ΚΕΕ 8 19750
ND= 19881

ΠΑΝΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΨΥΧΟΛΟΓΙΑΣ

Η ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια ως μια δυναμική ψυχοκοινωνική διαδικασία στο πλαίσιο των σύγχρονων κοινωνιών: το παράδειγμα της Ελληνικής Κοινωνίας

ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΗ ΔΙΑΤΡΙΒΗ

Ζουραβλιόβα Ιρίνα
Α.Μ. 600034

ΑΘΗΝΑ, 2009

ΠΑΝΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΨΥΧΟΛΟΓΙΑΣ

Η ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια ως μια δυναμική ψυχοκοινωνική διαδικασία στο πλαίσιο των σύγχρονων κοινωνιών: το παράδειγμα της Ελληνικής Κοινωνίας

ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΗ ΔΙΑΤΡΙΒΗ

Ζουραβλιόβα Ιρίνα
Α.Μ. 600034

Επιστημονική επιτροπή:

Αναπληρωτής Καθηγητής
Κοσκινάς Κωνσταντίνος _____

Καθηγητής
Παπαστάμου Στάμος _____

Επίκουρος Καθηγητής
Προδρομίτης Γεράσιμος _____

Εξεταστική επιτροπή:

Α' μέλος

Τίτλος: _____ _____

Ονοματεπώνυμο: _____

Β' μέλος

Τίτλος: _____ _____

Ονοματεπώνυμο: _____

Γ' μέλος

Τίτλος: _____ _____

Ονοματεπώνυμο: _____

Δ' μέλος:

Τίτλος: _____ _____

Ονοματεπώνυμο: _____

*Βαθμός :*_____

*Ημερομηνία εξέτασης:*_____

Η ΕΝΑΣΧΟΛΗΣΗ ΜΕ ΤΑ ΤΥΧΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΩΣ ΜΙΑ ΔΥΝΑΜΙΚΗ ΨΥΧΟΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΩΝ ΣΥΓΧΡΟΝΩΝ ΚΟΙΝΩΝΙΩΝ: ΤΟ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Ζουραβλιόβα Ιρίνα

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η έρευνα αυτή μελετά τις ψυχοκοινωνικές διαστάσεις της ανθρώπινης δραστηριότητας – της ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια (ΕΤΠ) στα πλαίσια της πολλαπλής επιστημονικής προσέγγισης στην οποία μεταξύ των άλλων έχουν περιληφθεί οι εξής προσέγγισες: οικονομική, κοινωνική και κλινική ψυχολογία. Συγκεκριμένα διερευνήθηκαν οι εξής παράμετροι: α) η δομή και λειτουργία της οικογένειας, β) η δομή σχέσεων με τους άλλους εκπροσώπους του άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος, γ) ο βαθμός συμφωνίας των υποκειμένων με τις παραδοσιακές οικογενειακές αξίες, δ) η αυτοεκτίμηση των υποκειμένων, ε) στάσεις σχετικές με την έννοια χρημάτων, ζ) η ύπαρξη πιθανής προβληματικής συμπεριφοράς κατά την ΕΤΠ, η) αναπαραστάσεις των χαρακτηριστικών τυχερού παιχνιδιού, τύχης, και των χαρακτηριστικών της ενασχόλησης με τυχερά παιχνίδια, θ) ο βαθμός συμφωνίας με λανθασμένες απόψεις σχετικές με το τυχερό παιχνίδι, ι) η αποτελεσματικότητα των μέσων προστασίας από την υπερβολική ΕΤΠ, κ) η συμπεριφορά των ευκαιριακών και συστηματικών παιχτών κατά την ΕΤΠ. Το δείγμα αποτελούν 104 άτομα Έλληνες, κάτοικοι της Αττικής, ηλικίας από 25 έως 55 ετών. Τα ευρήματα της έρευνας δείχνουν ότι υπάρχει συσχέτιση μεταξύ των υπό μελέτη παραμέτρων.

Βρέθηκε ότι οι συστηματικοί παίκτες χωρίς προβλήματα διατηρούν παραδοσιακές οικογενειακές αξίες σε μεγαλύτερο βαθμό στη σύγκριση με τους παίκτες που παίζουν συστηματικά και έχουν προβλήματα λόγω της ΕΤΠ. Επίσης ότι οι πιθανώς παθολογικοί παίκτες έχουν προβλήματα με συζύγους, αρκετά χαμηλή αυτοεκτίμηση και άγχος.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: ενασχόληση με τυχερά παιχνίδια (ΕΤΠ), ψυχοκοινωνικές διαστάσεις, οικογενειακές αξίες, ευκαιριακοί, συστηματικοί και παθολογικοί παίκτες, ψυχοκοινωνική παθολογία, μέσα προστασίας.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ 4
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ 5
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ 8
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΣΧΗΜΑΤΩΝ 12
ΠΡΟΛΟΓΟΣ 13
ΜΕΡΟΣ 1 – Θεωρητικό πλαίσιο 14
1.1. Εισαγωγή – Περιγραφή φαινομένου 14
1.1.1. Ιστορική αναδρομή μέχρι τη σύγχρονη εποχή 15
1.1.2. Κλινική περιγραφή και ορολογία προβληματικής ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια 17
1.1.3. Επίπεδα προβληματικής ΕΤΠ 18
1.1.4. Λειτουργικά κριτήρια της εθισμένης συμπεριφοράς 20
1.2. Κριτική ανάλυση θεωριών και μοντέλων 21
1.2.1. Βιολογικές θεωρίες 21
1.2.1.1. Το ιατρικό μοντέλο ή μοντέλο ασθένειας 22
1.2.1.2. Μοντέλο του Jacobs 23
1.2.1.3. Άλλα βιολογικά μοντέλα και σχετικές έρευνες της ΕΤΠ 25
1.2.2. Ψυχολογικές θεωρίες 29
1.2.2.1. Ψυχαναλυτική θεωρία 29
1.2.2.2. Θεωρία της προσωπικότητας ή των γνωρισμάτων 31
1.2.2.3. Γνωσιακή-συμπεριφοριστική Θεωρία (Cognitive-Behavioural Theory) 34
1.2.2.4. Θεωρία κοινωνικής μάθησης (Social Learning Theory) 36
1.2.3. Κοινωνικές Θεωρίες 39
1.2.3.1. Κοινωνιολογικές Θεωρίες (Sociological Theories) 40
1.2.3.2. Οικονομικές Θεωρίες (Economic Theories) 41
1.2.3.3. Ανθρωπολογικές θεωρίες (Anthropological Theories) 44
1.2.3.4. Θεωρίες παιχνιδιού 44
1.2.4. Μελέτη του ρίσκου στη διαδικασία ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια 46
1.2.4.1. Ορισμός του ρίσκου 46
1.2.4.2. Φαινόμενα που επαυξάνουν την ανάληψη του ρίσκου κατά την ΕΤΠ 47
1.2.4.3. Λήψη αποφάσεων κατά την παικτική συμπεριφορά 50
1.3. Επισκόπηση ψυχομετρικών εργαλείων 51
1.3.1. Διαγνωστικά κριτήρια 51
1.3.2. Στάδια εξάρτησης από το παιχνίδι, φάσεις κύκλου παιχνιδιού 53
1.3.3. Συμπτωματολογία 55
1.3.4. Ψυχομετρικές κλίμακες 55
1.4. Η ΕΤΠ στο Διαδίκτυο 58
1.4.1. Κριτική σύγκριση του εθισμού στα ηλεκτρονικά τυχερά παιχνίδια στο Διαδίκτυο με το εθισμό στα κλασσικά τυχερά παιχνίδια και στο καθαυτό Διαδίκτυο 59
1.4.1.1.Εθισμός στη χρήση του Διαδικτύου 59
1.4.1.2.Ομοιότητες και διαφορές του εθισμού στην ηλεκτρονική ΕΤΠ στο Διαδίκτυο με τον εθισμό στην κλασσική ΕΤΠ και στον εθισμό χρήσης του Διαδικτύου. 60
1.4.1.3. Διαφορές ανάμεσα στα δύο είδη παικτών 60
1.4.2. Κοινωνικές συνέπειες της ηλεκτρονικής ΕΤΠ στο Διαδίκτυο 62
1.5. Διασταύρωση και Οργάνωση των θεωρητικών δεδομένων με τα εμπειρικά ευρήματα 65
ΜΕΡΟΣ 2 – Μεθοδολογία 77
2.1. Θεωρητική μέθοδος – ανάλυση και σύνθεση βιβλιογραφίας 77
2.1.1. Διατύπωση Προβλήματος 78
2.1.2. Θεωρητικό-μεθοδολογικό πλαίσιο 78

2.1.3.Οργάνωση πληροφοριών σε μοντέλο ... 81
2.1.4.Υποθέσεις έρευνας ... 84
2.2. Εμπειρική μέθοδος ... 84
2.2.1 Έρευνα στο Διαδίκτυο ... 84
2.2.2. Διεξαγωγή πρώτων ημι-δομημένων συνεντεύξεων. ... 85
2.3. Δείγμα ... 86
2.3.1. Χαρακτηριστικά του συνολικού δείγματος ... 86
2.3.2. Μέθοδος επιλογής του δείγματος ... 87
2.3.3. Μέσα συλλογής δεδομένων ... 88
2.2.4. Διαδικασία συλλογής δεδομένων ... 96
ΜΕΡΟΣ 3 - Ευρήματα ... 97
3.1. Διαχωρισμός σε ομάδες υπό μελέτη ... 97
3.1.1. Πρώτο επίπεδο – (Μη παίκτες -παίκτες) ... 97
3.1.2 Δεύτερο επίπεδο – (παίκτες χωρίς προβλήματα - παίκτες με προβλήματα) ... 98
3.2. Δομή και λειτουργία της οικογένειας και άλλες κοινωνικές επαφές ... 105
3.2.1. Συναισθηματική εγγύτητα, συχνότητα συναντήσεων και λόγοι συναναστροφής ανάμεσα σε πρόσωπα της οικογένειας και με πρόσωπα του άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος ... 105
3.2.2. Ζητήματα που απαιτούν παροχή βοήθειας από πρόσωπα της οικογένειας, από πρόσωπα άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος και άλλους κοινωνικούς φορείς ... 118
3.3. Παραδοσιακές οικογενειακές αξίες ... 122
3.4. Αυτοεκτίμηση ... 130
3.5. Στάση απέναντι στα χρήματα ... 132
3.6. The South Oaks Gambling Screen (SOGS) ... 134
3.7. Αναπαραστάσεις των χαρακτηριστικών τυχερών παιγνιδιών και της ΕΤΠ ... 148
3.8. Βαθμός συμφωνίας με λανθασμένες απόψεις σχετικές με τα τυχερά παιχνίδια ... 157
3.9. Αποτελεσματικότητα μέσων προστασίας από την υπερβολική ΕΤΠ ... 159
3.10. Συμπεριφοριστικά, συναισθηματικά και γνωστικά στοιχεία ενασχόλησης με τυχερά παιχνίδια ... 161
ΜΕΡΟΣ 4 - Συζήτηση και συμπεράσματα ... 178
4.1. Δημογραφικά χαρακτηριστικά ... 178
4.2. Δομή και λειτουργία της οικογένειας και άλλες κοινωνικές επαφές ... 178
4.2.1. Δομή της οικογένειας ... 179
4.1.2. Δομή κοινωνικών επαφών ... 180
4.1.3. Λειτουργία της οικογένειας και των κοινωνικών επαφών ... 180
4.1.2.1 Συναισθηματική υποστήριξη ... 181
4.1.2.2 Οικονομική υποστήριξη ... 182
4.1.2.3 Επιρροή στις απόψεις ... 182
4.3. Παραδοσιακές οικογενειακές αξίες ... 182
4.3.1. Α' παράγοντας "παραδοσιακοί ιεραρχικοί ρόλοι του πατέρα και της μητέρας ... 183
4.3.2. Β' παράγοντας "Θετικές οικογενειακές σχέσεις και οικονομική διαχείριση" ... 184
4.3.1. Γ' παράγοντας "Υποχρεώσεις παιδιών προς οικογένεια και συγγενείς" ... 185
4.4. Αυτοεκτίμηση ... 185
4.5. Στάση απέναντι στα χρήματα ... 186
4.6. The South Oaks Gambling Screen (SOGS) ... 187
4.7. Αναπαραστάσεις των χαρακτηριστικών τυχερού παιχνιδιού και της ενασχόλησης με τυχερά παιχνίδια ... 187
4.8. Βαθμός συμφωνίας με λανθασμένες απόψεις σχετικές με το τυχερό παιχνίδι ... 189
4.9. Αποτελεσματικότητα μέσων προστασίας κατά της ΕΤΠ ... 190
4.10. Συμπεριφοριστικά, συναισθηματικά και γνωστικά στοιχεία της ΕΤΠ ... 191
4.11. Προφίλ παικτών ανά κατηγορία ... 195
4.12 Συμπεράσματα ... 199
Βιβλιογραφία ... 205

Παραρτήματα 217
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι 217
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ 220
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙΙ 224
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ IV 226
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ V 229
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ VI 233

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ

Πίνακας Ι. Βιολογικές θεωρίες 66
Πίνακας ΙΙ. Ψυχολογικές θεωρίες 68
Πίνακας ΙΙΙ. Κοινωνιολογικές Θεωρίες 75
Πίνακας IV. Οικονομικές θεωρίες 76
Πίνακας V. Κατανομή (απόλυτες, σχετικές συχνότητες) του δείγματος ως προς το επίπεδο μόρφωσης του πατέρα, της μητέρας, του/της συζύγου και τον/την συντρόφου 87
Πίνακας VI. Στάσεις απέναντι στα χρήματα 93

Πίνακας 1. 1. Κατανομή (απόλυτες και σχετικές συχνότητες) των ατόμων του συνολικού δείγματος ως προς τις κατηγορίες των παικτών 97
Πίνακας 1. 2. Κατανομή (απόλυτες και σχετικές συχνότητες) των ατόμων της ομάδας παίκτες ως προς τις κατηγορίες των παικτών 98
Πίνακας 1. 3. Κατανομή (απόλυτες και σχετικές συχνότητες) των ατόμων του συνολικού δείγματος ως προς τη δήλωση τους αν έχουν ή είχαν επαφή με τυχερά παιχνίδια 99
Πίνακας 1. 4. Κατανομή (απόλυτες και σχετικές συχνότητες) των ατόμων της ομάδας των 70 ως προς την συχνότητα της ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια 99
Πίνακας 1. 5. Κατανομή (απόλυτες και σχετικές συχνότητες) της ομάδας των 70 ως προς τις κατηγορίες των παικτών 99
Πίνακας 1. 6. Κατανομή σχετικών συχνοτήτων των ατόμων του δείγματος ως προς τις κατηγορίες των παικτών για φύλο, ηλικία, τόπο κατοικίας, οικογενειακή κατάσταση, απασχόληση, είδος απασχόλησης και μηναίο εισόδημα. 102
Πίνακας 1. 7. Κατανομή σχετικών συχνοτήτων των ατόμων του δείγματος ως προς τις κατηγορίες των παικτών και για τη μόρφωση του υποκειμένου, πάτερα, μητέρας, συζύγου, συντρόφου 103
Πίνακας 1. 8. Κατανομή σχετικών συχνοτήτων των ατόμων του δείγματος ως προς τις κατηγορίες των παικτών και ως προς στοιχεία σχετικά με τα παιδιά και τους γονείς 104

Πίνακας 2. 1. Μέσοι όροι της συναισθηματικής εγγύτητας ανάμεσα στα πρόσωπα της οικογένειας και με τα πρόσωπα άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος ως προς τη κατηγορία των παικτών (μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα) 105
Πίνακας 2. 2. Μέσοι όροι συχνότητας συναντήσεων ανάμεσα στα πρόσωπα της οικογένειας και με πρόσωπα άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος ως προς τη κατηγορία των παικτών (μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα) 107
Πίνακας 2. 3. Μέσοι όροι λόγων συναναστροφής ανάμεσα σε πρόσωπα της οικογένειας και με πρόσωπα άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος, ως προς τη κατηγορία παικτών (μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα) 108
Πίνακας 2. 4. Κατανομή (απόλυτες και σχετικές συχνότητες) συναισθηματικής εγγύτητας για τους μη παίκτες και παίκτες ως προς γονείς, παιδιά και αδέλφια. 110
Πίνακας 2. 5. Κατανομή (απόλυτες και σχετικές συχνότητες) συναισθηματικής εγγύτητας για μη παίκτες και παίκτες ως προς άλλους συγγενείς, παππούδες/ γιαγιάδες και σύζυγο. 111
Πίνακας 2. 6. Κατανομή (απόλυτες και σχετικές συχνότητες) συναισθηματικής εγγύτητας για μη παίκτες και παίκτες με σύντροφο, φίλους, γνωστούς και συνεργάτες. 112
Πίνακας 2. 7. Κατανομή (απόλυτες και σχετικές συχνότητες) συχνότητας συναντήσεων για τους μη παίκτες και παίκτες ως προς τους γονείς, τα παιδιά και τα αδέλφια 113
Πίνακας 2. 8. Κατανομή (απόλυτες και σχετικές συχνότητες) της συχνότητας συναντήσεων για μη παίκτες και παίκτες ως προς άλλους συγγενείς, παππούδες/ γιαγιάδες και σύζυγο. 114
Πίνακας 2. 9. Κατανομή (απόλυτες και σχετικές συχνότητες) συχνότητας συναντήσεων για μη παίκτες και παίκτες ως προς σύντροφο, φίλους, γνωστούς και συνεργάτες. 115
Πίνακας 2. 10. Κατανομή (Ν, %) λόγων συναναστροφής για μη παίκτες και παίκτες ως προς

γονείς, παιδιά και αδέλφια 116
Πίνακας 2. 11. Κατανομή (Ν, %) λόγων συναναστροφής για μη παίκτες και παίκτες ως προς άλλους συγγενείς, παππούδες/ γιαγιάδες και σύζυγο 117
Πίνακας 2. 12. Κατανομή (Ν, %) λόγων συναναστροφής για μη παίκτες και παίκτες ως προς σύντροφο, φίλους, γνωστούς και συνεργάτες 117
Πίνακας 2. 13. Μέση προτεραιότητα προσώπων οικογένειας, άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος και άλλων κοινωνικών φορέων στα οποία στρέφονται οι ερωτηθέντες για συναισθηματική υποστήριξη, αναφορικά με την κατηγορία των παικτών (μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα) 118
Πίνακας 2. 14. Μέση προτεραιότητα προσώπων οικογένειας και των άλλων κοινωνικών επαφών στα οποία στρέφονται οι ερωτηθέντες για οικονομική υποστήριξη, αναφορικά με την κατηγορία των παικτών (μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα) 120
Πίνακας 2. 15. Μέση προτεραιότητα προσώπων της οικογένειας και άλλων κοινωνικών επαφών τα οποία επηρεάζουν τις απόψεις των ατόμων του δείγματος ως προς τη κατηγορία των παικτών (μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα). 121

Πίνακας 3. 1. Ποσοστό διασποράς που εξηγείται από τους παράγοντες οικογενειακών αξιών, μετά από ορθογώνια (varimax) περιστροφή 124
Πίνακας 3. 2. Παραγοντική ανάλυση των προτάσεων της κλίμακας οικογενειακών αξιών στο σύνολο του δείγματος 125
Πίνακας 3. 3. Μέσοι όροι παράγοντα και προτάσεων της κλίμακας οικογενειακών αξιών ως προς τη κατηγορία παικτών (μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα) 126

Πίνακας 4. 1. Μέσοι όροι βαθμολόγησης και κατηγορίες αυτοεκτίμησης ως προς τις πέντε ομάδες που συγκροτούν το συνολικό δείγμα 130
Πίνακας 4. 2. Μέσοι όροι αυτοεκτίμησης προς τις κατηγορίες των παικτών (μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα). 131

Πίνακας 5. 1. Κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων για μη παίκτες και παίκτες ως προς την στάση απέναντι στα χρήματα 132
Πίνακας 5. 2. Κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων για το σύνολο του δείγματος ως προς την στάση προς χρήματα, το φύλο και τις ηλιακές ομάδες 133

Πίνακας 6. 1. Κατανομή (Ν, %) συχνοτήτων των ατόμων του συνολικού δείγματος ως προς την αξιολόγηση με την κλίμακα SOGS 134
Πίνακας 6. 2. Κατανομή (Ν, %) συχνοτήτων ατόμων της ομάδας παίκτες ως προς την αξιολόγηση με την κλίμακα SOGS 134
Πίνακας 6. 3. Κατανομή (Ν,%) απαντήσεων για το μεγαλύτερο χρηματικό ποσό το οποίο έχουν παίξει τα άτομα του δείγματος ως προς την κατηγορίες των παικτών. 135
Πίνακας 6. 4. Κατανομή (Ν, %) παικτών ως προς τη συχνότητα ενασχόλησης με χαρτιά, στοιχήματα σε ζώα και αθλητικούς αγώνες 136
Πίνακας 6. 5. Κατανομή (Ν, %) παικτών ως προς τη συχνότητα ενασχόλησης με ζάρια, καζίνο και ΠΡΟΠΟ, Λόττο, Τζόκερ 138
Πίνακας 6. 6. Κατανομή (Ν, %) παικτών ως προς τη συχνότητα ενασχόλησης με Bingo με χρήματα, με το χρηματιστήριο και με τα μηχανήματα τυχερών παιχνιδιών 139
Πίνακας 6. 7. Κατανομή (Ν, %) παικτών ως προς τη συχνότητα ενασχόλησης με μπόουλινγκ, μπιλιάρδο, γκολφ με χρήματα, ξυστό και με τυχερά παιχνίδια στο Διαδίκτυο 141
Πίνακας 6. 8. Κατανομή (Ν, %) παικτών ως προς τη συχνότητα ενασχόλησης με άλλα τυχερά παιχνίδια που δεν αναφέρονται πιο πάνω 142
Πίνακας 6. 9. Κατανομή (Ν, %) ατόμων του δείγματος ως προς τη δήλωση τους σχετικά με τη σοβαρότητα προβλημάτων από την ΕΤΠ στον πατέρα και τη μητέρα 143

Πίνακας 6. 10. Κατανομή (Ν, %) ατόμων του δείγματος ως προς τη δήλωση τους σχετικά με τη σοβαρότητα προβλημάτων από την ΕΤΠ στον αδελφό/αδελφή και στον παππού/γιαγιά..... 144
Πίνακας 6. 11. Κατανομή (Ν, %) ατόμων του δείγματος ως προς τη δήλωση τους σχετικά με τη σοβαρότητα προβλημάτων από την ΕΤΠ στον/στην σύζυγο (σύντροφο) και στα παιδιά 145
Πίνακας 6. 12. Κατανομή (απόλυτων και σχετικών) συχνοτήτων των ατόμων του δείγματος ως προς τη δήλωση τους σχετικά με τη σοβαρότητα προβλημάτων από την ΕΤΠ στους άλλους συγγενείς και σε φίλους. 146
Πίνακας 6. 13. Κατανομή (απόλυτων και σχετικών) συχνοτήτων ατόμων του δείγματος ως προς τη δήλωση τους σχετικά με τη σοβαρότητα προβλημάτων από την ΕΤΠ στους γνωστού..... 147

Πίνακας 7. 1. Κατανομή (απόλυτων και σχετικών)συχνοτήτων των λέξεων οι οποίες έρχονται στο μυαλό των ατόμων που δεν έπαιξαν ποτέ και των πιθανώς παθολογικών παικτών όταν ακούνε την λέξη Τύχη 148
Πίνακας 7. 2. Κατανομή (απόλυτων και σχετικών) συχνοτήτων λέξεων οι οποίες έρχονται στο μυαλό των ατόμων που δεν έπαιξαν ποτέ και των πιθανά παθολογικών παικτών όταν ακούνε την έκφραση Τυχερά παιχνίδια. 149
Πίνακας 7. 3. Κατανομή (απόλυτων και σχετικών) συχνοτήτων λέξεων οι οποίες έρχονται στο μυαλό των ατόμων που δεν έπαιξαν ποτέ και των πιθανά παθολογικών παικτών όταν ακούνε την έκφραση Τυχερά παιχνίδια στο Διαδίκτυο. 150
Πίνακας 7. 4. Μέσοι όροι χαρακτηριστικών τυχερών παιχνιδιών ως προς τη κατηγορία των παικτών (μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα) 150
Πίνακας 7. 5. Κατανομή (Ν, %) απαντήσεων για τα χαρακτηριστικά των τυχερών παιχνιδιών ως προς τη κατηγορία παικτών (μη παίκτες, παίκτες) 152
Πίνακας 7. 6. Κατανομή των συχνοτήτων (Ν,%) όσον αφορά συναισθήματα και σκέψεις κατά την ΕΤΠ ως προς δυο κατηγορίες παικτών 153
Πίνακας 7. 7. Κατανομή συχνοτήτων (Ν,%) αιτίας ΕΤΠ ως προς δυο κατηγορίες παικτών 153
Πίνακας 7. 8. Κατανομή συχνοτήτων (Ν, %) όσον αφορά την πηγή για την ΕΤΠ ως προς δυο κατηγορίες των παικτών (ευκαιριακοί παίκτες, παίκτες). 154
Πίνακας 7. 9. Κατανομή συχνοτήτων (Ν, %) όσον αφορά απαντήσεις για κοινωνικά ζητήματα ως προς τις δυο ομάδες υπό μελέτη (μη παίκτες, παίκτες) 155

Πίνακας 8. 1. Μέσοι όροι συμφωνίας με λανθασμένες απόψεις σχετικές με τα τυχερά παιχνίδια για τις 4 ομάδες (μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα)..... 158

Πίνακας 9. 1. Μέσοι όροι αποτελεσματικότητας μέσων προστασίας από την υπερβολική ΕΤΠ για τις 4 ομάδες (μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα)..... 160

Πίνακας 10. 1. Κατανομή (Ν,) απαντήσεων για τέσσερις κατηγορίες παικτών (ευκαιριακοί παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, υποψήφιοι παθολογικοί, πιθανώς παθολογικοί) ως προς τα είδη τυχερών παιχνιδιών..... 161
Πίνακας 10. 2. Κατανομή συχνοτήτων απαντήσεων ως προς συνολικό δείγμα, για τις ερωτήσεις της δέκατης ενότητας του ερωτηματολογίου..... 162
Πίνακας 10. 3. Κατανομή (Ν, %) απαντήσεων για τέσσερις* κατηγορίες παικτών (*ευκαιριακοί παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, υποψήφιοι παθολογικοί, πιθανώς παθολογικοί) ως προς την ΕΤΠ με παρέα, ύπαρξη κέρδους και είδος των εντυπώσεων 164
Πίνακας 10. 4. Κατανομή (Ν, %) θετικών και αρνητικών απαντήσεων για 4* κατηγορίες παικτών ως προς την οριοθέτηση του χρόνου ΕΤΠ και την τήρηση αυτών των ορίων 165
Πίνακας 10. 5. Κατανομή (Ν, %) των θετικών αρνητικών απαντήσεων για 4* κατηγορίες παικτών ως προς την οριοθέτηση χρηματικού ποσού κατά την ΕΤΠ και την τήρηση αυτού 166
Πίνακας 10. 6. Κατανομή (Ν, %) απαντήσεων για 4 κατηγορίες παικτών ως προς συναισθήματα κατά την ΕΤΠ, σημαντικότητα ποσού χρημάτων που έχασαν και βαθμό στεναχώριας λόγω απώλειας 167

Πίνακας 10. 7. Κατανομή (Ν, %) απαντήσεων για 4 κατηγορίες παικτών ως προς τον αριθμό ημερών που σκέφτονται τα λεφτά που έχασαν 168
Πίνακας 10. 8. Κατανομή (Ν, %) απαντήσεων για 4 κατηγορίες παικτών ως προς την ένταση της σκέψης ως την κλήρωση, το άγχος και της συνειδητοποίησης της πηγής του άγχους 170
Πίνακας 10. 9. Κατανομή (Ν, %) απαντήσεων για 4 κατηγορίες παικτών ως προς την ύπαρξη γουριών, αντιπάλων και το είδος των αντιπάλων 171
Πίνακας 10. 10. Κατανομή (Ν, %) απαντήσεων για 4 κατηγορίες παικτών ως προς την προτίμηση να παίζουν μόνοι τους ή με παρέα και ως προς τις αλλαγές στην παρέα 172
Πίνακας 10. 11. Κατανομή (Ν, %) απαντήσεων για 4 κατηγορίες παικτών ως προς την χρήση "ηλεκτρονικής κάρτας", την κατανόηση της υπερβολικής ΕΤΠ και την επιθυμία για προειδοποίηση 173
Πίνακας 10. 12. Κατανομή (Ν, %) θετικών και αρνητικών απαντήσεων για 4 κατηγορίες παικτών ως προς την κατανάλωση αλκοόλ κατά την ΕΤΠ και αλλαγές συμπεριφοράς 174
Πίνακας 10. 13. Κατανομή (Ν, %) θετικών και αρνητικών απαντήσεων για 4 κατηγορίες παικτών ως προς την πεποίθηση ύπαρξης ειδικών συστημάτων για τυχερά παιχνίδια και χρήση αυτών..... 175
Πίνακας 10. 14. Κατανομή (Ν, %) θετικών, αρνητικών και ουδέτερων απαντήσεων για 4 κατηγορίες παικτών ως προς την επιρροή της ΕΤΠ στην ζωή, τον ελεύθερο χρόνο και το εισόδημα του 177
Πίνακας 10. 15. Προφίλ παικτών ανά κατηγορία 196

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΣΧΗΜΑΤΩΝ

Σχήμα 1. Κατανομή (σχετικές συχνότητες) των ατόμων του συνολικού δείγματος ως προς τις κατηγορίες των παικτών. 100
Σχήμα 2. Κατανομή (σχετικές συχνότητες) των πέντε κατηγοριών μη παικτών και παικτών ως προς φύλο. 100
Σχήμα 3. Κατανομή (σχετικές συχνότητες) των πέντε κατηγοριών μη παικτών και παικτών ως προς την ηλικία 101
Σχήμα 4. Κατανομή ιδιοτιμών από την παραγοντική ανάλυση των οικογενειακών αξιών. 123
Σχήμα 5. Μέσοι όροι αυτοεκτίμησης ως προς τις πέντε ομάδες που συγκροτούν το συνολικό δείγμα 130
Σχήμα 6. Κατανομή της στάσης απέναντι στα χρήμα ως προς τις πέντε υπό μελέτη ομάδες. 132
Σχήμα 7: Παράγοντες ρίσκου και προστασίας για την ΕΤΠ. 204

Το φορμάτ της εργασίας και οι βιβλιογραφικές αναφορές στο τέλος του κειμένου αναγράφονται με αλφαβητική σειρά και σύμφωνα με το σύστημα βιβλιογραφίας A.P.A. (American Psychological Association).

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Με την επιστημονική διερεύνηση της προβληματικής ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια (ΕΤΠ) έχουν ασχοληθεί οι εκπρόσωποι της ιατρικής από το 19ο αιώνα και οι εκπρόσωποι της ψυχολογίας άρχισαν να δείχνουν ενδιαφέρον για το φαινόμενο από τις αρχές του προηγούμενου αιώνα. Η ποικιλία των προβλημάτων που εμφανίζονται σε διάφορους τομείς της ανθρώπινης ζωής όταν προκύπτει υπερβολική ΕΤΠ, ανάγει τη μελέτη του φαινομένου σε ένα συνδυασμό διαφορετικών επιστημονικών προσεγγίσεων ώστε να είναι δυνατή η πληρέστερη συλλογή και ανάλυση των απαραίτητων ευρημάτων.

Η παρούσα έρευνα επιχειρεί να μελετήσει τις ψυχολογικές και κοινωνικές διαστάσεις της ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια μέσα από τον συνδυασμό διαφορετικών προσεγγίσεων: την οικολογική, την οικονομική, την κοινωνική και την κλινική ψυχολογία. Θα γίνει προσπάθεια πρώτον, να συνδεθούν τα θεωρητικά στοιχεία με κοινωνικό-ψυχολογικές μεταβλητές, και δεύτερον να αναλυθούν οι επιπτώσεις της ΕΤΠ σε διάφορα επίπεδα της κοινωνικής ζωής του ατόμου.

Η δομή της έρευνας στηρίζεται στη συγκριτική εμπειρική μελέτη των ατόμων που έχουν συστηματική επαφή με τα τυχερά παιχνίδια, με άτομα που παίζουν ευκαιριακά ή δεν παίζουν. Ενδιαφέρον παρουσιάζει η ανάλυση των χαρακτηριστικών των παικτών που παίζουν τακτικά τυχερά παιχνίδια χωρίς η ενασχόληση αυτή να προκαλεί εξάρτηση ούτε προβλήματα στην προσωπική ή κοινωνική τους ζωή. Τα ευρήματα αυτά θα μπορούσαν να αποτελέσουν βάση για περαιτέρω μελέτη του φαινομένου και για εκπόνηση τεχνικών και δράσεων για την προστασία των ευάλωτων ομάδων του πληθυσμού.

Στο σημείο αυτό θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά όσους συνέβαλαν στην ολοκλήρωση της εργασίας αυτής: τον επόπτη της διατριβής, καθηγητή Κ. Κοσκινά για την ενθάρρυνση και καθοδήγηση κατά την διεξαγωγή της έρευνας,

- τους καθηγητές Σ. Παπαστάμου, Γ. Προδρομίτη και Γ. Κατερρέλο για τις πολύτιμες υποδείξεις τους κατά την επεξεργασία της διατριβής,
- τους φίλους, συνεργάτες και γονείς μου για κατανόηση και υποστήριξη όποτε τη χρειάστηκα,
- όλους όσοι με βοήθησαν στη συλλογή του ερευνητικού υλικού, καθώς και σε όλους όσοι συμμετείχαν στην έρευνα, γιατί χωρίς τη συνεργασία τους δε θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί.

Θα ήθελα να αφιερώσω τη μελέτη στην κόρη μου, Έλλη-Χαριτίνη Γκιώνη και στη μνήμη του πατέρα της του Γιώργου Ν. Γκιώνη.

Ι.Ζ. Αθήνα, 2009

ΜΕΡΟΣ 1 – Θεωρητικό πλαίσιο

1.1. Εισαγωγή – Περιγραφή φαινομένου

Η διαδικασία κατά την οποία πιστεύει κανείς ότι μπορεί να επηρεάσει την τύχη είναι πιθανά μια ανθρώπινη σκέψη που υπάρχει όσο και ο άνθρωπος. Τα τυχερά παιχνίδια έλκουν τον άνθρωπο επειδή προσφέρουν την πιθανότητα να κερδίσει κανείς υλικές αμοιβές, τις περισσότερες φορές χρήματα. Όμως όταν η διασκέδαση παραχωρεί τη θέση της στην εμμονή, στην εξάρτηση και στην εμφάνιση ποικίλλων προβλημάτων που επηρεάζουν αρνητικά την ποιότητα της ζωής του ανθρώπου, τότε παρουσιάζεται ανάγκη για την ύπαρξη ενός αποτελεσματικού συστήματος προστασίας από την προβληματική αυτή διαδικασία.

Από τη στιγμή της εμφάνισης και κατά την ιστορική εξέλιξη της ανθρωπότητας έχουν προκύψει ζητήματα που προκαλούν και ωθούν την ανάπτυξη της επιστημονικής σκέψης. Η φιλοσοφική αρχικά και στη συνέχεια η βιοκοινωνιοψυχολογική προσέγγιση (βασισμένη σε εμπειρικά αποτελέσματα) σε κάθε πρόβλημα επιτρέπει τον ελεύθερο συνδυασμό γνώσεων από διαφορετικά πεδία, στην αντιμετώπιση ενός μοναδικού προβλήματος.

Η παρούσα μελέτη εστιάζεται στον εντοπισμό κοινών στοιχείων σε διαφορετικά είδη προβληματικής εξαρτημένης συμπεριφοράς που εμφανίζονται κατά την ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια (ΕΤΠ), με σκοπό την δημιουργία μιας βάσης δεδομένων για την εκπόνηση ενός προληπτικού μοντέλου για αυτά τα προβλήματα. Η ποικιλία αιτιών εμφάνισης και ειδών εξέλιξης του προβλήματος πιθανά να υποκρύπτουν την πιθανή ύπαρξη ενός κοινού κώδικα εμφάνισης του προβλήματος, αλλά και κάποιου κώδικα αντίστασης στην εμφάνιση του. Συνεπώς αρχικά γίνεται προσπάθεια καταγραφής της υπάρχουσας γνώσης για το πρόβλημα από πρόσφατα θεωρητικά και εμπειρικά ευρήματα.

