE%B6%CF%8C%CE%B3%CE%BF%CF%82/)

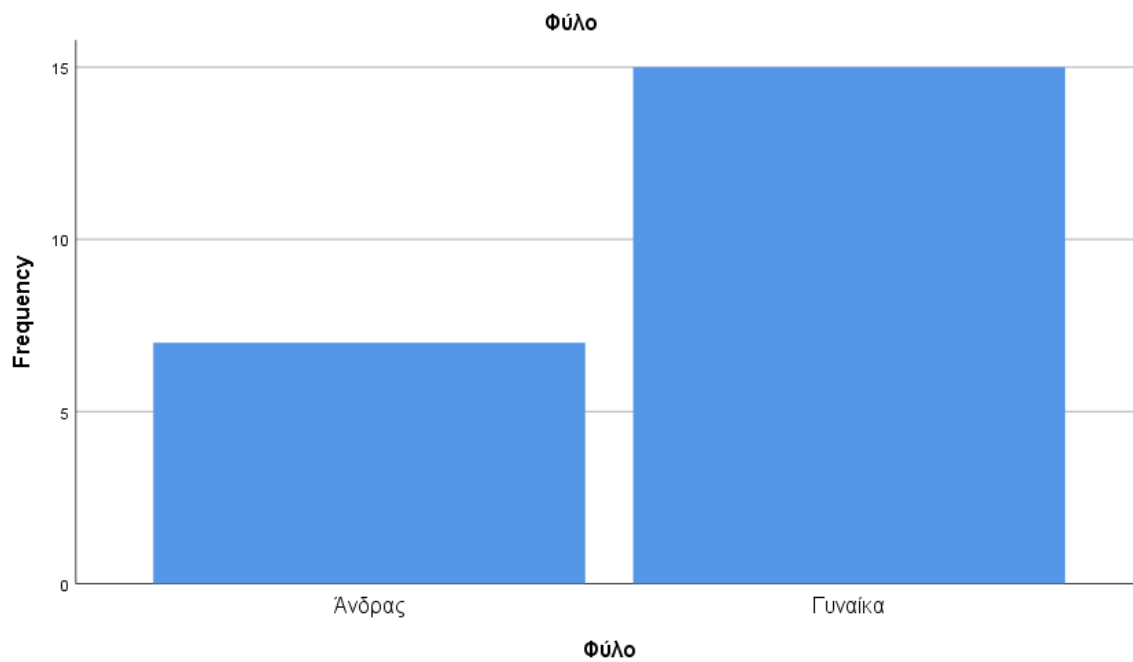
[%CF%84%CE%B6%CF%8C%CE%B3%CE%BF%CF%82/](http://www.my-psychology.gr/2009/11/01/%CE%BF-%CF%80%CE%B1%CE%B8%CE%BF%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%B9%CE%BA%CF%8C%CF%82-%CF%84%CE%B6%CF%8C%CE%B3%CE%BF%CF%82/)

Ψάλτη, Ν. (2010) «Τι τύπος τζογαδόρου είστε;». Διαθέσιμο στο διαδικτυακό τόπο:

