

## Gioco d'azzardo: le pause forzate raggiungono gli obiettivi prefissati?

Springer Science and Business Media New York - 15.08.2015

-Alexander Blaszczynski & Kate Hinsley

School of Psychology, University of Sydney, Sydney, NSW 2006, Australia

-Elizabeth Cowley & Christina Anthony

The University of Sydney Business School, The University of Sydney, Sydney, NSW, Australia

*Le pause nel gioco rappresentano una strategia di gioco responsabile progettata per interrompere gli stati di dissociazione e migliorare le probabilità di attirare l'attenzione sul comportamento e il dispendio di un giocatore durante la sessione di gioco rispetto al tempo e ai soldi.*

*Lo scopo delle pause durante il gioco è quello di indurre il giocatore a cambiare o smettere di giocare in modo che l'attività di gioco rimanga entro livelli accettabili.*

*Un ulteriore scopo di questo studio era di determinare l'efficacia delle pause imposte durante il gioco, in assenza di messaggi d'avviso d'accompagnamento, nel ridurre il desiderio di gioco.*

***Un ulteriore scopo di questo studio era di determinare se le pause imposte durante il gioco, in assenza di messaggi d'avviso, risultavano efficaci nel ridurre il desiderio di gioco.***

*I partecipanti (141 studenti universitari) sono stati assegnati a caso ad una di tre condizioni: 15 minuti di gioco di Black Jack simulato a computer senza pause e dai 3 agli 8 minuti di pausa nel gioco.*

*Ai partecipanti sono state applicate una serie di misure per valutare il problema derivante dal gioco d'azzardo con le carte, il desiderio e la dissociazione, oltre a valutare gli effetti della lunghezza della pausa sulla voglia di continuare a giocare.*

***I risultati hanno indicato che con le pause forzate del gioco, il bisogno di giocare è aumentato, invece che diminuito. Il bisogno***

***di continuare giocare era più alto dopo la pausa di 8 minuti paragonata a quella da 3 minuti.***

***E' stato determinato in conclusione che, le pause forzate di per sé, potrebbero produrre effetti controproducenti, non intenzionali e perfino perversi.***

***Le implicazioni politiche per le strategie di gioco responsabile è che le pause forzate durante il gioco stesso devono essere accompagnate da messaggi di avviso e/o autovalutazione, se si vogliono raggiungere effetti ottimali nel ridurre il dispendio di denaro durante la sessione di gioco.***

Premessa

I danni dovuti al gioco d'azzardo emergono quando un giocatore supera il/la suo/a proprio reddito discrezionale disponibile e/o le soglie discrezionali del suo tempo libero (Blaszczynski et al. 2008). Sebbene la maggior parte dei giocatori gioca più di quanto programmato, almeno in una occasione, (Blaszczynski et al. 2008), approssimativamente lo 0.05-4% della popolazione generale adulta è rientrato lo scorso anno, nei criteri del gioco patologico (denominato, disturbo da gioco d'azzardo in DSM-5- dall'Associazione Psichiatri Americani 2013) (Cox et al. 2005; Stucki and Rihs-Middel 2007; Wardle et al. 2011; Williams et al. 2012), e un'addizionale 2.1% o più ha riscontrato problemi dovuti al gioco d'azzardo patologico (Productivity Commission 2010; Williams 2012).

I suddetti dati variano in base a metodologie diverse, soglie di limite, calendari e misure impiegate (Williams et al. 2012). I tassi prevalentemente più alti del 15-30% sono stati registrati tra i dipendenti del casinò (Duquette 1999; Fong et al. 2011) e i clienti abituali di hotel o club (Blaszczynski et al. 2001).

Sia i governi che gli operatori del settore, hanno introdotto strategie di gioco responsabile per minimizzare le percentuali di danni e disturbi relativi al gioco d'azzardo.

Questo parte con campagne pubbliche per l'educazione alla salute e vario materiale di ricerca, messaggi di avviso, impostazione di un limite di dispendio di tempo e denaro, restrizioni nel marketing e negli orari di apertura e lavoro delle sale da gioco, nella promozione e pubblicità, auto-esclusioni, rimozione di bancomat, modifiche nelle configurazioni delle macchine da gioco (i cosiddetti "near miss" o rinforzi mentali legati all'estrazione di numeri vicini ai puntati, velocità di ogni "giro di ruota" o giocata, accettori di banconote, misura della scommessa/ premio), pause nella sessione di gioco e prevenzione di gioco d'azzardo minorile (vedi Williams et al. 2012 per un riassunto esaustivo). **Come fa notare**

**Williams et al. (2012), sebbene promettenti, poche di queste strategie hanno sortito una forte evidenza empirica a supporto della loro efficacia.**

Un'iniziativa di gioco d'azzardo responsabile, (breaks in play) vale a dire pause nel gioco, ha una base concettuale che può essere identificata come derivante da una sana fondazione teoretica ed empirica, vale a dire la costruzione di 'dissociazione'.

Anderson e Brown (1984), richiamando gli effetti condizionanti di Pavlov, sono stati i primi a presupporre che l'eccitazione del gioco durante una sessione era capace di focalizzare l'attenzione del giocatore nel gioco stesso facilitando l'evasione dagli angosciosi stimoli emotivi e situazioni della vita.

Portando avanti questo concetto, Jacobs (1986) avanzò una teoria generale di dipendenza, nella quale gli individui a rischio di dipendenze appunto, si presupponevano essere cronicamente iper o ipo suscettibili e, di conseguenza, potevano essere spinti/guidati verso certi comportamenti o usi di sostanze che avrebbero mantenuto livelli di eccitazione alti nel gioco attraverso esperienze dissociative.