Στην κοινωνία της πληροφορίας αυξάνεται η σημασία της πρόληψης και διατήρησης της δημόσιας υγείας, επειδή εμφανίζονται καινούριες δυνατότητες για την ενημέρωση και την επιρροή της δημόσιας γνώσης σχετικά με τα θέματα προβληματικής ΕΤΠ. Θα ήταν χρήσιμο σε όλες τις πλευρές κοινωνικής ζωής όπου αυτό είναι δυνατό, να χρησιμοποιούνται τα πλέον πρόσφατα ευρήματα από διαφορετικές επιστήμες συνδυαζόμενα με την κλασσική γνώση, ώστε να αποφέρουν το μέγιστο δυνατό όφελος για το σύγχρονο άνθρωπο. Οικονομικά προβλήματα, έλλειψη δεξιοτήτων ψυχολογικής αντίστασης σε δύσκολες καταστάσεις, περισσότερες ευκολίες πρόσβασης σε τόπους (πραγματικούς και δυνητικούς) που παρέχουν τη δυνατότητα να παίξει κανείς τυχερά παιχνίδια, αυξάνουν τις πιθανότητες εμφάνισης της προβληματικής ΕΤΠ. Μιας δραστηριότητας αρχικά ψυχαγωγικής, η οποία μπορεί να εξελιχθεί σε μια παθολογική συμπεριφορά εξάρτησης από

τη διαδικασία του παιχνιδιού και την προσδοκία απόκτησης υλικής αμοιβής από αυτό. Η λαϊκή ονομασία του φαινομένου είναι "τζόγος", λέξη που προέρχεται από λατινική λέξη **jocus,** η οποία έχει 49 έννοιες στην ελληνική γλώσσα (http://www.wikiled.com/Latin-Greek-jocus-Default.aspx).

Μια επισκόπηση της επιστημονικής βιβλιογραφίας δείχνει ότι οι εξαρτημένοι παίκτες οι οποίοι ζητάνε βοήθεια, διαφέρουν από άλλους παίκτες οι οποίοι επίσης παρουσιάζουν προβλήματα στη ζωή τους λόγω ΕΤΠ. Ανησυχία προκαλεί το γεγονός ότι δεν είναι καν γνωστό πόσοι άνθρωποι αντιμετωπίζουν πρόβλημα και δεν είναι σε θέση να ζητήσουν στήριξη, ούτε καν ενημέρωση για την κατάστασή τους. Αυτό ισχύει ιδιαίτερα για εκείνους που παίζουν στο Διαδίκτυο.

Επανειλημμένες έρευνες έχουν αποδείξει ότι η εξάρτηση από τα τυχερά παιχνίδια έχει πολλά κοινά στοιχεία με άλλες εξαρτήσεις όπως στο αλκοόλ ή ναρκωτικά. Όμως δεν είχε δοθεί αρκετό βάρος στη μελέτη πρόληψης του εθισμού στα τυχερά παιχνίδια και δεν υπάρχουν πολλά αποτελεσματικά κοινωνικά συστήματα προστασίας, ενημέρωσης και πρόληψης. Σε αρκετές χώρες διεξάγονται έρευνες για την νεανική ΕΤΠ και γίνεται προσπάθεια εκπόνησης προληπτικών εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Η εξέλιξη και εξάπλωση νέων τεχνολογιών δίνει τη δυνατότητα εκπόνησης και ανάπτυξης καινοτόμων συστημάτων ενημέρωσης και πληροφόρησης για διάφορα κοινωνικά θέματα.

1.1.1. Ιστορική αναδρομή μέχρι τη σύγχρονη εποχή

Η ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια υπήρχε από τα αρχαία χρόνια, ιστορικές πηγές αναφέρουν τις ενδείξεις για την ύπαρξη των τυχερών παιδιών στην αρχαία Ελλάδα, στην Κίνα και στην Ινδία. Ο Fleming (1978, σελ. 41) στο βιβλίο του για την ιστορία της ΕΤΠ αναφέρει:

"Οι άνθρωποι βάζουν στοιχήματα για οτιδήποτε, από τάβλι μέχρι ταυρομαχίες... μεγάλοι αριθμοί ανθρώπων είναι πρόθυμοι να ρισκάρουν τα χρήματα 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 στη χρήση ζαριών μερικούς αιώνες πριν το Χριστό στην αρχαία χώρα Λυδία, στα παράλια της Μικράς Ασίας".

Σε διάφορες κουλτούρες του κόσμου υπάρχουν εκθέσεις που περιγράφουν την ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια και αναφέρονται και διάφορα είδη των τυχερών παιχνιδιών. Στην ιστορία της Ρωμαϊκής αυτοκρατορίας οι ίδιοι αυτοκράτορες, ειδικά ο Αύγουστος, ο Κλαύδιος και ο Νέρωνας συχνά έπαιζαν τα τυχερά παιχνίδια και είχαν παρουσιάσει συμπεριφορές που χαρακτηρίζουν τον παθολογικό παίκτη (Fleming, 1978). Κατά τον 17ο αιώνα η ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια θεωρούνταν ως αρνητικό στοιχείο της προσωπικότητας το οποίο θα μπορούσε να έχει τις καταστροφικές συνέπειες, παίκτες της εποχής άρχιζαν με μικρά στοιχήματα και μπορούσαν να φτάσουν στο σημείο να χάνουν τις ολόκληρες περιουσίες (Wildman, 1997, Rose, 1988).

Στην αρχή του προηγούμενου αιώνα ο αμερικανός ανθρωπολόγος ο A.L. Kroeber μελέτησε στοιχεία από διάφορους πολιτισμούς του κόσμου με σκοπό να βρει αν υπάρχουν οι σχέσεις μεταξύ της ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια και με κάποια ιδικά χαρακτηριστικά της κουλτούρας ενός λαού. Βρήκε ότι οι πιο αυστηρές θρησκείες όπως ο Προτεσταντισμός, ο Βουδισμός ή το Ισλάμ, αναγνωρίζανε αθλητικά και άλλα παιχνίδια, αλλά δεν επιτρεπόταν τα τυχερά παιχνίδια. Ο Kroeber κατάγραψε τους λαούς που δεν έπαιζαν τα τυχερά παιχνίδια και ανάμεσα τους ήταν οι Αβοριγίνες της Αυστραλίας, οι κάτοικοι της Νέα Γουινέας στην Μελανησία, ορισμένοι από τους λαούς της Πολυνησίας και της Ινδονησίας, οι φυλές σε απομακρυσμένες περιοχές της Ινδίας, οι περισσότεροι από τους λαούς της Σιβηρίας, πολλοί από τους λαούς της Ανατολικής Αφρικής και της Νότιας Αμερικής. Ο Kroeber δεν μπόρεσε να βρει ισχυρές σχέσεις μεταξύ των τυχερών παιχνιδιών και τα χαρακτηριστικά της οικονομίας, το σύστημα κοινωνικής πρόνοιας ή το είδος της θρησκείας.

Στην ρώσικη λογοτεχνία μια από τις αντιπροσωπευτικές περιγραφές του εθισμού στα τυχερά παιχνίδια έδωσε ο Ντοστογιέφσκι στο βιβλίο του «Ο παίκτης». Ο συγγραφέας περιγράφει τους παίκτες ότι όταν παίζουν έχουν «άπληστα και ανήσυχα πρόσωπα», επίσης τονίζει την έμμονη στη σκέψη και τις λανθασμένες αντιλήψεις για την πιθανότητα του κέρδους και τις προκαταλήψεις που βιώνει ο παίκτης. Όπως και περιγράφει τους λόγους που ωθούν στα τυχερά παιχνίδια όπως είναι τα χρέη και η ευκολία πρόσβασης στα τυχερά παιχνίδια.

Το 1838 ο J.T. Taylor, βασισμένος στην δική του ιατρική εμπειρία, περιγράφει τα εξής χαρακτηριστικά του παθολογικού παίκτη: ο παίκτης βιώνει αρνητικά συναισθήματα όπως ντροπή και ενοχή, παρουσιάζει προβλήματα στις κοινωνικές και διαπροσωπικές σχέσεις, παρουσιάζει την έλλειψη ευθύνης, μεγάλα χρέη και παράνομες δράσεις.

Από τη στιγμή της δημιουργίας ψυχαναλυτικής σχολής, οι εκπρόσωποι της άρχισαν να μελετούν τις συμπεριφορές και τα συμπτώματα που παρουσιάζανε οι παίκτες εθισμένοι στα τυχερά παιχνίδια (Rosenthal, 1987). Ο Freud γενικότερα μελετούσε διάφορα είδη εθισμού όπως η εξάρτηση από το αλκοόλ και τα διάφορα είδη χημικών ουσιών, και καταγράφοντας τα συμπτώματα της παθολογικής ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια έχει κατατάξει την προβληματική παικτική συμπεριφορά στην ίδια κατηγορία εθισμών (National Research Council, 1999).

Ο Freud μελετούσε αυτοκαταστροφικές τάσεις και συμπεριφορές και προσπαθούσε να καταλάβει γιατί ο παίκτης παρά το ότι χάνει γυρνά στο παιχνίδι παρόλο ότι αυτό φέρνει στη ζωή του τις καταστροφικές συνέπειες. Επίσης θεωρούσε ότι για τον παίκτη έχει μεγάλη και αρχική σημασία η εμπλοκή στη καθεαυτή διαδικασία παιχνιδιού ανεξάρτητα από το αποτέλεσμα θετικό ή αρνητικό.

Πριν από είκοσι χρόνια, οι γνωστοί ερευνητές της ΕΤΠ υποστήριζαν ότι υπάρχει εννοιολογική κρίση στην κατανόηση της παθολογικής ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια, και ότι αυτή η κρίση χαρακτηρίζεται από: α) απουσία ενός αποδεκτού παραδείγματος (μοντέλου) β)

διαρκή έλλειψη δεδομένων, και γ) έλλειψη ολοκληρωμένου συσχετισμού μεταξύ έρευνας, θεωρίας και πρακτικής (Shaffer και Gambino, 1989, σελ.28). Από τότε υπήρχε ανάπτυξη στον τομέα της έρευνας της ΕΤΠ και υπάρχουν πολλά ανταγωνιστικά μοντέλα εξαρτημένης συμπεριφοράς παικτών στη σχετική βιβλιογραφία. Όμως ακόμα και τώρα διαπιστώνεται ανάγκη για πιο ολοκληρωμένη μελέτη της συμπεριφοράς κατά την ΕΤΠ.

1.1.2. Κλινική περιγραφή και ορολογία προβληματικής ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια

Οι τελευταίες έρευνες προτείνουν ότι η προβληματική ΕΤΠ μπορεί να εκφράζεται ως συμπεριφορά, η οποία εντοπίζεται επί μιας συνεχούς γραμμής, το ένα άκρο της οποίας υπάρχουν παθολογικές εκδηλώσεις και στο άλλο ελάχιστα προβλήματα. Ενδιάμεσα εκδηλώνεται ποικιλία συμπεριφορών διαφορετικής σοβαρότητας (British Medical Association, 2007).

Από την ανασκόπηση της σχετικής βιβλιογραφίας προκύπτουν οι παρακάτω ορισμοί της ΕΤΠ (National Research Council,1999):

Pathological gambling / Παθολογική ΕΤΠ: Πνευματική διαταραχή/ πάθηση, η οποία χαρακτηρίζεται από συνεχή ή περιοδική έλλειψη ελέγχου κατά την «παικτική» συμπεριφορά, τον δανεισμό χρημάτων για ΕΤΠ, ανορθολογική σκέψη, και συνέχιση της ενασχόλησης παρά τις αρνητικές συνέπειες.

Compulsive gambling / Καταναγκαστική ΕΤΠ: Αρχικός όρος για την παθολογική ΕΤΠ που ακόμα χρησιμοποιείται από τους Ανώνυμους παίκτες (Gamblers Anonymous).

Disordered gambling /Ταραχώδης ΕΤΠ:

Ο όρος αυτός είναι επηρεασμένος από την ορολογία του «Διαγνωστικού και Στατιστικού Εγχειριδίου των Ψυχικών Διαταραχών» της Αμερικάνικης Ψυχιατρικής Εταιρίας *DMS (Diagnostic and Statistical Manual Of Mental Disorders),* όπου η ΕΤΠ εντάσσεται στην κατηγορία «Διαταραχές Ελέγχου Παρορμήσεων» και επίσης έχει χρησιμοποιηθεί από τον Shaffer et al. (1997) στη μετά-ανάλυση με σκοπό να τυποποιηθεί η ορολογία σχετική με τα προβλήματα και την παθολογία της ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια. Ο όρος αυτός χρησιμοποιήθηκε στην αναφορά της σχετικής έρευνας ώστε να περιγράψει το συνδυασμό προβληματικής και παθολογικής ΕΤΠ.

Probable pathological gambler / Πιθανά παθολογικός παίκτης τυχερών παιχνιδιών ο όρος αναφέρεται στην σχετική βιβλιογραφία και χαρακτηρίζει άτομα τα οποία είναι πιθανό να είναι παθολογικοί παίκτες βάσει κάποιων κριτηρίων αλλά δεν έχουν αξιολογηθεί ως τέτοια κλινικά.

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

Intemperate gambling είναι συνώνυμο με τον όρο - excessive gambling - **Υπερβολική ΕΤΠ**.

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

Problem gambling / Προβληματική ΕΤΠ είναι η παικτική συμπεριφορά η οποία παρουσιάζει

βλαβερές συνέπειες για τον παίκτη, την οικογένεια του, τους σημαντικούς για αυτόν ανθρώπους, όπως φίλους, συναδέλφους και άλλους.

Οι ερευνητές του Πανεπιστημίου Γουίντσορ (University of Windsor) (1999) ορίζουν την προβληματική ΕΤΠ ως παικτική συμπεριφορά, η οποία αναστατώνει διάφορες πλευρές της ζωής του ατόμου, όπως την προσωπική, οικογενειακή, οικονομική και επαγγελματική, αλλά δεν είναι δυνατό να εντοπιστούν τα διαγνωστικά κριτήρια της παθολογικής ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια.

Ο J. Shaffer και οι συνεργάτες του (2000) ορίζουν την προβληματική ΕΤΠ, ως παικτική συμπεριφορά κατά την οποία εμφανίζονται κάποια παθολογικά συμπτώματα τα οποία όμως δεν έχουν αρκετή ένταση και δεν ομαδοποιούνται με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να διαγνωστεί η παθολογική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια.

Recreational gambling / Ψυχαγωγική ΕΤΠ – η ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια για την διασκέδαση ή τον κοινωνικό σκοπό, η οποία δεν έχει αρνητικές επιδράσεις.

Social gambling / Κοινωνική ΕΤΠ, ο ορισμός είναι συνώνυμος με την ψυχαγωγική ΕΤΠ.

Στην παρούσα μελέτη χρησιμοποιούνται οι εξής ορισμοί:

Παθολογική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια ορίζεται ως εξαρτημένη παικτική συμπεριφορά η οποία βασίζεται στην γνωστική διαστρέβλωση και χαρακτηρίζεται από σοβαρές βιοψυχοκοινωνικές αρνητικές συνέπειες στην ζωή του ατόμου (στην σωματική και ψυχική ζωή του ατόμου όπως και στις προσωπικές και κοινωνικές του σχέσεις).

Προβληματική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια επίσης ορίζεται ως εξαρτημένη παικτική συμπεριφορά η οποία μερικώς βασίζεται στην γνωστική διαστρέβλωση και χαρακτηρίζεται από μέτριες βιοψυχοκοινωνικές αρνητικές συνέπειες στην ζωή του ατόμου (στην σωματική και ψυχική ζωή του ατόμου όπως και στις προσωπικές και κοινωνικές του σχέσεις).

Ευκαιριακοί παίκτες ορίζονται οι παίκτες οι οποίοι παίζουν στα τυχερά παιχνίδια σπάνια, συμπτωματικά και ανεξάρτητα αν παρουσιάζουν ή όχι προβληματική παικτική συμπεριφορά.

Συστηματικοί παίκτες ορίζονται οι παίκτες οι οποίοι παίζουν στα τυχερά παιχνίδια σε τακτικά χρονικά διαστήματα, μια ή περισσότερες φορές την εβδομάδα και ανεξάρτητα αν παρουσιάζουν ή όχι προβληματική παικτική συμπεριφορά.

1.1.3. Επίπεδα προβληματικής ΕΤΠ

Η κοινωνική και η ψυχαγωγική ΕΤΠ στη βιβλιογραφία παρουσιάζεται ως ένα είδος διασκέδασης όπου οι παίκτες βάζουν μικρά ποσά στα στοιχήματα και δεν έχουν αρνητικές συνέπειες στη ζωή τους. Οι αρνητικές κοινωνικές και οι οικονομικές επιδράσεις στην προσωπική και στην οικογενειακή ζωή των παικτών θεωρητικά αυξάνονται με το επίπεδο, τη χρονική περίοδο

της εμπλοκής και τη σοβαρότητα των προβλημάτων που προκαλεί η ΕΤΠ. Η συχνότητα και η ένταση των προβλημάτων που σχετίζονται με την ΕΤΠ μπορεί να διακυμαίνεται από επίπεδο 0 έως επίπεδο 3 (National Research Council,1999):

Επίπεδο 0: Δεν υπάρχει καθόλου ΕΤΠ

Επίπεδο 1: Κοινωνική και ψυχαγωγική ΕΤΠ, η οποία δεν έχει αρνητικές επιδράσεις (Social and recreational gambling)

Επίπεδο 2: Προβληματική ΕΤΠ (Problem gambling)

Επίπεδο 3: Παθολογική ΕΤΠ, όπως ορίζεται από το *DMS –IV* όπου πρέπει να διακρίνονται τουλάχιστον 5 ή περισσότερα κριτήρια από τα 10 που υπάρχουν (Pathological gambling).

Η κλίμακα των διαφορετικών συμπεριφορών της ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια χαρακτηρίζεται από τη δυναμικότητα. Για παράδειγμα, παίκτες ψυχαγωγικής και κοινωνικής ΕΤΠ μπορούν να γίνουν προβληματικοί, οι προβληματικοί μπορούν να γίνουν παθολογικοί και αντίθετα υπάρχει η πιθανότητα επιστροφής στο προηγούμενο στάδιο ή η πλήρης διακοπή της ΕΤΠ. Όμως αναφορικά με τους παθολογικούς παίκτες, δεν υπάρχουν άμεσες εμπειρικές αποδείξεις ότι υπάρχει πιθανότητα επιστροφής ή μη επιστροφής ή ότι μπορούν να παραμείνουν στο επίπεδο της κοινωνικής και ψυχαγωγικής ΕΤΠ. Οι σχετικές έρευνες έχουν γίνει σε δείγματα πληθυσμών οι οποίοι είχαν επίσης προβλήματα αλκοολισμού και ναρκωτικών (ηρωίνη, κοκαΐνη) καθώς και άλλου είδος εξαρτήσεις (Shaffer et al., 1997). Παρ'όλα αυτά το ποσοστό των ατόμων που είχαν αναζητήσει βοήθεια και είχαν επιστρέψει στο επίπεδο της κοινωνικής και ψυχαγωγικής ΕΤΠ με επιτυχία ήταν τόσο μικρό ώστε να κάνει τους ερευνητές να πιστεύουν ότι γενικότερα συνήθως αυτή επιστροφή δεν συμβαίνει. Ακόμα θεωρείται ότι η πιθανότητα αυτή υπήρχε ως ένα κομμάτι του θεραπευτικού προγράμματος. Στην κλινική πρακτική οι παθολογικοί παίκτες οι οποίοι πήραν μέρος στα θεραπευτικά προγράμματα θεωρείται ότι είχαν ως θεραπευτικό αποτέλεσμα την αποκατάσταση, αλλά ποτέ την πλήρη απεξάρτηση από τον εθισμό.

Ο ορισμός της παθολογικής ΕΤΠ, ο οποίος δίνεται από το DMS –IV (1994) όπως και τα διαγνωστικά κριτήρια είναι ευρέως αποδεκτά από τους ειδικούς, όμως οι δυσκολίες εμφανίζονται στον ορισμό της προβληματικής ΕΤΠ, όπου οι διάφοροι ερευνητές το ορίζουν διαφορετικά. Στο ευρύτερο τμήμα της ερευνητικής βιβλιογραφίας η προβληματική ΕΤΠ χρησιμοποιείται ως βάση για να συμπεριλάβει την παθολογική ΕΤΠ (Shaffer et al., 1997). Η δυσκολία της διάκρισης των ορισμών βρίσκεται στη συνεχόμενη φύση της παικτικής συμπεριφοράς, δηλαδή η παθολογική ΕΤΠ αναπόφευκτα συμπεριλαμβάνει την προβληματική ΕΤΠ, δηλαδή όλοι οι παθολογικοί παίκτες υπήρχαν προβληματικοί παίκτες. Πέρα από αυτό οι παθολογικοί και οι προβληματικοί παίκτες έχουν βιώσει διαφορετικά επίπεδα διάρκειας των προβλημάτων ανά καιρούς. Όμως, οι περισσότεροι ερευνητές χρησιμοποιούν τον όρο της προβληματικής ΕΤΠ για να περιγράψουν τους παίκτες οι οποίοι παρουσιάζουν λιγότερο από πέντε κριτήρια του DMS –IV για τη διάγνωση της

παθολογικής ΕΤΠ (Lesieur & Rosenthal, 1991). Ο Shaffer και οι συνεργάτες του ορίζουν αυτές τις περιπτώσεις ως καταστάσεις μετάβασης και περιγράφουν τους παίκτες σε μετάβαση είτε προς την παθολογική παικτική συμπεριφορά είτε προς την αντίθετη κατεύθυνση. Επιπλέον υπογραμμίζουν ότι οι μεταβατικοί παίκτες δεν είναι απαραίτητο να βρίσκονται στη πρώτη φάση της πάθησης. Οι ίδιοι ερευνητές επίσης παρατηρούν ότι οι μεταβατικοί παίκτες μπορεί ποτέ να μην αποκτήσουν τις στάσεις της παθολογικής ΕΤΠ, μπορεί να παραμείνουν σε αυτό το μεταβατικό στάδιο ή θα κινηθούν προς την κατεύθυνση της αποκατάστασης.

Η διάρκεια και η σοβαρότητα των προβλημάτων τοποθετεί τα άτομα σε κάποιο σημείο αυτής της συνεχόμενης γραμμής, όπου οι δυσκολίες μπορούν να αυξηθούν ή να μειωθούν, όμως δεν υπάρχουν εμπειρικές αποδείξεις ότι η πραγματική εξέλιξη της ασθένειας είναι ευθύγραμμη (Shaffer et al., 1997). Εκτός από αυτό, οι κλινικοί ειδικοί και οι κοινότητες αυτό-αποκατάστασης πιστεύουν ότι οι παθολογικοί παίκτες δεν μπορούν με επιτυχία να γυρίσουν στο επίπεδο της κοινωνικής και ψυχαγωγικής ΕΤΠ.

1.1.4. 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 (Griffiths, 1998).

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.

Μεταβολή 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".

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 ποντάρει για να αισθανθεί την ευφορία, την οποία αρχικά μπορούσε να προκαλεί με πιο μικρό στοίχημα.

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.

Σύγκρουση - αναφέρεται σε συγκρούσεις ανάμεσα σε εθισμένα άτομα και ανθρώπους του περιβάλλοντός 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.

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

1.2. Κριτική ανάλυση θεωριών και μοντέλων

Στα επόμενα κεφάλια παρουσιάζονται διάφορα μοντέλα τα οποία προσπαθούν να εξηγήσουν το φαινόμενο της παθολογικής και προβληματικής ΕΤΠ, αντανακλώντας τις κατευθύνσεις των θεωριών από τις οποίες προέρχονται. Η βασική επισκόπηση της σχετικής βιβλιογραφίας των κυρίων θεωριών αναφέρεται στο Ferris, J., Wynne, H., Single, E. (1999). Measuring problem gambling in Canada : final report – phase 1 : inter-provincial task force on problem gambling. (*Canadian Centre on Substance Abuse; Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies).* Επίσης στην ίδια ενότητα αναφέρονται και επισκοπούνται νεότερες θεωρίες παικτικής συμπεριφοράς.

1.2.1. Βιολογικές θεωρίες

Μια από τις κατευθύνεις της βιολογικής ψυχολογίας είναι η ψυχοφυσιολογία όπου διερευνάται η σχέση μεταξύ εγκεφάλου και συμπεριφοράς, μελετούνται οι κατηγορίες κυττάρων του νευρικού συστήματος και μορφολογικά χαρακτηριστικά τους, επίσης τα νευρικά κύτταρα ως μονάδες μετάδοσης σημάτων.

Η βιολογική προσέγγιση θεωρεί ότι η εμφάνιση της προβληματικής ΕΤΠ οφείλεται στην ύπαρξη κάποιας φυσιολογικής προδιάθεσης του ατόμου προς την παικτική δραστηριότητα, επίσης θεωρεί ότι η τάση να παίζει κανείς σχετίζεται με τις βιοχημικές αλλαγές στον εγκέφαλο. Από την ανασκόπηση της σχετικής βιβλιογραφίας συχνά φαίνεται ο συνδυασμός των βιολογικών και των ψυχολογικών στοιχείων, τα οποία αλληλεπιδρούν στο αποτέλεσμα της συμπεριφοράς. Ο προβληματικός παίκτης παράλληλα με τις σωματικές αντιδράσεις όπως αυξημένη διέγερση του νευρικού συστήματος, ανησυχία, ταχυπαλμία βιώνει και τις γνωστικές διαστρεβλώσεις. Όταν αυξάνονται τα επίπεδα της ντοπαμίνης τότε ο άνθρωπος νιώθει απόλαυση και βιώνει έντονα συναισθήματα. Οι παίκτες όταν έχουν επαφή με κάποια οπτικά ή ακουστικά ερεθίσματα που είναι σχετικά με τα τυχερά παιχνίδια μπορούν να αισθανθούν την διέγερση (Sharpe, Tarrier, Schotte και Spence, 1995). Επίσης υπάρχει άποψη ότι ο παίκτης συνειδητά αυξάνει την ενασχόληση του με το τυχερό παιχνίδι με σκοπό να έχει την διέγερση σε υψηλά επίπεδα (Brown, 1986).

1.2.1.1. Το ιατρικό μοντέλο ή μοντέλο ασθένειας

Το παραδοσιακό ιατρικό μοντέλο γενικότερα θεωρεί τον εθισμό ως μια δια βίου ασθένεια η εμφάνιση της οποίας αιτιολογείται από τους γενετικούς, βιολογικούς και περιβαλλοντικούς παράγοντες. Ο εθισμός είναι αποτέλεσμα μιας ανωμαλίας η οποία οφείλεται στις αλλαγές μεσομεταιχμιακού οδό του εγκεφάλου και προκαλεί δυσφορία, δυσλειτουργία, ή αγωνία στο άτομο.

Το ιατρικό μοντέλο θεωρεί την προβληματική ΕΤΠ ως μια ασθένεια με κοινά συμπτώματα, κοινά στάδια εξέλιξης και χαρακτηριστικές ενδείξεις, όπου οι συνέπειες είναι σοβαρές, επαναλαμβανόμενες και επιβλαβές για το άτομο ή/και τους άλλους. Το σημαντικότερο είναι ότι ο παθολογικός παίκτης δεν μπορεί να ελέγξει την καταναγκαστική του συμπεριφορά εκούσια και συνειδητά. Η παθολογική ΕΤΠ χρειάζεται ειδική θεραπεία επειδή δεν είναι μια ασυναίσθητη συνήθεια, η οποία μπορεί να αλλάξει με τη συγκέντρωση της προσοχής του ατόμου στη συμπεριφορά του.

Στο ιατρικό μοντέλο το κύριο σημείο είναι η απόλυτη διάκριση ανάμεσα σε διαφορετικές κατηγορίες των παικτών. Οι παθολογικοί παίκτες θεωρούνται ότι είναι ποιοτικά διαφορετικοί από τους άλλους παίκτες που βιώνουν λιγότερα προβλήματα (Blume, 1987) και υπάρχει στους πρώτους κάποιος φυσιολογικός παράγοντας που τους προδιαθέτει στο παθολογικό παιχνίδι (Jacobs, 1986), ή υπάρχει κάποια διανοητική ασθένεια όπως η ιδεοληψία ή ο εξαναγκασμός (Brown, 1987), ή υπάρχει ο συνδυασμός άλλων παραγόντων, συμπεριλαμβανομένων και περιβαλλοντικών περιστάσεων.

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

1. "Υπάρχει ένα ενιαίο φαινόμενο που μπορεί να ονομαστεί ως παθολογική ΕΤΠ.
2. Οι παθολογικοί παίκτες είναι ποιοτικά διαφορετικοί από άλλους παίκτες.
3. Οι παθολογικοί παίκτες χάνουν βαθμιαία τον έλεγχο και είναι τελικά ανίκανοι να σταματήσουν.
4. Η παθολογική ΕΤΠ είναι μια προοδευτική κατάσταση με ανηλεή εξέλιξη και σαφώς καθορισμένα στάδια:

α. Την αρχική επιτυχία, που χαρακτηρίζεται συνήθως από κάποιο μεγάλο κέρδος, το οποίο οδηγεί σε μη-ρεαλιστικές προσδοκίες μελλοντικών νικών, και κατά συνέπεια σε αύξηση της παικτικής δραστηριότητας.

β. Με την αυξανόμενη παικτική δραστηριότητα, υπάρχει λιγότερη επιτυχία, και μια προοδευτική απώλεια οικονομικών πόρων. Ο παίκτης θεωρεί ότι μόνο η περισσότερη ενασχόληση με το τυχερό παιχνίδι μπορεί να βελτιώσει την οικονομική κατάσταση.

γ. Υπάρχει μια αυξανόμενη ανάγκη για το άτομο να συνεχίσει, για να είναι "σε δράση", που κατευθύνεται από μια παράλογη αισιοδοξία για τη νίκη, ώσπου η ανάγκη να παίξει γίνεται εξαναγκασμός.

δ. Τα χρήματα για το άτομο γίνονται απλά μέσο για να παίζει, παρά αυτοσκοπός.

ε. Ο παίκτης αρχίζει να υφίσταται ψυχολογική καταπόνηση, δεδομένου ότι τα άλυτα συναισθήματα ενοχής δεσμεύουν τους παίκτες στη παικτική διαδικασία.

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

η. Οι περίοδοι της ενοχής και της αυτοτιμωρίας οδηγούν σε προσπάθειες αποχής από το παιχνίδι, τις οποίες ακολουθούν περίοδοι "λογικού συλλογισμού", και έπειτα έρχεται ο επόμενος κύκλος στοιχημάτων. Η ΕΤΠ πλέον δεν είναι ευχαρίστηση, αλλά μάλλον εξαναγκασμός, που πραγματοποιείται κατά τρόπο μανιώδη, ακόμη και τελετουργικό.

ι. Ο παίκτης φτάνει σε κρίσιμο σημείο. Οι πηγές χρηματοδότησης εξαντλούνται και η αιτιολόγηση δεν είναι πλέον δυνατή. Το άτομο τελικά αναγνωρίζει ότι περαιτέρω ΕΤΠ θα είναι καταστροφική.

5. Η παθολογική ΕΤΠ είναι μια μόνιμη και αμετάκλητη κατάσταση. Η μόνη θεραπεία είναι η συνολική αποχή. Αν ο παίκτης αρχίζει να παίζει ξανά πάλι εμφανίζονται όλα τα προβλήματα και αρνητικές συνέπειες".

Στο μοντέλο του Custer τα σημαντικά χαρακτηριστικά γνωρίσματα της προβληματικής ΕΤΠ είναι παρόμοια και τα στάδια παρουσιάζονται ως απαραίτητη προϋπόθεση για τη διάγνωση της παθολογικής ΕΤΠ. Το μοντέλο του Custer ισχύει μόνο για τις περιπτώσεις όπου υπάρχουν πολύ σοβαρά προβλήματα ΕΤΠ και έχει προταθεί μόνο για άρρενες παθολογικούς παίκτες (Lesieur, 1988). Ο Custer θεωρεί ότι αν κάποιος μακροχρόνια ασχολείται με τα τυχερά παιχνίδια αλλά δεν παρουσιάζει προβλήματα στη ζωή του και την ελέγχει την παικτική συμπεριφορά είναι απίθανο να γίνει παθολογικός παίκτης.

Ο Rosenthal θεωρεί ότι είναι δυνατό κάποιος να είναι κοινωνικός παίκτης για χρόνια πριν από την έναρξη προβληματικής παικτικής συμπεριφοράς και τονίζει ότι μόνο οι μερικοί παίκτες φθάνουν στο τελευταίο στάδιο της απόγνωσης. (1993).

1.2.1.2. Μοντέλο του Jacobs

Το 1986 ο Jacobs προτείνει μια γενική θεωρία του εθισμού όπου στο κέντρο της προσοχής βάζει τη μελέτη της διέγερσης και προσπαθεί να εξηγήσει όλα τα είδη του εθισμού. Στην ψυχιατρική η διέγερση σημαίνει την απότομη αύξηση της ψυχικής ενέργειας που εκδηλώνεται με ποσοτική και ποιοτική διαταραχή της κινητικής δραστηριότητας ενός ατόμου.

Η θεωρία του Jacobs εντάσσεται στις βιολογικές και ψυχολογικές προσεγγίσεις και περιλαμβάνει μια φυσιολογική και μια ψυχολογική προϋπόθεση. Ο Jacobs προτείνει δύο αλληλοεπιδρώντες παράγοντες που προκαλούν ταλαιπωρία στο άτομο και το οδηγούν σε μια

προσπάθεια αυτοθεραπείας, η οποία με το χρόνο καταλήγει σε εθιστική συμπεριφορά. Ο πρώτος παράγοντας είναι η μονόπλευρη φυσιολογική κατάσταση όπου το άτομο βρίσκεται σε χρόνια υπέρ ή υπό διέγερση. Ο δεύτερος παράγοντας είναι ένα ψυχολογικό πρόβλημα όπως η απώλεια ή η αβεβαιότητα που δημιουργούν τον ιδιαίτερο ψυχολογικό πόνο. Ο ψυχολογικός πόνος ωθεί το άτομο να βρει κάποιες συμπεριφορές οι οποίες θα το ανακουφίσουν και έτσι αρχίζει να χρησιμοποιεί την εθιστική συμπεριφορά.

Από τις έρευνες είναι γνωστό ότι όταν οι παίκτες βιώνουν έντονα συναισθηματικά προβλήματα για παράδειγμα άγχος, κατάθλιψη, στεναχώρια συνεχίζουν να παίζουν για μεγάλα χρονικά διαστήματα ανεξάρτητα αν κερδίζουν ή χάνουν (Dickerson et al, 1991, Gupta & Derevensky, 1997a). Οι Blaszczynski, McConaghy και Frankova (1990) διαπίστωσαν ότι οι παθολογικοί παίκτες επιδιώκουν να παίζουν για να μειώσουν την πλήξη. Οι παθολογικοί παίκτες ήταν περισσότερο επιρρεπείς σε πλήξη και είχαν υψηλότερα επίπεδα κατάθλιψης από τους παίκτες της ομάδας ελέγχου. Ωστόσο οι ερευνητές δεν συσχέτισαν την πλήξη και την κατάθλιψη, υποστηρίζοντας ότι αυτά τα δύο δεν συνδέονται.

Ο Jacobs υποστηρίζει ότι οι μετρήσεις διέγερσης (Jacobs, 1989) μπορούν να σκιαγραφήσουν τα πρόωρα σημάδια της προβληματικής παικτικής συμπεριφοράς τα οποία μπορούν ακόμη και να προηγηθούν της εμφάνισης μετρήσιμων συμπεριφοριστικών στοιχείων στα σχετικά μέσα αξιολόγησης της ΕΤΠ, συμπεριλαμβανομένου του SOGS, DSM-III, DSM-IV καθώς και κλίμακας των Ανώνυμων Παικτών (Gambler Anonymous) (αναλυτική περιγραφή στο κεφ.1.3.4. *Ψυχομετρικές κλίμακες*).

Οι μελέτες οι οποίες υποστηρίζουν εμπειρικά αυτή τη θεωρία έχουν βρει ότι όσο περισσότερο προβληματικός είναι ο παίκτης τόσο μεγαλύτερα επίπεδα της διέγερσης παρουσιάζει (Wynne, Smith & Jacobs, 1996, Hardoon, K.et al, 1997, Derevensky & Gupta, 1996 Hudak, 1993). Ως αποτέλεσμα προκύπτει η σημαντική διαφοροποίηση μεταξύ των μη προβληματικών παικτών, των υποψήφιων προβληματικών παικτών και των πιθανώς παθολογικών παικτών.