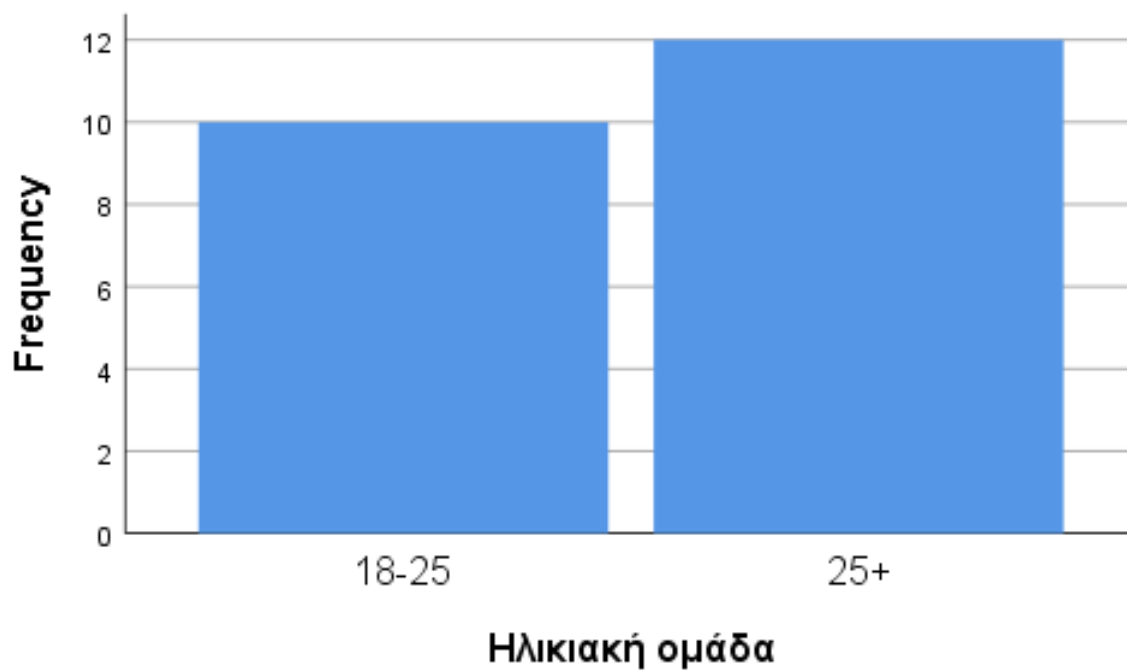
<http://www.vita.gr/psixologia/article/10641/ti-typos-tzogadoroy-eiste/>