Tali esperienze erano caratterizzate da uno stato di identità alterato, percezioni ristrette, un senso di distacco e perdita del senso del tempo. Ne consegue che gli individui che hanno sperimentato esperienze dissociative durante il gioco

risultano in:

a) gioco continuo senza una vera e totale cognizione del passare del tempo o del dispendio di denaro, perchè i giocatori erano totalmente immersi nell'attività d'azzardo, e che

b) la persistenza durante o tra le sessioni di gioco avviene in quanto rinforzi negativi (emotivamente in fuga dallo stress quotidiano) gratificanti.

Su questa linea, Schull (2012) si riferisce al design giococentrico delle macchinette, sostenendo che sono state deliberatamente costruite e progettate, tenendo conto delle propensioni fisiche, cognitive e sensoriali del giocatore per promuovere l'esperienza di essere

in *"...uno stato di animazione sospesa che i giocatori chiamano la zona e la produttività continua del gioco delle industrie del settore...."* (p.68).

Sono state segnalate evidenze a supporto della teoria di Jacobs tra gli individui dipendenti dal gioco d'azzardo (Diskin and Hodgins 1999) e

attività di videogames (Hussain e Griffiths 2009; Kardefelt-Winther 2014; Kirby et al. 2014).

In questo contesto, si è preso in considerazione l'aumento delle "interruzioni/pause del gioco" per rompere l'esperienza dissociativa e riportare i giocatori in uno stato di piena coscienza del loro comportamento.

Una pausa del gioco può essere definita come qualsiasi azione che risulta in un'interruzione, sospensione o cessazione temporanea del gioco che serve a distoglierne l'attenzione del giocatore e lo stato dissociativo.

Normalmente questa pausa si ha sotto forma di sospensione o interruzione della sessione di gioco con o senza messaggi inerenti al gioco d'azzardo responsabile che appaiono sullo schermo della macchinetta e può essere impostata in modo da seguire un ordine regolare continuo o ad intermittenza o in risposta a parametri del giocatore.

Per esempio, il codice dell'Associazione dei Bookmaker britannici del gioco responsabile, prevede una pausa obbligatoria della sessione di gioco contingente al limite personale impostato del giocatore sul denaro o tempo speso nel gioco, durante la quale vengono mostrati messaggi sul gioco responsabile per cercare di influenzare la decisione del giocatore di continuare a giocare o meno.

In ogni caso, nè la definizione dell'interruzione del gioco nè la sua durata ottimale sono state ancora stabilite.

**Prendersi del tempo al bancomat o alla cassa per accedere a fondi addizionali, o prendersi una pausa per andare in bagno o andare a pranzo prima di continuare a giocare, non sono generalmente considerate come vere e proprie pause dal gioco.**

**Questo perché interrompere lo stato dissociativo può condurre il giocatore a rivalutare il suo comportamento durante il gioco, ma non necessariamente avviene. Egli infatti, tende a rimanere motivato per ricominciare a giocare dopo la pausa a meno che, questa non contenga messaggi di incitamento a riesaminare il suo comportamento.**

Per esempio, Stewart e Wohl (2012), usando un paradigma del gioco virtuale in laboratorio, hanno scoperto che i messaggi che sollecitano l'imposizione di un limite hanno aumentato la tendenza ad autolimitarsi.

Tuttavia, come dimostrato in altri studi, rimane incerto se l'efficacia dell'utilizzo dei messaggi che interrompono la sessione di gioco e

distraggono l'attenzione da esso, sia limitata solo al contenuto del messaggio o si estenda anche alla pausa stessa.

L'effettiva strategia del gioco responsabile di imporre una pausa forzata nel gioco può essere messa a dura prova sia sul campo teorico che empirico.

McConaghy (1980) avanzò il modello del "*Behaviour Completion Mechanism*" per spiegare i comportamenti guidati, incluso il gioco d'azzardo patologico, suggerendo che attraverso la ripetizione e gli effetti del condizionamento, il sistema nervoso centrale costruisce un modello neuronale di tutti i comportamenti abituali.

Simile ai concetti che sono alla base del riflesso dell'orientamento, (Sokolov 1963), l'esposizione ad uno stimolo o condizionamento, risulta nell'attivazione del modello neuronale.

Qualsiasi interferenza al completamento del comportamento abituale risulta in uno stato avverso d'eccitazione che porta l'individuo a persistere nel tentativo di completare il suo comportamento. Questo modello spiega le voglie (stati avversi che portano l'individuo ad un comportamento avverso) e la motivazione di giocare d'azzardo nonostante il desiderio di resistere alla tentazione, in un processo simile a quello descritto da Tiffany (1990).

Per quanto riguarda il mondo dei videogiochi, Blaszczynski et al. (2014) sposta l'attenzione su un articolo recente riguardante la "dipendenza" alla nuova App del gioco Candy Crush.

Tale articolo attribuiva il fatto che, questa applicazione permettesse di fare acquisiti durante il gioco e aveva pause forzate del gioco, l'ha resa una delle applicazioni più proficue per Iphone e Android (Dockterman 2013). Infatti, una volta perse tutte le "vite" disponibili, il gioco veniva sospeso per diversi minuti prima che potesse ricontinuare, ma ai giocatori veniva offerta la possibilità di saltare le pause acquistando direttamente nuove vite (in-app purchase).