Ο Jacobs θεωρεί ότι οι παθολογικοί παίκτες επιδιώκουν διαφυγή από την πραγματικότητα που δεν τους ικανοποιεί και προσπαθούν να αλλάξουν την κατάσταση συνείδησης τους (π.χ. "η έλλειψη αίσθησης του χρόνου", η "έλλειψη ελέγχου της παρόρμησης") και με το χρόνο παρουσιάζουν περισσότερα συμπτώματα της παθολογικής παικτικής συμπεριφοράς (Jacobs, 1989).

Το μοντέλο του Jacobs έχει 3 στάδια της ανάπτυξης της προβληματικής ΕΤΠ, η οποία αποτελείται από 3 στάδια: 1) την ανακάλυψη, 2) την αντίσταση στην αλλαγή και 3) την εξουθένωση. Προτείνει ότι στο πρώτο και τρίτο στάδιο ενδέχεται να αλλάξει η συμπεριφορά. Ο Jacobs θεωρεί ότι μετρώντας τη διέγερση είναι δυνατόν να γίνει η πρόγνωση της εμφάνισης της προβληματικής παικτικής συμπεριφοράς και η πρόληψη της εκδήλωσης της.

Οι περισσότεροι ερευνητές που υποστηρίζουν την βιολογική προσέγγιση στην μελέτη των

προβλημάτων κατά την παικτική συμπεριφορά δεν θεωρούν ότι η ύπαρξη αυτών των προβλημάτων υποδεικνύει ασθένεια. Ο Brown (1987) είχε σημειώσει ότι δεν υπάρχει συσχέτιση ανάμεσα στις θεωρίες οι οποίες εξηγούν την παθολογική ΕΤΠ και τις θεωρίες για τον αλκοολισμό (Edwards & Gross, 1976, Edwards, 1986). Οι θεωρίες που υποστηρίζουν μια βιολογική βάση για την παθολογική παικτική συμπεριφορά τείνουν να αντιμετωπίζουν το βιολογικό συστατικό ως ένα μοναδικό παράγοντα που συμβάλει στην προβληματική ΕΤΠ (Brown, 1986, Blaszczynski, Winter & McConaghy, 1986, Dickerson & Adcock, 1987). Πιο πρόσφατα, εκφράστηκε η άποψη ότι μερικά άτομα μπορούν να έχουν τις φυσιολογικές αδυναμίες που φανερώνονται στην προβληματική ΕΤΠ. Ο Rugle (1993) είχε προτείνει, ότι αυτές οι αδυναμίες στις εσωτερικές δομές περιλαμβάνουν μια ανικανότητα των παικτών για προγραμματισμό και αναγνώριση πιθανών συνεπειών των ενεργειών κάποιου μακροπρόθεσμα.

Η θεραπεία πρέπει να περιλαμβάνει την εκμάθηση δεξιοτήτων, οι οποίες φρενάρουν την αντανάκλαση της διέγερσης, συχνά με τεχνικές χαλάρωσης ή σε κάποιες περιπτώσεις με τη χρήση καταπραϋντικού φαρμάκου (Minnesota Council on Compulsive Gambling, 1993).

1.2.1.3. Άλλα βιολογικά μοντέλα και σχετικές έρευνες της ΕΤΠ

Το 1991 οι Lesieur και Rosenthal περιγράφουν τρία κύρια μοντέλα μέσα στη βιολογική σχολή των θεωριών της προβληματικής ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια:

1) μοντέλα που εξετάζουν ηλεκτροεγκεφαλικά κύματα (EEG),

2) μοντέλα βασισμένα στα επίπεδα ενδορφίνης του πλάσματος (endorphin) που συνδέονται με τη διέγερση, και τελικά,

3) μοντέλα, τα οποία είναι βασισμένα στην επίπτωση άλλων χημικών δυσαναλογιών εγκεφάλου.

Οι ερευνητές Goldstein και Carlton με τους συνεργάτες τους έχουν διεξάγει μια σειρά από έρευνες όπου εξέτασαν τα ηλεκτροεγκεφαλικά κύματα (EEG) των παθολογικών παικτών, και διαπίστωσαν ότι οι εθισμένοι παίκτες παρουσίασαν χαμηλότερα επίπεδα ημισφαιρικής διαφοροποίησης του εγκεφάλου από άλλα άτομα από τις ομάδες ελέγχου (Lesieur & Rosenthal, 1991, Goldstein, Manowitz, Nora, Swartzberg, & Carlton, 1985, Carlton & Goldstein, 1987 Goldstein & Carlton, 1988). Τα χαμηλότερα επίπεδα ημισφαιρικής διαφοροποίησης του εγκεφάλου επίσης παρουσιάζονται στα άτομα με την αναταραχή της υπερκινητικότητας, η οποία συνοδεύεται με διάσπαση της προσοχής (ADHD). Όταν οι παίκτες υποβλήθηκαν στα τεστ των γνωστικών ικανοτήτων βρέθηκε ότι οι παθολογικοί παίκτες έχουν αρκετά προβλήματα με την διατήρηση της προσοχής, οι αξιολογήσεις τους στις ψυχομετρικές κλίμακες ήταν χειρότερες.

Ο Carlton προτείνει ότι η πιθανή εμφάνιση των προβλημάτων στην διατήρηση προσοχής μπορεί να εξηγείται από την αυξημένη παρορμητικότητα των παθολογικών παικτών (Carlton & et al, 1987). Ο ελλειμματικός έλεγχος παρόρμησης στους παίκτες έχει συνδεθεί επίσης με την υπολειτουργία των συστημάτων σεροτονίνης (5-HT) των εγκεφάλων παθολογικών παικτών (Frank,

Lester, & Wexler, 1991).

Οι θεωρίες που υπογραμμίζουν την σημασία της διέγερσης κατά την παικτική συμπεριφορά, βασίστηκαν σε αποτελέσματα ερευνών τα οποία είχαν διεξάγει τα εργαστηριακά πειράματα, και έπειτα, επικυρώθηκαν από νατουραλιστικές μελέτες (Dickerson, Hinchy, Shaefer, Whitworth & Fabre, 1988). Σε μερικές περιπτώσεις η διέγερση μετριέται από την αύξηση των καρδιακών παλμών (Leary & Dickerson, 1985, Anderson & Brown, 1984), και σε άλλες από τα επίπεδα ενδορφινών του πλάσματος (endorphins) (Blaszczynski, Winter & McConaghy, 1986) και από υποκειμενικές μετρήσεις της διέγερσης (Dickerson and Adcock, 1987).

Οι έρευνες που εξέτασαν τα επίπεδα των ενδορφινών του πλάσματος έχουν διαφοροποιήσει τους τύπους των παθολογικών παικτών ανάλογα με τα είδη των τυχερών παιχνιδιών: δείχνουν ότι εκείνοι που στοιχηματίζουν στον ιππόδρομο έχουν χαμηλότερα βασικά επίπεδα ενδορφινών από εκείνους που παίζουν βίντεο μηχανές του πόκερ (Blaszczynski, Winter & McConaghy, 1986, Coco, Sharpe, & Blaszczynski, 1995).

Έχει παρατηρηθεί ότι οι συστηματικοί παίκτες βιώνουν μεγαλύτερη διέγερση από εκείνους που παίζουν σπάνια (Roby & Lumley, 1995) και επίσης οι παίκτες με την μεγαλύτερη διέγερση κατά το παιχνίδι συνεχίζουν να παίζουν για περισσότεροι ώρα και δεν έχουν τον έλεγχο του χρόνο (Dickerson & Adcock, 1987).

Οι βιολογικές θεωρίες υπογραμμίζουν την κληρονομικότητα (Blume, 1987) και την γενετική βάση των εξαρτήσεων γενικότερα για αυτό το λόγο θεωρούν ότι και η παθολογική ΕΤΠ έχει κληρονομικούς παράγοντες προέλευσης. Από τις έρευνες προκύπτει ότι οι βιολογικοί παράγοντες παίζουν σημαντικό ρόλο και συχνά στην οικογένεια των παθολογικών παικτών κάποια μέλη της οικογένειας επίσης έχουν τάσεις εθισμού (Carlton & Goldstein, 1987, Jacobs, 1987, Roy, Adinoff, Roehrich, Lamparski, 1988).

Επίσης επειδή η προβληματική ΕΤΠ έχει συνδεθεί με το άγχος οι βιολογικές έρευνες μελετούν το βιοχημικό υπόστρωμα του άγχους και επικεντρώνουν την προσοχή στη μελέτη των νευροδιαβιβαστικών συστημάτων της σεροτονίνης, της νοραδρεναλίνης και του γ-αμινοβουτυρικού οξέος (GABA). Από τις έρευνες προκύπτει ότι η αυξημένη δραστηριότητα του νοραδρενεργικού και η υπολειτουργία του σεροτονινεργικού και του νευροδιαβιβαστικού συστήματος σχετίζονται αιτιολογικά με το άγχος. Και επίσης οι σωματικές εκδηλώσεις του άγχους προκύπτουν από αυξημένη δραστηριότητα του αυτόνομου νευρικού συστήματος, που εμφανίζει αυξημένο τόνο του συμπαθητικού.

Η έρευνα που διεξήχθη από τον ψυχίατρο Alec Roy έδειξε ότι κάποιοι από τους παθολογικούς παίκτες παρουσιάζουν χαμηλότερα επίπεδα νορεπινεφρίνης σε σύγκριση με τους μη προβληματικούς παίκτες. Αυτός ο νευροδιαβιβαστής παράγεται στα επινεφρίδια και εκκρίνεται κάτω από συνθήκες στρες, διέγερσης, χαράς και ενθουσιασμού. Έτσι οι παθολογικοί παίκτες, όταν

εμπλέκονται σε ΕΤΠ, αυξάνουν το επίπεδο της νορεπινεφρίνης τους.

Πολύ συχνά η προβληματική ΕΤΠ παραλληλίζεται με τον εθισμό στις χημικές ουσίες. Τα συμπτώματα παρουσιάζουν ειδική ομοιότητα με την εξάρτηση από την κοκαΐνη, με χαρακτηριστική ξαφνική ευφορία μετά την νίκη και σημαντική δυσφορία, κατάθλιψη και απελπισία μετά από επαναλαμβανόμενες ήττες.

Οι ομοιότητες μεταξύ του εθισμού στην παθολογική ΕΤΠ και στις χημικές ουσίες περιλαμβάνουν την ανικανότητα του ατόμου να σταματήσει και να ελέγχει τον εθισμό, την άρνηση, τη βαριά κατάθλιψη και τα ανεβοκατεβάσματα της διάθεσης. Οι παθολογικοί παίκτες όπως και άτομα εξαρτημένα από τις διάφορες ουσίες βιώνουν χαμηλή αυτοεκτίμηση, χρησιμοποιούν τελετουργίες και αναζητούν άμεση ευχαρίστηση και ικανοποίηση. Ανεξάρτητα από το είδος του εθισμού τα άτομα βιώνουν ίδια στάδια εξέλιξης των προβλημάτων στην προσωπική και κοινωνική ζωή τους και ασχολούνται μονίμως με την εξάρτηση τους στην σκέψη τους και στην συμπεριφορά τους.

Η παθολογική ΕΤΠ εντάσσεται στις εξαρτήσεις οι οποίες εμφανίζονται χωρίς να κάνει χρήση κάνεις τις ψυχοδραστικές ουσίες. Η διαφορά με την εξάρτηση από χημικές ουσίες βρίσκεται στο γεγονός ότι ο παθολογικός παίκτης δεν χάνει τη σωματική του ισορροπία και δεν έχει δυσάρεστα αισθήματα στα άκρα του. Όμως το 30% - 50% των παθολογικών παικτών έχουν αναφέρει ότι παρουσιάζουν συμπτώματα στέρησης παρόμοια με αυτά που βιώνουν οι άνθρωποι όταν σταματούν τη χρήση ναρκωτικών, αισθάνονται άγχος, απογοήτευση και έλλειψη βεβαιότητας τα οποία εξαφανίζονται όταν ξαναρχίζουν την ΕΤΠ.

Κριτική των βιολογικών θεωριών

Το ιατρικό μοντέλο έχει ορισμένα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Στα πλεονεκτήματα κατατάσσεται το γεγονός ότι η ασθένεια είναι ακούσια και δεν τίθεται θέμα ηθική και ο παθολογικός παίκτης αποφεύγει την υπερβολική ενοχοποίηση για την συμπεριφορά του. Ο Blume (1987) υποστηρίζει ότι ένα από τα δυνατά σημεία του ιατρικού μοντέλου, το οποίο ισχύει και για τις βιολογικές θεωρίες, είναι ότι μπορεί να είναι "χρήσιμο στην άρση ενός μεγάλου φορτίου παράλογης ενοχής από τον ασθενή και την οικογένεια του" (p.243).

Κατά τον Blume (1987) ο παθολογικός παίκτης παίρνει την ιδιότητα του «ασθενή» και πρέπει να την δεχτεί ώστε να μπει στην θεραπευτική διαδικασία της αποκατάστασης. Οι παίκτες που αρνούνται να δεχτούν την ιδιότητα και τους περιορισμούς του ρόλου του ασθενή, θεωρείται ότι παρουσιάζουν "άρνηση." Η έκδοση της ιδιότητας που εμφανίζεται με αυτό το μοντέλο μπορεί να οδηγήσει σε μια μετατόπιση της μεμονωμένης ευθύνης για τη συμπεριφορά του ατόμου κατά τη διαδικασία αποκατάστασης (Blaszczynski και McConaghy, 1989b) και έτσι να θεωρηθεί ότι ο θεραπευτής είναι ο μόνος αρμόδιος για τη θεραπεία του ασθενούς, κατά συνέπεια απαλλάσσοντας

τον από κάθε ευθύνη για την αποκατάστασή του.

Επίσης η ετικέτα του "ασθενή " μπορεί να αποβεί καταστροφική για ορισμένα άτομα γιατί θα τους μειώσει τα κίνητρα και τις προσπάθειες για την ανάρρωση (Oldman,1978, Rosecrance, 1985).

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

Το μοντέλο ασθένειας παρέχει ένα χρήσιμο εργαλείο για την διάγνωση της προβληματικής ΕΤΠ καθώς είναι χρήσιμό από την άποψη της οργάνωσης και της παροχής θεραπείας στους παίκτες και τις οικογένειές τους.. Επειδή η παρουσία ή η απουσία της ασθένειας μπορεί να μετρηθεί, και επειδή το ιατρικό και ψυχιατρικό σύστημα όπως και το σύστημα υγείας είναι πηγές παροχής θεραπείας, εμφανίζεται το νομικό πλαίσιο το οποίο εξασφαλίζει απαλλακτική αξία στην ασθένεια, εφόσον θεωρείται ακούσια.

Στις Ηνωμένες Πολιτείες παρατηρείται η κυριαρχία του ιατρικού μοντέλου επειδή όταν υπάρχει διάγνωση της παθολογικής ΕΤΠ υπάρχει και ανάλογη κάλυψη από τους ασφαλιστικούς φορείς υγείας.

Άλλες κριτικές βασίζονται στο γεγονός ότι το μοντέλο της ασθένειας αναπτύχθηκε από νοσοκομειακούς γιατρούς και από αυτοαναφορές ατόμων που είχαν πολύ σοβαρά προβλήματα και επεδίωκαν τη θεραπεία τους (Rosecrance, 1985-86). Επομένως το μοντέλο δεν μπορεί να είναι αντιπροσωπευτικό για ολόκληρο τον πληθυσμό συνολικά, αλλά μόνο για αυτούς με σοβαρή παθολογία (Blaszczynski & McConaghy, 1989b, Lesieur, 1984). Είναι μειονέκτημα του μοντέλου επειδή δεν περιλαμβάνει τους παίκτες που έχουν τα προβλήματα αλλά δεν αναζητούν θεραπεία.

Παρόλο ότι το μοντέλο της ασθένειας θέτει ως θεραπεία υποχρεώνει στην πλήρη αποχή και αυτό αποτελεί μια ακόμη πηγή κριτικής (Blaszczynski et al., 1989), αλλά υπάρχουν ορισμένα κλινικά στοιχεία τα οποία αναφέρουν ότι η ελεγχόμενη ΕΤΠ μπορεί να είναι επιτρεπτή σε άτομα που θεωρούνται παθολογικοί παίκτες (Blaszczynski, McConaghy & Frankova, 1991a, 1991b Dickerson & Weeks, 1979, Rankin, 1982).

Σχετικά με το μοντέλο του Jacobs προσαρμόζεται ευρύτερα στα διάφορα είδη εθισμού. Το μοντέλο του Jacobs είναι κατηγορηματικό ως προς την αλληλεπίδραση μιας φυσιολογικής κατάστασης (μονόπλευρη φυσιολογική κατάσταση, είτε χρόνια κατάθλιψη είτε ενθουσιασμός) με το συνδυασμό ψυχολογικών αντιδράσεων στην κοινωνική και αναπτυξιακή εμπειρία, η οποία ενεργεί ως ώθηση προς την ΕΤΠ.

Είναι δύσκολο να καθοριστεί αν οι βιολογικοί δείκτες των προβλημάτων της παικτικής συμπεριφοράς που είναι αίτια αυτών των προβλημάτων ή αποτελούν τα αιτιατά προβληματικής παικτικής συμπεριφοράς. Φαίνεται ότι εκείνοι που παρουσιάζουν σοβαρά προβλήματα κατά την

ΕΤΠ μπορούν να διαφοροποιηθούν από τους άλλους, με βάση ορισμένες βιολογικές ενδείξεις. Το προτέρημα αυτού του τύπου προσέγγισης είναι ότι οι βιολογικές δυσαναλογίες μπορούν να ανιχνευθούν και να ληφθούν μέτρα πρόληψης (αν τα συμπτώματα προδιαθέτουν κάποιον για προβληματική ΕΤΠ) ή θεραπείας (αν τα συμπτώματα είναι αποτέλεσμα προβληματικής ΕΤΠ).

Ένα από τα μειονεκτήματα των βιολογικών μοντέλων είναι ότι είναι περιοριστικά διότι δίνουν μεγάλη έμφαση στους φυσιολογικούς παράγοντες και δεν μελετούν με αρκετή προσοχή τις συνέπειες της προβληματικής ΕΤΠ.

1.2.2. Ψυχολογικές θεωρίες

Μέσα σε αυτή την ευρεία ομαδοποίηση, υπάρχουν διάφορες σημαντικές θεωρητικές σχολές που μελετούν την ΕΤΠ, όπως η ψυχοδυναμική θεωρία, η θεωρία της συμπεριφοριστικής ή κοινωνικής μάθησης, και η θεωρία της προσωπικότητας ή γνωρισμάτων.

1.2.2.1. Ψυχαναλυτική θεωρία

Σύμφωνα με την ψυχαναλυτική θεωρία η ΕΤΠ είναι αποτέλεσμα μιας ενδοψυχικής σύγκρουσης (Rosenthal, 1992, Bergler, 1958) που προέρχεται από τη διαμάχη ανάμεσα στις ενορμήσεις του ατόμου, δηλαδή τις ενστικτώδεις επιθυμίες του, και τις κοινωνικές επιταγές οι οποίες ενυπάρχουν στο Υπερεγώ του. Η πηγή της συμπεριφοράς είναι εξ ολοκλήρου εσωτερική, ασυνείδητη, και πέρα από τον εκούσιο έλεγχο του ατόμου (Lesieur και Rosenthal, 1991). Το «Εγώ» του ατόμου προσπαθεί να ισορροπήσει αυτή την ασυνείδητη διαμάχη και στην προσπάθειά του χρησιμοποιεί μηχανισμούς άμυνας που έχει αποκτήσει κατά τη διάρκεια της διαμόρφωσης της προσωπικότητας του π.χ. απώθηση, μετουσίωση, άρνηση, εξιδανίκευση.

Η ψυχαναλυτική θεωρία τονίζει ότι οι παθολογικός παίκτης χρησιμοποιεί το παιχνίδι ως μια προσπάθεια για να θεραπεύσει έναν ψυχικό πόνο ή ως μέσο αντιμετώπισης της σύγκρουσης. Όπως έχει προτείνει ο Wildman (1997), η προβληματική ΕΤΠ είναι αποτέλεσμα αλληλεπίδρασης τριών ισχυρών ψυχολογικών παραγόντων: της σεξουαλικότητας, της επιθετικότητας και της ενοχής. Ενώ οι διαφορετικοί θεωρητικοί υπογραμμίζουν τους διαφορετικούς παράγοντες, συμφωνούν ότι η ενοχή είναι ο σημαντικότερος παράγοντας.

Η ψυχαναλυτική θεωρία επίσης υποστηρίζει ότι κάποια τραυματική εμπειρία στην ζωή του ανθρώπου και αδυναμία του ανθρώπου να την διαχειριστεί μπορεί να τον ωθήσουν προς την αναζήτηση της αυτοθεραπείας και η οποία μπορεί να καταλήξει στην παθολογική παικτική συμπεριφορά. Οι Haustein και Schurgers (1992) προσδιορίζουν τέσσερις καταστάσεις που έχουν ενεργήσει ως ωθήσεις μεταξύ αυτών που βρίσκονταν σε θεραπεία προβληματικής ΕΤΠ. Η μεγάλη πλειοψηφία (90%) δοκιμάζει "τη μεγάλη νίκη" στην αρχή της ΕΤΠ. Περίπου οι μισοί από εκείνους που ήταν σε θεραπεία δήλωσαν επίσης έναν χωρισμό ή μια απώλεια ως ωθητικό παράγοντα. Ένας

στους τρεις έχει αναφέρει ότι η αρχή ενός γάμου ή άλλης στενής σχέσης συνέπεσε με την προβληματική παικτική συμπεριφορά, και η ίδια σχεδόν αναλογία ανέφερε επαγγελματική επιτυχία που συνοδευόταν από την έναρξη προβληματικής ΕΤΠ.

Κατά την ΕΤΠ για τον παθολογικό παίκτη η νίκη και τα χρήματα δεν παίζουν τόσο σημαντικό ρόλο όπως η καθαυτή διαφυγή του εαυτού από την επώδυνη πραγματικότητα.. Αυτό που είναι σημαντικό είναι *η δράση*. Η νίκη είναι τόσο ασήμαντη στους παθολογικούς παίκτες ώστε μερικοί θεωρητικοί προτείνουν ότι υπάρχει μια ασυνείδητη επιθυμία να χάσει (Bergler, 1958, Rosenthal, 1986) και παρουσιάζει ένα είδος μαζοχισμού (Bergler, 1958). Αυτή η επιθυμία περιγράφηκε αρχικά από τον Freud στην ανάλυση του «Παίκτη» του Dostoevsky (National Research Council,1999).

Κατά τον Bergler η τάση προς την προβληματική ΕΤΠ είναι το αποτέλεσμα διάφορων συγκεκριμένων ψυχοδυναμικών μηχανισμών (Wildman, 1997):

1. Η αίσθηση της συναισθηματικής παντοδυναμίας από την παιδική ηλικία του παίκτη.
2. Η επιθετική και ασυνείδητη ορμή ενάντια του εαυτού ως τιμωρία. Η ΕΤΠ παρουσιάζεται ως τίμημα που ο παίκτης πληρώνει για νευρωτική επιθετικότητα.
3. Η ορμή της επιδίωξης της συγκίνησης. Η ΕΤΠ επιτρέπει στον παίκτη να είναι "άτακτος" και μπορεί στην πραγματικότητα έμμεσα να αντιπροσωπεύσει μια μορφή σεξουαλικού ενθουσιασμού.

Σχετικά με τη μαζοχιστική φύση του παθολογικού παίκτη οι Lesieur και Custer (1984) υποστηρίζουν ότι εκείνοι που αναπτύσσουν προβλήματα παικτικής συμπεριφοράς συχνά έχουν νίκες στην αρχική φάση της παικτικής συμπεριφοράς και αυτές οι περίοδοι μπορεί να είναι για αρκετά μεγάλα χρονικά διαστήματα. Υποστηρίζουν ότι κανένας πραγματικός μαζοχιστής δεν θα μπορούσε να απολαμβάνει την επιτυχία για τόσο μεγάλα διαστήματα. Από την άλλη πλευρά, ο Rosenthal (1987) υποστηρίζει ότι "η μεγάλη νίκη" με κανένα τρόπο δεν είναι ένας καθολικός παράγοντας στη σταδιοδρομία ενός παθολογικού παίκτη. Περαιτέρω, έχει σημειώσει ότι ενώ οι παρατηρήσεις του Freud και του Bergler είχαν γενικευτεί υπερβολικά, είναι ακόμα πολύ χρήσιμες για τη θεραπεία των ασθενών. Προτείνει ότι οι μαζοχιστές μπορούν να είναι επιτυχείς ως ένα σημείο σε διάφορους τομείς της ζωής τους, και έπειτα να υπονομεύσουν αυτούς τους τομείς ή δραστηριότητες μόλις αρχίσουν να γίνονται σημαντικότεροι στον παίκτη. Στην πραγματικότητα, αυτός ο ίδιος μηχανισμός μπορεί να οδηγήσει τους παθολογικούς παίκτες στη σκόπιμη αποτυχία της θεραπείας της προβληματικής συμπεριφοράς.

Ο Whitman-Raymond (1988) προτείνει ότι η κυρίαρχη αναπτυξιακή απώλεια είναι το σημαντικότερο ζήτημα για εκείνους με προβλήματα ΕΤΠ. Η ΕΤΠ επιταχύνεται από συναισθηματικές απώλειες και από την επιθυμία αποφυγής περαιτέρω συναισθηματικών κινδύνων. Προβληματική παικτική συμπεριφορά είναι μια οπισθοδρόμηση σε κάποιο αρχικό στάδιο της ψυχικής ανάπτυξης, σχετικό με το στάδιο της παιδικής ηλικίας όπου το παιδί αρχίζει να

αντιλαμβάνεται ότι μοιράζεται την αγάπη της μητέρας του με άλλους, ή αντιλαμβάνεται την απώλεια αυτής της αγάπης. Η αναπτυξιακή θεωρία του Stein (1993) ακολουθεί μια παρόμοια γραμμή, που προτείνει ότι τα άτομα με προβληματική παικτική συμπεριφορά είναι εγκλωβισμένα σε κάποιο πρώιμο αναπτυξιακό στάδιο.

1.2.2.2. Θεωρία της προσωπικότητας ή των γνωρισμάτων

Σύμφωνα με τη θεωρία της προσωπικότητας, οι άνθρωποι διαθέτουν ορισμένα χαρακτηριστικά γνωρίσματα που τους προδιαθέτουν να δρουν κατά συγκεκριμένους και συνεπείς τρόπους και εξηγεί την ύπαρξη ομοιοτήτων και διαφορών μεταξύ των ανθρώπων καθώς και τις συνέπειες της συμπεριφοράς. Η προβληματική παικτική συμπεριφορά θεωρείται αποτέλεσμα της απόκλισης από την κανονικότητα των χαρακτηριστικών της προσωπικότητας του ατόμου και εμπίπτει στη μελέτη των διαταραχών.

Η θεωρία της προσωπικότητας μελετάει τα γνωρίσματα της προσωπικότητας των παικτών τα οποία μπορούν να είναι αιτία της προβληματικής ΕΤΠ. Οι θεωρείς της προσωπικότητας όπως και η ψυχαναλυτική θεωρία και η γενική θεωρία εθισμού του Jacobs (Wildman, 1997) προτείνουν ότι οι εθιστικές συμπεριφορές είναι μια προσπάθεια του ατόμου να κυριαρχήσει επί κάποιου είδους συναισθηματικής απόκλισης για παράδειγμα ενοχής, κατάθλιψης ή ανησυχίας με ρύθμιση των επιπέδων διέγερσης.

Οι McCormick και Taber (1987) έκαναν την ανασκόπηση των ερευνών που μελετούν διάφορες πτυχές της προσωπικότητας και έκαναν την ομαδοποίηση των γνωρισμάτων της προσωπικότητας που εμφανίζονται σε όλους τους τύπους παθολογικών παικτών, σε πέντε μεγάλες κατηγορίες, οι οποίες είναι:

- «ψυχαναγκαστικές τάσεις,
- παράγοντας διάθεσης (που κυμαίνεται από κατάθλιψη ως υπομανία),
- ύπαρξη σημαντικού τραύματος ή σημαντικών παραγόντων που προκαλούν άγχος στη ζωή του παίκτη (που μπορεί να είναι από πρόσφατα και παροδικά μέχρι χρόνια),
- παράγοντας κοινωνικοποίησης (με τα προβλήματα που συνδέονται με την διαταραχή αντικοινωνικής προσωπικότητας),
- κατάχρηση ουσιών ή πολλαπλά προβλήματα εθισμού».

Η μελέτη των Blaszczynski, McConaghy και Frankova (1990) πρότεινε ότι υπήρξαν τρεις κατηγορίες παθολογικών παικτών:

α) εκείνοι που ήταν πιεσμένοι με συμπτώματα κατάθλιψης,

β) εκείνοι που στην αρχή απλά αισθάνονταν πλήξη,

γ) εκείνοι που ήταν πιεσμένοι και με αισθήματα πλήξης.

Οι ερευνητές προτείνουν ότι και για τους τρεις τύπους παθολογικών παικτών, η παικτική

δραστηριότητα είναι μια προσπάθεια να αντιμετωπίσουν αυτές τις συναισθηματικά ανήσυχες καταστάσεις.

Έχουν γίνει αρκετές εμπειρικές έρευνες από τις οποίες προκύπτει η προβληματική παικτική συμπεριφορά συνδέεται με υψηλά επίπεδα κατάθλιψης (Blaszczynski και McConaghy, 1988, Graham και Lowenfeld, 1986, Moravec και Munley, 1983, Roy, Custer, Lorenz και Linnoila, 1989, Dell, Ruzicka και Palisi, 1981). Όμως οι μερικοί ερευνητές έχουν διαφωνία στις απόψεις τους κατά πόσο η προβληματική ΕΤΠ είναι το αίτιο και το αιτιατό της κατάθλιψης (Lesieur και Rosenthal, 1991). Συνήθως υποτίθεται ότι η κατάθλιψη είναι μια από τις αιτίες της ΕΤΠ, που οδηγεί τον παίκτη σε ανάγκη αυτοθεραπείας μέσω ΕΤΠ για να αυξήσει τα επίπεδα διέγερσης (Jacobs, 1986, Rosenthal, 1987). Ο Lesieur (1979) διαπίστωσε ότι το παθολογικό παιχνίδι δημιούργησε αύξηση άλλων προβλημάτων στη ζωή του παίκτη και ότι τα προβλήματα αυτά αυξάνονται όσο αυξάνεται η ενασχόληση του ατόμου με τα τυχερά παιχνίδια. Επίσης, μερικές έρευνες έχουν δείξει ότι στη ζωή πολλών αν όχι όλων των παθολογικών παικτών υπήρχε κάποια σημαντική απώλεια ή τραυματική εμπειρία (Whitman-Raymond, 1988; Taber, McCormick and Ramirez, 1987).

Αρκετοί ερευνητές σημειώνουν ότι οι παθολογικοί παίκτες φαίνονται να αναλαμβάνουν μεγαλύτερο μέρος προσωπικής ευθύνης για τα γεγονότα της ζωής που προκαλούν κατάθλιψη (McCormick, Taber, Kruedelbach και Russo, 1987), και αυτό μεγιστοποιεί την μαθημένη ανικανότητα και έπειτα την κατάθλιψη (McCormick, Taber, και Kruedelbach, 1989).

Επίσης κάποιοι ερευνητές έχουν συνδέσει και το άγχος με την προβληματική ΕΤΠ, όμως και πάλι τα αποτελέσματα είναι αλληλοσυγκρουόμενα (Blaszczynski and McConaghy, 1989a; Zimmerman, Meeland, and Krug, 1985; Dell, Ruzicka, and Palisi, 1981). Όταν χρησιμοποιήθηκε το Ερωτηματολόγιο Πολλαπλών Φάσεων Προσωπικότητας της Μινεσότα, οι προβληματικοί παίκτες κατέγραψαν υψηλές μετρήσεις ψυχοπαθητικής απόκλισης (MMPI) (Graham και Lowenfeld, 1986, Moravec και Munley, 1983). Άλλες ψυχοπαθολογικές αποκλίσεις που ερευνώνται ως σχετικές με τη προβληματική ΕΤΠ, είναι η νεύρωση και η αντικοινωνικότητα (Zimmerman, Meeland και Krug, 1985). Το παθολογικό παιχνίδι έχει συνδεθεί επίσης με τη χαμηλή ισχύ του εγώ (Sassatelli, 1993, Stein, 1971), τον χαμηλό αυτοέλεγχο (Corless και Dickerson, 1989), την υψηλή συχνότητα της διαταραχής της ναρκισσιστικής προσωπικότητας (Livingston, 1974, Taber και λοιποί., 1986) και με ισχυρή επιθυμία ελέγχου (Dash, 1994, όπως αναφέρουν οι Wildman, 1997).

Υπάρχει παρόμοιο πρόβλημα με τα συμπεράσματα που συνδέουν τη διαταραχή της αντικοινωνικής προσωπικότητας και της παθολογικής παικτικής συμπεριφοράς (Wildman, 1997). Σε μια μελέτη των Blaszczynski και McConaghy βρέθηκε ότι 15% των παθολογικών παικτών (1994a) είχαν συμπτώματα και συμπεριφορές οι οποίες περιγράφονται στο εγχειρίδιο αξιολόγησης - DMS-III ως κριτήρια της αντικοινωνικής προσωπικότητας. Όμως, οι αντικοινωνικές συμπεριφορές ήταν το αποτέλεσμα της προβληματικής ΕΤΠ (Blaszczynski και McConaghy,

1994b).

Άλλα γνωρίσματα προσωπικότητας που έχουν συνδεθεί με την παθολογική ΕΤΠ περιλαμβάνουν προσανατολισμό στην επίτευξη στόχων, κυριαρχία, ετεροφυλοφιλία, υποχώρηση και αντοχή (Moravec και Munley, 1983). Επίσης οι Moravec και Munley στην μελέτη τους περιγράφουν την υπάρχουσα κοινή άποψη για τους παθολογικούς παίκτες, ότι είναι δραστήριοι, ευφυείς και επιδέξιοι. Όμως, αυτά τα συμπεράσματα δεν μπορούν να γενικευτούν γιατί άλλες μελέτες που χρησιμοποίησαν άλλα, διαφορετικά γνωρίσματα προσωπικότητας απέτυχαν να θεμελιώσουν τα αρχικά συμπεράσματα. Οι Taber και συνεργάτες του (1987), παραδείγματος χάριν, δεν βρήκαν κίνητρο επιτεύγματος υψηλότερο από το μέσο όρο για τους παθολογικούς παίκτες.

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

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

Στην κατηγοριοποίηση των McCormick και Taber ο τελευταίος παράγοντας συσχετίζει την ΕΤΠ με τη κατάχρηση ουσιών ή με πολλαπλά προβλήματα εθισμού. Ο παράγοντας αυτός επίσης υποστηρίζεται από την θεωρία της εθισμένης προσωπικότητας, η οποία υποστηρίζει ότι υπάρχει τύπος προσωπικότητας που είναι πιο επιρρεπής στα διάφορα είδη εθισμού και εξαρτήσεων. Από τις έρευνες προκύπτει ότι τα αποτελέσματα στα τεστ προσωπικότητας των αλκοολικών, των παθολογικών παικτών και των χρηστών φαρμάκων είναι παρόμοια (Blaszczynski, 1985, Blaszczynski, Buhrich και McConaghy, 1987). Μια μελέτη κατέληξε στο συμπέρασμα ότι οι

παίκτες, ενώ είναι παρόμοιοι με τους αλκοολικούς, είναι πιο ακραίοι στις αποκλίσεις της προσωπικότητάς τους από τους τελευταίους (McCormick, Taber, Kruedelbach, και Russo, 1987). Οι παθολογικοί παίκτες, οι αλκοολικοί και οι τοξικομανείς δεν είναι μόνο παρόμοιοι από την άποψη των σχεδιαγραμμάτων της προσωπικότητας, αλλά επίσης υπάρχει σε μεγάλο βαθμό διασταύρωση ή συνύπαρξη διαφορετικών ειδών εθισμού. Δηλαδή, εκείνοι που έχουν πρόβλημα με κάποιο είδος εθισμού είναι πιθανό να δοκιμάσουν και τα άλλα είδη του.