Παραρτήματα

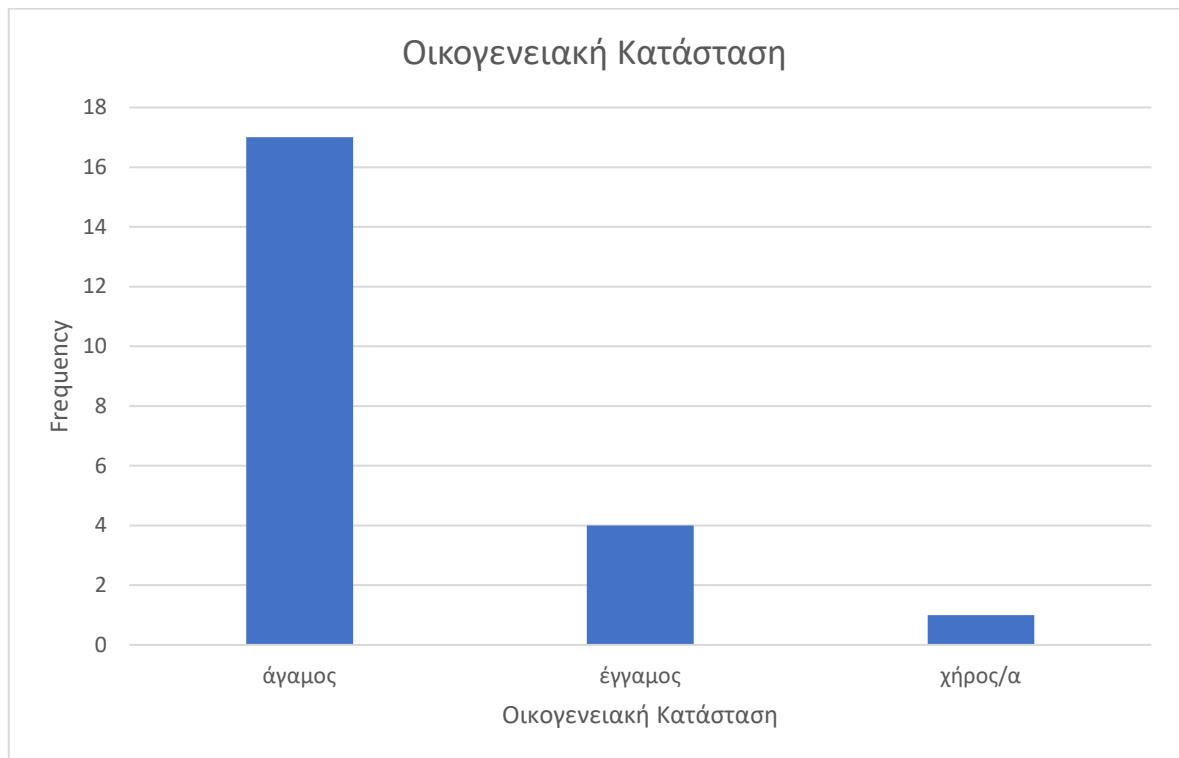
Γραφική Παράσταση 1: Φύλο



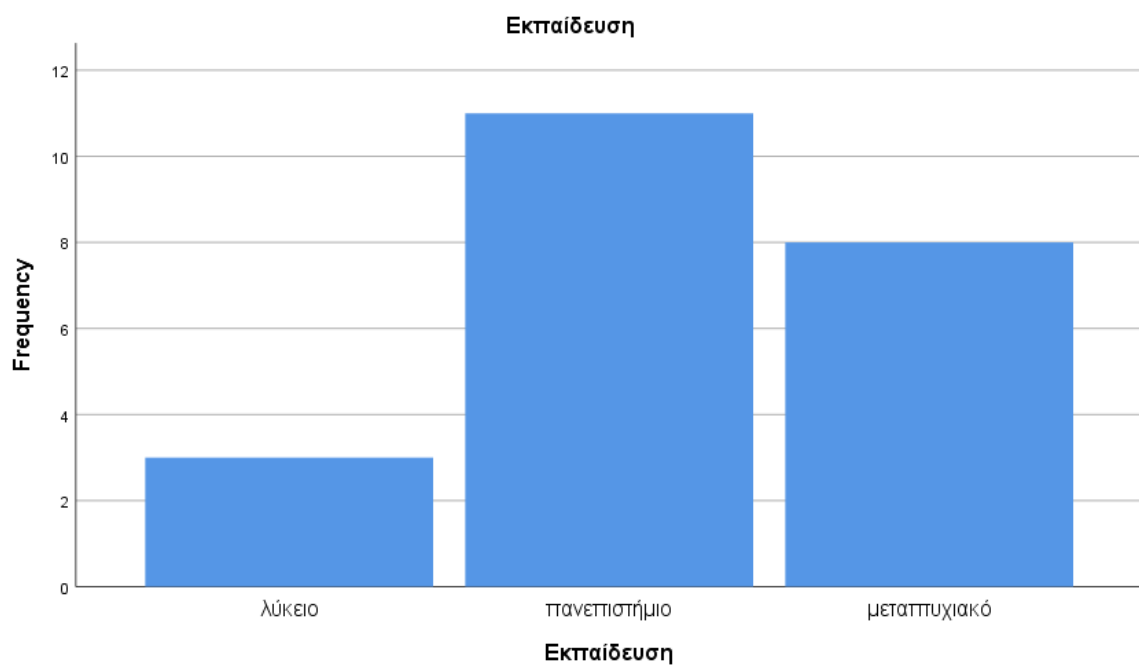
Γραφική Παράσταση 2: Ηλικιακές Ομάδες



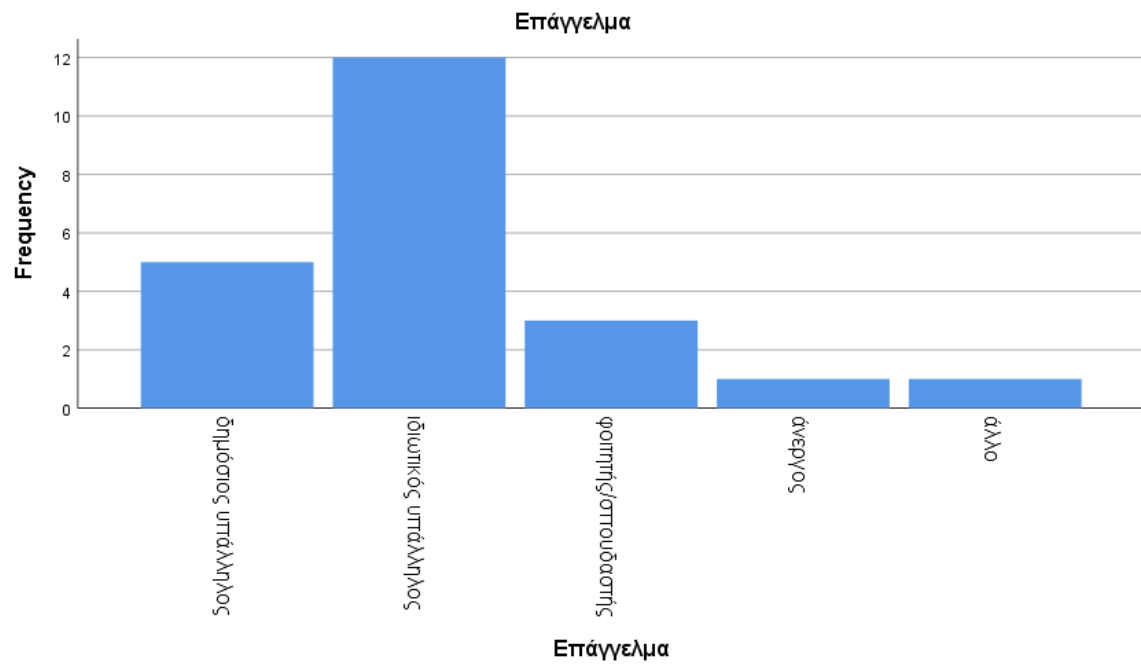