Citando il creatore dell'applicazione: " E' molto meglio creare un'esperienza più equilibrata da un punto di vista dell'intrattenimento, dove hai interruzioni di gioco naturali" ..(Dockterman 2013).

**Coerentemente con i concetti di McConaghy (1980) e Tiffany (1990), interrompere o disturbare il completamento di un comportamento bramoso, può essere controproducente negli**

## **individui che non sono motivati a controllare il loro comportamento.**

Date le somiglianze tra le macchinette elettroniche da gioco ed i videogames, è ragionevole studiare gli effetti della pausa nel gioco sulle voglie, urgenze e desideri dei giocatori di riprendere il gioco, in assenza di messaggi di gioco responsabile.

Lo scopo di questo studio era quello di determinare gli effetti che le pause imposte durante il gioco avrebbero avuto sui bisogni e urgenze del giocatore a continuare a giocare. In base ai modelli di McConaghy (1980) e Tiffany (1990), sono state avanzate le seguenti ipotesi:

1. La pausa forzata durante la sessione di gioco aumenta la voglia di giocare.
2. Le pause più lunghe rispetto a quelle più corte, aumentano la voglia di continuare a giocare.
3. a) La sensazione di dissociazione durante il gioco aumenta la voglia di giocare  
b) e che cercare di distrarre il giocatore con pause e messaggi subliminari non riduce il senso di dissociazione
4. Uno stato avverso di eccitazione (eccitazione personale negativa) dovuta all'interruzione del gioco, media la relazione tra le pause e la voglia di continuare a giocare.

## **Metodo:**

### **Partecipanti:**

Sono stati reclutati online 141 studenti universitari (78 femmine, 63 maschi) di età compresa tra i 18 e i 32 anni, con una media di 21.21. Ciascun partecipante è stato premiato con un credito parziale per il corso, per il completamento dello studio.

Sono stati assegnati a caso a 3 condizioni diverse (niente interruzione, 3 minuti di interruzione, 8 minuti di interruzione dal gioco).

Nella prima condizione ( niente interruzione di gioco ), ai partecipanti è stato chiesto di rispondere ad un breve questionario rivelando informazioni sulle loro esperienze personali di gioco prima di continuare la sessione di Black-Jack.

Nella seconda e terza, i partecipanti rispondono ad un breve questionario in più per farli concentrare su informazioni irrilevanti al gioco destinate

appunto a distogliere la loro concentrazione dal gioco stesso.  
La pausa durò rispettivamente 3 e 8 minuti.

## **Misurazioni:**

### **Gambling Craving Scale: (Young e Wohl 2009)**

La voglia di continuare a giocare a Black Jack è stata misurata usando un adattamento della scala a 9-item denominata in italiano, "Scala del bisogno di gioco d'azzardo" (Young and Wohl 2009). L'adattamento consisteva nel sostituire la parola

"Black Jack" con "gioco d'azzardo" in ogni voce, i quali erano a loro volta misurati con una scala di 100 punti, nella quale 0 misura il "disaccordo" e 100 "l'accordo". L'Alfa di Cronbach per questo esempio era di 0.89 in scala.

### **Dissociative Experience Scale: (Jacobs 1988) - scala dell'esperienza dissociativa.**

Per misurare le dipendenze è stata usata una versione modificata delle quattro domande di Jacobs (1988); esse infatti, si riferiscono alla sessione di gioco corrente piuttosto che al gioco d'azzardo in generale.

(Diskin e Hodgins 1999, 2003), inoltre, la scala usata per questo studio, includeva anche una domanda in più sul tempo, essendo stata incorporata all'esempio di scala usato da Gupta e Derevensky (1998).

Per aumentare la validità della domanda sul tempo, infatti, i partecipanti dovevano principalmente fare una stima di quanto a lungo avevano giocato piuttosto che soffermarsi sulla loro esperienza personale di quanto tempo avevano perso giocando (Wood e Griffiths 2007).

Quattro delle 9 voci, sono state misurate con la scala Likert a 5 punti. La stima del tempo è stata misurata in minuti e standardizzata.

L'Alfa di Cronbach era di 0.79 punti per la scala 4- e 0.69 per l'ultima.

### **Problem Card Game Playing (PCGP: King et al. 2011) - problemi derivanti dal gioco delle carte**

E' stata misurata usando il 20-item PCGP, che è stato adattato da una scala usata per i problemi causati dal gioco dei videogames, su campioni non clinicamente testati. (King et al. 2011).

Gli oggetti sono stati modificati per relazionarli al gioco delle carte piuttosto che a quello dei videogames e misurati sulla scala Likert a 5 punti.(= la quale misura l'atteggiamento).

L'Alfa di Cronbach era di 0.93 per la medesima.

In aggiunta, sono state usate una serie di scale per valutare le seguenti variabili:

1. La familiarità dei partecipanti con il Black Jack è stata misurata con una scala da 0 a 100, per la quale 0 era "non familiari col gioco" e 100 "molto familiari".

2. Misurare con 2 voci, "mi piace giocare" e "giocare è divertente", il divertimento nel gioco prima di una pausa forzata.

A seconda di quanto erano d'accordo con la prima o la seconda affermazione, assegnavano dei punti da 0 (disaccordo) a 100 (d'accordo).

Visto il loro essere correlate, le scale si sono poi sommate per formare una singola misurazione:  $r=0.84$  e  $p=0.0001$ .