Έχουν διεξαχθεί αρκετές μελέτες για να διερευνήσουν την σχέση των παθολογικών παικτών με τη χρήση του αλκοόλ και επανειλημμένα προκύπτει ότι αρκετοί από τους προβληματικούς παίκτες (αποτελέσματα κυμαίνονται 30%- 54%) έχουν πρόβλημα και με αλκοόλ (Blaszczynski, 1986, Taber, Russo, Adkins και McCormick, 1986). Ο Lesieur και ο Blume (1987) διαπίστωσαν ότι περίπου το 9% των ανθρώπων που βρισκόταν σε ένα πρόγραμμα αποτοξίνωσης από τον αλκοολισμό και τα ναρκωτικά, ήταν παθολογικοί παίκτες, ενώ άλλο 10% παρουσίαζε κάποια από τα συμπτώματα των προβληματικών παικτών. Σχετικά συμπεράσματα προκύπτουν επίσης από τις έρευνες των Ramirez, McCormick, Russo και Taber (1983), και των Ciarrocchi, Kirshner και Fallik (1991). Οι Lesieur και Blume (1993) έκαναν ανασκόπηση σε διάφορα άλλα άρθρα που παρουσίασαν τις σχέσεις μεταξύ του παθολογικού παιχνιδιού και διάφορων ειδών του εθισμού, συμπεριλαμβανομένων και διατροφικών διαταραχών.

1.2.2.3. Γνωσιακή-συμπεριφοριστική Θεωρία (Cognitive-Behavioural Theory)

Η γνωσιακή-συμπεριφορική θεωρία συνδυάζει δυο θεωρητικές κατευθύνσεις, την γνωσιακή η οποία θεμελιώθηκε από τον A. Beck την δεκαετία του '70 και την κλασική συμπεριφορική θεωρία. Κατά τη θεωρία αυτή, ο τρόπος που οι άνθρωποι αντιλαμβάνονται και ερμηνεύουν τις καταστάσεις επηρεάζει άμεσα το συναίσθημα και τη συμπεριφορά τους και αντίστροφα.

Τα μοντέλα της γνωστικής-συμπεριφοριστικής θεωρίας στηρίζονται στις αρχές της θεωρίας μάθησης, αλλά εστιάζουν την προσοχή τους στο ρόλο των γνωστικών διαδικασιών στην εμφάνιση και συντήρηση της ΕΤΠ (Ladouceur, Boisvert και Dumont, 1994). Οι Sharpe και Tarrier τονίζουν ότι στο γνωσιακό-συμπεριφοριστικό μοντέλο ο σημαντικότερος παράγοντας στην απόκτηση της προβληματικής ΕΤΠ βασίζεται στους μηχανισμούς ενίσχυσης και κλασσικής εξάρτησης (Sharpe και Tarrier, 1993, Dickerson, 1979). Η παικτική συμπεριφορά ενισχύεται στο μερικό και μεταβλητό πλαίσιο της ενίσχυσης, μέσω ενός συνδυασμού οικονομικών ανταμοιβών και αυξημένων φυσιολογικών επιπέδων διέγερσης, οι οποίες ερμηνεύονται από τον παίκτη ως ενθουσιασμός.

Κατά την αρχική διαδικασία της παικτικής δραστηριότητας οι περισσότεροι παίκτες βιώνουν θετικά συναισθήματα λόγω την νίκης, η οποία ενεργεί ως θετική ενίσχυση της συγκεκριμένης συμπεριφοράς, και αυτό το γεγονός αυξάνει τη πιθανότητα ο παίκτης να επιστρέψει

στο τυχερό παιχνίδι. Βαθμιαία, τα αυξανόμενα επίπεδα ατομικής διέγερσης συνδέονται με τις χρηματικές ανταμοιβές, που αυξάνουν την αξία ενίσχυσης των υψηλών επιπέδων διέγερσης. Αυτό είναι 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 η ενίσχυση συνεχιστεί για κάποια χρονική περίοδο, μπορούν να υπάρξουν αφομοιώσεις που διαμορφώνονται μέσω των διαδικασιών της κλασσικής εξάρτησης. Το περιβάλλον του τυχερού παιχνιδιού θα συνδεθεί με την αυξημένη διέγερση, και τα σχετικά κίνητρα και οι συνθήκες θα λειτουργούν ως μια ώθηση για την αύξηση των επίπεδων της διέγερσης (παραδείγματος χάριν, "αισθάνομαι τυχερός"). Κάθε φορά που ο παίκτης κερδίζει, οι ιδέες και συναισθήματα του θα λειτουργούν ως ενίσχυση και θα εμπλέκεται στην ΕΤΠ όλο και περισσότερο. Όταν όμως ο παίκτης χάνει, από την προηγούμενη εμπειρία θυμάται τις νίκες και για αυτό θα συνεχίσει να παίζει μέχρι την επόμενη νίκη. Αυτό είναι γνωστό ως διαστρέβλωση της αντίληψης και ως πλάνη του παίκτη, αφού όσο περισσότερο ο παίκτης χάνει, τόσο 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 εξής πεποιθήσεις ότι:

- Χρήματα λύνουν όλα ακόμα και προβλήματα συναισθηματικά και στις διαπροσωπικές σχέσεις.
- Αντίληψη ότι το ποντάρισμα είναι ένα είδος επιχειρηματικής συμφωνίας.
- Πίστη ότι υπάρχουν τυχερές μέρες και ώρες.
- Ότι η τύχη στο παιχνίδι 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, φαίνεται να σχετίζεται με τις δεξιότητες του παίκτη να αντιμετωπίσει την κατάσταση. Σε αυτό το πλαίσιο, "οι δεξιότητες αντιμετώπισης" σημαίνουν τη δυνατότητα να ελεγχθεί η αυξημένη διέγερση από τον παίκτη, να μπορεί να αναλύσει τις παράλογες σκέψεις, να καθυστερήσει τη λήψη αποφάσεων, να καθυστερήσει την ενίσχυση, και να μπορεί να εφαρμόσει τις δεξιότητες επίλυσης προβλήματος. Στα άτομα με φτωχές δεξιότητες αντιμετώπισης είναι πιο πιθανό να αντιμετωπίσουν προβληματική ΕΤΠ, επειδή είναι ανίκανα να αντισταθούν στη διέγερση μόλις εμφανιστεί μια ώθηση προς αυτή την συμπεριφορά.

Σχετικά με την υπόθεση των φτωχών δεξιοτήτων αντιμετώπισης της προβληματικής ΕΤΠ, ο Rugle (1993) προσθέτει ότι οι παίκτες στερούνται ορισμένα στοιχεία στις εσωτερικές ψυχολογικές

δομές τους. Αυτό οδηγεί σε χάσματα της ταυτότητας και των δομών του εγώ, όπως και σε ανεπαρκή γνωστικά και συναισθηματικά πλαίσια. Αυτά τα χάσματα δημιουργούν δυσκολίες στη διαχείριση πολλών πτυχών της ζωής του παίχτη, συμπεριλαμβανομένων και των διαπροσωπικών σχέσεων, της οικειότητας, των συνεπειών της συμπεριφοράς και των αρνητικών επιπτώσεων. Επίσης σημαντικό ρόλο στα προβλήματα του παίκτη διαδραματίζουν οι γνωστικές προκαταλήψεις οι οποίες περιλαμβάνουν την παραίσθηση ελέγχου και τις λανθασμένες αξιολογήσεις (Walker, 1992, Griffiths, 1990, 1990a).

Κατά την θεραπεία οι γνωσιακές τεχνικές εστιάζουν την προσοχή τους στις σκέψεις του ατόμου και αποσκοπούν περισσότερο στην αμφισβήτηση των δυσλειτουργικών πεποιθήσεων που επικρατούν με σκοπό την τροποποίηση τους. Ενώ οι συμπεριφορικές τεχνικές έχουν σκοπό να γίνουν αλλαγές στο συναίσθημα και στη δυσλειτουργική συμπεριφορά.

1.2.2.4. Θεωρία κοινωνικής μάθησης (Social Learning Theory)

Τα μοντέλα κοινωνικής μάθησης προέρχονται από τις ευρείες ψυχολογικές θεωρίες της μάθησης και της προσωπικότητας (Mischell, 1973). Τα βασικά συστατικά της κλασσικής θεωρίας μάθησης (Pavlov, Thorndike, Watson) είναι το ερέθισμα και η αντίδραση. Ο τρόπος με τον οποίο μαθαίνει το άτομο βασίζεται στις συνεξαρτήσεις φυσικών και ουδέτερων ερεθισμάτων. Στη συντελεστική θεωρία μάθησης του Skinner το βασικότερο συστατικό στην διαδικασία της μάθησης αποτελεί η ενίσχυση. Η θεωρία μάθησης του Bandura υποστηρίζει ότι η μάθηση γίνεται με την παρατήρηση και μίμηση προτύπων συμπεριφοράς (Bandura, 1977).

Η θεωρία της κοινωνικής μάθησης παρουσιάζει την ΕΤΠ ως μια συμπεριφορά που μαθαίνεται μέσω της μίμησης και συντελείται μέσω της παρατήρησης των πράξεων και των συνεπειών ενός προτύπου (μοντέλου), ενός προσώπου που θαυμάζει το άτομο είτε κάποιου με τον οποίο βρίσκεται σε συχνή επαφή. Η συχνότητα της ΕΤΠ και του χρηματικού ποσού που ξοδεύεται για το παιχνίδι καθορίζεται σε μεγάλο βαθμό από το κοινωνικό πλαίσιο και το περιβάλλον του παίκτη. Το άτομο θα παίζει συχνότερα όπου υπάρχουν περισσότερες ευκαιρίες για παικτική δραστηριότητα. Οι ευκαιρίες αυτές επηρεάζονται από το είδος του επαγγέλματος, τον ελεύθερο χρόνο του ατόμου, την κοινωνική ομάδα στην οποία ανήκει, τη γεωγραφική διαθεσιμότητα χώρων ΕΤΠ και γενικών απόψεων για χρήση των χρημάτων (Brown, 1988).

Ο Brown (1988) προτείνει ότι ενώ οι περισσότερες θεωρίες εθισμού είναι προσανατολισμένες σε ένα συγκεκριμένο είδος εθισμού, η θεωρία της κοινωνικής μάθησης πρέπει να καλύψει μια σειρά εξαρτήσεων, συμπεριλαμβανομένης και της ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια, του αλκοολισμού, της χρήσης ουσιών, κ.λπ., και να καλύψει μια σειρά συμπεριφορών από την κανονική μέχρι την προβληματική για κάθε είδος εθισμού. Ο Brown (1987) υπογραμμίζει ότι ο καθοριστικός παράγοντας της προβληματικής ΕΤΠ είναι η διέγερση, ίδιος παράγοντας τον οποίον προτείνουν οι βιολογικές θεωρίες. Τα άτομα έχουν διαφορετικές ψυχοσωματικές ανάγκες

διέγερσης και κάποια μαθαίνουν να χρησιμοποιούν το τυχερό παιχνίδι για να ρυθμίσουν τα επίπεδα της διέγερσής τους. Άλλοι σημαντικοί μηχανισμοί στην δημιουργία προβλημάτων με την ΕΤΠ, κατά την άποψη του Brown, είναι:

- οι εσωτερικές φανταστικές σχέσεις που έχει ο παίκτης με τους γονείς του, ή με προσωποποιήσεις όπως η "τύχη", και οι προσπάθειες του παίκτη να χειριστεί αυτές τις σχέσεις,
- οι ψυχοσωματικές ανάγκες διέγερσης, που ποικίλλουν από άτομο σε άτομο,
- συναισθηματικοί παράγοντες, όπως ανησυχία και κατάθλιψη,
- γνωστικές διαστρεβλώσεις που συμβάλλουν στην προβληματική παικτική συμπεριφορά,
- συμπεριφοριστικά προγράμματα ενίσχυσης, τα οποία ανταμείβουν τον παίκτη και ενθαρρύνουν την περαιτέρω ΕΤΠ,
- κοινωνικοί και θεσμικοί καθοριστικοί παράγοντες,
- πολιτιστικές συνθήκες, όπως η επικρατούσα στάση απέναντι στα τυχερά παιχνίδια, και οι κυρίαρχες αξίες των κοινωνικών ομάδων του πλαισίου αναφοράς του μεμονωμένου παίκτη (Brown, 1987, Stirpe, 1996).

Σε ορισμένες περιπτώσεις η ΕΤΠ αρχίζει να εξυπηρετεί μια προσαρμοστική λειτουργία η οποία επιτρέπει στο άτομο να ρυθμίζει ή να ελέγχει το επίπεδο διέγερσής του. Όταν κάποιος αρχίζει να παίζει συχνά και η παικτική συμπεριφορά αρχίζει να εξυπηρετεί μια προσαρμοστική λειτουργία, εμφανίζονται σημαντικές απώλειες και επομένως το αποτέλεσμα είναι "το κυνήγι" των απωλειών αυτών (Brown, 1987). Όσο περισσότερα το άτομο παίζει τόσο περισσότερα προσπαθεί να βρει οικονομικούς πόρους για να τροφοδοτεί την παικτική δραστηριότητα και υπερβολική ΕΤΠ αρχίζει να δημιουργεί κρίσεις και προβλήματα στο άτομο. Υπάρχουν πολλές θεωρίες που έμμεσα εμπλέκονται στα πλαίσια της κοινωνικής θεωρίας μάθησης (Dickerson & Adcock, 1987, Blaszczynski, Wilson & McConaghy, 1986) ή ενσωματώνουν τουλάχιστον κάποιες από τις αρχές της θεωρίας κοινωνικής μάθησης (Cornish, 1978, όπως αναφέρεται σε Wildman,1997, Dickerson, 1984, Brown, 1986). Η θεωρία της κοινωνικής μάθησης μέχρι ένα βαθμό καλύπτει τα βιολογικά μοντέλα, τις ψυχοδυναμικές θεωρίες, τις γνωστικές-συμπεριφοριστικές προσεγγίσεις, μερικές πτυχές του ιατρικού μοντέλου και κάποιες κοινωνιολογικές θεωρίες.

Τα μοντέλα της κοινωνικής μάθησης της ΕΤΠ είναι αυτά που προτείνουν ότι η συγκεκριμένη συμπεριφορά βρίσκεται κατά μήκος μιας συνέχειας όπου στη μια άκρη δεν υπάρχουν προβλήματα από παικτική συμπεριφορά και στην άλλη άκρη κυριαρχούν. Αναμένεται ότι οι παίκτες μπορούν να κινούνται σε αυτή τη συνεχόμενη γραμμή με την ικανότητα να βγαίνουν από μόνοι τους έξω από αυτή την δραστηριότητα και είναι δυνατή η ξαφνική απόλυτη αποκατάσταση από τη προβληματική ΕΤΠ (Brown, 1987, Brown, 1988, Stimson, Oppenheimer and Thorley, 1978).

Η σημαντικότερη διαφορά μεταξύ εκείνων που υποστηρίζουν την κοινωνική μάθηση και τις συμπεριφοριστικές θεωρίες και των περισσότερων άλλων θεωριών είναι η πεποίθηση ότι επειδή η προβληματική συμπεριφορά μαθεύτηκε, μπορεί επίσης να μαθευτεί και η σωστή συμπεριφορά, δηλαδή ότι τα άτομα που εμπλέκονται μπορούν απλά "να βγουν" από την εξάρτηση (Lesieur και Rosenthal, 1991). Αυτό έρχεται σε άμεση αντίθεση με τα μοντέλα της ασθένειας, τα οποία προτείνουν μια ποιοτική διαφορά μεταξύ του παθολογικού και μη παθολογικού παίκτη και ένα κοινό σύνολο σταδίων στην ανάπτυξη των προβλημάτων, όπως και την μοναδική θεραπεία - την πλήρη αποχή από τα τυχερά παιχνίδια που είναι η μοναδική αποφυγή του προβλήματος.

Κριτική των ψυχολογικών θεωριών

Το δυνατό σημείο ***της ψυχαναλυτικής θεωρίας*** είναι η βαθιά εστίασή της σε εσωτερικές ψυχικές διαδικασίες, οι οποίες μπορούν να οδηγήσουν στην προβληματική ΕΤΠ. Επιπλέον, η βιβλιογραφία, η οποία βασίζεται στη μελέτη των περιπτώσεων είναι χρήσιμη από την άποψη της περιγραφής και της απαρίθμησης της προόδου της προβληματικής ΕΤΠ και της θεραπείας της.

Ως μειονέκτημα των ψυχοδυναμικών μοντέλων θεωρείται το γεγονός ότι ένα μεγάλο μέρος των στοιχείων που υποβάλλονται είναι βασισμένο σε μεμονωμένα περιστατικά και υπάρχει δυσκολία να αποδειχθούν ή να απορριφθούν(Ferris, Wynne, Single, 1999). Μια άλλη κριτική αυτών των μοντέλων είναι ότι τα επιχειρήματα που προβάλλονται τείνουν να είναι ταυτολογικά (Stirpe, 1996), γεγονός το οποίο μπορεί να είναι μια λειτουργία περιπτωσιολογικής μελέτης σε μια διαδικασία επικύρωσης της θεωρίας.

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

Η αδυναμία της θεωρίας των γνωρισμάτων της προσωπικότητας έγκειται στη προσπάθεια της να βρει και να καταχωρήσει σε τύπους τις ιδιότητες της προσωπικότητας ενός προβληματικού παίκτη. Πιο πρόσφατα, με την αναγνώριση ότι υπάρχουν διάφοροι τύποι παικτών, τα προφανώς ασυμβίβαστα προηγούμενα συμπεράσματα απέκτησαν περισσότερο νόημα. Εντούτοις, έχει προταθεί από έναν ερευνητή που μελετάει το πρόβλημα, ότι θα ήταν παραγωγικότερο αν είχε εγκαταλειφθεί πλήρως αυτή η αναζήτηση για ενιαίο σύνολο μεταβλητών και κοινό ενοποιημένο προφίλ προβληματικών παικτών (Dickerson, 1993).

Η γνωσιακή- συμπεριφοριστική θεωρία και η βασισμένη σε αυτήν θεραπεία έχουν αρκετά δυνατά σημεία και τεχνικές τα όποια όπως έχει αποδεχτεί μειώνουν τα συμπτώματα της προβληματικής ΕΤΠ. Κατά τη διάρκεια της θεραπείας οι προβληματικοί παίκτες μαθαίνουν με τη

βοήθεια του θεραπευτή να αναλύουν και να ελέγχουν τις σκέψεις τους σχετικές με τα τυχερά παιχνίδια και την παικτική συμπεριφορά, όπως και να διερευνούν στο βάθος τον εαυτό τους. Επίσης, παίκτες εκπαιδεύονται να χρησιμοποιούν τις δεξιότητες και τις τεχνικές προσανατολισμένες προς την πρόληψη των υποτροπών, στην ενδυνάμωση της αυτοπεποίθησης και την επίλυση προβλημάτων, όπως και στην ικανότητα να αρνηθούν την ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια.

Όμως το γνωστικό μοντέλο έχει και κάποια σημεία που είναι αμφιλεγόμενα. Μερικά από αυτά είναι η έλλειψη μεγάλης προσοχής για τα συναισθήματα και προσωπική ιστορία του θεραπευμένου, οι μέθοδοι συλλογής πληροφοριών που κυρίως βασίζονται στις ερωτήσεις του θεραπευτή, όπως και οι περιορισμοί της συλλογιστικής διαδικασίας στην αλλαγή της συμπεριφοράς. Η μελέτη των συναισθηματικών εκδηλώσεων του θεραπευμένου ακόμα αν αυτές είναι δυσλειτουργικές δίνει μια σημαντική πηγή για την κατανόηση την γενικής συναισθηματικής κατάστασης και βοηθάει να εμπλουτιστεί η διαδικασία της θεραπείας όπως και επιδίωξη αλλαγών στη συμπεριφορά.

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

Όμως υπάρχουν μερικά μειονεκτήματα στην προσέγγιση της θεωρίας της κοινωνικής μάθησης στην έρευνα της ΕΤΠ. Η ίδια τείνει να υποτιμά τη δύναμη των προσωπικών κινήτρων, τις συγκινήσεις και τις αντιλήψεις, και να υπερεκτιμά την επιρροή εξωτερικών κοινωνικών παραγόντων. Μέσα σε αυτό το μοντέλο, η λειτουργία της ΕΤΠ ως μορφή διαφυγής και αυτοθεραπείας έχει παραμεληθεί (Brown, 1987). Άλλοι κριτικοί τονίζουν ότι αυτά τα μοντέλα δεν συσχετίζουν τις σχέσεις μεταξύ των μεταβλητών που παρουσιάζουν και των μηχανισμών μέσω των οποίων ένα άτομο αποκτά τα χαρακτηριστικά αυτής της συμπεριφοράς (Sharpe και Tarrier, 1993). Ο Rosenthal (1995 όπως αναφέρεται σε Stirpe, 1996) πρότεινε ότι αυτά τα μοντέλα τείνουν να βασιστούν στους παίκτες και όχι στους παθολογικούς παίκτες, αλλά αυτό μπορεί να θεωρηθεί και ως πλεονέκτημα της συγκεκριμένης θεωρητικής προσέγγισης.

1.2.3. Κοινωνικές Θεωρίες

Στην παρούσα ενότητα παρουσιάζονται τα βασικά στοιχεία των κοινωνικών θεωριών στην προσπάθεια τους να διερευνήσουν και να εξηγήσουν την προβληματική ΕΤΠ. Γίνεται η

ανασκόπηση των αρχών και της μεθοδολογίας της κοινωνιολογικής και της οικονομικής προσέγγισης, όπως της κοινωνικής ανθρωπολογίας και της θεωρίας των παιγνιδιών.

1.2.3.1. Κοινωνιολογικές Θεωρίες (Sociological Theories)

Η κοινωνιολογία ως κοινωνική επιστήμη διερευνά την κοινωνική ζωή διακριτών ατόμων, ομάδων και κοινωνιών στην ιστορική και συγχρονική τους διάσταση. Εξετάζει κοινωνικές αλληλεπιδράσεις και τους κανόνες που συνδέουν και διαχωρίζουν τους ανθρώπους όχι μόνον ως μεμονωμένα άτομα, αλλά ως μέλη ομάδων, οργανώσεων και θεσμών. Η μελέτη εστιάζει το ενδιαφέρον στην συμπεριφορά των ατόμων ως κοινωνικά όντα και τα ερευνητικά θέματα ποικίλουν από την ανάλυση της συμπεριφοράς των ατόμων στην μεταξύ τους επικοινωνία έως την ανάλυση παγκόσμιων κοινωνικών διαδικασιών.

Στην μελέτη της προβληματικής ΕΤΠ η κοινωνιολογική προσέγγιση έχει κοινά στοιχεία με την προσέγγιση της κοινωνικής μάθησης. Και τα δύο μοντέλα θεωρούν τη παικτική συμπεριφορά ως μια συνέχεια, όπου η προβληματική ΕΤΠ εμφανίζεται σε κρίσιμα σημεία προς το τέλος της συνέχειας, αλλά ποιοτικά δεν διαφέρει από την μη προβληματική ΕΤΠ. Οι κοινωνιολόγοι θεωρούν ότι ανικανότητα του ατόμου να ανταποκριθεί στις συνθήκες της ευρύτερης κοινωνίας τον ωθούν να ασχοληθεί υπερβολικά με το τυχερό παιχνίδι και ως συνέπεια ο παίκτης επιδιώκει να δημιουργήσει δικό του μικρότερο κοινωνικό περιβάλλον όπου θα νιώθει λιγότερα προβλήματα.

Ο παίκτης τυχερών παιχνιδιών σε ορισμένο κοινωνικό περιβάλλον έχει τη δυνατότητα να παίζει ένα συναρπαστικό ρόλο, αυτόν του "μεγάλου πορτοφολά" στον οποίον όλοι μέσα σε ένα συγκεκριμένο περιβάλλον δείχνουν πολύ σεβασμό (Holtgraves, 1988). Αυτός ο ρόλος θα ήταν πιθανώς ελκυστικός για την υποομάδα των προβληματικών παικτών που βιώνουν χρόνια κατάθλιψη και πολύ χαμηλά επίπεδα διέγερσης. Από την άλλη πλευρά η δυνατότητα να δραπετεύει από το εξωτερικό κόσμο, και να εστιάσει την προσοχή του στην περιορισμένη, επαναλαμβανόμενη δραστηριότητα της ΕΤΠ, είναι ελκυστική για τους παίκτες που βιώνουν χρόνια υπερδιέγερση

Έχει προταθεί ότι η ΕΤΠ ως μια δραστηριότητα έχει κοινωνικές ανταμοιβές, συμπεριλαμβανομένης της ιδιότητας μέλους σε μια κοινωνική υποομάδα που ασχολείται με τα τυχερά παιχνίδια, που αντιδρά στις οικονομικές απώλειες και παρέχει στον προβληματικό παίκτη και τους ομοίους του μια ταυτότητα και μια γλώσσα (Hayano, 1982, Martinez, 1983, Rosecrance, 1985, 1988, Ashley, 1990). Ο παίκτης ουσιαστικά υποχωρεί μέσα σε αυτήν την υποομάδα όταν η αντίληψη της ευρύτερης κοινωνικής δομής αρχίζει να περιέχει κάποιες απειλές για τον παίκτη (Ocean & Smith, 1993). Η παρέα του παίκτη του παρέχει άνεση και αίσθηση ασφάλειας παρόλο που μπορεί σταδιακά να έχει το άτομο όλο και περισσότερα οικονομικά προβλήματα συνεχίζει την υπερβολική παικτική συμπεριφορά.

Η έρευνα σε αυτήν την κατεύθυνση, που έχει διεξαχθεί από τους Lesieur και Rosenthal (1991), τείνει να εξετάσει τα χαρακτηριστικά της εμφάνισης της ενασχόλησης με τα τυχερά

παιχνίδια και τους παίκτες όλων των τύπων, παρά την εστίαση στους παίκτες όταν βρίσκονται ήδη στη θεραπεία.

Η κοινωνιολογική προσέγγιση προτείνει ότι τα προβλήματα που προκύπτουν από την ΕΤΠ δεν είναι απαραιτήτως καταναγκαστικά, ή ακόμα και καταστρεπτικά ή παράλογα (Oldman, 1974, Rosecrance, 1988). Οι παίκτες πρέπει να λάβουν ένα ορισμένο ποσό της ευχαρίστησης και της ικανοποίησης από το τυχερό παιχνίδι, αλλιώς δεν θα επέμεναν σε αυτή τη συμπεριφορά (Stein, 1993).

Ο Walters, υποστηρίζοντας την κοινωνιολογική κατεύθυνση έχει προτείνει ότι το πρόβλημα της ΕΤΠ μπορεί καλύτερα να γίνει αντιληπτό ως η επιλογή ενός τρόπου ζωής. Το 1994 έγινε μια μελέτη του τρόπου ζωής των δυο παθολογικών παικτών και στην συνέχεια καταγράφτηκε η θεραπευτική διαδικασία και οι αλλαγές στη διαδικασία της αλλαγής του τρόπου ζωής. Το μοντέλο θεραπείας που χρησιμοποιήθηκε περιείχε τρεις στόχους: (1) την παύση των δραστηριοτήτων που κυριαρχούσαν στην συμπεριφορά (2) την ανάπτυξη των χρήσιμων δεξιοτήτων για τη διαχείριση των συνθηκών, επιλογών και των σκέψεων σχετικών με την ΕΤΠ , και (3) την εφαρμογή ενός αποτελεσματικού προγράμματος παρακολούθησης και υποστήριξης. Αυτοί οι στόχοι περιέχουν τα τρία στάδια της παρέμβασης στον τρόπο ζωής - (1) δημιουργία βάσης για την αλλαγή, (2) εύρεση τεχνικών για την αλλαγή, και (3) θέσπιση ενίσχυσης για τον τρόπο ζωής χωρίς τυχερά παιχνίδια (Walters, 1994a, 1994b).

Οι θεραπευτικές προτάσεις που προτείνονται από την κοινωνιολογική προσέγγιση είναι η προσπάθεια να αποσυρθεί ο παίκτης από την υποομάδα που παίζει συχνά τυχερά παιχνίδια, και να επιστρέψει στην επικρατούσα κοινωνία (Ocean & Smith, 1993). Αυτό θα μπορούσε να πείσει τους παίκτες να κάνουν πλήρη αποχή, ή να τους διδάξει να είναι κοινωνικοί ή ψυχαγωγικοί παίκτες (Rosecrance, 1989). Αυτοί οι στόχοι μπορούν να επιτευχθούν από τον παίκτη μέσω της διαδικασίας μάθησης σχετικών δεξιοτήτων αντιμετώπισης του προβλήματος, με την εύρεση εναλλακτικών ανταμοιβών, και ανανέωση δεσμών με οικογένεια και φίλους, καθώς επίσης και άλλες κοινοτικές συνδέσεις (Peele και Brodsky, 1992).

Το πρόβλημα μπορεί να θεωρηθεί όχι μόνο ως μια απώλεια ελέγχου, αλλά και ως η ανικανότητα να αντιμετωπιστούν οι περίπλοκες συνθήκες του περιβάλλοντος που είναι έξω από το πλαίσιο της ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια. Αυτή η ανικανότητα του παίκτη να αντιμετωπίσει περιβαλλοντικές δυσκολίες φαίνεται επίσης και σε άλλες θεωρητικές προσεγγίσεις της προβληματικής παικτικής συμπεριφοράς, όπως στη ψυχοδυναμική προσέγγιση και στην προσέγγιση της θεωρίας της κοινωνικής μάθησης.

1.2.3.2. Οικονομικές Θεωρίες (Economic Theories)

Η μελέτη των ψυχολογικών διαστάσεων της ενασχόλησης του ατόμου με τυχερά παιχνίδια εντάσσεται στο θεωρητικό πλαίσιο της οικονομικής ψυχολογίας, η οποία εμφανίζεται στο σημείο

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

Μια από της κατευθύνσεις της μελέτης του "οικονομικού ατόμου" είναι η ανεύρεση των συστημάτων κινήτρων, ηθικών και αξιών που διέπουν την οικονομική συμπεριφορά γενικότερα, και τι και σε πιο βαθμό προωθεί το άτομο στην ενασχόληση με τυχερά παιχνίδια ειδικότερα

Στην οικονομική προσέγγιση, η ΕΤΠ έχει διάφορες λειτουργίες. Μπορεί να αντιμετωπισθεί ως μέσον για να επιτευχθεί ο μεγαλύτερος πλούτος, ως μια δραστηριότητα κατανάλωσης ή ακόμα και ως μια ψυχαγωγία, ή ένας αυτοσκοπός (Eadington, 1988). Τα οικονομικά μοντέλα εν γένει είναι λογικά, και υποθέτουν μια κατανομή των πόρων που θα παράσχει την περισσότερη χρησιμότητα και την ικανοποίηση για τον καταναλωτή.

Τα οικονομικά μοντέλα διακρίνουν μεταξύ των δύο βασικών κινήτρων για την ΕΤΠ: 1) την ελπίδα για μια μεγάλη αύξηση του προσωπικού πλούτου, και 2) το κίνητρο της ψυχαγωγίας (Ignatin και Smith, 1976). Όπως έχει προτείνει ο Eadington (1988), οι περισσότερες οικονομικές αναλύσεις έχουν εστιάσει στο κίνητρο του πλούτο. Ουσιαστικά, η χρησιμότητα του πλούτου μειώνεται όσο το άτομο γίνεται πλουσιότερο. Τα χρήματα αξίζουν φυσικά περισσότερο στους φτωχούς. Η ΕΤΠ, επομένως, είναι ένας τρόπος με τον οποίο το *οικονομικό άτομο* ελπίζει να αυξήσει το επίπεδο χρησιμότητάς του, και αυτό εξηγεί γιατί οι παίκτες είναι συχνά πρόθυμοι να δεχτούν τα πολύ μακροχρόνια στοιχήματα στις λαχειοφόρες αγορές, επειδή με το πολύ μικρό ρίσκο, υπάρχει η πιθανότητα ενός πολύ μεγάλου κέρδους. Η ΕΤΠ είναι ένας λογικός και αποδοτικός τρόπος για την ανοδική οικονομική κινητικότητα όταν δεν υπάρχει καμία άλλη επιλογή διαθέσιμη.

Μερικές υποθέσεις που προέρχονται από τα οικονομικά μοντέλα υποστηρίζονται στην πραγματικότητα από τα στοιχεία τα οποία σχετίζονται με τα χαρακτηριστικά του ατόμου που παίζει και καθώς και τα είδη των τυχερών παιχνιδιών. Παραδείγματος χάριν, αυτό το πλαίσιο προτείνει ότι σχετικά φτωχοί παίκτες παίκτης θα ξοδέψουν μεγαλύτερο ποσοστό των εισοδημάτων τους για να παίξουν τυχερά παιχνίδια σε σύγκριση με σχετικά πλουσιότερους παίκτες, και ότι οι νικητές των

μεγάλων ποσών μπορούν ξαφνικά να πάψουν να παίζουν ή να περιορίσουν την ενασχόληση με το τυχερό παιχνίδι όταν κερδίσουν ένα μεγάλο χρηματικό ποσό (Brenner, 1985).

Το οικονομικό μοντέλο επίσης προτείνει ότι για ένα δεδομένο επίπεδο εισοδήματος, οι μεγαλύτερες οικογένειες θα είναι φτωχότερες από τις μικρότερες, και ότι μεγαλύτερα άτομα γενικά θα αισθανθούν φτωχότερα από τα νεότερα άτομα στην ίδια οικονομική θέση, απλά επειδή οι συνηθισμένοι τρόποι αύξησης του πλούτου είναι περισσότερο περιορισμένοι ως λειτουργία της ηλικίας (Eadington, 1988). Επομένως η υπόθεση θα μπορούσε να είναι ότι τα μεγαλύτερα άτομα, και τα άτομα από τις μεγάλες οικογένειες, έχουν μεγαλύτερες πιθανότητες να στραφούν προς το τυχερό παιχνίδι. Όμως από τις έρευνες προκύπτει ότι παίζουν περισσότερα οι άνθρωποι νεότερης και μέσης ηλικίας. Ο Brenner προτείνει (1985, σελ. 6 όπως αναφέρεται σε Eadington, 1988) ότι "η στάση των ανθρώπων απέναντι στο ρίσκο επηρεάζεται από τις σχετικές θέσεις τους στη διανομή του πλούτου, και όχι από τις διαφορετικές τους προτιμήσεις."

Όταν αρχικά το κίνητρο για τυχερά παιχνίδια είναι η ψυχαγωγική τους αξία, τότε η ΕΤΠ μπορεί να εξεταστεί με τον ίδιο τρόπο όπως οποιαδήποτε άλλη αγορά υπηρεσιών. Αντίθετα από εκείνους που παίζουν με την ελπίδα μιας αύξησης του πλούτου, εκείνοι που παίζουν για τη ψυχαγωγία είναι πιθανότερο να παίζουν με σταθερά στοιχήματα και όχι στη λαχειοφόρο αγορά, που παρέχει χαμηλή ψυχαγωγική αξία και πρέπει να περιμένει κανείς κάποιο χρονικό διάστημα για το αποτέλεσμα. Επομένως, εκείνοι που πιθανώς θα ενδιαφερθούν για τυχερά παιχνίδια ως ψυχαγωγία είναι πιο εύποροι και κατά μέσο όρο νεότεροι, ενώ προέρχονται από μικρότερες οικογένειες. Το ίδιο ισχύει για τα μορφωμένα άτομα, που διαθέτουν σταθερή επαγγελματική απασχόληση αλλά και για εκείνους που έχουν βιώσει πρόσφατα μια σημαντική αύξηση του προσωπικού τους πλούτου. Αυτοί είναι όλοι άνθρωποι που έχουν πρόσβαση σε πλούτο μέσω συμβατικών μέσων (Eadington, 1988).

Η προβληματική ΕΤΠ εξετάζεται στην οικονομική θεωρία με την υποβολή προτάσεων ότι αυτή μπορεί να είναι μια περίπτωση όπου το οικονομικό άτομο λαμβάνει αποφάσεις που είναι σε ένα βαθμό παράλογες. Ο Smith αρχικά επεσήμανε ότι η πιθανότητα του κέρδους τείνει να υπερεκτιμηθεί και η πιθανότητα της απώλειας να υποτιμηθεί (όπως αναφέρεται στον Eadington, 1988). Ο Eadington αναφέρει την εργασία του Snyder (1978) υπέρ της παρατήρησης του Smith, που προτείνει ότι οι παίκτες του ιπποδρόμου τείνουν να μην ποντάρουν σε άλογα που έχουν μεγαλύτερες πιθανότητες να κερδίσουν αλλά στοιχηματίζουν σε άλογα με μικρότερη πιθανότητα και έτσι στην περίπτωση νίκης το κέρδος θα είναι μεγαλύτερο και στην ουσία υπερεκτιμούν την πιθανότητα νίκης. Μια εναλλακτική εξήγηση είναι ότι η δυνατότητα να συνεχίσει την ΕΤΠ για να μείνει "σε δράση" έχει περισσότερη αξία για τον προβληματικό παίκτη, από ότι τα χρήματα που ξοδεύει.