Γραφική Παράσταση 3: Οικογενειακή κατάσταση



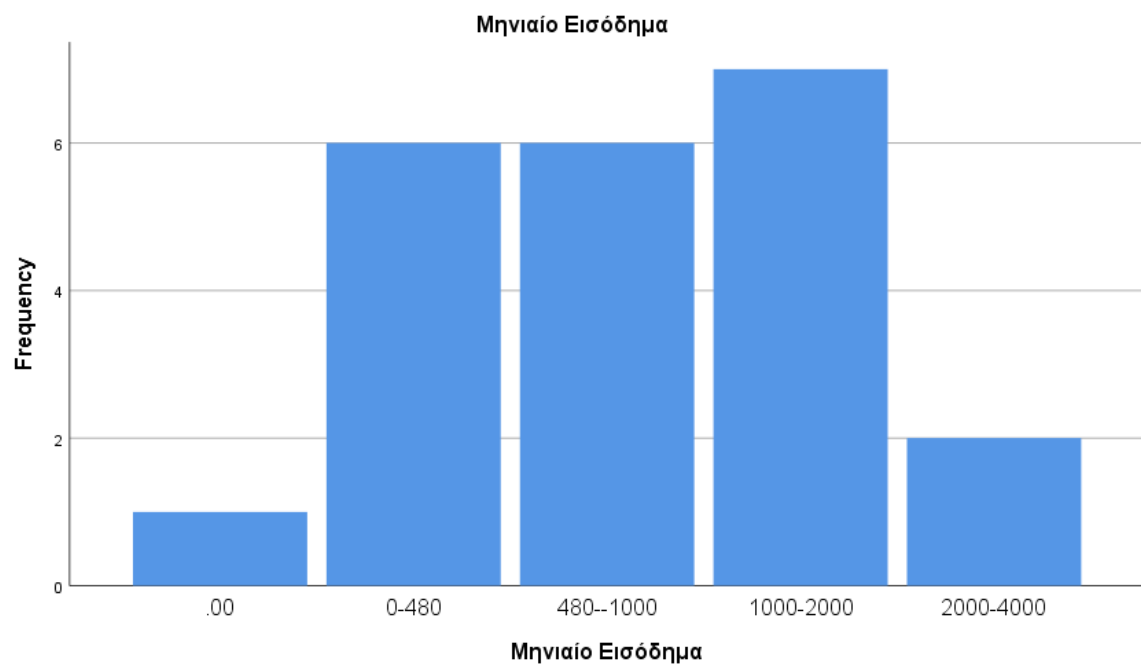
Γραφική Παράσταση 4: Εκπαίδευση



Γραφική Παράσταση 5: Επάγγελμα



Γραφική Παράσταση 6: Μηνιαίο Εισόδημα.