3. Eccitazione al gioco soggettiva negativa: 4 Voci hanno misurato i sentimenti negativi verso l'interruzione forzata del gioco; le 4Voci in oggetto sono i seguenti:

"la pausa è stata irritante", "l'interruzione è stata frustrante", "la pausa non mi è dispiaciuta" e "mi sono sentito agitato durante la pausa".

Quest'ultimi sono stati misurati su a scala da 0 a 100- l'alfa di Cronbach era di 0.80.

4. Desiderio di continuare a giocare- La possibilità che il giocatore avesse voluto continuare a giocare dopo la pausa, se ne avesse avuto l'occasione, è stata misurata dopo la seconda sessione di Black Jack su una scala da 0 a 100 per cui 0 si intendeva "per nulla" e 100 "decisamente si".

## Black Jack Gambling Task

Ai partecipanti è stato chiesto di giocare ad un gioco di Black Jack a computer, singolarmente e in uno spazio privato. Le istruzioni del gioco sono state consegnate ad ogni giocatore su un foglio laminato ed includevano: lo scopo del gioco, come il gioco sarebbe apparso sullo schermo, il valore di ogni carta, come vincere o perdere, le restrizioni del banco, divisioni, moltiplicazioni, assicurazione e i costi della struttura di vincita. L'amministratore dello studio era disponibile per rispondere a qualsiasi domanda dei partecipanti.



## **Procedimento:**

Il comitato etico dell'istituto per la ricerca sugli esseri umani, approvò lo sviluppo dello studio. I procedimenti sperimentali sono stati completati all'interno di un laboratorio universitario.

I partecipanti sono stati suddivisi a caso in 3 condizioni diverse: 1. niente interruzioni/pause  
2/3. 3-8minuti di pause/interruzioni del gioco.

Inizialmente, hanno completato un questionario demografico per età e sesso e la loro familiarità col gioco in questione secondo le scale di PCGP e Likert. In seguito, i partecipanti hanno ricevuto le istruzioni del gioco e sono stati informati che i due giocatori con il punteggio più alto avrebbero ricevuto una compensa di 40 \$. Tale incentivo, infatti, è stato incluso per dare validità al test nell'ambiente di gioco.(Andrade et al. 2013).

Dopo 15 minuti dall'inizio, il gioco è stato interrotto. Durante le due diverse interruzioni (3min e 8min), è stato mostrato del materiale di Leonardo Da Vinci preso da Wikipedia, che era stato a sua volta precedentemente testato su altri 21 partecipanti per testare l'interesse dell'argomento stesso; punteggio medio = 64.32, SD = 16.89 su una scala da 0 a 100: 0= per niente interessante, 100=molto interessante.

In seguito, è stato chiesto ai giocatori di completare sia la scala dissociativa che quella di divertimento nel gioco.

nella prima condizione, i partecipanti hanno completato le scale di voglia di giocare ed attivazione negativa soggettiva prima di ricominciare il gioco dopo la pausa.

Nelle ultime due condizioni, invece, hanno letto il materiale di Da Vinci prima di completare le scale.

Tutti hanno poi proseguito col gioco per altri 15 minuti. Alla fine di tutto, prima di essere dimessi, i partecipanti hanno compilato delle scale indicando la loro voglia di continuare a giocare.

## **Risultati:**

### **Analisi preliminare**

Non c'è stata nessuna relazione tra la condizione di interruzione/pausa e il punteggio del Black Jack nella prima sessione,  $t = 1.41$ ,  $b = -0.12$ ,  $P = 0.16$ , sesso/genere,  $(2) = 2.56$ ,  $P = 0.27$ , PCGP,  $t = -0.24$ ,  $b = -0.02$ ,  $P$

=0.81, collegamento col gioco,  $t = 1.49$ ,  $b = 0.13$ ,  $P = 0.14$ , o familiarità con il Black Jack,  $t = -0.30$ ,  $b = -0.03$ ,  $P = 0.76$ .

## **Effetti della pausa durante il gioco sulla voglia di continuare a giocare:**

Un modello di regressione è stato usato per testare l'impatto della condizione della pausa forzata sulla scala della voglia di continuare a giocare, con genere e punteggio del gioco prima della pausa come covariate.

Nè il sesso,  $t=0.80$ ,  $p=0.43$ , nè il punteggio,  $t = -1.36$ ,  $P = 0.17$ , sono stati significativi. I risultati hanno sostenuto le prime due ipotesi.

Come predetto, la scala della voglia di giocare era giustificata dalla presenza di una pausa forzata,  $t = 4.36$ ,  $b = 0.35$ ,  $P = 0.0001$  (H1 support) ed i punteggi erano molto più alti con la condizione della pausa da 8 minuti,  $M=38.80$ , rispetto a quella da 3 minuti,  $M = 30.10$ ,  $t = 2.01$ ,  $P = 0.05$  e la condizione senza pausa,  $M = 2.41$ ,  $t = 4.35$ ,  $P = 0.0001$  (ipotesi 2 supportata).

Si è rilevata una sostanziale differenza tra la voglia riportata nelle condizioni rispettivamente di pausa breve e niente pausa, per le quali i partecipanti hanno riportato punteggi alti nella prima rispetto alla seconda.  $t = 2.27$ ,  $P = 0.03$ .