1.2.3.3. Ανθρωπολογικές θεωρίες (Anthropological Theories)

Η κοινωνική ανθρωπολογία ως κλάδος των κοινωνικών επιστημών αποσκοπεί στη διερεύνηση των διαφορετικών μορφών της ανθρώπινης ύπαρξης και έχει ως στόχο την μελέτη των γενικών και ειδικών αρχών που διέπουν τις πολιτισμικές διαφορές και ομοιότητες ανάμεσα στις ανθρώπινες κοινωνίες.

Η ανθρωπολογική προσέγγιση μελετάει την ΕΤΠ ως ένα σύστημα ανταλλαγής που συνδέεται με άλλα αμοιβαία συστήματα στην κοινωνία και ως μια δραστηριότητα που περιέχει πολιτιστικά στοιχεία και συμβολικές έννοιες. Η ανθρωπολογία παράγει τη συγκριτική και διαπολιτισμική έρευνα και γνώση και επανειλημμένα αποδεικνύει ότι πολλές θεωρίες της κοινωνικής επιστήμης δεν έχουν οικουμενική ισχύ.

Ο Wildman (1997) στην ανασκόπηση των ανθρωπολογικών θεωριών προτείνει ότι η εξελικτική θεωρία εξηγεί τα ανθρώπινα κίνητρα για την ΕΤΠ. Ο άνθρωπος όταν αναλαμβάνει τον ρίσκο και αυτή η δράση έχει θετική εξελικτική αξία μπαίνει σε μια διαδικασία αποστασιοποίησης από τον χρόνο. Οι άνθρωποι έχουν μάθει να προσεγγίζουν αυτές τις καταστάσεις χρησιμοποιώντας την νοημοσύνη, ικανότητα και το θάρρος που διαθέτουν. Ωστόσο στο τυχερό παιχνίδι όπου τα αποτελέσματα είναι τυχαία αυτά τα γνωρίσματα είναι περιορισμένης χρησιμότητας.

Ο Wildman προτείνει ότι οι ανθρώπινες αντιδράσεις στο τυχερό παιχνίδι, όπως η ανησυχία και η αυξημένη διέγερση, περιλαμβάνονται μέχρι ενός σημείου στους πιθανούς χρήσιμους προσαρμοστικούς μηχανισμούς για τους ανθρώπους που αντιμετωπίζουν προκλήσεις στο φυσικό τους περιβάλλον. Η εξέλιξη έχει ρυθμίσει τους ανθρώπους ως είδος για να αντιδράσουν στις απειλές με τη φυσιολογική αντίδραση της ανησυχίας και της αυξημένης διέγερσης. Εντούτοις, ο Wildman επισημαίνει ότι οι περισσότερες απειλές στη σύγχρονη ζωή είναι λιγότερες από ότι στην απτή φύση, αλλά υπάρχουν απειλές κατά του προσωπικού πλούτου, της κοινωνικής θέσης ή του αυτοσεβασμού μας, παρά κατά της φυσικής μας κατάστασης. Η αυξημένη διέγερση, η αντίδραση της μορφής «όλα ή τίποτα» μπορεί πραγματικά να είναι απροσάρμοστη σε αυτές τις περιστάσεις, που ενθαρρύνουν την εμμονή όταν δεν μπορεί να υπάρξει καμία λογική ελπίδα επιτυχίας.

1.2.3.4. Θεωρίες παιχνιδιού

Επειδή το τυχερό παιχνίδι παράλληλα με την ιδιαιτερότητα που το χαρακτηρίζει (πιθανότητα κέρδους) δεν παύει να έχει χαρακτηριστικά παιχνιδιού, θεωρείται σκόπιμη η ανασκόπηση των γενικών τάσεων του παιχνιδιού.

Παρακάτω παρουσιάζονται τάσεις που παρατηρούνται κατά το παιχνίδι και μπορούν να προσαρμοστούν ώστε να βοηθήσουν στην κατανόηση της εμπλοκής του ανθρώπου σε αυτό. Την ύπαρξη αυτών των τάσεων είχε προτείνει για πρώτη φορά το 1933 ο F. Buytendijk στη θεωρία του για το παιχνίδι (Elkonin, 1999). Οι τάσεις είναι αλληλοσυγκρουόμενες αλλά και αλληλένδετες: 1) η τάση απελευθέρωσης (Befreiungstrieb) κατά την οποία εκφράζεται η επιδίωξη ατόμου να

απαλλαγεί από τα εξωτερικά εμπόδια του περιβάλλοντος και να ικανοποιήσει την ανάγκη για ατομική αυτονομία, 2) η τάση προς ένωση με το περιβάλλον (Vereinigungstrieb), και τέλος 3) η τάση προς επανάληψη (Wiederholungstrieb) η οποία σχετίζεται με την δυναμική της έντασης και της εκφόρτωσης.

Η έννοια της ελευθερίας για τον παίκτη των τυχερών παιχνιδιών μπορεί να περιέχει όχι μόνο την ικανοποίηση της αυτονομίας αλλά και την αίσθηση ελευθερίας της επιλογής αν θα συμμετάσχει ή όχι στην δραστηριότητα.

Η τάση ένωσης με το περιβάλλον εκφράζεται μέσω της διαδικασίας συμμετοχής στο παιχνίδι, η οποία περιλαμβάνει δράση για την επιδίωξη στόχου. Ο τρόπος με τον οποίον είναι σχεδιασμένη η παρουσίαση του τυχερού παιχνιδιού (ειδικά του ηλεκτρονικού) βασίζεται σε γνωστές διαδικασίες θετικής ενίσχυσης, κατά τις οποίες λαμπερά φωτάκια και ευχάριστοι ήχοι συνοδεύουν τις ενθουσιώδες στιγμές της νίκης και ενισχύουν την ανθρώπινη μνήμη με θετικά συναισθήματα. Επειδή ο εγκέφαλος εκτός από τη φυσική ηλεκτρική λειτουργία ενέχει μια υγροχημική δραστηριότητα, που τον κάνει έδρα όχι μόνο σκέψεων αλλά και συγκινήσεων, οι εγκεφαλίνες που εκκρίνονται σε αφθονία κατά τις επαναλαμβανόμενες δραστηριότητες προκαλούν οξυγόνωση και δημιουργούν ευφορία. Από μελέτες είναι γνωστό ότι μερικά από τα τμήματα του εγκεφάλου τα οποία είναι υπεύθυνα για τα συναισθήματα του ανθρώπου παίζουν σημαντικό ρόλο στη μνήμη και στη μάθηση. Αυτή η στενή σχέση ανάμεσα στη μνήμη και τα συναισθήματα και ο έλεγχος τους από τις ίδιες ανατομικές δομές (ο ιππόκαμπος και η αμυγδαλή - σημαντικές δομές του δρεπανοειδούς συστήματος), εξηγεί γιατί συνήθως θυμάται κανείς συναισθηματικά φορτισμένες εμπειρίες καλύτερα και συχνότερα από άλλες χωρίς συναισθηματική φόρτιση.

Συνδυάζοντας τα δυο προηγούμενα αλληλένδετα στοιχεία με την επανάληψη η πιθανή εξήγηση μπορεί να σχετίζεται με την επιθυμία του ατόμου να ξαναζήσει τις ίδιες αισθήσεις που του προκαλούν ευφορία και ικανοποίηση και με τη σειρά τους μειώνουν την αρνητική επίδραση της έντασης ακόμα και σε περιπτώσεις ήττας. Αυτή γίνεται έκφραση εσωτερικής ενέργειας η οποία με οποιοδήποτε κόστος θέλει να εκτονωθεί, επιτυγχάνοντας τη νίκη.

Κριτική των κοινωνικών θεωριών

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

Όσον αφορά την κοινωνιολογική προσέγγιση η έλλειψη κλινικής εστίασης είναι μια αντιληπτή αδυναμία αυτής της προσέγγισης, επειδή δεν προσφέρει πολλά στοιχεία στον θεραπευτή σχετικά με το πρόβλημα (Lesieur και Rosenthal, 1991). Αυτή η προσέγγιση έχει επικριθεί επίσης

για το ότι παρατηρεί την παικτική συμπεριφορά, αλλά δεν παρέχει καμία ερμηνεία αυτής (Stein, 1993).

Ένα από τα στοιχεία της μεθόδου της οικονομικής θεωρίας είναι η μελέτη της ανθρώπινης συμπεριφοράς ως μοντέλου μιας υπόθεσης για την ανθρώπινη συμπεριφορά. Το δυνατό σημείο στην οικονομική θεωρία είναι ότι εστιάζει την μελέτη στις συνιστώσες του μοντέλου, και μελετάει τις υποθέσεις σχετικές με τα κίνητρα και τον στόχο της οικονομικής συμπεριφοράς του ανθρώπου. Όπως και τις υποθέσεις σχετικές με τις δυνατότητες πρόσληψης πληροφοριών και τις διανοητικές ικανότητες του ανθρώπου να τις επεξεργαστεί.

Το μειονέκτημα του οικονομικού μοντέλου της ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια είναι ότι το μοντέλο είναι κατηγορηματικά προσανατολισμένο στο στόχο και μπορεί να εξηγήσει, μέχρι ένα σημείο, την κανονική αλλά και την προβληματική παικτική συμπεριφορά και επίσης δεν μελετάει στο βάθος τις φυσικές δυνατότητες του ανθρώπου.

Τα δυνατά σημεία της ανθρωπολογικής προσέγγισης στη μελέτη της ΕΤΠ είναι ότι η έρευνα περιλαμβάνει την συγκριτική ανάλυση της παικτικής συμπεριφοράς σε διάφορες κουλτούρες και πολιτισμούς και στο βάθος μελετάει την ιστορική εξέλιξη του φαινομένου. Όμως οι ερευνητικές τεχνικές βασίζονται κυρίως στην παρατήρηση συμμετεχόντων των τυχερών παιχνιδιών σε συγκεκριμένο περιβάλλον.

1.2.4. Μελέτη του ρίσκου στη διαδικασία ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια

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

1.2.4.1. Ορισμός του ρίσκου

Οι Kaplan και Garrick τονίζουν ότι ο ορισμός του ρίσκου περιέχει δύο βασικά στοιχεία: αβεβαιότητα και απώλεια. Στο πρώτο μαθηματικό επίπεδο προσδιορίζουν το ρίσκο ως R={(si, pi, xi)}… όπου si είναι το σενάριο προσδιορισμού, pi η πιθανότητα του σεναρίου και xi η μέτρηση της συνέπειας του σεναρίου, δηλαδή η μέτρηση της απώλειας. Επίσης θεωρούν ότι το ρίσκο είναι πολυδιάστατο φαινόμενο, το οποίο προϋποθέτει πολλές μετρήσεις πιθανών απωλειών. Τέλος κατατάσσουν τον ορισμό του ρίσκου στην οικογένεια των πολυδιάστατων καμπυλών των πιθανοτήτων (Dean, 2001).

Κατά τον Dean το ρίσκο είναι η αντιλαμβανόμενη έκθεση σε πιθανή απώλεια. Δηλαδή η αντίληψη είναι πολύ σημαντικός παράγοντας κατά τη διαδικασία ανάλυσης του ρίσκου επειδή διαφορετικά άτομα μπορούν να αντιλαμβάνονται το ίδιο ρίσκο χρησιμοποιώντας διαφορετική

κλίμακα αξιολόγησης. Ωστόσο κάποιοι μπορεί να εκτιμήσουν την σημαντικότητα του ως μεγαλύτερη σε σύγκριση με άλλους.

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

Η ψυχολογία αποδίδει στο ρίσκο τρεις αλληλένδετες σημασίες:

1*) Ρίσκο ως μέτρο αναμενόμενης ατυχίας* στην περίπτωση αποτυχίας σε κάποια δραστηριότητα, το οποίο υπολογίζεται με βάση την πιθανότητα ατυχίας και το επίπεδο των αρνητικών συνεπειών στην συγκεκριμένη περίπτωση,

2) *Ρίσκο ως δραστηριότητα η οποία απειλεί το υποκείμενο με οποιαδήποτε απώλεια* (ήττα, τραυματισμός, ζημιά). Πειραματικά διακρίνονται δύο τύποι ρίσκου α) αυτός που ωθείται από κάποιο κίνητρο, δηλαδή αναμένεται κάποια ωφέλεια από τη δραστηριότητα και β) ο χωρίς "συμφέρον", δηλαδή η κατάσταση δράσης περιέχει την πηγή της ενέργειας της, κατά την οποία η πηγή αυτή ενεργοποιείται από την δράση. Επίσης από τους υπολογισμούς της αναμενόμενης ωφέλειας ή της αναμενόμενης απώλειας κατά την δραστηριότητα, ξεχωρίζουν το ρίσκο ως δικαιολογημένο ή αδικαιολόγητο.

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

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

Η βασική διάκριση γίνεται ανάμεσα στις καταστάσεις όπου το αποτέλεσμα εξαρτάται από την τύχη (τυχερές καταστάσεις) και σε αυτές οπού το αποτέλεσμα εξαρτάται από τις ικανότητες του υποκειμένου (καταστάσεις δεξιοτήτων). Έχει αποδεχθεί ότι σε παρόμοιες συνθήκες οι άνθρωποι αναλαμβάνουν μεγαλύτερο επίπεδο ρίσκου όχι στις καταστάσεις της τύχης, αλλά στις καταστάσεις δεξιοτήτων, όταν δηλαδή θεωρούν ότι το αποτέλεσμα εξαρτάται από τους ίδιους.

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

1.2.4.2. Φαινόμενα που επαυξάνουν την ανάληψη του ρίσκου κατά την ΕΤΠ

Στη μελέτη της ΕΤΠ η ομαδική συμμετοχή στη διαδικασία εξετάζεται ως ένα από τα πιθανά φαινόμενα που επαυξάνουν την ανάληψη ρίσκου κατά το παιχνίδι. Η ομαδική συμμετοχή γενικότερα σχετίζεται με τη μελέτη της διαδικασίας λήψης ομαδικών αποφάσεων. Από τις έρευνες

είναι γνωστό ότι μια από τις τάσεις των ομάδων στη διαδικασία λήψης αποφάσεων, είναι η στροφή προς το ριψοκίνδυνο. Αποφάσεις που κάθε άτομο ξεχωριστά θα τις θεωρούσε ιδιαίτερα ριψοκίνδυνες, μέσα στην ομαδική συνείδηση γίνονται αποδεκτές. Η αίσθηση της συλλογικής ισχύος μιας ομάδας, είναι δυνατόν να οδηγήσει σε πολύ τολμηρές αποφάσεις. Η αρχή βρέθηκε να ισχύει σε όλες τις κοινωνίες δυτικού τύπου, που έχουν περάσει τη φάση της εκβιομηχάνισης, όπου η ανάληψη ρίσκου θεωρείται ότι θα πρέπει να αποφεύγεται ή, τουλάχιστον, να ελέγχεται προσεκτικά (Παναγιωτόπουλος, 2000).

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

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

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

Άλλη σχετική έρευνα έχει διεξαχθεί από τους Chan και Frisch (2000) στο πανεπιστήμιο του Winsdor. Έκτος από το φαινόμενο της εξοικείωσης και την ανάληψη ρίσκου από τους παίκτες της ομάδας, επίσης μελετήθηκε η συμπεριφορά παικτών μετά από ήττες και νίκες. Τα υποκείμενα του δείγματος κατανεμήθηκαν με τυχαίο τρόπο σε πέντε πειραματικές ομάδες. Στην πρώτη ομάδα, έπαιζαν μόνο άνδρες, στη δεύτερη ομάδα, έπαιζαν μόνο γυναίκες, στην τρίτη ομάδα άνδρες έπαιζαν

ατομικά, στην τέταρτη ομάδα γυναίκες έπαιζαν ατομικά, και στην πέμπτη ομάδα έπαιζαν ατομικά και άνδρες και γυναίκες.

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

Η πιθανή εξήγηση επίσης μπορεί να σχετίζεται με το γεγονός ότι η επαναλαμβανόμενη συμμετοχή στο παιχνίδι ισχυροποιεί την εντύπωση των παικτών σχετικά με τις δεξιότητες τους, δηλαδή μεγαλώνει η αίσθηση τους ότι όσο καλύτερα ξέρουν το παιχνίδι, τόσο περισσότερο ο χειρισμός και το αποτέλεσμα του εξαρτώνται από τους ίδιους κι όχι από την τύχη.

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

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

1.2.4.3. Λήψη αποφάσεων κατά την παικτική συμπεριφορά

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

Το κλασικό μοντέλο ορθολογισμού προϋποθέτει την γνώση όλων των εναλλακτικών λύσεων που υπάρχουν μπροστά σε μια επιλογή. Απαιτεί πλήρη γνώση της ικανότητας να υπολογίζει κανείς τις συνέπειες κάθε εναλλακτικής επιλογής. Απαιτεί βεβαιότητα όσον αφορά στην παρούσα και την μελλοντική αξιολόγηση συνεπειών της επιλογής του ατόμου που λαμβάνει μια απόφαση. Επίσης απαιτεί την ικανότητα να συγκρίνει κανείς τις συνέπειες, όποια και αν είναι η απόκλιση και η ετερογένεια τους με όρους χρησιμότητας.

Το μοντέλο του Simon μελετάει τη λήψη αποφάσεων σε καταστάσεις που έχουν πολλές εναλλακτικές επιλογές και στις οποίες οι *συνέπειες της επιλογής μιας εκ των εναλλακτικών δεν είναι πλήρως γνωστές λόγω περιορισμένης ικανότητας υπολογισμού και αβεβαιότητας του περιβάλλοντος κόσμου* (Thepaut, Sakalaki, 1993).

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

Ο Simon προτείνει *μηχανισμούς επιλογής σε συνθήκες περιορισμένου ορθολογισμού* και υιοθετεί δύο κεντρικές έννοιες για να χαρακτηρίσει την διαδικασία: *την αναζήτηση* και *την ικανοποίηση*. Αν δεν είναι γνωστές εκ τω προτέρων όλες οι εναλλακτικές επιλογές από το άτομο που λαμβάνει απόφαση, τότε το άτομο πρέπει να τις αναζητήσει. Κατά τον Simon το άτομο που παίρνει μια απόφαση έχει επιδιώξεις και από τη στιγμή που ανακαλύπτει μια εναλλακτική επιλογή που ικανοποιεί το επίπεδο επιδιώξεων του, θέτει όρους στην έρευνα του και στοχεύει σε αυτήν την εναλλακτική επιλογή. Τα επίπεδα επιδιώξεων δεν είναι στατικά, αλλά αντίθετα προσαρμόζονται με δυναμικό τρόπο σε σχέση με την εμπειρία.

Έτσι κατά τη διαδικασία της ΕΤΠ η ικανοποίηση η οποία οφείλεται στη νίκη, ενισχύει την επιλογή του παίκτη και τον ωθεί να εμπλακεί σε επόμενο κύκλο παιχνιδιού. Στις περιπτώσεις ήττας η ΕΤΠ παρουσιάζει μείωση έντασης όμως εξακολουθεί να υφίσταται, πιθανά επειδή το άτομο κάνει προσπάθεια αναζήτησης άλλων εναλλακτικών συνδυασμών/ λύσεων οι οποίες πιστεύει θα οδηγήσουν στην ικανοποίηση της νίκης. Η υποκειμενική αντίληψη και ορθολογισμός του παίκτη περιορίζονται και επηρεάζονται από την «αίσθηση ελέγχου» η οποία δημιουργείται κατά τη διαδικασία της ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια και ισχυροποιείται μετά από κάθε νίκη. Η

ανορθολογική αντίληψη της αντικειμενικής πραγματικότητας και η πίστη ότι η επόμενη εναλλακτική λύση θα φέρει οπωσδήποτε την ικανοποίηση γίνεται για τον παίκτη ορθολογική και τον οδηγεί στη συνέχιση της προσπάθειας αναζήτησής της.

1.3. Επισκόπηση ψυχομετρικών εργαλείων

1.3.1. Διαγνωστικά κριτήρια

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

Συνήθως αυτά τα άτομα έχουν την άποψη ότι η αιτία αλλά ταυτόχρονα και λύση για όλα τους τα προβλήματα, είναι τα χρήματα. Επειδή η ΕΤΠ αυξάνεται, τα άτομα αναγκάζονται να λένε ψέματα για να βρίσκουν χρήματα για να συνεχίζουν να παίζουν και κρύβουν την αύξησή της. Δεν γίνεται σημαντική προσπάθεια για οικονομία και αποταμίευση χρημάτων. Όταν εμφανίζονται δυσκολίες στον δανεισμό χρημάτων, είναι πολύ πιθανή η εκδήλωση αντικοινωνικών συμπεριφορών με σκοπό την οικονομική εξασφάλιση της ΕΤΠ.

Το «Διαγνωστικό και Στατιστικό Εγχειρίδιο Ψυχικών Διαταραχών» της Αμερικάνικης Ψυχιατρικής Εταιρίας ***DMS – III*** *(Diagnostic and Statistical Manual Of Mental Disorders)* παρουσιάζει τα διαγνωστικά κριτήρια της παθολογικής ΕΤΠ στην κατηγορία «Διαταραχές ελέγχου παρορμήσεων που δεν εντάσσονται σε καμία άλλη κατηγορία». Η παθολογική ΕΤΠ χαρακτηρίζεται τουλάχιστον από τέσσερα από τα ακόλουθα συμπτώματα:

1. Συχνή ΕΤΠ ή με εξασφάλιση χρημάτων για παικτική δραστηριότητα.
2. Συχνή ΕΤΠ με απώλεια μεγαλύτερου ποσού χρημάτων ή για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα από αυτό που είχε υπολογιστεί.
3. Ανάγκη να αυξηθεί το μέγεθος ή η συχνότητα των στοιχημάτων για να επιτευχθεί επιθυμητή διέγερση.
4. Ανησυχία ή ερεθιστικότητα όταν δεν υπάρχει δυνατότητα να ασχοληθεί με τυχερό παιχνίδι.
5. Επαναλαμβανόμενη απώλεια χρημάτων από το τυχερό παιχνίδι και επιστροφή την επόμενη μέρα για να κερδίσει πίσω τις απώλειες.

6. Επαναλαμβανόμενες προσπάθειες να ελαττώσει ή να σταματήσει να παίζει.
7. Συχνή ΕΤΠ εις βάρος κοινωνικών ή επαγγελματικών υποχρεώσεων.
8. Θυσία κάποιων σημαντικών κοινωνικών, επαγγελματικών ή ψυχαγωγικών δραστηριοτήτων υπέρ της ΕΤΠ.
9. Συνέχιση της ΕΤΠ παρόλο που δεν υπάρχει δυνατότητα εξόφλησης δανείων ή παρόλο που υπάρχουν άλλα σημαντικά κοινωνικά, επαγγελματικά ή νομικά προβλήματα, τα οποία είναι εμφανές ότι θα οξυνθούν από το υπερβολικό παιχνίδι.

Στο «Διαγνωστικό και Στατιστικό Εγχειρίδιο των Ψυχικών Διαταραχών» της Αμερικάνικης Ψυχιατρικής Εταιρίας *DMS –IV (1994)* έχουν γίνει κάποιες αλλαγές στα διαγνωστικά κριτήρια της παθολογικής ΕΤΠ. Η παθολογική ΕΤΠ ορίζεται ως η επίμονη συμπεριφορά κατά την οποία οι δραστηριότητες του ατόμου που συνδέονται με το τυχερό παιχνίδι, αναστατώνουν σημαντικά την κοινωνική, οικονομική, οικογενειακή και προσωπική ζωή του.

Ο ορισμός περιέχει δέκα κριτήρια, τα οποία περιγράφουν προσωπικές στάσεις των πασχόντων καθώς και κοινωνικές συνέπειες που προκύπτουν από τη συμπεριφορά. Τα κριτήρια αποτελούν οδηγό για την κλινική διάγνωση της παθολογικής ΕΤΠ ως διαταραχή ελέγχου της παρόρμησης.

Η παθολογική ΕΤΠ χαρακτηρίζεται τουλάχιστον από τα πέντε συμπτώματα που ακολουθούν:

1. Συχνή ΕΤΠ (Σκέψεις για τα προηγούμενα βιώματα, σχεδιασμός της επόμενης συμμετοχής σε παιχνίδι ή εξασφάλισης χρημάτων για τυχερό παιχνίδι).
2. Ανάγκη να αυξηθεί το μέγεθος των στοιχημάτων για να επιτευχθεί επιθυμητή διέγερση.
3. Ανησυχία ή ερεθιστικότητα όταν δεν υπάρχει δυνατότητα να ασχοληθεί με το παιχνίδι.
4. Ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδι για την αποφυγή προβλημάτων και δυσφορίας (συναισθήματα απελπισίας, ενοχής, άγχος, κατάθλιψη).
5. Επαναλαμβανόμενη απώλεια χρημάτων από το τυχερό παιχνίδι και επιστροφή την επόμενη μέρα για να κερδίσει πίσω τις απώλειες.
6. Ψέματα στην οικογένεια, στον θεραπευτή και σε άλλους για να αποκρύψει την έκταση της ΕΤΠ.
7. Διάπραξη παράνομων δραστηριοτήτων όπως πλαστογραφία, κλοπή και απάτη.
8. Θυσία σημαντικών σχέσεων, εργασίας ή επαγγελματικών ευκαιριών για χάρη της παικτικής δραστηριότητας.
9. Δανεισμός χρημάτων για να αποφύγει απελπιστικές οικονομικές καταστάσεις που οφείλονται στην υπερβολική ΕΤΠ.
10. Επαναλαμβανόμενες αποτυχημένες προσπάθειες να ελαττώσει, να ελέγξει ή να σταματήσει το υπερβολικό παιχνίδι.

Τα δέκα κριτήρια αντιπροσωπεύουν τρεις ομάδες διαστάσεων: *1) τις καταστροφικές συνέπειες ή αναστάτωση, 2) την έλλειψη ελέγχου, και 3) την εξάρτηση.* Στη κατηγορία εξάρτηση ανήκουν: η ανεκτικότητα (ανάγκη για συμμετοχή στο παιχνίδι με αυξανόμενα ποσά χρημάτων με σκοπό την επίτευξη επιθυμητού ενθουσιασμού και διέγερσης), η στέρηση (έλλειψη κούρασης και ερεθιστικότητα κατά την προσπάθεια να μειώσει ή να σταματήσει να παίζει) και η ΕΤΠ ως μέσον διαφυγής προβλημάτων.

1.3.2. Στάδια εξάρτησης από το παιχνίδι, φάσεις κύκλου παιχνιδιού

Η μελέτη της διαδικασίας ανάπτυξης εθισμού ή εξάρτησης στην παικτική συμπεριφορά κατά καιρούς έκανε προσπάθεια περιγραφής των σταδίων από τα οποία αποτελείται η εξαρτημένη συμπεριφορά. Το παραδοσιακό μοντέλο εξάρτησης στα τυχερά παιχνίδια περιείχε τέσσερις φάσεις:

1. Αντίδραση στην νίκη
2. Αντίδραση στην απώλεια
3. Αντίδραση στην απόγνωση
4. Αντίδραση στην απελπισία

Οι πλέον πρόσφατες έρευνες προτείνουν ένα εναλλακτικό μοντέλο, που αποτελείται από έξι φάσεις ανάπτυξης της εξάρτησης στο τυχερό παιχνίδι:

1. Αρχή
2. Θετικές συνέπειες
3. Αρνητικές συνέπειες
4. Σημεία αντιστροφής
5. Ενεργητική απόσυρση
6. Πρόληψη ξανακυλίσματος

Ο R.L.Custer στη μελέτη του για την προβληματική ΕΤΠ υποστηρίζει ότι η εξάρτηση από το παιχνίδι περνάει χαρακτηριστικά τρία στάδια: 1. Στάδιο κερδών, 2. Στάδιο απωλειών και 3. Στάδιο απογοήτευσης, με βασικά διαγνωστικά κριτήρια τα οποία περιγράφονται λεπτομερώς παρακάτω.

1. Στάδιο κερδών:

- Τυχαίο παιχνίδι
- Συχνά κέρδη
- Διέγερση προηγείται και συνοδεύει το παιχνίδι
- Συχνότερες περιπτώσεις συμμετοχής στο παιχνίδι
- Αύξηση στοιχημάτων
- Φαντασία στο παιχνίδι

- Πολύ μεγάλο κέρδος
- Αβάσιμη αισιοδοξία

2. Στάδιο απωλειών:

- Μοναχικό παιχνίδι
- Ο παίκτης καυχάται για κέρδη
- Σκέψεις μόνο για παιχνίδι
- Τα επεισόδια απωλειών διαρκούν περισσότερο
- Ανικανότητα να σταματήσει το παιχνίδι
- Ο παίκτης δανείζει χρήματα για το παιχνίδι
- Ψέματα και απόκρυψη του προβλήματος από τους άλλους
- Μείωση ενασχόλησης με την οικογένεια ή τον/την σύζυγο
- Μείωση χρόνου εργασίας υπέρ του παιχνιδιού
- Άρνηση και ανικανότητα να πληρώσει χρέη
- Αλλαγές στην προσωπικότητα - οξυθυμία, κούραση, αντικοινωνικότητα
- Βαριά συναισθηματική κατάσταση στο σπίτι
- Πολύ μεγάλα χρέη, που δημιουργούνται τόσο με νόμιμες όσο και με παράνομες μεθόδους
- Απελπισμένες προσπάθειες να σταματήσει να παίζει τυχερά παιχνίδια

Στάδιο απογοήτευσης:

- Απώλεια επαγγελματικής και προσωπικής φήμης
- Αξιοσημείωτη αύξηση χρόνου συμμετοχής στο παιχνίδι και στοιχημάτων
- Απομάκρυνση από οικογένεια και φίλους,
- Τύψεις και μετάνοια
- Εχθρότητα προς τους άλλους
- Συναισθήματα πανικού
- Παράνομες ενέργειες
- Απόγνωση
- Αυτοκαταστροφικές σκέψεις και ενέργειες
- Σύλληψη
- Διαζύγιο
- Κατάχρηση οινοπνευματούχων ποτών
- Συναισθηματικές διαταραχές
- Απόσυρση στον εαυτό

1.3.3. Συμπτωματολογία

Από την ανασκόπηση της σχετικής βιβλιογραφίας για τη διαγνωστική διαδικασία της προβληματικής ΕΤΠ προκύπτουν τα παρακάτω χαρακτηριστικά ή συμπτώματα της προβληματικής παικτικής δραστηριότητας:

- Οι κλινικές μελέτες αναφέρουν ότι όταν η ΕΤΠ προοδεύει προς το παθολογικό στάδιο, τότε συχνά *αυξάνονται τα μεγέθη των στοιχημάτων* και *ο χρόνος απασχόλησης με το παιχνίδι*. Επίσης αυξάνονται τα επίπεδα *κατάθλιψης, ντροπής και ενοχής*.
- Παρόλο που τα χρήματα παίζουν σημαντικό ρόλο, οι άντρες που είναι παθολογικοί παίκτες πολύ συχνά αναφέρουν ότι *αναζητούν δράση* και *αίσθηση ευφορίας*, που παρομοιάζουν με αυτήν που προκαλείται από την κοκαΐνη ή άλλες διεγερτικές ουσίες.
- Οι παθολογικοί παίκτες αναφέρουν διέγερση η οποία χαρακτηρίζεται από ευχάριστη *αύξηση καρδιακών παλμών, ταχυκαρδία, ναυτία ή αναγούλα*. Αυτά μπορεί να τα βιώνουν όταν στοιχηματίζουν ή ακόμα κι όταν κάποιες καταστάσεις τους θυμίζουν το τυχερό παιχνίδι.
- Οι παθολογικοί παίκτες μπορούν να παραμείνουν για μέρες χωρίς ύπνο και να παραμελούν την διατροφή τους και την ατομική τους υγιεινή για μεγάλα χρονικά διαστήματα.
- Αναφέρεται η ανάγκη *ανάληψης μεγαλύτερου ρίσκου ή η αύξηση των στοιχημάτων* ώστε να επιτυγχάνεται το επιθυμητό επίπεδο ενθουσιασμού όπως και τα *συμπτώματα αποχώρησης* από το παιχνίδι.
- Παράλληλα με τις προαναφερόμενες ψυχολογικές αντιδράσεις, οι κλινικοί αναφέρουν ότι ορισμένοι παθολογικοί παίκτες επιζητούν λιγότερο δράση και ενθουσιασμό, και περισσότερο *διαφυγή*. Επιζητούν *να βιώσουν αμνησία* και κάποιου είδους μούδιασμα, έτσι ώστε *να μην αισθάνονται πόνο*.

Επίσης υπάρχουν αποδείξεις ότι αρκετοί παθολογικοί παίκτες *βιώνουν διαστροφές στη σκέψη*. Οι γνωστικές διαστροφές μπορούν να σχετίζονται *με άρνηση, προκαταλήψεις, έμμονα πιστεύω και άλλου είδους μαγικές σκέψεις καθώς και εμφανή παντοδυναμία*. Συχνά οι παθολογικοί παίκτες δεν αντιλαμβάνονται ή αρνούνται την σοβαρότητα της κατάστασής τους. Επίσης μπορούν να έχουν *εμμονή* με κάποια συγκεκριμένα νούμερα, μέρες της εβδομάδας, χρώματα ρούχων που θα φορέσουν, συγκεκριμένα μηχανήματα ή είδη παιχνιδιών, καθώς και με κάποια αντικείμενα τα οποία πιστεύουν ότι μπορούν να φέρουν τύχη.

1.3.4. Ψυχομετρικές κλίμακες

Για την αξιολόγηση της ΕΤΠ έχουν δημιουργηθεί διάφορες ψυχομετρικές κλίμακες και ερωτηματολόγια. Για την ανίχνευση ύπαρξης πιθανής προβληματικής παικτικής συμπεριφοράς

στην παρούσα έρευνα, έχει χρησιμοποιηθεί το ερωτηματολόγιο The South Oaks Gambling Screen (SOGS). Το ερωτηματολόγιο συντάχθηκε από τους Henry Lesieur και Sheila Blume και η περιγραφή του υπάρχει στο κεφάλαιο που αναφέρεται στα μέσα συλλογής δεδομένων.

Άλλη μια κλίμακα αξιολόγησης της προβληματικής ΕΤΠ η οποία χρησιμοποιείται ευρέως από δομές Ανώνυμων Παικτών, είναι η Gamblers Anonymous Scale. Η κλίμακα αποτελείται από 20 ερωτήσεις και βαθμολογεί τις τρεις διαστάσεις. Η πρώτη διάσταση διερευνά τις **καταστροφικές συνέπειες ή αναστάτωση** (Ερωτήσεις: 1,2,3,4,6,13,16), η δεύτερη διάσταση την **έλλειψη ελέγχου** (Ερωτήσεις: 5,9,10,11,12,14) και η τρίτη διάσταση ανιχνεύει την **εξάρτηση** (Ερωτήσεις: 7,8,15,17,18,19,20).