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΝΕΑΠΟΛΙΣ ΠΑΦΟΥ

ΤΜΗΜΑ ΨΥΧΟΛΟΓΙΑΣ

ΕΘΝΙΚΗ ΑΡΧΗ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΩΝ

ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΝΕΟΛΑΙΑΣ ΚΥΠΡΟΥ

Πρόγραμμα πρόληψης της προβληματικής ενασχόλησης των νέων με τα τυχερά παιχνίδια και τον στοιχηματισμό

Έντυπο ενημέρωσης και συγκατάθεσης συμμετεχόντων/συμμετεχουσών σε έρευνα

Σκοπός της έρευνας είναι η εφαρμογή και αξιολόγηση μιας ολοκληρωμένης παρέμβασης για την πρόληψη της προβληματικής ενασχόλησης των νέων ενηλίκων με τα τυχερά παιχνίδια. Η παρέμβαση θα περιλαμβάνει εκπαιδευτικές τεχνικές που στόχο έχουν να αυξήσουν την ακριβή γνώση σχετικά με τα τυχερά παιχνίδια, να μειώσουν τις σχετικές διαστρεβλώσεις, τη αισιόδοξη στάση για την κερδοφορία μέσω του παιχνιδιού καθώς και τις προληπτικές πεποιθήσεις

Οι συμμετέχοντες/ουσες θα πραγματοποιήσουν τις δραστηριότητες υπό την επίβλεψη του ειδικού ψυχολόγου-ερευνητή υπό την εποπτεία της κ. Κατερίνας Φλωρά, λέκτορα Κλινικής Ψυχολογίας.

Η συμμετοχή είναι εθελοντική και ανώνυμη. Τα δεδομένα της αξιολόγησης είναι εμπιστευτικά και μπορούν να χρησιμοποιηθούν μόνο από εσάς, την επιβλέπουσα Καθηγήτρια και τα μέλη της ερευνητικής ομάδας. Επιπρόσθετα, ο συμμετέχων/η συμμετέχουσα έχει δικαίωμα απόσυρσης από την έρευνα οποιαδήποτε στιγμή το επιθυμήσει χωρίς οποιοσδήποτε συνέπειες. Η ερευνητική ομάδα είναι στη διάθεσή σας για οποιαδήποτε διευκρίνιση σχετικά με όσα προαναφέρθηκαν.

Ευχαριστούμε για τη συμβολή σας στην πραγμάτωση αυτής της προσπάθειας.

Διάβασα το παραπάνω κείμενο και συμφωνώ για τη συμμετοχή μου σ' αυτή τη δραστηριότητα.

Επιβλέπουσα καθηγήτρια
Κατερίνα Φλωρά,
Λέκτορας Κλινικής Ψυχολογίας

Ο συμμετέχων/η συμμετέχουσα

.....

.....

Τηλ. Επικοινωνίας: 26843602

Κιν. 99293882

Email: k.flora@nup.ac.cy

Ημερ. / /2018

Δημογραφικά Στοιχεία

(Σημειώστε ένα ☒ σε αυτό που σας αντιπροσωπεύει.)