Si è così deciso, di testare anche se gli effetti di una pausa forzata durante la sessione di gioco, sarebbero persistiti anche dopo la seconda parte di gioco, perciò, è stato applicato un modello di regressione sul desiderio di continuare a giocare dopo la seconda parte, usando come variabile indipendente la condizione "niente pausa" e come covariati il "genere" e il "punteggio finale del Black Jack". Nè il genere ( $t=1.86$ ), nè il punteggio ( $t=1.03$ ,  $P=0.30$ ), hanno spiegato il desiderio di giocare, che anche seppur non significativo, è stato rivelato più alto negli uomini, i quali, rispetto alle donne, sono generalmente più propensi a correre il rischio. Tale desiderio, alla fine, non è risultato dipendente dalla condizione di pausa

$t=0.84$ ,  $b = 0.07$ ,  $P=0.40$ .

Neanche dopo che il punteggio della scala della "voglia" è stato aggiunto alla regressione, il desiderio di continuare a giocare era rilevante ( $T=1.54$ ,  $b=0.12$ ,  $P=0.13$ ), mentre invece dopo la pausa si ( $t=7.20$ ,  $b = 0.58$ ,  $P=0.0001$ ).

**In sintesi, è stato reso noto che il bisogno di giocare dovuto ad un'interruzione forzata del gioco, ha continuato ad influenzare il giocatore anche dopo che la pausa era finita e il gioco ha ripreso.**

E' stato suggerito che i sentimenti di dissociazione durante il gioco d'azzardo dovrebbero essere ridotti con l'apparizione di messaggi che interrompono il gioco. (Monaghan 2008) Minimizzare tali sentimenti, dovrebbe portare ad una riduzione della voglia di giocare

continuamente, per questo l'interruzione dovrebbe portare di conseguenza ad un calo di desiderio di gioco persistente.

Testando queste ipotesi, non sono apparse relazioni tra la condizione di "Pausa forzata" e i "sentimenti di dissociazione"  $t=0.28$ ,  $b = 0.02$ ,  $P=0.78$ , con la scala a 4 o 5 voce ( $st=0.34$ ,  $b = 0.03$ ,  $P=0.73$ ).

Dato che le pause dovrebbero ridurre la dissociazione e la voglia di continuare a giocare, si erano previsti dei cali nel desiderio di gioco persistente durante le pause. Perciò, non c'è supporto all'ipotesi che le pause portino ad una riduzione di dissociazione.

Anzi, quest'ultimi erano correlati con la voglia di giocare, indipendentemente dalle pause forzate. Quando il punteggio di dissociazione è stato aggiunto al modello di regressione, l'impatto della condizione di pausa sulla scala della voglia di giocare

con il genere e il punteggio come covariate, ha portato ad un significativo effetto positivo per il sentimento di dissociazione ( $t=2.84$ ,  $b=0.22$ ,  $p=0.005$ ). Ad ogni modo, gli effetti delle pause forzate nel gioco, sono rimaste invariate ( $t=4.40$ ,  $b = 0.34$ ,  $P=0.0001$ ).

Il modo era quello, indipendentemente dal fatto che fossero usate i 4 o 5 voci della scala dissociativa.

Per testare la quarta ipotesi, è stata usata un'analisi di mediazione seguendo le procedure di Baron e Kenny (1986), per valutare se l'eccitazione personale negativa faceva appunto da mediatrice nella relazione tra le interruzioni del gioco e

il desiderio di ricominciare a giocare. L'effetto diretto sortito è stato mostrato nel test dell'ipotesi n.1. Il mediatore dovrebbe anche tener conto della variazione nella variabile dipendente. Un modello di regressione testante il potere

esplicativo dell'eccitazione personale negativa sulla scala del desiderio di gioco, ha rivelato un effetto significativo ( $t = 9.77$ ,  $b = 0.64$ ,  $P =$

0.0001), senza covariate, nonché con genere e punteggio del Black Jack ( $t = 9.72$ ,  $b = 0.64$ ,  $P = 0.0001$ ).

La condizione della pausa, ovvero la cosiddetta variabile indipendente, dovrebbe spiegare l'eccitazione soggettiva negativa ( $t = 4.56$ ,  $b = 0.36$ ,  $P = 0.0001$ ). Quando quest'ultima è stata aggiunta al modello di regressione, testando gli effetti

diretti della condizione di pausa sulla scala della voglia di continuare a giocare, usando genere e punteggio come covariate, gli effetti delle pause si sono ridotti, ( $t=1.93$ ,  $b=0.14$ ,  $p=0.06$ ), mentre il fattore dell'eccitazione negativa personale è rimasto significativo

( $t = 8.45$ ,  $b = 0.59$ ,  $P = 0.0001$ ).

In aggiunta all'analisi di Baron e Kenny, hanno anche avviato automaticamente un'analisi sulla base di Preacher e Hayes (2008) con 10,000 ricampionature. L'effetto totale della condizione dell'interruzione del gioco sulla scala del desiderio di gioco (effetto totale= 9.20,  $p=0.0001$ ) risultava insignificante non appena veniva aggiunto al modello l'eccitazione soggettiva negativa (effetto diretto della pausa: 3.55,  $p=0.06$ ).

Inoltre, una corretta inclinazione alla sequenza di istruzioni generali, ha confermato che tutti gli effetti indiretti della condizione di pausa sulla scala del desiderio di gioco, attraverso l'eccitazione soggettiva negativa, erano significativi (effetto indiretto 05.65,  $se=1.33$ ; il 95% CI non include lo zero, quindi l'ipotesi nulla di non effetti indiretti è rimandata a 0.05:3.25,8.44).