Αξιολόγηση της ΕΤΠ από τους Gamblers Anonymous

1. Έχετε χάσει ποτέ χρόνο από την εργασία ή τις σπουδές σας για ΕΤΠ;
2. Έχει κάνει ποτέ η ΕΤΠ την οικογενειακή ζωή σας δυστυχισμένη;
3. Έχει επηρεάσει η ΕΤΠ αρνητικά τη φήμη σας;
4. Έχετε αισθανθεί ποτέ τύψεις μετά την ενασχόληση σας με τυχερά παιχνίδια;
5. Έχετε ποτέ ασχοληθεί με τυχερά παιχνίδια με σκοπό να κερδίσετε χρήματα για να καλύψετε τα χρέη σας ή με άλλα λόγια να αντιμετωπίσετε κάποιες οικονομικές δυσκολίες;
6. Έχει προκαλέσει η ΕΤΠ μείωση των φιλοδοξιών σας ή της απόδοσής σας;
7. Μετά από απώλειες, έχετε αισθανθεί ότι πρέπει να επιστρέψετε όσο πιο γρήγορα γίνεται στο παιχνίδι για να τις επανακτήσετε;
8. Μετά από νίκη, νιώσατε μια δυνατή ορμή να γυρίσετε στο παιχνίδι για να κερδίσετε περισσότερα;
9. Συμβαίνει συχνά να παίζετε μέχρι να χάσετε το τελευταίο Ευρώ σας;
10. Έχετε ποτέ δανειστεί χρήματα ώστε να χρηματοδοτήσετε τυχερά παιχνίδια;
11. Έχετε ποτέ πουλήσει κάτι ώστε να χρηματοδοτήσετε τα τυχερά παιχνίδια;
12. Είστε απρόθυμος να χρησιμοποιήσετε «λεφτά που προορίζατε για τυχερό παιχνίδι» για κανονικά έξοδα;
13. Σας έχει κάνει η ΕΤΠ να αμελείτε την ευημερία της οικογένειάς σας αλλά και τη δική σας;
14. Έχετε ποτέ ασχοληθεί με τα τυχερά παιχνίδια περισσότερο από όσο είχατε σχεδιάσει;
15. Έχετε ποτέ ασχοληθεί με τα τυχερά παιχνίδια για να ξεφύγετε από στεναχώριες και ανησυχίες;
16. Έχετε ποτέ διαπράξει ή έχετε σκεφτεί να διαπράξετε παράνομη πράξη για να χρηματοδοτήσετε την ενασχόληση σας με τα τυχερά παιχνίδια;
17. Έχει προκαλέσει η ΕΤΠ δυσκολίες στον ύπνο σας;
18. Διαφωνίες, απογοητεύσεις ή ματαιώσεις σας δημιουργούν διάθεση για τυχερά παιχνίδια;
19. Έχετε αισθανθεί την παρόρμηση να γιορτάσετε μια καλή τύχη με μερικές ώρες ενασχόλησης με

τα τυχερά παιχνίδια;

20. Έχετε ποτέ σκεφτεί την αυτοκαταστροφή ως αποτέλεσμα της ενασχόλησης σας με τυχερά παιχνίδια;

Κριτική ψυχομετρικών κλιμάκων

Η κλίμακα SOGS (The South Oaks Gambling Screen) είναι ένα από τα πιο ευρέως χρησιμοποιούμενα ψυχομετρικά μέσα για την αξιολόγηση της προβληματικής ΕΤΠ σε επιδημιολογικές μελέτες και κλινικές αξιολογήσεις. Η ομάδα ερευνητών David R. Strong, Henry R. Lesieur, Robert B. Breen, Randy Stinchfield και C. W. Lejuez (2003) έχουν διεξάγει έρευνα σε αντιπροσωπευτικό δείγμα μιας κοινότητας και σε ένα μεγάλο κλινικό δείγμα με σκοπό διερεύνησης ποιότητας των κλιμάκων DSM-IV και SOGS. Για την ανάλυση των ψυχομετρικών ιδιοτήτων των κλιμάκων χρησιμοποίησαν το μοντέλο του Rasch. Από την εξέταση προέκυψε ότι η κλίμακα SOGS παρουσιάζει σημαντική σταθερότητα αξιολόγησης ΕΤΠ και στα δυο δείγματα παρά τις διαφορές των δειγμάτων και των δημογραφικών χαρακτηριστικών. Στο κλινικό δείγμα, προέκυψε η σημαντική συμφωνία μεταξύ της DSM-IV και SOGS με βάση τις εκτιμήσεις του κάθε προσωπικού επιπέδου σοβαρότητας της ΕΤΠ. Όμως τα κριτήρια αξιολόγησης των συμπτωμάτων της προβληματικής ΕΤΠ κάπως διαφέρουν στις δύο κλίμακες.

Η ανασκόπηση της βιβλιογραφίας του Wildman (1997) σχετικά με τα αποτελέσματα των ψυχομετρικών τεστ, περιέχει στοιχεία τα οποία δείχνουν ότι σε ορισμένες περιπτώσεις υπάρχει πρόβλημα στην ερμηνεία των αποτελεσμάτων. Η γενική βαθμολογία για κάποια τεστ υπολογίζεται βάσει του μέσου όρου των αποτελεσμάτων στις διαφορετικές κλίμακες, οι οποίες μπορούν να οδηγήσουν σε παραπλανητική σκιαγράφηση του "παίκτη" όταν στην πραγματικότητα φαίνεται ότι υπάρχουν διάφορες ευδιάκριτες υποκατηγορίες παικτών. Αυτά τα συμπεράσματα υποστηρίζονται από Murray's (Wildman, 1997) στην ανασκόπηση της ψυχομετρικής βιβλιογραφίας.

Στην διεθνή βιβλιογραφία βρέθηκαν αρκετές μελέτες και έρευνες οι οποίες έχουν σκοπό την εκπόνηση ψυχομετρικών μέσων για αξιολόγηση της ύπαρξης και της σοβαρότητας της προβληματικής και παθολογικής ΕΤΠ.

Παρακάτω παρουσιάζεται βιβλιογραφία με μέσα αξιολόγησης εθισμού σε τυχερά παιχνίδια (Περιλήψεις επισυνάπτονται στο παράρτημα):

1. **The South Oaks Gambling Screen SOGS: A New Instrument for the Identification of Pathological Gamblers**. Henry Lesieur and Sheila Blume. Am J Psychiatry 144:9, p1184-1188, Sept. 1987.
2. **Pathological Gambling**. Richard J. Rosenthal. Psychiatric Annals 22:2, p72-78, Feb. 1992.
3. **Toward the Development of an Adolescent Gambling Problem Severity Scale**. Ken Winters, Randy Stinchfield and Jayne Fulkerson. Journal of Gambling Studies, Vol. 9(1), p63-84, Spring 1993.

4. **Epidemiological Surveys of Pathological Gambling: Critique and Suggestions for Modification**. Henry R. Lesieur. Journal of Gambling Studies, Vol. 10(4), p385-398, Winter 1994.
5. **Pathological Gambling Among Adolescents: Massachusetts Gambling Screen (MAGS).** Howard J. Shaffer, Richard LaBrie, Kathleen M. Scanlan and Thomas N. Cummings. Journal of Gambling Studies, Vol. 10(4), p339-362, Winter 1994.
6. **Gambling in Ontario: A Report from a General Population Survey on Gambling-Related Problems and Opinions**. Jackie Ferris, Tania Stirpe and Anca Ialomiteanu. Addiction Research Foundation, Problem and Compulsive Gambling Project, Revised 1996.
7. **Prevalence Studies of Problem Gambling in the United States**. Rachel A. Volberg. Journal of Gambling Studies, Vol.12(2), p111-128, Summer 1996.
8. **The Prevalence of Problem and Pathological Gambling: A Critical Analysis**. Michael B. Walker and Mark G. Dickerson. Journal of Gambling Studies, Vol. 12(2), p 233-249, Summer 1996.
9. **Estimating the Prevalence of Adolescent Gambling Disorders: A Quantitative Synthesis and Guide Toward Standard Gambling Nomenclature**. Howard J. Shaffer and Matthew N. Hall. Journal of Gambling Studies, Vol. 12(2), p 193-214, Summer 1996.
10. **Psychological Characteristics of Volunteers in Studies on Gambling**. Robert Ladouceur, Caroline Arsenault, Dominique Dubé, Mark H. Freeston, Christian Jacques. Journal of Gambling Studies, Vol.13(1), p69-84, Spring, 1997.
11. **The Maroondah Assessment Profile for Problem Gambling (G-MAP?): A New Direction in Problem Gambling Counseling**. Tim Loughnan, Mark Pierce & Anastasia Sagris. 10th International Conference on Gambling and Risk-Taking, Montreal. June 1997.
12. **Prevalence Estimates of Adolescent Gambling: A Comparison of the SOGS-RA, DSM-IV-J, and the G. A. 20 Questions**. Jeffrey L. Derevensky & Rina Gupta. 10th International Conference on Gambling and Risk-Taking, Montreal. McGill University, Montreal, June, 1997.
13. **Brief Manual for Use of the Diagnostic Interview for Gambling Severity (DIGS).** Ken Winter, Sheila Specker, Randy Stinchfield. Department of Psychiatry, University of Minnesota, Minneapolis, MN. July, 1997.
14. **The Lie/Bet Questionnaire for Screening Pathological Gamblers**. Edward E. Johnson, Robert Hamer, Rena M. Nora, Benito Tan, Norman Eisenstein and Charles Engelhart. Psychological Reports 80, p83-88, 1997.
15. The Canadian Problem Gambling Index: Final Report. Jackie Ferris and Harold Wynne. Canadian Centre on Substance Abuse. February 19, 2001.

1.4. Η ΕΤΠ στο Διαδίκτυο

Στο πλαίσιο της γενικότερης ανάπτυξης του Διαδικτύου τα τελευταία χρόνια παρατηρείται ραγδαία αύξηση των ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών, τα οποία έλκουν εκατομμύρια ανθρώπους από όλο το κόσμο. Λαμβάνοντας υπόψη το ρυθμό της εξέλιξής και εξάπλωσης των ηλεκτρονικών υπηρεσιών και γνωρίζοντας την σοβαρότητα των συνεπειών της παθολογικής ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια εκτός Διαδικτύου, δεν μπορεί να μείνει εκτός προσοχής το ζήτημα των ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών στο Διαδίκτυο. Στα επόμενα κεφάλια θα γίνει κριτική σύγκριση του εθισμού στα ηλεκτρονικά τυχερά παιχνίδια στο Διαδίκτυο, με τον εθισμό στην κλασική του

μορφή και στο Διαδίκτυο και θα παρουσιαστούν μερικές από τις βασικές κοινωνικές συνέπειες των ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών.

1.4.1. Κριτική σύγκριση του εθισμού στα ηλεκτρονικά τυχερά παιχνίδια στο Διαδίκτυο με το εθισμό στα κλασσικά τυχερά παιχνίδια και στο καθαυτό Διαδίκτυο

Προηγουμένως παρουσιάστηκαν τα χαρακτηριστικά στοιχεία και οι ορισμοί του παθολογικού εθισμού στην κλασσική ΕΤΠ. Από έρευνες για τον εθισμό σε ηλεκτρονικά τυχερά παιχνίδια στο Διαδίκτυο, προκύπτει ότι αυτή η μορφή συμπεριφοράς περιέχει αρκετά κοινά συμπτώματα με τις προαναφερόμενες συμπεριφορές κλασσικής προβληματικής ΕΤΠ, αλλά παρουσιάζει και επιπλέον χαρακτηριστικά τα οποία είναι παρόμοια με αυτά του εθισμού στη χρήση του Διαδικτύου. Για τον σκοπό της αποτελεσματικής κριτικής σύγκρισης των στοιχείων, θεωρείται απαραίτητη η παρουσίαση χαρακτηριστικών στοιχείων εθισμού στη χρήση του Διαδικτύου.
Η καινούριας μορφής εξάρτηση που είναι ο εθισμός στη χρήση του Διαδικτύου περιέχει κάποια κοινά συμπτώματα με τις προαναφερθείσες συμπεριφορές.

1.4.1.1.Εθισμός στη χρήση του Διαδικτύου

Με την εξάπλωση της χρήσης του Διαδικτύου, μερικοί από τους θεωρητικούς υποστηρίζουν ότι κάποια είδη κοινωνικής παθολογίας όπως ο εθισμός εμφανίζονται και στον κυβερνοχώρο και τον συγκεκριμένο τον ονομάζουν τεχνολογικό εθισμό (technological addiction) (Griffiths, 1995, 1996a). Ο τεχνολογικός εθισμός λειτουργικά ορίζεται ως μη-χημικός (συμπεριφοριστικός), εθισμός ο οποίος περιέχει αλληλεπίδραση ανθρώπου και μηχανήματος. Αυτός διακρίνεται σε παθητικό (τηλεόραση) ή ενεργητικό (ηλεκτρονικά παιχνίδια) και συνήθως περιέχει στοιχεία παρακίνησης και ενίσχυσης, τα οποία συμβάλλουν στην επίταση τάσεων του εθισμού (Griffiths, 1998). Ο τεχνολογικός εθισμός μπορεί να χαρακτηριστεί ως υποκατηγορία του συμπεριφοριστικού (μη-χημικού) εθισμού (Marks, 1990) και παρουσιάζει τα κύρια συστατικά του εθισμού (προεξάρχουσα τάση, μεταβολή διάθεσης, ανοχή, συμπτώματα στέρησης, σύγκρουση και υποτροπή (Griffiths, 1998, 2001α).

Ο εθισμός στη χρήση του Διαδικτύου (Young,1997) όπως και η παθολογική ΕΤΠ (National Research Council,1999) θεωρούνται "καθαρή" εξάρτηση ανεπηρέαστη από ψυχοδραστικές ουσίες. Η διαφορά με την εξάρτηση από χημικές ουσίες βρίσκεται στο γεγονός ότι ο παθολογικός παίχτης και το άτομο που είναι εξαρτημένο από το Διαδίκτυο δεν χάνουν την σωματική τους ισορροπία και δεν νιώθουν βελόνες στα άκρα τους. Όμως το 30% - 50% των παθολογικών παικτών έχουν αναφέρει ότι παρουσιάζουν άλλα συμπτώματα στέρησης παρόμοια με αυτά που βιώνουν οι άνθρωποι όταν σταματούν τη χρήση των ναρκωτικών, αισθάνονται άγχος, απογοήτευση, έλλειψη σιγουριάς, ενώ όταν ξεκινούν πάλι το παιχνίδι τα συμπτώματα εξαφανίζονται. Παρόμοια ευρήματα προκύπτουν από έρευνες για τον εθισμό στο Διαδίκτυο. Το εξαρτημένο άτομο ονειρεύεται την

στιγμή που θα μπει στο Διαδίκτυο και όταν δεν είναι σε ζωντανή σύνδεση με το Διαδίκτυο (off-line) παρουσιάζει νευρικότητα, άγχος και άλλα συμπτώματα στέρησης (Turkle, 1997, Young, 1997).

1.4.1.2.Ομοιότητες και διαφορές του εθισμού στην ηλεκτρονική ΕΤΠ στο Διαδίκτυο με τον εθισμό στην κλασσική ΕΤΠ και στον εθισμό χρήσης του Διαδικτύου.

Πάντα η πρόοδος της τεχνολογίας επηρέαζε την ανάπτυξη των τυχερών παιχνιδιών και σήμερα συνεχίζει να εμπλουτίζει τις δυνατότητες της αγοράς, μια από τις οποίες είναι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στο Διαδίκτυο.

Η υπερβολική ενασχόληση με τα τυχερά ηλεκτρονικά παιγνίδια παρουσιάζει ψυχολογικά και κοινωνικά χαρακτηριστικά αρκετά από τα οποία είναι παρόμοια με αυτά του εθισμού στην κλασσική ΕΤΠ, αλλά και κάποια άλλα τα οποία ενισχύουν τη συμπεριφορά εθισμού χρήσης του Διαδικτύου (τεχνολογικός εθισμός).

Σε όλες αυτές οι κατηγορίες, τα εξαρτημένα άτομα που ασχολούνται με την εξάρτηση τους, βιώνουν χαμηλή αυτοεκτίμηση, χρησιμοποιούν τελετουργίες και αναζητούν άμεση ευχαρίστηση και ικανοποίηση (Griffiths, 1995, Young,1997). Η ΕΤΠ μέσω του Διαδικτύου προωθείται από καινούρια στοιχεία, που είναι ιδιότητες του Διαδικτύου: πρακτική ευκολία χρήσης, ελκυστικότητα, ελευθερία επιλογής, ανωνυμία και ο ιδιωτικός χαρακτήρας της διαδικασίας (Turcle, 1997, Young,1997) όταν μπορεί κανείς να παίζει από το σπίτι ή το γραφείο του.

1.4.1.3. Διαφορές ανάμεσα στα δύο είδη παικτών

Στο παρόν κεφάλαιο θα παρουσιαστούν συγκριτικά στοιχεία τα οποία διαφοροποιούν τους κλασσικούς παίκτες από τους παίκτες που παίζουν στο Διαδίκτυο. Η συγκεκριμένη ποιοτική έρευνα βασίστηκε στη μελέτη περιπτώσεων παικτών Διαδικτύου και κλασσικών παικτών και διεξήχθη στη Μεγάλη Βρετανία το 2001 από τους Griffiths και Parke. Τα ευρήματα αναφέρουν ότι οι κλασσικοί παίκτες είχαν εκφράσει μεγάλη επιθυμία να χρησιμοποιήσουν το Διαδίκτυο για να παίξουν για λόγους ευχέρειας (ώρες και αμεσότητα), βελτιωμένες διευκολύνσεις (λογαριασμοί) και αφορολόγητα στοιχήματα. Όμως υπάρχουν εμπόδια στην διαδικτυακή ΕΤΠ, όπως για παράδειγμα το γεγονός ότι δεν μπορεί κανείς να αποκτήσει ισχύουσα πιστωτική κάρτα και δεν υπάρχει "φυσική" είσπραξή κερδών, η οποία προσφέρει ευχαρίστηση στον παίκτη. Από την έρευνα προκύπτουν λεπτές διαφορές ανάμεσα στα δύο είδη παικτών σε ορισμένες διαστάσεις: α) στην οικονομική σταθερότητα, β) τα κίνητρα, γ) τις σωματικές αντιδράσεις, δ) τον ανταγωνισμό, ε) την ανάγκη για αναγνώριση και στ) στην κοινωνική απομόνωση.

Οικονομική σταθερότητα - Στη σύγκριση με τους κλασσικούς παίκτες, οι παίκτες του Διαδικτύου παρουσιάζουν οικονομική σταθερότητα. Αυτό σημαίνει ότι στην αρχή του μήνα αφήνουν κάποιο ποσό χρημάτων το οποίο θα χρησιμοποιήσουν για να παίξουν και όταν αυτά τελειώσουν,

σταματούν να στοιχηματίζουν. Οι κλασσικοί παίκτες έχουν παραδεχτεί ότι δεν κάνουν κάτι παρόμοιο.

Κίνητρα - Κλασσικοί και διαδικτυακοί παίκτες διαφέρουν όσον αφορά τα κίνητρα εμπλοκής τους στη παικτική διαδικασία. Οι κλασσικοί παίζουν για λόγους έκφρασης και αποτελεσματικότητας περισσότερο από αυτούς που παίζουν στο Διαδικτύου. Το "πραγματικό" περιβάλλον ενισχύει περισσότερο την ικανοποίηση αναγκών σε σύγκριση με το περιβάλλον του σπιτιού.

Σωματικές αντιδράσεις - Κλασσικοί παίκτες έχουν αναφέρει εμφάνιση μεγαλύτερων σωματικών αντιδράσεων (π.χ. ταχυπαλμία) όταν παίζουν, σε σύγκριση με παίκτες του Διαδικτύου. Για παράδειγμα οι κλασσικοί παίκτες έχουν αναφέρει περισσότερες εκδηλώσεις ναυτίας, ζάλης, πόνων στο στομάχι μετά από σημαντικές απώλειες. Το συγκεκριμένο εύρημα σχετίζεται με το προηγούμενο, ότι δηλαδή οι κλασικοί παίκτες είναι πιο εκφραστικοί και παρορμητικοί και αντιδρούν πιο έντονα σε περιπτώσεις απώλειας.

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

Ανάγκη αναγνώρισης - Η συγκεκριμένη έρευνα υποστηρίζει ότι τα ηλεκτρονικά προγράμματα τυχερών παιχνιδιών μπορούν να ικανοποιούν την ψυχολογική ανάγκη για αυτο-εκτίμηση. Εδώ βέβαια δεν υπάρχουν φίλοι να δώσουν συγχαρητήρια και να δείξουν σεβασμό στον παίκτη, αλλά αντ' αυτών οι ηλεκτρονικές σελίδες περιέχουν πεδία για μηνύματα τα οποία στις περιπτώσεις νίκης ενημερώνουν τον παίκτη για το κέρδος αλλά και του προσφέρουν επίσης μηνύματα κοινωνικής επιβράβευσης.

Κοινωνική απομόνωση - Όταν παίζει κανείς μαζί με φίλους και μπροστά σε άλλους θεατές παρουσιάζει την τάση να αυξάνει το επίπεδο του αναλαμβανόμενου ρίσκου όταν ποντάρει, ενώ αυξάνει τη διάρκεια και συχνότητα της παικτικής συμπεριφοράς. Λαμβάνοντας υπόψη την απομονωμένη φύση του διαδικτυακού στοιχήματος, η υπόθεση θα μπορούσε να είναι ότι το ρίσκο που αναλαμβάνει κανείς όταν παίζει τυχερά παιχνίδια στο Διαδίκτυο θα είναι μικρότερο. Όμως, όπως επίσης έχει υποστηρίξει ο Griffiths, μια από τις συνέπειες της τεχνολογίας και του Διαδικτύου είναι η ριζική μετατροπή της κοινωνικής φύσης της παικτικής διαδικασίας, σε δραστηριότητα η οποία ουσιαστικά είναι αντικοινωνική (Griffiths, Parke, 2002). Οι έρευνες έχουν δείξει ότι τα άτομα που έχουν προβλήματα από την ενασχόληση τους με τα τυχερά παιχνίδια προτιμούν να παίζουν μόνοι τους (αυτοί που παίζουν για διαφυγή) (Griffiths, 1995). Επίσης από ανασκόπηση ευρημάτων άλλων ερευνών, προκύπτει ότι οι περισσότεροι προβληματικοί παίκτες σε κρίσιμες περιόδους προβληματικής ΕΤΠ παίζουν απομονωμένοι. Η ΕΤΠ από κοινωνικής άποψης για τους ανθρώπους των οποίων το αρχικό κίνητρο είναι να παίξουν, είναι ευκαιρία για λίγη

διασκέδαση και να αποκτήσουν κάποια χρήματα σαν ένα είδος ακίνδυνης δραστηριότητας μέσω του Διαδικτύου. Όμως υποθετικά, όσων το αρχικό κίνητρο είναι η συστηματική ενασχόληση με τυχερά παιχνίδια με σκοπό την απόκτηση χρημάτων, θα βιώσουν πιθανά περισσότερα προβλήματα. Μια από τις μεγαλύτερες επιρροές της τεχνολογίας είναι η μετατροπή της κοινωνικής φύσης του τυχερού παιχνιδιού σε αντικοινωνική. Από την άποψη αυτή, η πιθανή υπόθεση θα μπορούσε να είναι ότι, αφού η ΕΤΠ γίνεται όλο και περισσότερο τεχνολογική τότε και τα προβλήματα που σχετίζονται με αυτήν θα αυξηθούν λόγω της αντικοινωνικής φύσης της (Griffiths, Parke, 2002).

Ο Griffiths υποστηρίζει ότι οι άνθρωποι που είναι εθισμένοι στα τυχερά παιχνίδια οι οποίοι διαλέγουν τη ζωντανή σύνδεση Διαδικτύου για να στοιχηματίσουν δεν είναι εθισμένοι στο ίδιο το Δίκτυο, αλλά το χρησιμοποιούν ως μέσο (Griffiths, 2001α, Griffiths, Parke, 2002). Πιθανά τα δομικά χαρακτηριστικά των ηλεκτρονικών σελίδων από μόνα τους να προωθούν τάση προς εθισμό (Griffiths, 1996). Τα δομικά χαρακτηριστικά, όπως η ελκυστικά σχεδιασμένη παρουσίαση προϊόντων, προωθούν και ενισχύουν την αλληλεπίδραση του χρήστη με τις ηλεκτρονικές σελίδες και μέχρι κάποιο βαθμό προτείνουν εναλλακτικές πραγματικότητες στο χρήστη, που μπορεί να αισθάνεται αυτονομία ως ψυχολογική επιβράβευση.

1.4.2. Κοινωνικές συνέπειες της ηλεκτρονικής ΕΤΠ στο Διαδίκτυο

Μια σειρά υπηρεσιών αναπτύχθηκαν στο Διαδίκτυο, έτσι ώστε κάθε άνθρωπος του πλανήτη να μπορεί να παίξει από το σπίτι ή το γραφείου του. Το μόνο που χρειάζεται είναι μία σύνδεση με το Διαδίκτυο και να διαθέτει κανείς ισχύουσα πιστωτική κάρτα κάποιας τράπεζας. Αυτού του είδους τα τυχερά παιχνίδια έχουν παγκόσμια εμβέλεια και είναι προσβάσιμα 24 ώρες. Τον τελευταίο χρόνο αναπτύχθηκαν εκατοντάδες ηλεκτρονικές σελίδες που υπόσχονται κέρδη, βιβλία με τεχνικές και οδηγίες γι το πώς πρέπει να κερδίζει κανείς στα τυχερά παιχνίδια.

Υπάρχουν και άλλες εξελίξεις οι οποίες παρουσιάζονται για να διευκολύνουν τη χρήση υπηρεσιών του Διαδικτύου και σχετίζονται με τυχερά παιχνίδια. Αυτές είναι 1) το εξελιγμένο λογισμικό των παιχνιδιών, 2) τα ολοκληρωμένα συστήματα ηλεκτρονικών μετρητών, 3) οι πολύγλωσσες ηλεκτρονικές σελίδες 4) η επαυξημένη πραγματικότητα (λ.χ. "πραγματικό" παιχνίδι μέσω της χρήσης κάμερας του Διαδικτύου, που επιτρέπει συναλλαγή του παίκτη με τον χειριστή, 5) τα ζωντανά τηλεχειριζόμενα στοιχήματα (για να παίζει κανείς μόνος του ή με τους άλλους) και 6) τα βελτιωμένα συστήματα εξυπηρέτησης πελατών.

Λαμβάνοντας υπόψη την εξελικτική τάση της ΕΤΠ στο Διαδίκτυο παρακάτω παρουσιάζονται κάποιες κοινωνικές συνέπειες εξάπλωσης της ΕΤΠ.

Όσον αφορά τις αρνητικές συνέπειες της υπερβολικής ΕΤΠ στη ζωή του ατόμου και στην κοινωνία γενικότερα, παράλληλα με τους γνωστούς τομείς όπως διαζύγια, πτωχεύσεις, χρέη,

επιπτώσεις στο επίδομα ανεργίας, κόστος ποινικών υποθέσεων (Rose, 1999), ασφάλεια υγείας και θεραπεία παθολογικής παικτικής συμπεριφοράς, εμφανίζονται και καινούργια προβλήματα όπως η νομιμότητα των διαδικτυακών (online) τυχερών παιχνιδιών (σε κάποια μέρη δεν επιτρέπονται τα τυχερά παιχνίδια), η ΕΤΠ στο Διαδίκτυο σε χώρους εργασίας, τα ηλεκτρονικά μετρητά, το ζήτημα της φορολογίας των κερδών, η προστασία ευάλωτων ομάδων, ανηλίκων ειδικότερα και γενικότερα η προστασία των παικτών, επειδή η παγκόσμια φύση του Διαδικτύου περιορίζει την ελεγκτική και την ρυθμιστική ικανότητα τοπικών κυβερνήσεων.

1. Τα διαδικτυακά (online) τυχερά παιχνίδια είναι περίπου παράνομα.

Σε κάποια μέρη του κόσμου τα κάθε μορφής τυχερά παιχνίδια απαγορεύονται. Τι γίνεται με τους κατοίκους αυτής της χώρας οι οποίοι ποντάρουν ηλεκτρονικά στη ρουλέτα που βρίσκεται στην χώρα όπου επιτρέπονται τα τυχερά παιχνίδια; Και όταν σε κάποια περίπτωση κάποιος προσαχθεί σε δίκη, ποιάς χώρας το δίκαιο θα ισχύσει; Ο εισαγγελέας θα υποστηρίξει ότι αφού το υποκείμενο του νόμου βρίσκεται στη χώρα όπου υπάρχει απαγόρευση από τον νόμο, θεωρείται ότι το έγκλημα τελέσθηκε εκεί και πρέπει ο παραβάτης να αντιμετωπίσει τις συνέπειες. Η υπεράσπιση από τη μεριά της θα ζητήσει αθώωση αφού η πράξη τελέσθηκε θεωρητικά σε μέρος όπου επιτρέπονται τα τυχερά παιχνίδια. Κατά συνέπεια δεν υπάρχει αδίκημα.

2. ΕΤΠ στο Διαδίκτυο σε χώρους εργασίας

Σήμερα οι περισσότερες εταιρίες είναι εξοπλισμένες με τα ηλεκτρονικά συστήματα και χρησιμοποιούν κάθε μέρα υπηρεσίες Διαδικτύου. Η απεριόριστη πρόσβαση των εργαζόμενων στο Διαδίκτυο τους δίνει την δυνατότητα να ασχοληθούν με τυχερά παιχνίδια χωρίς αυτό να γίνει αντιληπτό από τον προϊστάμενο ή συναδέλφους, καθώς τα τυχερά παιχνίδια στο Διαδίκτυο είναι απομονωμένη δραστηριότητα. Στην συνέχεια η υπερβολική ΕΤΠ σίγουρα μπορεί να επηρεάσει την απόδοση του εργαζομένου.

3. Ηλεκτρονικά μετρητά

Για τους περισσότερους παίκτες είναι πολύ πιθανόν η ψυχολογική αξία των ηλεκτρονικών χρημάτων να είναι μικρότερη από την αξία των "πραγματικών" χρημάτων (είναι παρόμοιο με τις μάρκες που χρησιμοποιούνται σε διάφορα είδη τυχερών παιχνιδιών). Το τυχερό παιχνίδι με ηλεκτρονικά μετρητά μπορεί να οδηγήσει σε αυτό που οι ψυχολόγοι ονομάζουν "αναστολή κρίσης". Η αναστολή κρίσης αναφέρεται σε ένα δομικό χαρακτηριστικό γνώρισμα το οποίο προσωρινά αποδιοργανώνει το σύστημα των οικονομικών αξιών του παίκτη και κινητοποιεί προς περισσότερο παιχνίδι. Πολύ συχνά οι παίκτες ποντάρουν ξανά μάρκες και σύμβολα χωρίς δισταγμό, επειδή η ψυχολογική τους αξία είναι πολύ μικρότερη από την πραγματική αξία.

4. Εγκλήματα μέσα στο Διαδίκτυο

Τα τελευταία χρόνια έχει αναγνωριστεί ότι η προβληματική ΕΤΠ είναι μια από τις συχνότερες αιτίες κλοπών, ενώ το 85% των παθολογικών παικτών κατά τη διάρκεια της θεραπείας

τους έχει αποδεχτεί ότι κλέβουν από τους εργοδότες τους (Stuart,1991). Από τις έρευνες υπάρχουν ενδείξεις ότι οι παθολογικοί παίκτες έλκονται από επαγγέλματα όπως αυτό του χρηματιστή, του ασφαλιστή, του τραπεζίτη ή του πωλητή, όπου έχουν τη δυνατότητα να διαχειρίζονται χρήματα.

Η ανάγκη να έχουν συνέχεια πρόσβαση σε μετρητά κάνει πολλούς παίκτες να εμμένουν επίμονα στις θέσεις εργασίας τους. Έχει υπολογιστεί ότι περίπου το 85% των παθολογικών παικτών έχουν βρει εργασία σε κρίσιμες γι'αυτούς περιόδους (Fulcher, 1983). Γνωρίζοντας τις περιπτώσεις παραπτωμάτων παικτών που έχουν μεγάλα οικονομικά προβλήματα στο χώρο εκτός Διαδικτύου, η πιθανή υπόθεση μπορεί να είναι ότι κάποιοι παίκτες του Διαδικτύου θα προσπαθήσουν να βρουν χρήματα στο ίδιο το Διαδίκτυο.

Εδώ ωστόσο εμφανίζεται το πρόβλημα κλοπής μέσω του Διαδικτύου. Ο παθολογικός παίκτης με πολύ καλή γνώση υπολογιστών και πληροφοριακών συστημάτων πιθανά δεν θα κλέψει στους δρόμους αλλά θα προσπαθήσει να βρει άλλους τρόπους για να επενδύσει στο παιχνίδι. Είναι γνωστά τα εγκλήματα παράνομης πρόσβασης σε πληροφορίες στο Διαδίκτυο που σχετίζονται με την χρήση προσωπικών στοιχείων φυσικών προσώπων, την αλλαγή διευθύνσεων τεχνικών συστημάτων, την εκμετάλλευση πληροφοριών που παραμένουν μετά τη λύση προβλημάτων και την εγκατάσταση ειδικών εξαρτημάτων γραφής που έχουν δυνατότητα πρόσβασης σε κανάλια μεταφοράς δεδομένων.

Επίσης είναι δυνατή η κλοπή πηγής πληροφοριών. Εδώ το έγκλημα δεν προέρχεται από την πλευρά του παθολογικού παίκτη αλλά από τους οικονομικούς εγκληματίες που κατέχουν αρκετή τεχνογνωσία και πληροφόρηση για να δημιουργήσουν παράνομα καζίνα σε κάποιες ηλεκτρονικές σελίδες. Η παράνομη πρόσβαση στα αρχεία νόμιμων ιδιοκτητών μπορεί να γίνει μέσω της ανακάλυψης αδυναμιών στο σύστημα ασφάλειας και οι πληροφορίες μπορούν να αντιγραφούν και να χρησιμοποιηθούν για παράνομες πράξεις.

5. Το *ζήτημα της φορολόγησης κερδών.*

Αν κάποιος κερδίζει ένα σημαντικό ποσό σε ηλεκτρονικό καζίνο μιας άλλης χώρας, τότε ποιά χώρα πρέπει να φορολογήσει αυτά τα κέρδη;

6. Προστασία ευάλωτων

Υπάρχουν αρκετές κατηγορίες ευάλωτων ατόμων (λχ. έφηβοι, προβληματικοί παίκτες, εθισμένοι στα ναρκωτικά και τον αλκοολισμό) που στην περίπτωση των τυχερών παιχνιδιών εκτός Διαδικτύου θα είχαν συναντήσει εμπόδια από υπεύθυνους του κλάδου. Η φύλαξη όμως των ηλεκτρονικών σελίδων από τη χρήση τέτοιων ατόμων είναι ανεπαρκής. Ακόμα αν τα συστήματα ασφάλειας δεν παρουσιάζουν προβλήματα, ο γκρουπιέρης του ηλεκτρονικού καζίνου δεν μπορεί ποτέ να είναι σίγουρος ποιος βρίσκεται στην άλλη άκρη της τηλεφωνικής γραμμής. Πως μπορεί να διασφαλίσει κανείς ότι έφηβοι δεν θα χρησιμοποιήσουν πιστωτικές κάρτες των γονιών τους για

παίξουν στο Διαδίκτυο;

Τα νέα δεδομένα που προκύπτουν από τη χρήση της τεχνολογίας δημιουργούν καινούρια προβλήματα. Αυτά όμως πρέπει να τα αντιμετωπίσει μια νέου είδους νομοθεσία που αυτή τη φορά δεν θα πρέπει να είναι τοπική. Απαιτείται παγκόσμια προσέγγιση στον τρόπο θεώρησης τέτοιου είδους προβλημάτων. Επίσης θα πρέπει να δοθεί περισσότερη προσοχή στη μελέτη της παικτικής διαδικασίας στο Διαδίκτυο, ώστε να συγκεντρωθούν έγκυρα στοιχεία για τα προβλήματα που εμφανίζονται και ενσωματωθούν στην εκπόνηση αποτελεσματικότερων συστημάτων (κοινωνικών, κρατικών, τεχνολογικών) προστασίας.

1.5. Διασταύρωση και Οργάνωση των θεωρητικών δεδομένων με τα εμπειρικά ευρήματα

Με σκοπό τον καθορισμό και την συστηματοποίηση σημαντικών μεταβλητών που παίζουν κάποιο ρόλο στην ΕΤΠ, έγινε συσχετισμός θεωρητικών απόψεων με εμπειρικά ευρήματα από διάφορες μελέτες και έρευνες. Οι πίνακες I, II, III, IV παρουσιάζουν μεταβλητές που αποτελούν παράγοντες ρίσκου, βιβλιογραφία πηγών και ευρήματα, τα οποία υποστηρίζουν ή απορρίπτουν θεωρητικές υποθέσεις.

Πίνακας Ι. Βιολογικές θεωρίες

Θεωρία:	**Βιολογικές θεωρίες**	
Αντικείμενο μελέτης:	Υποκειμενικά χαρακτηριστικά φυσιολογικής, βιολογικής, βιοχημικής, γνωστικής φύσης	
Παράγοντες ρίσκου	**Έρευνες/ μελέτες**	**Ευρήματα**
Αυξημένη βιολογική προδιάθεση ή κληρονομικές ρίζες εθισμού	(Jacobs, 1987, Roy, Adinoff, Roehrich, Lamparski, 1988) (Comings et al. 1996). (Blume et al., 1987)	- Μεγαλύτερη πιθανότητα παρουσίασης κάποιου εθισμού σε άτομα τα οποία εμφανίζουν ιστορικό εθισμού στην οικογένεια τους. - Η εκδοχή του γονιδίου της ντοπαμίνης (dopamine D2 receptor gene (DRD2), το οποίο σχετίζεται και με άλλες μορφές εθισμού, (όπως αλκοολισμό) ήταν στο 51% των παθολογικών παικτών, σε σύγκριση με το 26% της ομάδας ελέγχου. Η επίδρασή αυτού του γονιδίου ήταν πιο στενά συνδεδεμένη με την παθολογική ΕΤΠ παρά με άλλα είδη εθισμού.
Αυξημένα επίπεδα ενδορφίνης του πλάσματος (endorphin), αυξημένη διέγερση	(Blaszczynski, Winter & McConaghy, 1986) (Dickerson & Adcock, 1987) (Roby & Lumley, 1995) (Leary & Dickerson, 1985, Anderson & Brown, 1984)	- Τα επίπεδα ενδορφίνης συνδέονται με τη διέγερση - Οι παίκτες οι οποίοι παρουσίασαν μεγαλύτερη διέγερση στο παιχνίδι, είχαν μεγαλύτερη πιθανότητα να συνεχίσουν το παιχνίδι για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα - Οι τακτικοί παίκτες βιώνουν μεγαλύτερη διέγερση από εκείνους που παίζουν λιγότερο συχνά - Βρέθηκε σε παθολογικούς παίκτες μια αύξηση στο ποσοστό καρδιακών παλμών
Επίπεδα σεροτονίνης του εγκεφάλου	Frank, Lester, & Wexler, 1991).	Διαπιστώθηκε υπολειτουργία των συστημάτων σεροτονίνης (5-HT) του εγκεφάλου των παθολογικών παικτών.