Πόλη διεξαγωγής ομάδας:

Φύλο:

Αντρας	☐	Γυναίκα	☐	Άλλο	☐
--------	--------------------------	---------	--------------------------	------	--------------------------

Ηλικία:

Οικογενειακή Κατάσταση:

Άγαμος/η	☐	Έγγαμος/ή	☐	Σε διάσταση	☐	Διαζευγμένος/ή	☐	Χήρος/ά	☐
Έχετε παιδιά; ΝΑΙ/ΟΧΙ		☐	Αν ΝΑΙ πόσα;			☐			

Εκπαίδευση:

Δημοτικό	☐	Γυμνάσιο	☐	Λύκειο	☐	Τεχνική Σχολή	☐	Πανεπιστήμιο	☐
Μεταπτυχιακό	☐	Διδακτορικό	☐	Άλλο	☐				

Επάγγελμα

Δημόσιος Υπάλληλος	☐	Ιδιωτικός Υπάλληλος	☐	Φοιτητής/Σπουδαστής	☐	Άνεργος	☐	Άλλο	☐
--------------------	--------------------------	---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------------	---------	--------------------------	------	--------------------------

Απασχόληση

Πλήρης	☐	Μερική	☐
--------	--------------------------	--------	--------------------------

Μηνιαίο Εισόδημα:

€0-480	☐	€480-1000	☐	€1000-2000	☐	€2000-4000	☐	€4000 και άνω	☐
--------	--------------------------	-----------	--------------------------	------------	--------------------------	------------	--------------------------	---------------	--------------------------

Στις σημερινές οικονομικές συνθήκες, ο μισθός μου είναι επαρκής για να τα βγάλω πέρα:

Συμφωνώ	☐	Ούτε συμφωνώ/ούτε διαφωνώ	☐	Διαφωνώ	☐
---------	--------------------------	---------------------------	--------------------------	---------	--------------------------

Η εργασία σας είναι σχετική με τις σπουδές σας;

Ναι	☐	Όχι	☐
-----	--------------------------	-----	--------------------------

South Oaks Gambling Screen Tool- Ερωτηματολόγιο Αξιολόγησης Τζόγου

(Παρακαλώ σημειώστε αυτό που σας αντιπροσωπεύει)

1. Όταν παίζετε τζόγο, πόσο συχνά πηγαίνετε πίσω μια άλλη μέρα για να κερδίσετε πίσω χρήματα που χάσατε;	☐ ποτέ ☐ λιγότερες από τις ½ φορές που έχανα ☐ τις περισσότερες από τις φορές που έχανα ☐ κάθε φορά που έχανα
2. Ισχυριστήκατε ποτέ ότι κερδίσατε χρήματα παίζοντας τζόγο αλλά αυτό δεν συνέβη στ' αλήθεια; Στην πραγματικότητα χάσατε;	☐ ποτέ (ή ποτέ δεν παίζω τζόγο) ☐ ναι, λιγότερες από τις ½ φορές που έχανα ☐ ναι, τις περισσότερες φορές ☐ κάθε φορά που έχανα
3. Νομίζετε ότι είχατε ποτέ πρόβλημα με το στοιχηματισμό χρημάτων ή τον τζόγο;	☐ όχι ☐ ναι, στο παρελθόν, αλλά όχι τώρα ☐ ναι
4. Παίζατε ποτέ στο τζόγο περισσότερα από όσα είχατε πρόθεση να παίξετε;	☐ όχι ☐ ναι
5. Έχουν κριτικάρει άλλοι άνθρωποι την επίδοσή σας στο τζόγο;	☐ όχι ☐ ναι
6. Αισθανθήκατε ποτέ ένοχος/η για τον τρόπο με τον οποίο παίζετε τζόγο ή το τι συμβαίνει όταν παίζετε τζόγο;	☐ όχι ☐ ναι
7. Έχετε ποτέ κρύψει οποιοσδήποτε δραστηριότητες τζόγου από τον/τη σύζυγο/σύντροφό σας, τα παιδιά σας ή άλλα σημαντικά άτομα στη ζωή σας;	☐ όχι ☐ ναι
8. Έχετε ποτέ λογομαχήσει με άτομα με τα οποία ζείτε για το πώς χειρίζεστε τα χρήματα;	☐ όχι ☐ ναι
9. (Αν η απάντησή σας είναι 'ναι' στο ανωτέρω): Έχουν ποτέ οι λογομαχίες σχετικά με χρήματα συγκεντρωθεί στην επίδοσή σας στο τζόγο;	☐ όχι ☐ ναι
10. Δανειστήκατε ποτέ από κάποιον και δεν τον πληρώσατε πίσω ως αποτέλεσμα της επίδοσής σας στο τζόγο;	☐ όχι ☐ ναι
11. Χάσατε ποτέ χρόνο από εργασία (ή σχολείο) λόγω χρημάτων ή επίδοσης στο τζόγο;	☐ όχι ☐ ναι
12. Αν δανειστήκατε χρήματα για να παίξετε τζόγο ή να πληρώσετε χρέη τζόγου, από ποιον ή πού δανειστήκατε (σημειώστε "ναι" ή "όχι" για το καθένα)	
α) Από χρήματα του νοικοκυριού	☐ όχι ☐ ναι
β) Από τον/τη σύζυγο ή σύντροφό σας	☐ όχι ☐ ναι
γ) Από άλλους συγγενείς ή πεθερικά	☐ όχι ☐ ναι
δ) Από τράπεζες, δανειοδοτικές εταιρίες, ή πιστωτικούς συνεταιρισμούς	☐ όχι ☐ ναι
ε) Από πιστωτικές κάρτες	☐ όχι ☐ ναι
στ) Από τοκογλύφους	☐ όχι ☐ ναι
ζ) Μετοχές	☐ όχι ☐ ναι
η) Πωλήσατε προσωπική ή οικογενειακή περιουσία	☐ όχι ☐ ναι
θ) Έχετε αποσύρει χρήματα από το λογαριασμό σας και δεν είχατε αρκετό ποσό στο λογαριασμό;	☐ όχι ☐ ναι
ι) Έχετε (είχατε) γραμμή πίστωσης με το TAB (π.χ. ιπποδρομίες).	☐ όχι ☐ ναι
κ) Έχετε (είχατε) γραμμή πίστωσης με ένα καζίνο.	☐ όχι ☐ ναι