## Discussione

I risultati di questo studio hanno una potenziale rilevanza dato che i risultati hanno sfidato il concetto che le interruzioni durante il gioco in isolamento, rappresentano iniziative effettive sul gioco d'azzardo responsabile.

A supporto delle ipotesi n.1 e 2, i partecipanti interrotti da una pausa forzata durante la simulazione del gioco del black jack, **hanno riportato livelli alti di voglia di continuare a giocare, con livelli e punteggi ancora maggiori dopo pause lunghe, rispetto a quelle più corte.**

Tali risultati sono concordi con le previsioni fatte a McConaghy e Tiffany sui modelli concettuali di completamento comportamentale.

**Basandoci su questi modelli, può essere ipotizzato che una volta che l'individuo è stimolato a giocare d'azzardo, sia come risultato**

**di un'esposizione a fattori esterni o in risposta a stati affettivi negativi, qualsiasi barriera che viene imposta, comporterà un'esacerbazione nell'urgenza o voglia di giocare.**

Questo è in relazione con la nozione di "preoccupazione" alla quale gli individui pensano in continuazione e la "pianificazione", dove possono trovare fondi per soddisfare la loro voglia di giocare, oltre che all'astinenza, nel caso in cui l'impossibilità di giocare sfoci in sintomi fisici. (Blaszczynski et al. 2008; Rosenthal e Lesieur 1993; Wray e Dickerson 1981).

I risultati del presente studio non sono necessariamente incompatibili con quelli che dimostrano una risposta positiva alle interruzioni nel gioco (Jardin and Wulfert 2012; Ladouceur e Sevigny 2003; Monaghan 2008; Monaghan and Blaszczynski 2009, 2010a, 2010b; Schellinck e Schrans 2002).

Infatti, in questi studi, le interruzioni sono accompagnate principalmente da messaggi subliminari sul gioco responsabile, che indirizzano i giocatori a valutare il loro comportamento e dispendio (di denaro e tempo.)

Per esempio, Schellinck e Schrans (2002) hanno paragonato gli effetti dei messaggi subliminari che interrompono il gioco per 15 secondi dopo 60, 90 o 120 minuti di gioco continuo.

Una piccola riduzione della durata di sessione di gioco e uscite sono state rilevate alla pausa forzata dopo i 60 minuti, ma approssimativamente metà dei campioni testati non leggeva neanche il messaggio e continuava a giocare, mentre solo un 25% ha rilevato che tali messaggi hanno sortito un effetto positivo con la pausa.

Similare è la procedura di Ladouceur e Sevigny (2003), in cui i messaggi apparivano nel gioco per 7 secondi ogni 15 sessioni. I messaggi a comparizione ogni 15 secondi, accompagnati da una pausa forzata del gioco, hanno portato ad una maggior accuratezza del contenuto dei messaggi mostrati (Monaghan 2008; Monaghan and Blaszczynski 2009, 2010a, 2010b; Jardin and Wulfert 2012).

Sebbene l'evidenza indichi che le interruzioni nel gioco accompagnate da messaggi di avviso siano efficaci, i risultati possono essere interpretati in modo tale da suggerire che un risultato positivo può non necessariamente esser dovuto dalle pause di per sè, quanto piuttosto dal contenuto dei messaggi.

Tali messaggi, in particolare quelli che promuovono l'autovalutazione, sono efficaci nell'indirizzare l'attenzione del giocatore al suo

comportamento ed iniziare processi cognitivi che influenzano la motivazione a persistere nel gioco. In questo modo, essi si confrontano direttamente con il bisogno di rivalutare le proprie azioni e a portare su un livello superiore il loro iter decisionale.

**I risultati di questi studi hanno implicazioni politiche che regolamentarizzano le pause forzate nel gioco.**

**Tali pause, senza messaggi subliminari, possono difatti portare a crescite controintuitive e controproducenti della voglia di giocare invece che interrompere lo stato di dissociazione e dissipare l'urgenza di continuare a giocare d'azzardo. Gli individui che non sono motivati a smettere o ridurre il loro coinvolgimento nel gioco, percepiranno le pause forzate durante il gioco come un'irritante frustrazione o come un'aspettativa cognitiva erronea di impedimento alla vincita.**

In questo contesto, coerente con modelli concettuali (McConaghy il 1980; Tiffany il 1990) e dimostrato nel presente studio, vengono raggiunti risultati non convenzionali e contrari.

E' importante sottolineare che questi risultati sono preliminari e hanno bisogno di ulteriori studi. La ricerca è stata pensata e creata includendo un piccolo laboratorio per lo studio sul gioco d'azzardo e studenti universitari.

Date le differenze nelle risposte tra gli studenti e i giocatori veri, rimane da determinare se i risultati possono essere validi anche per i giocatori d'azzardo reali.

Inoltre, è stato visto che l'esperienza di dissociazione durante il gioco era in relazione con l'aumento della voglia di giocare. La dissociazione ha giocato un ruolo centrale nel restringere il focus dell'attenzione e nell'eziologia del disturbo d'azzardo patologico.

In questo studio, la dissociazione non è stata manipolata ma, test indiretti suggeriscono che gli effetti dissociativi non sembrano sparire dopo una breve pausa forzata.

E' quindi ragionevole, avanzare una spiegazione alternativa per la quale la pausa forzata sembra aumentare il desiderio di scappare dalla noia piuttosto che ridurlo.

Evidenze aneddotiche dei partecipanti i quali avevano ancora voglia di giocare, indicavano che il gioco non era ritenuto particolarmente divertente o piacevole.