Πίνακας Ι. Βιολογικές θεωρίες (συνέχεια)

Θεωρία:	**Βιολογικές θεωρίες**	
Αντικείμενο μελέτης:	Υποκειμενικά χαρακτηριστικά φυσιολογικής, βιολογικής, βιοχημικής, γνωστικής φύσης	
Παράγοντες ρίσκου	**Έρευνες/ μελέτες**	**Ευρήματα**
Γένος	(Derevensky, Gupta & Della Cioppa, 1996; Govoni, et al., 1996; Griffiths, 1989; Gupta & Derevensky, 1998a; Jacobs, 2000; Stinchfield, 2000 στο Dickson et al., 2002) Ladouceur et al., 1994; Volberg, 1994, Wynne et al., 1996)	Η ΕΤΠ είναι πιο δημοφιλής ανάμεσα στους άνδρες παρά στις γυναίκες. Οι άνδρες παίζουν περισσότερο και πιο συχνά. Βάζουν μεγαλύτερα στοιχήματα και έχουν τάση λήψης μεγαλύτερου ρίσκου.
Υπάρχουν διαφορές σε επίπεδα ημισφαιρικής διαφοροποίησης σε παθολογικούς παίκτες	(Lesieur & Rosenthal, 1991, Goldstein, Manowitz, Nora, Swartzberg, & Carlton, 1985, Carlton & Goldstein, 1987, Goldstein & Carlton, 1988)	Διαπιστώθηκε ότι οι παθολογικοί παίκτες γενικότερα παρουσίασαν χαμηλότερα επίπεδα ημισφαιρικής διαφοροποίησης μέσα στον εγκέφαλο από τις ομάδες ελέγχου.

Θεωρία:	**Το ιατρικό μοντέλο ή μοντέλο ασθένειας**	
Αντικείμενο μελέτης:	Ποιοτική διαφορά του παθολογικού παίκτη, που θεωρείται κεντρική στο μοντέλο	
Παράγοντες ρίσκου	Έρευνες/ μελέτες	Ευρήματα
Φυσιολογικός παράγοντας ή ένας συνδυασμός παραγόντων, συμπεριλαμβανομένων και τις περιβαλλοντικές περιστάσεις που ωθούν το άτομο στο παθολογικό παιχνίδι	(Blaszczynski & McConaghy, 1989 Lesieur, 1984)	Το μοντέλο ασθένειας αναπτύχθηκε από νοσοκομειακούς γιατρούς και από αυτο-αναφορές ατόμων με πολύ σοβαρά προβλήματα, που αναζήτησαν θεραπεία (Rosecrance, 1985-86). Επομένως το μοντέλο δεν μπορεί να είναι αντιπροσωπευτικό για ολόκληρο τον πληθυσμό συνολικά, αλλά μόνο για τους "περισσότερο ασθενείς"

Πίνακας ΙΙ. *Ψυχολογικές θεωρίες*

Θεωρία:	**Μοντέλο του Jacobs**	
Αντικείμενο μελέτης:	εντάσσεται μέσα στις βιολογικές και ψυχολογικές προσεγγίσεις	
Παράγοντες ρίσκου	**Έρευνες/ μελέτες**	**Ευρήματα**
Προτείνει δύο αλληλεπιδρώντες παράγοντες που προκαλούν ταλαιπωρία στο άτομο και το οδηγούν σε μια προσπάθεια αυτοθεραπείας με εθιστική συμπεριφορά	Οι Dickerson, Cunningham, England, και Hinchy (1991) υποστηρίζουν τη θεωρία του Jacobs, σημειώνοντας ότι η αρνητική διάθεση, όπως η κατάθλιψη ή ο θυμός, συνδέονται με την αυξανόμενη εμμονή στο παιχνίδι παρά τις απώλειες.	1ος παράγοντας είναι η μονόπλευρη φυσιολογική κατάσταση χρόνιας υπέρ- ή υπό-διέγερσης. 2ος παράγοντας είναι κάποιο ψυχολογικό πρόβλημα όπως απόρριψη ή αβεβαιότητα, που προκαλούν ιδιαίτερο ψυχολογικό πόνο. Χρησιμοποιούν το παιχνίδι ως διαφυγή από μια απωθητική πραγματικότητα, σε μια διαφοροποιημένη κατάσταση συνείδησης.
Θεωρία:	**Ψυχοδυναμικές θεωρίες**	
Αντικείμενο μελέτης:	Η πηγή της συμπεριφοράς είναι εξ ολοκλήρου εσωτερική, ασυνείδητη, και πέρα από τον εκούσιο έλεγχο του ατόμου.	
Παράγοντες ρίσκου	**Έρευνες/ μελέτες**	**Ευρήματα**
Ο Wildman (1997) έχει προτείνει ότι η προβληματική ΕΤΠ είναι αποτέλεσμα της αλληλεπίδρασης των τριών ισχυρών ψυχολογικών παραγόντων: της σεξουαλικότητας, της επιθετικότητας και της ενοχής.	Haustein και Schurgers (1992)	Σε έρευνα σε παθολογικούς παίκτες που βρισκόταν σε θεραπεία, προσδιορίστηκαν τέσσερις καταστάσεις που ενεργούσαν ως ωθήσεις. Η μεγάλη πλειοψηφία (90%) δοκιμάζει μια "μεγάλη νίκη" στην αρχή της σταδιοδρομίας της ενασχόλησης τους με τα τυχερά παιχνίδια. Περίπου οι μισοί δήλωσαν επίσης χωρισμό ή απώλεια προσώπου ως ωθητικό παράγοντα. Κάθε τρίτος ανέφερε ότι η αρχή γάμου ή άλλης στενής σχέσης συνέπεσε με την αρχή της προβληματικής ΕΤΠ, και η σχεδόν ίδια αναλογία ανέφερε επαγγελματική επιτυχία που συνόδευσε την έναρξη της προβληματικής ΕΤΠ.
Δύναμη του εγώ	(Sassatelli, 1993, Stein, 1971)	Το παθολογικό παιχνίδι έχει συνδεθεί με τη χαμηλή δύναμη του εγώ όπως αναφέρεται στον Wildman, 1997.

Πίνακας ΙΙ. *Ψυχολογικές θεωρίες*

Θεωρία:	**Θεωρία προσωπικότητας ή γνωρισμάτων**	
Αντικείμενο μελέτης:	Μελετάει γνωρίσματα προσωπικότητας που μπορεί να είναι αιτία του προβλήματος	
Παράγοντες ρίσκου	**Έρευνες/ μελέτες**	**Ευρήματα**
Κατάθλιψη	(Blaszczynski και McConaghy, 1988 Graham και Lowenfeld, 1986, Moravec και Munley, 1983, Blaszczynski, McConaghy και Frankova 1990). (Gupta & Derevensky, 1998a, 1998b; Marget, Gupta & Derevensky, 1999; Nower, Gupta, & Derevensky, 2000 στο Dickson et al., 2002)	Το παθολογικό παιχνίδι κατά συνέπεια έχει συνδεθεί με υψηλά επίπεδα κατάθλιψης. Η αρνητική διάθεση, όπως η κατάθλιψη ή ο θυμός, συνδέθηκε με την αυξανόμενη εμμονή στο παιχνίδι παρά τις όποιες απώλειες. Αυτή η σύνδεση δεν έχει υποστηριχθεί παγκοσμίως (Roy, Custer, Lorenz και Linnoila, 1989, Dell, Ruzicka και Palisi, 1981).
Παρορμητικότητα	(Carlton & Goldstein, 1987, Carlton & et al, 1987, Gupta & Derevensky, 1998, Zimmerman et al., 1985)	Αυξημένη παρορμητικότητα, ελλειμματικός έλεγχος παρόρμησης και αναζήτηση έντονης συγκίνησης. Προβλήματα διάσπασης προσοχής, μπορεί εν μέρει να εξηγούνται από την ύπαρξη παρορμητικότητας των παθολογικών παικτών.
Εξωστρέφεια	(Gupta & Derevensky, 1997b, 1998)	Υψηλή εξωστρέφεια (High extroversion).
Άγχος	(Blaszczynski and McConaghy, 1989a; Zimmerman, Meeland, and Krug, 1985; Dell, Ruzicka, and Palisi, 1981)	Αποτελέσματα ερευνών που συνδέουν το άγχος με την προβληματική ΕΤΠ, είναι αλληλοσυγκρουόμενα.
Επιθυμία για έλεγχο	(Dash, 1994, όπως αναφέρεται σε Wildman, 1997)	Ανάμεσα σε παθολογικούς παίκτες καταγράφηκε υψηλή επιθυμία για έλεγχο.
Αυτοέλεγχος	(Corless και Dickerson, 1989)	Οι παθολογικοί παίκτες παρουσίασαν χαμηλό αυτοέλεγχο.
Πλήξη	(Blaszczynski, McConaghy και Frankova 1990)	Οι παθολογικοί παίκτες είναι περισσότερο επιρρεπής στη πλήξη.

Πίνακας ΙΙ. *Ψυχολογικές θεωρίες (συνέχεια)*

Θεωρία:	**Θεωρία προσωπικότητας ή γνωρισμάτων**	
Αντικείμενο μελέτης:	Μελετάει γνωρίσματα προσωπικότητας που μπορούν να είναι αιτία του προβλήματος	
Παράγοντες ρίσκου	**Έρευνες/ μελέτες**	**Ευρήματα**
Υπάρχει σύνδεση της διαταραχής της αντικοινωνικής προσωπικότητας με την παθολογική ΕΤΠ	(Wildman, 1997, Blaszczynski και McConaghy, 1994b).	Οι Blaszczynski και McConaghy διαπίστωσαν ότι το 15% των παθολογικών παικτών (1994a) ικανοποίησε τα DMS-III κριτήρια της αντικοινωνικής προσωπικότητας. Όμως, οι παραβάσεις που χρησιμοποιήθηκαν για να γίνει η διάγνωση των στοιχείων της αντικοινωνικής προσωπικότητας, εμφανίστηκαν ως αποτελέσματα προβλημάτων που συνδέονται με το παθολογικό παιχνίδι
Νεύρωση και κοινωνιοπαθολογία	(Zimmerman, Meeland και Krug, 1985).	Άλλες ψυχοπαθολογικές αποκλίσεις που ερευνώνται ως σχετικές με την προβληματική ΕΤΠ, είναι η νεύρωση και η κοινωνιοπαθολογία.
Ύπαρξη ψυχοπαθητικής απόκλισης	(Graham και Lowenfeld, 1986 Moravec και Munley, 1983)	Οι μετρήσεις της ψυχοπαθητικής απόκλισης αυξήθηκαν για τους προβληματικούς παίκτες όταν χρησιμοποιήθηκε το Ερωτηματολόγιο Προσωπικότητας Μινεσότας Multiphasic (Πολλαπλών Φάσεων) (MMPI).
Προσανατολισμός προς επιτεύγματα επιδεξιμανίας, κυριαρχίας, ετεροφυλοφιλίας, υποχώρησης και αντοχής	Moravec και Munley (1983)	Ο Wildman αναφέρει (1997), την μελέτη των Moravec και Munley (1983) που περιγράφει την υπάρχουσα κοινή άποψη για τους παθολογικούς παίκτες ότι είναι δραστήριοι, ευφυείς και επιδέξιοι. Όμως, αυτά τα συμπεράσματα δεν μπορούν να γενικευτούν γιατί κάποιες άλλες μελέτες που χρησιμοποίησαν διαφορετικά γνωρίσματα της προσωπικότητας, απέτυχαν να θεμελιώσουν τα αρχικά συμπεράσματα. Ο Taber και οι συνεργάτες του (1986) δεν βρήκαν σε παθολογικούς παίκτες ισχυρότερο κίνητρο για επιτεύγματα από το μέσο όρο.
Σύνδεση με τη διαταραχή της ναρκισσιστικής προσωπικότητας	(Livingston, 1974, Taber και λοιποί., 1986)	Ανάμεσα σε παθολογικούς παίκτες βρέθηκε υψηλή συχνότητα της διαταραχής της ναρκισσιστικής προσωπικότητας

Πίνακας ΙΙ. *Ψυχολογικές θεωρίες (συνέχεια)*

Θεωρία:	**Θεωρία προσωπικότητας ή γνωρισμάτων**	
Αντικείμενο μελέτης:	Μελετάει γνωρίσματα προσωπικότητας που μπορούν να είναι αιτία του προβλήματος	
Παράγοντες ρίσκου	**Έρευνες/ μελέτες**	**Ευρήματα**
Προσαρμοστικότητα και αυτοπειθαρχία	Gupta & Derevensky, 1997b; Taber et al., 1986	Χαμηλή προσαρμοστικότητα και αυτοπειθαρχία.
Αυτοεκτίμηση	Gupta & Derevensky, 1998	Οι νέοι με προβλήματα ΕΤΠ έχουν χαμηλότερη αυτοεκτίμηση σε σύγκριση με άλλους νέους.
Ιδέες για αυτοκτονία	Gupta & Derevensky, 1998; Ladouceur et al., 1994; Lesieur et al., 1991	Οι νέοι με προβλήματα ΕΤΠ δηλώνουν σε μεγαλύτερο βαθμό ιδέες για αυτοκτονία και απόπειρες.
Δεξιότητες γενικού χειρισμού συμπεριφοράς	Margret et al., 1999, Nower et al., 2000 στο Dickson et al., 2002)	Φτωχές δεξιότητες γενικού χειρισμού συμπεριφοράς (Poor Coping Skills).
Ανταγωνισμός, αναζήτηση των συγκινήσεων και αναβολή της ικανοποίησης	(Griffiths & Delfabbro, 2001)	Βρέθηκε ότι γνωρίσματα όπως ο ανταγωνισμός, η αναζήτηση συγκινήσεων και η αναβολή της ικανοποίησης παίζουν ρόλο στην εμφάνιση, ανάπτυξη και συντήρηση της προβληματικής ΕΤΠ.
Διαφορετικοί τύποι γνωρισμάτων συνδέονται με διαφορετικούς τύπους παιχνιδιών	(Adkins, Kruedelbach, Toohig, και Rugle, 1987).	Οι παίκτες "ικανότητας" (εκείνοι που στοιχηματίζουν περισσότερο στο πόκερ ή σε αθλητικά γεγονότα) είναι πιθανότερο να είναι εξωστρεφείς και με στοιχεία υπομανίας (hypomanic) και λιγότερο να υποφέρουν από κατάθλιψη όπως οι παίκτες της "τύχης" (οι οποίοι στοιχηματίζουν σε λαχειοφόρες αγορές ή παίζουν "κουλοχέρηδες" (slot machines). Ο Selzer (1992) υποστηρίζει κλινικά αυτήν την κατηγοριοποίηση και σημειώνει ότι οι παίκτες "ικανότητας" είναι πιθανότερο να έχουν διαταραχές προσωπικότητας, ενώ οι παίκτες "τύχης" είναι πιθανότερο να έχουν συναισθηματικές διαταραχές.

Πίνακας ΙΙ. *Ψυχολογικές θεωρίες (συνέχεια)*

Θεωρία:	**Θεωρία εθισμένης προσωπικότητας**	
Αντικείμενο μελέτης:	Διάφορα είδη εθισμού και εξαρτήσεων	
Παράγοντες ρίσκου	**Έρευνες/ μελέτες**	**Ευρήματα**
Υπάρχει τύπος προσωπικότητας που είναι πιο επιρρεπής στα διάφορα είδη εθισμού και εξαρτήσεων	1. Blaszczynski, 1985, Blaszczynski, Buhrich και McConaghy, 1987)	1. Στα τεστ προσωπικότητας, τα αποτελέσματα αλκοολικών, παθολογικών παικτών και χρηστών φαρμάκων (συχνά χρησιμοποιούνται χρήστες ηρωίνης για τη σύγκριση) είναι παρόμοια.
	2. (McCormick, Taber, Kruedelbach, και Russo, 1987)	2. Μια μελέτη κατέληξε στο συμπέρασμα ότι οι παίκτες, ενώ είναι παρόμοιοι με τους αλκοολικούς, είναι πιο ακραίοι στις αποκλίσεις της προσωπικότητάς τους από τους αλκοολικούς.
	3. Taber, Russo, Adkins και McCormick(1986)	3.Τα συμπεράσματα των Taber, Russo, Adkins και McCormick ήταν παρόμοια, περίπου το 54% των προβληματικών παικτών παρουσίαζαν επίσης και προβλήματα αλκοολισμού.
Πολλαπλός εθισμός	1. Lesieur, Blume (1987)	1. Οι Lesieur, Blume διαπίστωσαν ότι περίπου το 9% των ανθρώπων που παρακολουθούσαν πρόγραμμα αποτοξίνωσης για αλκοολισμό και ναρκωτικά, ήταν παθολογικοί παίκτες και άλλο ένα 10% παρουσίαζαν ορισμένα συμπτώματα προβληματικών παικτών.
	2. Ramirez, McCormick, Russo και Taber (1983), και των Ciarrocchi, Kirshner και Fallik (1991)	2. Σχετικά συμπεράσματα προκύπτουν επίσης από άλλες έρευνες.
	3. Lesieur και Blume (1993)	3. Οι Lesieur και Blume (1993a) έκαναν ανασκόπηση σε διάφορα άλλα άρθρα, όπου εντόπισαν την ύπαρξη σχέσεων μεταξύ παθολογικού παιχνιδιού και διάφορων ειδών εθισμού, συμπεριλαμβανομένων και διατροφικών διαταραχών.

Πίνακας ΙΙ. *Ψυχολογικές θεωρίες (συνέχεια)*

Θεωρία:	**Γνωστική-συμπεριφοριστική Θεωρία**	
Αντικείμενο μελέτης:	Εστιάζουν στο ρόλο γνωστικών διαδικασιών για την έναρξη και συντήρηση της ΕΤΠ	
Παράγοντες ρίσκου	**Έρευνες/ μελέτες**	**Ευρήματα**
Ύπαρξη ενίσχυσης συμπεριφοράς	(Sharpe and Tarrier, 1993, Walker, 1992).	Υπάρχει ενίσχυση μέσω της αυξανόμενης διέγερσης ως αποτέλεσμα ΕΤΠ, και υπάρχει μερική ενίσχυση μέσω υλικών, χρηματικών ανταμοιβών. Οι παίκτες μαθαίνουν ότι οι νίκες δεν θα είναι συνεχόμενες, όμως θα εμφανίζονται μερικές φορές και έτσι μαθαίνουν να συνεχίζουν την ΕΤΠ παρά τις επαναλαμβανόμενες απώλειες
Φτωχές δεξιότητες αντιμετώπισης της ανάπτυξης της προβληματικής ΕΤΠ	Rugle (1993)	Ο Rugle υποστηρίζει ότι οι παίκτες στερούνται ορισμένα στοιχεία στις εσωτερικές ψυχολογικές δομές τους. Αυτό οδηγεί σε χάσματα ταυτότητας και δομών του εγώ, όπως και σε ανεπαρκή γνωστικά και συναισθηματικά πλαίσια. Αυτά τα χάσματα δημιουργούν δυσκολίες στην διαχείριση πολλών πτυχών της ζωής, συμπεριλαμβανομένων διαπροσωπικών σχέσεων, οικειότητας, συνεπειών συμπεριφοράς και αρνητικών επιπτώσεων.
Γνωστικές προκαταλήψεις	(Walker, 1992, Griffiths, 1990, 1990a).	Σημαντικό ρόλο στη διατήρηση της ΕΤΠ διαδραματίζουν γνωστικές προκαταλήψεις. Αυτές οι προκαταλήψεις περιλαμβάνουν την παραίσθηση ελέγχου και λανθασμένες αξιολογήσεις.

Πίνακας ΙΙ. *Ψυχολογικές θεωρίες (συνέχεια)*

Θεωρία:	**Θεωρία της κοινωνικής μάθησης**	
Αντικείμενο μελέτης:	Η ΕΤΠ είναι συμπεριφορά που μαθαίνεται μέσω μίμησης, είτε ενός προσώπου που θαυμάζει το άτομο είτε κάποιου με τον οποίον βρίσκεται σε συχνή επαφή.	
Παράγοντες ρίσκου	**Έρευνες/ μελέτες**	**Ευρήματα**
Η συχνότητα της ΕΤΠ και τα χρηματικά ποσά που στοιχηματίζονται, καθορίζονται από το κοινωνικό πλαίσιο (κοινωνικοί και θεσμικοί καθοριστικοί παράγοντες)	Πολλές θεωρίες εμπλέκονται έμμεσα στα πλαίσια της κοινωνικής θεωρίας μάθησης (Dickerson & Adcock, 1987, Blaszczynski, Wilson & McConaghy, 1986) ή ενσωματώνουν κάποιες αρχές της (Cornish, 1978, όπως αναφέρεται σε Wildman,1997, Dickerson, 1984, Brown, 1986)	Οι ευκαιρίες για ΕΤΠ επηρεάζονται από το είδος του επαγγέλματος, τον ελεύθερο χρόνο του ατόμου, την κοινωνική ομάδα που ανήκει, τη γεωγραφική διαθεσιμότητα των χώρων της ΕΤΠ και γενικών απόψεων για τη διαχείριση χρημάτων (Brown, 1988).
Πολιτιστικές συνθήκες	(Brown, 1987, Stirpe, 1996)	Πολιτιστικές συνθήκες, όπως η επικρατούσα στάση απέναντι στην ΕΤΠ και οι κυρίαρχες αξίες κοινωνικών ομάδων του πλαισίου αναφοράς των παικτών.
Έλλειψη κοινωνικής γνώσης για τους κινδύνους ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια.	(Gupta & Derevensky, 1996; Wood & Griffiths, 1998, 2000 στο Dickson et al., 2002)	Βρέθηκε ότι οι γονείς και τα μέλη των οικογενειών δεν γνωρίζουν για τους κινδύνους που εγκυμονεί η ΕΤΠ για τα παιδιά που παίζουν τακτικά.
Κοινωνική αποδοχή	1.(Stinchfield & Winters, 1998 2. Azmier, 2000; Gupta & Derevensky, 1997a. 3. Griffiths, 1995; Kallick-Kaufmann, 1979 στο Dickson et al., 2002)	1. Η ΕΤΠ διαφημίζεται ευρέως και είναι διαθέσιμη στους νέους. 2. Νέοι υπογραμμίζουν ότι η ΕΤΠ είναι μια αποδεκτή δραστηριότητα ενηλίκων. 3.Επίσης βρέθηκε ότι η στάση προς την ΕΤΠ σχετίζεται θετικά με την διαθεσιμότητα και την κοινωνική αποδοχή.
Οικογένεια	(Gupta & Derevensky, 1997a, 1997b στο Dickson et al., 2002)	Παθολογικοί παίκτες αναφέρουν ότι ξεκίνησαν νωρίς την ΕΤΠ με τα μέλη της οικογένειας τους.
ΜΜΕ, τηλεοπτική διαφήμιση λαχειοφόρου και διαφήμιση σε εμπορικά κέντρα	(Carlson & Moore,1998(b) Media Independent Television Commission, 1995, Fisher & Balding, 1998 στο Marotta & Hynes 2003)	Οι νέοι οι οποίοι γνωρίζουν περισσότερα από διαφήμιση της λαχειοφόρου, είναι πιθανότερο να λάβουν μέρος σε αυτήν.

Πίνακας ΙΙΙ. *Κοινωνιολογικές Θεωρίες*

Θεωρία:	**Κοινωνιολογικές Θεωρίες**	
Αντικείμενο μελέτης:	Η κοινωνιολογική προσέγγιση προτείνει ότι προβλήματα της ΕΤΠ δεν είναι απαραιτήτως καταναγκαστικά, ή ακόμα και καταστρεπτικά ή παράλογα (Oldman, 1974 Rosecrance, 1988)	
Παράγοντες ρίσκου	**Έρευνες/ μελέτες**	**Ευρήματα**
Βίωμα ευχαρίστησης και ικανοποίησης από την ΕΤΠ	(Holtgraves, 1988).	Οι παίκτες πρέπει να νιώσουν μια ορισμένη δόση ευχαρίστησης και ικανοποίησης από την ΕΤΠ, αλλιώς επιμένουν σε αυτή τη συμπεριφορά (Stein, 1993). Η ΕΤΠ σε ορισμένα συγκεκριμένα πλαίσια παρέχει την ευκαιρία για τον παίκτη να παίζει ένα συναρπαστικό ρόλο, αυτόν του "μεγάλου πορτοφολά", στον οποίον όλοι δείχνουν πολύ σεβασμό (Holtgraves, 1988).
Ιδιότητα μέλους σε μια κοινωνική υποομάδα που ασχολείται με τα τυχερά παιχνίδια	1. (Hayano, 1982 Martinez, 1983, Rosecrance, 1985,1988 Ashley, 1990). 2. (Ocean & Smith, 1993)	1. Η κοινωνική υπο-ομάδα όπου ανήκει ο παίκτης η οποία ασχολείται με τυχερά παιχνίδια, αντιδρά στις οικονομικές απώλειες, και παρέχει στον προβληματικό παίκτη και τους ανθρώπους που είναι όμοιοι του μια ταυτότητα, μια γλώσσα. 2. Ο παίκτης υποχωρεί ουσιαστικά σε αυτήν την υπο-ομάδα όταν γίνεται αντιληπτή η απειλή από την ευρύτερη κοινωνική δομή.
Ευκολία πρόσβασης στα τυχερά παιχνίδια	1. (Jacques et al., 2000; Griffiths, 1995 in Dicksonet. al., 2002). 2. (Custer, 1982; Dickerson, 1989, 1995; Dielman, 1979; Kallick-Kaufmann, 1979; McMillen, 1995; Marcum & Rowen, 1974; Skolnick, 1978; Weinstein & Deitch, 1974 στο Griffiths & Delfabbro, 2001)	1. Βρέθηκε ότι η ευκολότερη πρόσβαση σχετίζεται με αύξηση της ΕΤΠ, με περισσότερα χρήματα για τυχερά παιχνίδια και με αύξηση του αριθμού προβληματικών παικτών 2. Άλλες έρευνες επίσης υποστηρίζουν την ύπαρξη θετικής συσχέτισης μεταξύ της εύκολης πρόσβασης και της συστηματικής και προβληματικής ΕΤΠ.
Ελλειπή γνώση για την ΕΤΠ στα σχολεία	(Gupta & Derevensky, 1996; Wood & Griffiths, 1998, 2000 στο Dickson et al., 2002).	Οι εκπαιδευτικοί δεν γνωρίζουν τον αριθμό των παιδιών που παίζουν τυχερά παιχνίδια σε τακτική βάση.

Πίνακας IV. *Οικονομικές θεωρίες*

Θεωρία:	**Οικονομικές Θεωρίες**	
Αντικείμενο μελέτης:	Τα οικονομικά μοντέλα διακρίνουν μεταξύ δύο βασικών κινήτρων την ΕΤΠ : 1) την ελπίδα για μεγάλη αύξηση προσωπικού πλούτου και 2) το κίνητρο της ψυχαγωγίας	
Παράγοντες ρίσκου	**Έρευνες/ μελέτες**	**Ευρήματα**
Η ελπίδα για μεγάλη αύξηση προσωπικού πλούτου και κίνητρο ψυχαγωγίας	(Ignatin και Smith, 1976)	Αντίθετα από εκείνους που παίζουν με ελπίδα αύξησης προσωπικού πλούτου, εκείνοι που παίζουν για ψυχαγωγία είναι πιθανότερο να παίζουν τυχερά παιχνίδια με σταθερά στοιχήματα και όχι σε λαχειοφόρο αγορά, που προσφέρουν χαμηλή ψυχαγωγική αξία και πρέπει να περιμένει κανείς κάποιο χρονικό διάστημα για αποτέλεσμα. Επομένως, εκείνοι που πιθανώς να ενδιαφερθούν για την ΕΤΠ ως ψυχαγωγία είναι πιο εύποροι και κατά μέσον όρο νεότεροι ή/και από μικρότερες οικογένειες.
Ο Smith επισήμανε ότι η πιθανότητα κέρδους τείνει να υπερεκτιμάται και η πιθανότητα απώλειας να υποτιμάται (όπως αναφέρει ο Eadington, 1988).	Eadington, 1988	Ο Eadington αναφέρει την μελέτη του Snyder (1978) υπέρ της παρατήρησης του Smith, που προτείνει ότι οι παίκτες του ιπποδρόμου τείνουν να μην ποντάρουν στα άλογα που έχουν μεγαλύτερες πιθανότητες να κερδίσουν αλλά σε αυτά με μικρότερες πιθανότητες αλλά **μεγαλύτερα κέρδη** σε περίπτωση νίκης, στην ουσία υπερεκτιμώντας την πιθανότητα αυτή. Μια εναλλακτική εξήγηση είναι ότι η δυνατότητα να συνεχίσει την ΕΤΠ και για να παραμείνει "σε δράση", έχει μεγαλύτερη αξία για τον προβληματικό παίκτη από τα χρήματα που ξοδεύει για να μείνει σε αυτήν.

ΜΕΡΟΣ 2 – Μεθοδολογία

2.1. Θεωρητική μέθοδος – ανάλυση και σύνθεση βιβλιογραφίας

Μερικές από τις πιο χαρακτηριστικές σύγχρονες τάσεις, οι οποίες επιδεικνύουν την παραδειγματική εξέλιξη της ψυχολογίας και για αυτό το λόγο είναι σκόπιμο να λαμβάνονται υπόψη κατά την εκπόνηση της ψυχολογικής έρευνας, είναι οι εξής (Zhuravliov, 2007):

«Πρώτον, είναι η συνεχόμενη κίνηση της ψυχολογίας προς την ενωτική, συνθετική ή ολοκληρωμένη μεθοδολογία, η εκπόνηση, η ανάπτυξη και η χρήση της οποίας λαμβάνει χώρα σε τελείως διαφορετικές συγκεκριμένες μορφές. Πρώτα από όλα, αυτό σχετίζεται με τη συνθετική, τη συστημική, τη συνεργατική και άλλες προσεγγίσεις στην ψυχολογική επιστήμη, ως τρόπων οργάνωσης ερευνών και ερμηνείας των υπό μελέτη δεδομένων.

Δεύτερον, κατά τα τελευταία 15 χρόνια σταθεροποιείται η τάση στις έρευνες του ατόμου και των κοινωνικών ομάδων, τα οποία αντιλαμβάνονται ως μεμονωμένα και συλλογικά υποκείμενα, τα οποία είναι ικανά για δραστήρια, αυτο-πραγματοποιήσιμη και κοινωνικά υπεύθυνη δραστηριότητα, την εκούσια διαχείριση και αντίδραση της υποκειμενικής συμπεριφοράς.

Τρίτον, η τάση των ανθρωπιστικών επιστημών να κινούνται από τη διερεύνηση φαινομένων, τα οποία έγιναν πιο κατανοητά και για αυτό το λόγο πιο απλά, προς την εκπόνηση των περισσότερο μη κατανοητών δύσκολων φαινομένων, τα οποία είναι μέρος της κάθε ιστορικής περιόδου. Σε αυτό το σημείο υπογραμμίζεται η δυνατότητα διερεύνησης του φαινομένου με τον ήδη υπάρχοντα θεωρητικό και εμπειρικό εξοπλισμό».

Επίσης, στην εξέλιξη των μεθόδων της ψυχολογικής έρευνας υπάρχουν οι εξής τάσεις (Zhuravliov, 2007):

- η τάση ολοκλήρωσης των μεθόδων αυτών βασισμένη στην αρχή αλληλοσυμπλήρωσης,
- η αναζήτηση πρωτοποριακών μεθόδων οργάνωσης έρευνας και εκπόνηση ολοκληρωμένων ερευνητικών προγραμμάτων, τα οποία συλλέγουν πρωτογενή δεδομένα, και την περαιτέρω ανάλυσή τους,
- η ολοκλήρωση ή τουλάχιστον, αλληλοσυμπλήρωση ποιοτικών ποσοτικών μεθόδων έρευνας, της ιδεογραφικής και νομοθετικής προσέγγισης και γενικότερα η χρήση μεθόδων φυσικών επιστημών και φιλολογίας στην μελέτη ψυχολογικών φαινομένων.

Η μεθοδολογική βάση της έρευνας αποτελείται από σύγχρονες θεωρίες εμφάνισης και εξέλιξης προβληματικής ΕΤΠ, θεωρίες παιγνίων, θεωρίες εξάρτησης, θεωρίες προσωπικοτήτων και οικολογικο-κοινωνικά μοντέλα. Επίσης χρησιμοποιούνται αποτελέσματα από θεωρητικές και εμπειρικές έρευνες, οι οποίες έχουν ως επιστημονικό αντικείμενο την προβληματική και

παθολογική συμπεριφορά κατά τη διαδικασία της ΕΤΠ.

2.1.1. Διατύπωση Προβλήματος

Διάφοροι επιστημονικοί κλάδοι διεξάγουν τα τελευταία χρόνια έρευνες πάνω στο θέμα της προβληματικής και παθολογικής ΕΤΠ. Η ανάλυση της σχετικής με το θέμα βιβλιογραφίας δείχνει ότι:

1. Οι υπάρχουσες θεωρίες εξηγούν την εμφάνιση και εξέλιξη του προβλήματος *μονόπλευρα* και δεν συνδυάζουν επαρκώς υπάρχοντα αποτελέσματα μεταξύ τους. Υπάρχει έλλειψη μελέτης της προβληματικής ΕΤΠ στα πλαίσια των θεωρητικών προσεγγίσεων μελέτης του προβλήματος (κοινωνιοπαθολογία).
2. Πολλά ψυχομετρικά εργαλεία βασίζονται σε *κλινική αξιολόγηση* συμπτωματολογίας και δεν υπάρχουν επαρκή εργαλεία αυτο-αξιολόγησης.
3. Υπάρχουν αντιθέσεις μεταξύ της μεγάλης ανάγκης υλοποίησης προληπτικών προγραμμάτων και ελλιπούς εκπόνησης αποτελεσματικών κοινωνικών συστημάτων προστασίας και πρόληψης εθισμού στα τυχερά παιχνίδια.
4. Από την μια πλευρά, δεν έχουν ερευνηθεί αρκετά τα στοιχεία και οι πληροφορίες από διάφορα πεδία γνώσης τα οποία επηρεάζουν την εμφάνιση του προβλήματος και από την άλλη, στοιχεία τα οποία έχουν προληπτική επιρροή στη συμπεριφορά ώστε να παίζει κανείς υπεύθυνα σε τυχερά παιχνίδια.
5. Επίσης υπάρχουν κενά μεταξύ των δυνατοτήτων που προσφέρουν οι νέες τεχνολογίες που εξαπλώνονται σε όλες κοινωνικές πλευρές της ζωής και χρήσης αυτών των τεχνολογιών για πρόληψη δημιουργίας εξαρτημένης ενασχόλησης με τυχερά παιχνίδια.

Σκοπός της έρευνας: ***Μελέτη θεωρητικών και εμπειρικών στοιχείων που σχετίζονται με τις διαστάσεις της προβληματικής ΕΤΠ, με σκοπό τη δημιουργία βάσης δεδομένων για την εκπόνηση προληπτικού μοντέλου.***

2.1.2. Θεωρητικό-μεθοδολογικό πλαίσιο

Επανειλημμένες έρευνες πάνω στην προβληματική συμπεριφορά κατά την ΕΤΠ δείχνουν ότι τα διάφορα είδη τυχερών παιχνιδιών έχουν διαφορετική πιθανότητα πρόκλησης εξάρτησης σε αυτά και ενώ υπάρχουν διαφορές στα συμπτώματα και προβλήματα. Επίσης υπάρχουν ενδείξεις ότι η προβληματική συμπεριφορά παρουσιάζεται ως ένα φαινόμενο σε μια συνεχόμενη γραμμή όπου από τη μια πλευρά υπάρχει παθολογική εξάρτηση και από την άλλη ελάχιστα προβλήματα. Μεγάλο ρόλο επίσης παίζουν διάφοροι παράγοντες στο περιβάλλον του ατόμου. Για την πιο

αποτελεσματική συγκέντρωση και ανάλυση στοιχείων θα γίνει η εισαγωγή της έννοιας του κοινωνικού-πολιτιστικού πλαισίου ως μεθοδολογική βάση της παρούσας έρευνας.