Γνώσεις και παρανοήσεις των ατόμων γύρω από τον τζόγο και τα τυχερά παιχνίδια.

Το παρόν ερωτηματολόγιο αποσκοπεί στην μελέτη των γνώσεων και παρανοήσεων των ατόμων γύρω από τον τζόγο και τα τυχερά παιχνίδια. Η συμμετοχή σας είναι ανώνυμη.

Παρακαλώ όπως απαντήσετε τις πιο κάτω ερωτήσεις με ειλικρίνεια

Παρακαλώ κυκλώστε την απάντησή σας, σύμφωνα με τον βαθμό που συμφωνείται με τις παρακάτω δηλώσεις (1= Διαφωνώ απόλυτα, 2= Διαφωνώ, 3= Συμφωνώ, 4=Συμφωνώ απόλυτα).

1. Όταν στοιχηματίζω, πρέπει να γνωρίζω τα κόλπα και τις στρατηγικές αν θέλω να κερδίσω.

1= Διαφωνώ απόλυτα, 2= Διαφωνώ, 3= Συμφωνώ, 4=Συμφωνώ απόλυτα

2. Δεν έχω περισσότερες πιθανότητες να κερδίσω στο λαχείο αν επιλέξω τους αριθμούς μου

1= Διαφωνώ απόλυτα, 2= Διαφωνώ, 3= Συμφωνώ, 4=Συμφωνώ απόλυτα

3. Το στοίχημα είναι ένας καλός τρόπος να αποκτήσω χρήματα γρήγορα.

1= Διαφωνώ απόλυτα, 2= Διαφωνώ, 3= Συμφωνώ, 4=Συμφωνώ απόλυτα

4. Το να στοιχηματίζεις είναι ένας καλός τρόπος να προκαλέσεις την τύχη σου.

1= Διαφωνώ απόλυτα, 2= Διαφωνώ, 3= Συμφωνώ, 4=Συμφωνώ απόλυτα

5. Ο καθένας μπορεί να σταματήσει να στοιχηματίζει εύκολα.

1= Διαφωνώ απόλυτα, 2= Διαφωνώ, 3= Συμφωνώ, 4=Συμφωνώ απόλυτα

6. Το να στοιχηματίζεις χρήματα, μπορεί εύκολα να γίνει πρόβλημα όπως ο αλκοολισμός ή η τοξικομανία.