Così, l'intolleranza alla noia, in opposizione all'eccitamento, può esser visto come motivo in più per riprendere il comportamento bramoso da giocatore patologico.

**In aggiunta a questo, congiuntamente con le regole restrittive di gioco imposte dalla sperimentazione stessa, può indurre un senso di reazione e resistenza alle regole interpretate come ostacolo alla propria libertà comportamentale.**

I partecipanti annoiati dal compito o durante le pause, potevano potenzialmente sperimentare il bisogno di continuare a giocare in risposta alle istruzioni che limitano le loro scelte, continuando così a giocare e riducendo la noia.

Il concetto di reazione non è ancora stato del tutto esplorato nel campo del gioco d'azzardo.

**Regole o regolamentazioni esterne, come le pause forzate senza messaggi**

**subliminari d'avvertimento, possono scatenare un certo tipo di reazione nei giocatori. Piuttosto che interrompere la dissociazione o promuovere modelli comportamentali sul gioco responsabile, reazioni risultanti da restrizioni imposte esterne possono contribuire alla sperimentazione dell'individuo di sentimenti come la frustrazione e/o l'antagonismo.**

**Il risultato può portare a risultati opposti a quello che si intende per iniziative del gioco responsabile.**

A questo punto, il concetto necessita comunque di ulteriori analisi.

In sostanza, la cornice generale concettuale che è alla base delle strategie del gioco responsabile, le quali a loro volta sono state pensate per ridurre la dissociazione e minimizzare la continuità del gioco, rimangono estremamente rilevanti e dovrebbero essere ancora considerate come interventi di minimizzazione dei danni causati dal gioco.

**I risultati del presente studio, tuttavia, mettono in dubbio l'efficacia delle pause forzate nel gioco in assenza di ulteriori mezzi (quali messaggi d'avviso e di autovalutazione). Esse infatti, potrebbero non soltanto essere un approccio inefficace per ridurre lo stato di dissociazione, ma anche controproducente se aumentasse l'urgenza e il bisogno di continuare a giocare.**

## **Alexander Blaszczynski & Kate Hinsley**

School of Psychology (A19), University of Sydney, Sydney,  
NSW 2006, Australia

## **Elizabeth Cowley & Christina Anthony**

The University of Sydney Business School, The University of  
Sydney, Sydney, NSW, Australia

Referenze:

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Washington, DC: American Psychiatric Association.

Anderson, G., & Brown, R. I. F. (1984). Real and laboratory gambling, sensation-seeking and arousal. *British Journal of Psychology*, 75, 401–410.

Andrade, E. B., Claro, D. P., & Islam, G. (2013). Misestimating betting behavior: The role of negative asymmetries in emotional self prediction. *Journal of Gambling Studies*, 30, 1–20.

Baron, R. M., & Kenny, D. A. (1986). The moderator-mediator variable distinction in social psychological research: Conceptual, strategic, and statistical considerations. *Journal of Personality and Social Psychology*, 51(6), 1173–1182.

Blaszczynski, A., Ladouceur, R., & Moodie, C. (2008a). The Sydney Laval universities gambling screen: Preliminary data. *Addiction Theory and Research*, 16(4), 401–411.

Blaszczynski, A., McConaghy, N., & Frankova, A. (1990). Boredom-proneness in pathological gambling. *Psychological Reports*, 67, 35–42. Blaszczynski, A., Parke, J., & Parke, A. (2014). *Operator-based approaches to harm minimisation in gambling*. London: Responsible Gambling Trust.

Blaszczynski, A., Sharpe, L., & Walker, M. (2001). *The assessment of the impact of the reconfiguration of electronic gambling machines as harm minimisation strategies for problem gambling*. Sydney: University of Sydney, The University of Sydney Gambling Research Unit.

Blaszczynski, A., Walker, M., Sharpe, L., & Nower, N. (2008b). Withdrawal and tolerance phenomenon in problem gambling. *International Gambling Studies*, 8(2), 179–192.

Cox, B. J., Yu, N., Afifi, T. O., & Ladouceur, R. (2005). A national survey of gambling problems in Canada. *Canadian Journal of Psychiatry*, 50, 213–217.

Diskin, K. M., & Hodgins, D. C. (1999). Narrowing of attention and dissociation in pathological video lottery gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 15(1), 17–28.

Diskin, K. M., & Hodgins, D. C. (2003). Psychophysiological and subjective arousal during gambling in pathological and non-pathological video lottery gamblers. *International Gambling Studies*, 3(1), 37–51.

Dockterman, E. (2013). Candy Crush saga: The science behind our addiction. *Time magazine*, 15 November. Duquette, K. B. (1999). *Casino employee gambling behaviour*. Unpublished Masters Thesis, Las Vegas:

University of Nevada.

Fong, T. W., Campos, M. D., Brecht, M., Davis, A., Marco, A., Pecanha, V., & Rosenthal, R. (2011).