1= Διαφωνώ απόλυτα, 2= Διαφωνώ, 3= Συμφωνώ, 4=Συμφωνώ απόλυτα

7. Η αγορά λαχείων είναι ένα είδος τζόγου.

1= Διαφωνώ απόλυτα, 2= Διαφωνώ, 3= Συμφωνώ, 4=Συμφωνώ απόλυτα

8. Όλες οι μηχανές φλίπερ και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια δεν θεωρούνται δραστηριότητες τζόγου.

1= Διαφωνώ απόλυτα, 2= Διαφωνώ, 3= Συμφωνώ, 4=Συμφωνώ απόλυτα

9. Οι παίκτες δεν ελέγχουν τα κέρδη και τις απώλειες σε μια δραστηριότητα τζόγου.

1= Διαφωνώ απόλυτα, 2= Διαφωνώ, 3= Συμφωνώ, 4=Συμφωνώ απόλυτα

10. Στην κλήρωση, η επιλογή αριθμών με βάση τους αριθμούς που βγήκαν πιο συχνά κατά τη διάρκεια του έτους μπορεί να είναι ένας καλός τρόπος για να αυξήσεις τις πιθανότητές σας να κερδίσεις.

1= Διαφωνώ απόλυτα, 2= Διαφωνώ, 3= Συμφωνώ, 4=Συμφωνώ απόλυτα

11. Είναι αδύνατο να προβλέψουμε την πιθανότητα.

1= Διαφωνώ απόλυτα, 2= Διαφωνώ, 3= Συμφωνώ, 4=Συμφωνώ απόλυτα

12. Όταν παίζω bingo, έχω περισσότερες πιθανότητες να κερδίσω αν φέρω μαζί μου το τυχερό μου γούρι.

1= Διαφωνώ απόλυτα, 2= Διαφωνώ, 3= Συμφωνώ, 4=Συμφωνώ απόλυτα

13. Είναι αδύνατον να προβλεφθεί ο νικητής ή ο ηττημένος σε οποιαδήποτε δραστηριότητα τζόγου.

1= Διαφωνώ απόλυτα, 2= Διαφωνώ, 3= Συμφωνώ, 4=Συμφωνώ απόλυτα

14. Αν χάσω κατά τη διάρκεια του τζόγου, είναι γιατί έπαιξα άσχημα.

1= Διαφωνώ απόλυτα, 2= Διαφωνώ, 3= Συμφωνώ, 4=Συμφωνώ απόλυτα

15. Αν παίζω συχνά σε τυχερά παιχνίδια με χρήματα, μπορώ να γίνω καλός και να κερδίσω περισσότερα χρήματα.

1= Διαφωνώ απόλυτα, 2= Διαφωνώ, 3= Συμφωνώ, 4=Συμφωνώ απόλυτα

16. .Αν παίζω lotto ή joker έχω περισσότερες πιθανότητες να κερδίσω αν επιλέξω τους τυχερούς μου αριθμούς.

Ερωτηματολόγιο της Πλάνης του Παίκτη

Παρακαλώ να απαντήσετε στις παρακάτω ερωτήσεις:

1. Ένα νόμισμα έχει τύχει στην ίδια πλευρά τρεις φορές στη σειρά. Πόσο πιθανό είναι να συνεχίζει να έρχεται στην ίδια πλευρά στην επόμενη ρίψη; Δώσε σύντομα την εξήγησή σου.
2. Ρίχνουμε τέσσερις φορές ένα νόμισμα. Πόσο πιθανό είναι πιστεύεις να έρχεται το νόμισμα στην ίδια πλευρά κάθε φορά; Δώσε σύντομα την εξήγησή σου. Ποια είναι η διαφορά ανάμεσα σε αυτή και στην προηγούμενη ερώτηση;
3. Πόσες φορές κατά τη γνώμη σου θα έρθει το νόμισμα στην πλευρά «κορόνα» σε 100 ρίψεις;