- Problem and pathological gambling in a sample of casino patrons. *Journal of Gambling Studies*, 27(1), 35–47.
- Gainsbury, S., Russell, A., & Blaszczynski, A. (2014). Are psychology university student gamblers representative of general student and adult gamblers? A comparative analysis. *Journal of Gambling Studies*, 30, 11–25.
- Gupta, R., & Derevensky, J. L. (1998). An empirical examination of Jacobs' General Theory of Addictions: Do adolescent gamblers fit the theory? *Journal of Gambling Studies*, 14(1), 17–49. doi:[10.1023/A:1023046509031](https://doi.org/10.1023/A:1023046509031).
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). The attitudes, feelings, and experience of online gamers: A qualitative analysis. *CyberPsychology and Behavior*, 12(6), 747–753.
- Jacobs, D. F. (1986). A general theory of addictions: A new theoretical model. *Journal of Gambling Behavior*, 2, 15–31.
- Jacobs, D. (1988). Evidence for a common dissociative-like reaction among addicts. *Journal of Gambling Behavior*, 4, 27–37.
- Jardin, B. F., & Wulfert, E. (2012). The use of messages in altering risky gambling behavior in experienced gamblers. *Psychology of Addictive Behaviors*, 26(1), 166–170.
- Kardefelt-Winther, D. (2014). Problematizing excessive online gaming and its psychological predictors. *Computers in Human Behavior*, 31, 118–122.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., & Zajac, I. T. (2011). Preliminary validation of a new clinical tool for identifying problem video game playing. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9(1), 72–87.
- Kirby, A., Jones, C., & Copello, A. (2014). The impact of massively multiplayer online role playing games (MMPRPGs) on psychological wellbeing and the role of play motivations and problematic use. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(1), 36–51.
- Ladouceur, R., & Sevigny, S. (2003). Interactive messages on video lottery terminals and persistence at gambling. *Gambling Research*, 15, 45–50.
- McConaghy, N. (1980). Behavioral completion mechanisms rather than primary drive maintain behavioral

patterns. *Activitas Nervosa Superior (Praha)*, 22, 138–151.

Monaghan, S. (2008). Review of pop-up messages on electronic gaming machines as a proposed responsible gambling strategy. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6, 214–222.

Monaghan, S., & Blaszczynski, A. (2009). Impact of mode of display and message content of responsible gambling signs for electronic gaming machines in regular gamblers. *Journal of Gambling Studies*,. doi: [10.1007/s10899-009-9150-z](https://doi.org/10.1007/s10899-009-9150-z).

Monaghan, S., & Blaszczynski, A. (2010a). Electronic gaming machine warning messages: Information versus self-evaluation. *Journal of Psychology*, 144(1), 83–96.

Monaghan, S., & Blaszczynski, A. (2010b). Impact of mode of display and message content of responsible gambling signs for electronic gaming machines on regular gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 26(1), 67–88.

Preacher, K. J., & Hayes, A. F. (2008). Asymptotic and resampling strategies for assessing and comparing indirect effects in multiple mediator models. *Behavior Research Methods*, 40(3), 879–891. Productivity Commission. (2010). *Gambling* (Report no. 50). Canberra: Commonwealth of Australia. [http://www.pc.gov.au/\\_\\_data/assets/pdf\\_file/0010/95680/](http://www.pc.gov.au/__data/assets/pdf_file/0010/95680/)

Rosenthal, R., & Lesieur, H. (1993). Self-reported withdrawal symptoms and pathological gambling. In W. Eadington & J. Cornelius (Eds.), *Gambling behaviour and problem gambling* (pp. 337–346). Reno, NV: Institute for the Study of Gambling and Commercial Gambling.

Schellinck, T., & Schrans, T. (2002). Atlantic Lottery Corporation video lottery responsible gaming feature research: Final report. Halifax: Focal Research.

Schull, N. D. (2012). *Addiction by design*. Oxford: Princeton University Press.

Sokolov, E. N. (1963). Higher nervous functions: The orienting reflex. *Annual Review of Physiology*, 25, 545–580.

Stewart, M. J., & Wohl, M. J. A. (2012). Pop-up messages, dissociation, and craving: How monetary limit reminders facilitate adherence in a session of slot machine gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*,. doi: [10.1037/a0029882](https://doi.org/10.1037/a0029882).

Stucki, S., & Rihs-Middel, M. (2007). Prevalence of adult problem and pathological gambling between 2000 and 2005: An update. *Journal of Gambling Studies*, 23, 245–257.

Tiffany, S. T. (1990). A cognitive model of drug urges and drug-use behavior: Role of automatic and non-automatic processes. *Psychological Review*, 97(2), 147–168.

Wardle, H., Moody, A., Spence, S., Orford, J., Volberg, R., Jotangia, D. et al. (2011). *British Gambling Prevalence Survey 2010*. Prepared for the Gambling Commission. London, UK. <http://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/British%20Gambling%20gov.uk/PDF/British%20Gambling%20valence%20Survey%202010.pdf>

Williams, R. J., Volberg, R. A., & Stevens, R. M. G. (2012a). Prevalence of problem gambling: Methodological influences, standardized rates, jurisdictional differences, and worldwide trends. Ontario: Ontario Problem Gambling Research Centre.

Williams, R. J., West, B. L., & Simpson, R. I. (2012b). Prevention of problem gambling: A comprehensive review of the evidence, and identified best practices. Ontario: Ontario Problem Gambling Research Centre.

Wood, R. T. A., & Griffiths, M. D. (2007). Time loss whilst playing video games: Is there a relationship to addictive behaviours? *International Journal of Mental Health and Addiction*, 5, 141–149.

Wray, I., & Dickerson, M. G. (1981). Cessation of high frequency gambling and ‘withdrawal’ symptoms. *British Journal of Addictions*, 76, 401–405.

Young, M. M., & Wohl, M. J. A. (2009). The gambling craving scale: Psychometric validation and behavioural outcomes. *Psychology of Addictive Behaviours*, 23(3), 512–522.