Η θεώρηση του κοινωνικού-πολιτιστικού πλαισίου αποτελεί μια κατεύθυνση στην ψυχολογία η οποία τονίζει την ανάγκη της μελέτης των ψυχολογικών φαινομένων σε σχέση με το περιβαλλοντικό πλαίσιο στο οποίο αυτά τα φαινόμενα εκδηλώνονται. Επίσης εξετάζει τις επιδράσεις του περιβαλλοντικού πλαισίου στην εμφάνιση και διαμόρφωση κάθε ψυχολογικού φαινομένου.

Διάφοροι ψυχολόγοι πραγματεύτηκαν την θεώρηση του πλαισίου (Γεώργας, 1990β, σελ. 73-81, Levin (1951), του Brunswick (1955α, 1955β) και του Barker (1968).

Η θεωρία του δυναμικού πεδίου του Levin πραγματεύεται τη μελέτη του ατόμου μέσα στα πλαίσια τόσο του φυσικού όσο και του ψυχολογικού περιβάλλοντός του. Η θεωρία του Brunswick τονίζει ότι η συμπεριφορά του ατόμου καθορίζεται από τα σχήματα των στοιχείων που το περιβάλλουν και ότι το έργο της ψυχολογίας είναι η ανάλυση δύο συστημάτων, του περιβάλλοντος και της συμπεριφοράς. Ο Barker (1968) υποστήριξε ότι υπάρχει μια μοναδική σχέση ανάμεσα σε συγκεκριμένους χώρους συμπεριφοράς και στο είδος των αλληλεπιδράσεων που εκδηλώνονται σε αυτούς και τόνισε τη σημασία του πλαισίου, δηλαδή του τόπου και του χρόνου στον οποίο βρίσκεται το πρόσωπο, για τη μελέτη και ανάλυση της κοινωνικής του συμπεριφοράς.

Μια από τις σημαντικές προσφορές στην θεώρηση πλαισίου ήταν η θεωρία του Bronfenbrenner (1977) για την ανθρώπινη ανάπτυξη. Ο Bronfenbrenner ορίζει την θεώρηση πλαισίου ως "την επιστημονική μελέτη της επάλληλης και αμοιβαίας συμμόρφωσης, κατά τη διάρκεια της ζωής, μεταξύ ενός αναπτυσσόμενου ατόμου και του διαρκώς μεταβαλλόμενου περιβάλλοντός του, καθώς η διαδικασία αυτή επηρεάζεται από σχέσεις εντός και μεταξύ του συγκεκριμένου περίγυρου του, και επίσης όπως επηρεάζεται από το γενικότερο κοινωνικό πλαίσιο" (Bronfenbrenner, 1977, σελ. 514).

Κατά τον Bronfenbrenner, η κατανόηση της ανθρώπινης ανάπτυξης απαιτεί αντίληψη του περιβάλλοντος ως ενός συνόλου υποσυστημάτων τα οποία ενσωματώνονται ιεραρχικά το ένα στο άλλο, αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και περικλείουν τα συγκεκριμένα περιβάλλοντα στα οποία το άτομο συμμετέχει. Υπάρχουν τέσσερα υποσυστήματα: α) το *μικροσύστημα* αντιπροσωπεύει το σύμπλεγμα των αλληλεπιδράσεων ατόμου και συγκεκριμένου περίγυρου, όπως είναι το σπίτι, το σχολείο β) το *μεσοσύστημα* αναφέρεται στις σχέσεις μεταξύ των μικροσυστημάτων, όπως αλληλεπιδράσεις μεταξύ οικογένειας και σχολείου γ) το *εξωσύστημα* περιλαμβάνει τους κοινωνικούς θεσμούς που επηρεάζουν το άτομο έμμεσα στο άμεσό του περιβάλλον, όπως η γειτονιά του και δ) το *μακροσύστημα* αναφέρεται σε γενικούς κοινωνικούς θεσμούς, οι οποίοι

διέπουν τα τρία άλλα υποσυστήματα, όπως το οικονομικό ή το νομικό σύστημα.

Ο Γεώργας έχει εκπονήσει μια κοινωνική θεώρηση (Γεώργας 1990β, Georgas, 1988, 1993), η οποία είναι χρήσιμη για μια πιο συστηματική ταξινόμηση των στοιχείων του φυσικού και κοινωνικού περιβάλλοντος. Η θεώρηση αυτή αποτελείται από τα ακόλουθα μέρη: 1) το οικολογικό πλαίσιο, 2) το κοινωνικό-πολιτιστικό πλαίσιο, 3) τους δεσμούς με πρόσωπα και ομάδες στη μικρή κοινότητα, 4) την οικογένεια, και 5) τις ψυχολογικές διαστάσεις του προσώπου.

Το μοντέλο είναι χρήσιμο για την ανάλυση των αμφίδρομων σχέσεων μεταξύ έξι παραγόντων οι οποίοι ενδέχεται να διαμορφώνουν τις ψυχολογικές ιδιότητες του ατόμου.

Στην τοπολογική παράσταση της θεωρίας χρησιμοποιούνται ομόκεντροι κύκλοι, το κέντρο των οποίων αποτελεί το άτομο. Ανάλογα με την απόσταση οι επιμέρους δυνάμεις επιδρούν στην ανθρώπινη συμπεριφορά σε διαφορετικό βαθμό. Η χρήση τοπολογικών εννοιών υποδηλώνει επίσης, ότι οι σχέσεις ανάμεσα στα στοιχεία του μοντέλου είναι σχέσεις αλληλεπίδρασης. Οι παράγοντες είναι οι εξής:

Το οικολογικό πλαίσιο, το οποίο περιλαμβάνει μεταβλητές του φυσικού περιβάλλοντος, όπως οι κλιματολογικές και γεωγραφικές συνθήκες, χωροταξικά και δημογραφικά στοιχεία.

Το κοινωνικό-πολιτιστικό πλαίσιο αναφέρεται σε στοιχεία που αποτελούν αντικείμενο της κοινωνιολογίας. Τα κύρια στοιχεία είναι οι θεσμοί της κοινωνίας: το οικονομικό σύστημα, οι πολιτικοί και νομικοί θεσμοί, το εκπαιδευτικό σύστημα, η θρησκεία και τα μέσα μαζικής επικοινωνίας. Ο παράγοντας αυτός αντανακλά την έννοια "Gesellschaft" του Toennies με την οποία περιγράφει τους κοινωνικούς θεσμούς στις σύγχρονες κοινωνίες, οι οποίοι αναφέρονται σε αφηρημένες έννοιες - σε κοινωνιολογικές επινοήσεις.

Οι δεσμοί με άτομα και ομάδες μέσα σε μικρές κοινότητες αναφέρονται στην ποσότητα και την ποιότητα της αλληλεπίδρασης του προσώπου με σημαντικές, για το ίδιο, ομάδες και πρόσωπα στη μικρή κοινότητα, όπως γείτονες, καταστηματάρχες, δασκάλους κλπ, και στην ανάπτυξη κοινωνικών δικτύων στο χώρο της γειτονιάς. Η κοινότητα αναφέρεται στην πραγματική, λειτουργική ζωή του άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος. Τα πρόσωπα της μικρής κοινότητας μπορούν να επηρεάσουν στάσεις, αξίες και τη συμπεριφορά του ατόμου περισσότερο από ότι μια αφηρημένη τεχνητή δομή ενός συνόλου ανθρώπων (Γεώργας, 1998).

Η οικογένεια τοποθετείται ως θεσμός ξεχωριστά από άλλες κοινωνικές ομάδες λόγω της βαρύτητας της επιρροής της στη διαπαιδαγώγηση του παιδιού κατά τα πρώτα χρόνια της ζωής του. Η οικογένεια μεταβιβάζει μέσω της διαπαιδαγώγησης την κοινωνική κληρονομιά του πολιτισμού, και προσφέρει συναισθηματική στήριξη στο άτομο (Μουσούρου, 1989).

Το άτομο το οποίο διαφοροποιείται από άλλους ανθρώπους με βάση τις ψυχολογικές του ιδιότητες (όπως συναισθήματα, κίνητρα, προσωπικότητα κτλ.) και βιολογικές παραμέτρους, βρίσκεται στο κέντρο της τοπολογικής παράστασης.

Οι έξι αυτοί παράγοντες αναφέρονται στην δομή, το στατικό μέρος του μοντέλου. Μια άλλη διάσταση είναι η διαχρονική, η οποία εξηγεί πώς η δομή αυτή εξελίσσεται σε μια συγκεκριμένη χρονική περίοδο, και πως σχετίζεται με την παραδοσιακή δομή της υπό ανάλυση κοινωνίας (Georgas, 1993, σελ. 58-60). Η εξέλιξη και αλλαγή των δομικών στοιχείων επηρεάζεται από τέσσερις μεταβλητές (Γεώργας, 1990β, σελ. 86-87).

Η διασπορά των οικολογικών στοιχείων αναφέρεται σε στοιχεία του πληθυσμού, στις κλιματολογικές και γεωγραφικές συνθήκες.

Η πολυπλοκότητα των κοινωνικών στοιχείων σχετίζεται με την διασπορά. Κατά τον Triandis (1994, σελ. 156-159) η αντιπαράθεση απλών και πολύπλοκων κοινωνιών σχετίζεται με το βαθμό της πολυπλοκότητας του αριθμητικού μέγεθος του πληθυσμού στον τόπο παραμονής, τον βαθμό συμμετοχής στην πολιτική ζωή, την πυκνότητα κατοικίας και την κοινωνική διαστρωμάτωση.

Ο βαθμός επαφής καθορίζει το μέγεθος της επίδρασης των περιβαλλοντικών στοιχείων στην διαφοροποίηση των ψυχολογικών ιδιοτήτων του ατόμου. "Όσο περισσότερη επαφή υπάρχει μεταξύ του ατόμου και προσώπων του περιβάλλοντός του, τόσο περισσότερο επηρεάζονται και διαφοροποιούνται οι ψυχολογικές ιδιότητές του" (Γεώργας, 1990β, σελ. 87).

2.1.3.Οργάνωση πληροφοριών σε μοντέλο

Στα πλαίσια της μεθοδολογίας της πολυδιάστατης ανάλυσης δεδομένων χρησιμοποιείται η πολυδιάστατη κατηγοριοποίηση και συσχέτιση θεωρητικών και εμπειρικών δεδομένων, βάσει συγκριτικής ανάλυσης ομοιοτήτων και διαφορών, για την δημιουργία βάσης για την εκπόνηση συστηματοποιημένου μοντέλου προληπτικών τεχνικών.

Ο σκοπός της κατηγοριοποίησης και συστηματοποίησης των θεωριών είναι να διευκρινιστούν κοινά σημεία στην κατανόηση του προβλήματος και κοινών χαρακτηριστικών για όλες τις κατηγορίες παικτών, προβληματικών και μη, με διαφορετικές επιστημονικές προσεγγίσεις. Προέκυψαν σημαντικά θέματα ως προς την εξερεύνηση, τα οποία εντάσσονται στο υπό μελέτη μοντέλο.

Η εμπειρική έρευνα θα δημιουργήσει βάση για την οργάνωση υπαρχόντων θεωριών και προληπτικών τεχνικών και θα αποτελέσει μεθοδολογική βάση για εκπόνηση νέου θεωρητικού μοντέλου προληπτικών τεχνικών για την προβληματική ΕΤΠ.

Για τη συστηματοποίηση των δεδομένων προτείνεται μοντέλο *πολυδιάστατης ανάλυσης σχέσεων μεταξύ μεταβλητών (πληροφοριών) σχετικών με την ΕΤΠ.* Η μεθοδολογία συνδυάζει την υπάρχουσα γνώση από διαφορετικά επιστημονικά επίπεδα της κοινωνικο-τεχνολογικής προόδου. Συνδυάζει θεωρίες οι οποίες προέρχονται από κλασσικές έρευνες και καινοτόμες προσεγγίσεις διαφορετικών επιστημών.

Στην παρούσα έρευνα θα γίνει καταγραφή και ανάλυση των δεδομένων που σχετίζονται με τα εξής πλαίσια:

1) Το κοινωνικό-πολιτιστικό πλαίσιο

2) Οι δεσμοί με πρόσωπα και ομάδες μέσα σε μικρές κοινότητες

3) Η οικογένεια

4) Το άτομο

Ερευνητικό Μοντέλο σχέσεων μεταξύ των μεταβλητών σχετικών με την ΕΤΠ

Προβληματική ΕΤΠ Παράγοντες κινδύνου	**ΕΤΠ**	**Μη Προβληματική ΕΤΠ** Παράγοντες προστασίας
↓	Το κοινωνικό-πολιτιστικό πλαίσιο Στάση της κοινωνίας για την ΕΤΠ Μέσα προστασίας από την υπερβολική ΕΤΠ Κίνητρα για την ΕΤΠ Υποστήριξη από: Εκκλησία Ψυχολόγους Τράπεζες	↑
↓	Οι δεσμοί με πρόσωπα και ομάδες στη μικρή κοινότητα Δομή και λειτουργία των σχέσεων με το άμεσο κοινωνικό περιβάλλον (σύντροφοι, φίλοι, γνωστοί, συνεργάτες)	↑
↓	Η οικογένεια Δομή και λειτουργία της οικογένειας (γονείς, παιδιά, αδέλφια, άλλοι συγγενείς, παππούδες/γιαγιάδες, σύζυγος) Παραδοσιακές οικογενειακές αξίες	↑
↓	Το άτομο Συμπεριφορά, συναισθήματα και σκέψεις κατά την ΕΤΠ Προσωπικά κίνητρα για την ΕΤΠ Αυτοεκτίμηση Στάσεις απέναντι στα χρήματα Λανθασμένες απόψεις για τα τυχερά παιχνίδια Αντίληψη των χαρακτηριστικών των τυχερών παιχνιδιών Αναπαραστάσεις σχετικές με ΕΤΠ	↑

2.1.4. Υποθέσεις έρευνας

Μηδενική υπόθεση: Αναμένεται να μην υπάρχουν διαφορές στις υπό μελέτη μεταβλητές ανάμεσα σε άτομα τα οποία παίζουν τυχερά παιχνίδια συστηματικά και άτομα τα οποία δεν παίζουν συστηματικά.

Υπόθεση εργασίας: Αναμένεται ότι θα υπάρχουν διαφορές στις υπό μελέτη μεταβλητές ανάμεσα σε άτομα τα οποία παίζουν τυχερά παιχνίδια συστηματικά και άτομα τα οποία δεν παίζουν συστηματικά.

Αντικειμενικά όρια και υποκειμενικά περιθώρια της έρευνας

- Στην παρούσα έρευνα θα γίνει προσπάθεια διευκρίνησης των περισσότερο κοινών στοιχείων από διαφορετικές επιστημονικές προσεγγίσεις για την εξάρτηση από τυχερά παιχνίδια. Δεν μπορούν να καλυφθούν όλα τα αποτελέσματα που υπάρχουν αυτή τη στιγμή από την θεωρητική και εμπειρική μελέτη του φαινομένου.
- Η κριτική ανάλυση βασικών θεωριών και ψυχομετρικών εργαλείων θα γίνει με βάση την θεωρητική και ερευνητική βιβλιογραφία.
- Λόγω του όγκου των θεμάτων υπό μελέτη μέσω της συνέντευξης και του ερωτηματολογίου για την ανάλυση περιεχομένου, θα γίνει συλλογή δεδομένων αναφορικά με ένα περιορισμένο αριθμό υποκειμένων.
- Περιθώρια: Δεν θα γίνει λεπτομερής μελέτη προβληματικής ΕΤΠ από ανηλίκους, ούτε και αναλυτική μελέτη διαφορών ανάμεσα στα δύο φύλα.

2.2. Εμπειρική μέθοδος

Στην παρούσα έρευνα έχουν χρησιμοποιηθεί οι εξής εμπειρικοί μέθοδοι:

- Ανασκόπηση και ανάλυση ιστοσελίδων σχετικών με την ΕΤΠ στο Διαδίκτυο.
- Συνέντευξη (μη-δομημένη και δομημένη), πιλοτικό ερωτηματολόγιο, ερωτηματολόγιο.
- Ανάλυση περιεχομένου συλλεγμένων δεδομένων βάσει προτεινομένου μοντέλου, κωδικοποίηση στοιχείων.
- Αξιολόγησης δεδομένων, διατύπωση συγκεκριμένων προτάσεων.

2.2.1 Έρευνα στο Διαδίκτυο

Με σκοπό τη συλλογή πληροφοριών σχετικών με το θέμα των τυχερών παιχνιδιών κατά τη διάρκεια 2 μηνών (Αύγουστος-Σεπτέμβριος, 2006), έγινε ανασκόπηση και μελέτη 71 ιστοσελίδων σχετικών με το θέμα, οι οποίες μπορούν να κατηγοριοποιηθούν σε δύο κατηγορίες: 1) ιστοσελίδες που προωθούν τυχερά παιχνίδια και 2) ιστοσελίδες που παρέχουν πληροφορίες και υποστήριξη σε

παίκτες τυχερών παιχνιδιών.

Από τις 71 ιστοσελίδες: 41 αφορούν στοιχήματα, εθνικές και διεθνείς λαχειοφόρους, τυχερά παιχνίδια καζίνου, ενώ 25 αντιπροσωπεύουν κρατικά και ιδιωτικά ερευνητικά ινστιτούτα, κέντρα μελέτης της ΕΤΠ και τυχερών παιχνιδιών, κάποια από τα οποία παρέχουν συμβουλευτική και θεραπευτική υποστήριξη σε εθισμένους παίκτες.

Μεθοδολογία:

Με τυχαία επιλογή των σχετικών με την πρώτη κατηγορία ιστοσελίδων, έγινε διερεύνηση τους για ύπαρξη αναφοράς στην υπεύθυνη συμπεριφορά κατά την ΕΤΠ.

Σχετικά με τη 2η κατηγορία ιστοσελίδων επίσης με τυχαία δειγματοληψία, έγινε επιλογή σελίδων και κατόπιν ανασκόπηση και καταγραφή υπηρεσιών και προϊόντων που περιέχονταν σε αυτές.

Συμπεράσματα:

1. Οι περισσότερες ιστοσελίδες 1της κατηγορίας δεν περιείχαν καμία αναφορά στην υπεύθυνη συμπεριφορά κατά την ΕΤΠ ούτε στο φαινόμενο ή πάθηση της παθολογικής ΕΤΠ. Μόνο σε 8 από τις 41 ιστοσελίδες που προωθούν τυχερά παιχνίδια βρέθηκαν αναφορές στην παθολογική ΕΤΠ, συμβουλές προς τους παίχτες και παραπομπές σε ιστοσελίδες οργανώσεων που προσφέρουν συμβουλές και πρακτική βοήθεια. Παρακάτω παρουσιάζονται οι πιο γνωστές οργανώσεις του χώρου:

Gamblers Anonymous
National Council on Problem Gambling
GamCare
Helping Hand/IGC

2. Από την καταγραφή των υπηρεσιών που περιγράφονται στις ιστοσελίδες της 2ης κατηγορίας, πιο συχνά εμφανιζόμενες είναι οι πρακτικές προληπτικές συμβουλές προς τους παίχτες και τους συγγενείς τους, μελέτες και έρευνες παθολογικής ΕΤΠ, επαφές για παροχή βοήθειας on-line ή από το τηλέφωνο και συμβουλευτική υποστήριξη μέσω ηλεκτρονικής αλληλογραφίας.

Στο ελληνικό διαδίκτυο στις ιστοσελίδες του ΟΠΑΠ (στοιχήματα), του Κρατικού Λαχείου, του Καζίνου με υποστήριξη ελληνικής γλώσσας δεν βρέθηκε καμία αναφορά ως προς το θέμα της μελέτης. Στην ιστοσελίδα http://casinopolis.gr/pathologikos-tzogos/ υπάρχουν ενημερωτικά άρθρα σχετικά με θέματα της παθολογικής και προβληματικής ΕΤΠ.

2.2.2. Διεξαγωγή πρώτων ημι-δομημένων συνεντεύξεων.

Τον Ιούνιο 2008 έγινε η διεξαγωγή των πέντε πιλοτικών ήμι-δομημένων συνεντεύξεων (βλ. Παράρτημα Ι) με τον σκοπό την εκπόνηση σκελετού βασικής δομημένης συνέντευξης της έρευνας. Πέντε άτομα (4 άνδρες ηλικίας 28, 30, 35, 37 ετών και μια γυναίκα 43 ετών) είναι οι παίκτες, οι οποίοι συστηματικά παίζουν τυχερά παιχνίδια, δύο άνδρες παίζουν στοίχημα σε τακτική βάση και

οι άλλοι τρεις παράλληλα με το στοίχημα παίζουν και τυχερά παιχνίδια σε καζίνο. Στην αρχική φάση της συνέντευξης έγινε χορήγηση της κλίμακας SOGS, η οποία βαθμολογεί την ύπαρξη προβληματικής ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια. Από τη βαθμολόγηση των αποτελεσμάτων δύο από τους πέντε είναι υποψήφιοι παθολογικοί παίκτες. Στη συνέχεια ζητήθηκε από τα άτομα να απαντήσουν σε μια σειρά ανοιχτών και κλειστών ερωτήσεων. Η δομή της συνέντευξης είναι η εξής:

I. Ερωτήσεις για την παικτική διαδικασία.

II. Ερωτήσεις και συζήτηση για κίνητρα και διαφήμιση.

III. Ερωτήσεις και συζήτηση για μέτρα προστασίας από το υπερβολικό τυχερό παιχνίδι.

IV. Συζήτηση για χαρακτηριστικά των τυχερών παιχνιδιών.

Και τα πέντε άτομα δέχτηκαν εθελοντικά να δώσουν πληροφορίες για τις προσωπικές τους εμπειρίες για την ΕΤΠ.

Η διάρκεια των συνεντεύξεων ήταν δύο ώρες και έγιναν ηχογραφήσεις των συζητήσεων σε κασετόφωνο. Η καταγραφή και επεξεργασία των πληροφοριών από τις συνεντεύξεις αποτέλεσε τη βάση για τη σύνταξη ερωτηματολογίου για το κύριο μέρος της έρευνας.

2.2.3. Δημιουργία και πιλοτική χορήγησή του ερωτηματολογίου

Η αρχική μορφή ερωτηματολογίου χορηγήθηκε σε 14 άτομα (Ιούλιος, 2008) σε προσωπικές συνεντεύξεις με σκοπό την εξερεύνηση της κατανόησης του περιεχομένου από τα υποκείμενα. Η επεξεργασία των δεδομένων βοήθησε στη διαμόρφωση της τελικής μορφής των ερωτήσεων και της δομής του ερωτηματολογίου.

2.3. Δείγμα

2.3.1. Χαρακτηριστικά του συνολικού δείγματος

Στην έρευνα έχουν λάβει μέρος 104 άτομα, όλα τα άτομα είναι της ελληνικής καταγωγής και είναι κάτοικοι του νομού Αττικής (Δήμοι: Αθηνών, Φαλήρου, Καλλιθέας, Αγ. Παρασκευής, Βριλησσίων).

Από 104 άτομα, 64 (61,5%) είναι άνδρες και 40 (38,5%) γυναίκες. Η ηλικία τους κυμαίνεται από 25 μέχρι 56 ετών. Κατηγοριοποιήθηκαν σε 3 ηλικιακές ομάδες: 25-35 (45 άτομα 43.3%), 36-45 (35 άτομα 33.7%), 46-56 (24 άτομα 23.1%).

Από το συνολικό δείγμα, 91 (87.5 %) άτομα δήλωσαν ότι εργάζονταν, ενώ 12 (11.5%) άτομα δεν εργάζονταν (ένα άτομο δεν απάντησε 1%). Όσον αφορά το είδος εργασίας, 70 (67.3%) άτομα δήλωσαν ότι εργάζονταν 5 μέρες την εβδομάδα, 6 (5.8%) άτομα εργάζονταν μερικές ώρες την εβδομάδα, 4 (3.8%) άτομα απασχολούνταν σε εποχιακή εργασία και 11(10.6%) άτομα εργάζονταν σε οικογενειακή επιχείρηση. Η κατανομή των ατόμων ως προς μηνιαίο εισόδημα είναι ως εξής: 23 άτομα (22.1%) δήλωσαν εισόδημα ως 700 ευρώ, 55 άτομα (52.9%) ως 1500 ευρώ, 13

άτομα (12.5%) ως 3000 και 3 άτομα (2.9%) ως 6000. Δέκα (9.6%) άτομα δεν δήλωσαν εισόδημα.

Όσον αφορά την οικογενειακή κατάσταση των υποκειμένων, 48 άτομα (46.2%) ήταν παντρεμένοι, 26 άτομα (25%) ανύπαντροι, 17 άτομα (16.3%) είχαν σύντροφο, 8 άτομα (7.7%) ήταν διαζευγμένοι, 3 άτομα (2.9%) βρίσκονταν σε διάσταση και 2 άτομα (1.9%) ήταν χήροι/ες. Από το συνολικό δείγμα, 48 άτομα (46.2%) δήλωσαν ότι είχαν παιδιά και 55 άτομα (52.9%) ότι δεν έχουν απογόνους (ένα άτομο δεν απάντησε, 1%). Από αυτούς που είχαν παιδιά, 14 άτομα (13.5%) είχαν ένα παιδί, 27 άτομα (26%) είχαν δύο παιδιά και 7 άτομα (6.7%) είχαν τρία παιδιά.

Εξήντα τέσσερα άτομα (61.5%) προέρχονται από τις οικογένειες όπου οι γονείς είναι παντρεμένοι, 5 (4.8%) όπου οι γονείς είναι σε διάσταση, 8 (7.7%) διαζευγμένοι και 16 (15.4%) άτομα όπου οι γονείς είναι χήροι. Ένδεκα (10.6%) άτομα δεν δήλωσαν την οικογενειακή κατάσταση των γονέων. Οι γονείς των 37 (35.6%) ατόμων εργάζονται και οι γονείς των 57 (54.8%) ατόμων δεν εργάζονται.

Σύμφωνα με το επίπεδο μόρφωσης ο αριθμός των ατόμων του δείγματος κατανέμεται ως εξής: γυμνάσιο 6 άτομα (5.8%), λύκειο 40 άτομα (38.5%), ανώτερη σχολή 28 άτομα (26.9%) και 29 άτομα (27.9%) είχαν ολοκληρώσει κάποια ανώτατη σχολή. Ένα άτομο (1%) δεν δήλωσε την εκπαίδευσή του.

Η κατανομή των ατόμων ως προς επίπεδο μόρφωσης του πατέρα, της μητέρας, του/της συζύγου και τον/την συντρόφου παρουσιάζονται στον **Πίνακα** V.

Πίνακας V. *Κατανομή (απόλυτες, σχετικές συχνότητες) του δείγματος ως προς το επίπεδο μόρφωσης του πατέρα, της μητέρας, του/της συζύγου και τον/την συντρόφου*

	Μόρφωση πατέρα		Μόρφωση μητέρας		Μόρφωση συζύγου		Μόρφωση συντρόφου	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Γυμνάσιο	36	34.6	43	41.3	12	11.5	2	1.9
Λύκειο	18	17.3	23	22.1	19	18.3	5	4.8
Ανώτερη σχολή	14	13.5	7	6.7	11	10.6	5	4.8
Ανώτατη σχολή	20	19.2	15	14.4	16	15.4	10	9.6
Ελλειπή στοιχεία	16	15.4	16	15.4	46	44.2	82	78.8
Σύνολο	104	100	104	100	104	100	104	100

2.3.2. Μέθοδος επιλογής του δείγματος

Η μέθοδος επιλογής έγινε με στόχο την καλύτερη δυνατή ορθολογική επιλογή των υποκειμένων στα πλαίσια των πρακτικών δυνατοτήτων. Η "απλή" δειγματοληψία, η οποία θα προσέφερε το μεγαλύτερο δυνατόν έλεγχο της ορθότητας του τρόπου επιλογής των υποκειμένων στην παρούσα έρευνα δεν ήταν εφικτή και έπρεπε να βρεθούν εναλλακτικές λύσεις.

Η δειγματοληπτική μέθοδος που εφαρμόστηκε για τη συλλογή των δεδομένων ήταν η επιλογή συμπτωματικών δειγμάτων, δηλαδή η *"κατά συστάδες" τυχαία δειγματοληψία.* Η διαδικασία που ακολουθήθηκε για την εφαρμογή της μεθόδου ήταν η επιλογή με τυχαίο τρόπο ολόκληρων τάξεων από σεμινάρια ενηλίκων που διοργανώνονται στα Κέντρα μετεκπαίδευσης ενηλίκων στην περιοχή της Αττικής. Οι τάξεις συμπεριλήφθηκαν στο δείγμα αυτούσιες. Η μέθοδος αυτή ωστόσο, αν και εξασφαλίζει πρακτικά πλεονεκτήματα, έχει το μειονέκτημα να μην είναι "τυχαία μέχρι τέλους" (Παρασκευόπουλος, 1993, τ.2 σελ. 25). Για τους σκοπούς της έρευνας επίσης έγινε χορήγηση (σε εθελοντική βάση) του ερωτηματολογίου σε άτομα τα οποία έχουν επισκεφτεί Πρακτορείο του ΟΠΑΠ στην περιοχή της Καλλιθέας κατά τη διάρκεια δυο μηνών (Νοέμβριος, Δεκέμβριος, 2008).

Η προϋπόθεση για τη συμπλήρωση των εργαλείων μέτρησης ήταν τα όρια ηλικίας από 25 έως 56 ετών και τα άτομα να είναι Ελληνικής εθνικότητας και υπηκοότητας.

Υπήρξε ένας αριθμός ατόμων (15) ο οποίος αρνήθηκε να συμμετάσχει για προσωπικούς λόγους, ενώ ένας αριθμός ατόμων (7) δεν περιλήφθηκε στο τελικό δείγμα επειδή δεν συμπλήρωσαν επαρκώς τα εργαλεία μέτρησης. Αντί κινήτρου συμμετοχής δόθηκαν απλές ευχαριστίες. Η μεταχείριση των υποκειμένων ήταν σύμφωνη με τα κριτήρια της ερευνητικής δεοντολογίας.

2.3.3. Μέσα συλλογής δεδομένων

Για τη συλλογή ερευνητικού υλικού χρησιμοποιήθηκε ερωτηματολόγιο το οποίο συντάχθηκε με βάση κάποιες ήδη υπάρχουσες κλίμακες αλλά και κλίμακες που δημιουργήθηκαν για τους σκοπούς της παρούσας έρευνας. Το ερωτηματολόγιο αποτελείται από το πρώτο - εισαγωγικό- μέρος και εννιά κύρια μέρη. Συγκεκριμένα, το πρώτο μέρος συλλέγει απαραίτητα δημογραφικά στοιχεία, το δεύτερο στοιχεία για τη δομή και λειτουργία της οικογένειας και τη δομή σχέσεων με εκπροσώπους του άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος, το τρίτο μέρος συλλέγει στοιχεία για το βαθμό συμφωνίας των υποκειμένων με τις παραδοσιακές οικογενειακές αξίες, το τέταρτο αξιολογεί την αυτοεκτίμηση των υποκειμένων, το πέμπτο μέρος καταγράφει στάσεις σχετικές με την έννοια χρημάτων, το έκτο διερευνά την ύπαρξη πιθανής προβληματικής συμπεριφοράς κατά την ΕΤΠ, το έβδομο μέρος συλλέγει πληροφορίες σχετικές με τις αναπαραστάσεις των χαρακτηριστικών τυχερών παιχνιδιών, τύχης, και χαρακτηριστικών της ΕΤΠ, το όγδοο μέρος στοιχεία για το βαθμό συμφωνίας με λανθασμένες απόψεις σχετικές με το τυχερό παιχνίδι, το ένατο μέρος στοιχεία για την αποτελεσματικότητα των μέσων προστασίας από την υπερβολική ΕΤΠ και τέλος το δέκατο μέρος απευθύνεται σε ευκαιριακούς και συστηματικούς παίκτες με σκοπό την συλλογή πληροφοριών για τη συμπεριφορά τους κατά την ΕΤΠ.

Πρώτο μέρος

Στο πρώτο εισαγωγικό μέρος συλλέχθηκαν δημογραφικές πληροφορίες για τα υποκείμενα του δείγματος με ένα αυτοσχέδιο εργαλείο. Συγκεκριμένα, ζητήθηκε από τα υποκείμενα να δηλώσουν το φύλο τους, ηλικία, τόπο μόνιμης κατοικίας, εργασιακή κατάσταση, μηνιαίο εισόδημα, οικογενειακή και εργασιακή κατάσταση γονέων, επίσης συλλέχθηκαν οι πληροφορίες για την ύπαρξη παιδιών και με την απασχόλησή τους.

Για τη συλλογή δεδομένων σχετικά με την οικογενειακή κατάσταση των υποκειμένων σχεδιάστηκαν κλειστές ερωτήσεις με εναλλακτικές απαντήσεις: *παντρεμένος/η, ανύπαντρος/η, αν έχει σύντροφο, διαζευγμένος/η, σε διάσταση, χήρος(α).* Κλειστές ερωτήσεις απέσπασαν πληροφορίες αν έχει κανείς από τα άτομα του δείγματος παιδιά. Οι ανοιχτές ερωτήσεις απέσπασαν πληροφορίες για το πόσα παιδιά έχει το υποκείμενο, και την ηλικία τους. Επίσης ζητήθηκε να απαντήσουν σε κλειστές ερωτήσεις σχετικά με το με τι ασχολούνται τα παιδιά, με εναλλακτικές απαντήσεις: *μαθητής, φοιτητής, εργάζεται, δεν εργάζεται.*

Σχετικά με την οικογενειακή κατάσταση των γονέων σχεδιάστηκαν κλειστές ερωτήσεις με εναλλακτικές απαντήσεις: *παντρεμένοι, διαζευγμένοι, σε διάσταση, χήρος/α.* Για τη συλλογή δεδομένων σχετικά με την δομή της οικογένειας ζητήθηκε από τα υποκείμενα να δηλώσουν αν τα παιδιά τους και/ή γονείς τους μένουν μαζί τους.

Για να συλλεχθούν οι πληροφορίες σχετικές με το αν εργάζονται τα υποκείμενα και οι γονείς τους σχεδιάστηκαν κλειστές ερωτήσεις και αν εργάζονται να επιλέξουν από τις εναλλακτικές απαντήσεις*: κανονικό ωράριο , μερικές ώρες την εβδομάδα, περιστασιακά, οικογενειακή επιχείρηση.*

Σε μία κλίμακα με πέντε εναλλακτικές απαντήσεις, ταξινομήθηκε το μορφωτικό επίπεδο του πατέρα, της μητέρας, του/της συζύγου ή του/της συντρόφου, των παιδιών και των ίδιων των υποκειμένων.

Δεύτερο μέρος - Δομή και λειτουργία της οικογένειας και σχέσεις με άλλους εκπροσώπους του άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος

Το μέρος αυτό αποτελείται από τις 6 κλίμακες οι οποίες αξιολογούν στοιχεία που σχετίζονται με δομή και λειτουργία της οικογένειας. Το εργαλείο αυτό σχεδιάστηκε και χρησιμοποιήθηκε από τους Georgas et al. (1998) για τις ανάγκες της έρευνας οικογενειακών δεσμών σε σχέση με την δομή και τη λειτουργία της οικογένειας. Για τις ανάγκες της παρούσας έρευνας, που έχει τον ευρύτερο στόχο να διερευνήσει τους δεσμούς των υποκειμένων και με άλλους εκπροσώπους του άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος, οι κλίμακες έχουν και άλλες συμπληρωματικές ανεξάρτητες μεταβλητές, που αναφέρονται σε διαφορετικούς εκπροσώπους και φορείς της κοινότητας, ανάλογα με την εξαρτημένη μεταβλητή που είναι υπό μελέτη.

Η πρώτη κλίμακα αξιολογεί τη ***συναισθηματική εγγύτητα*** ανάμεσα στα πρόσωπα της

οικογένειας και άλλους εκπροσώπους της κοινότητας. Τα πρόσωπα της οικογένειας αποτελούνται από: *γονείς, παιδιά, αδέλφια, άλλους συγγενείς, παππούδες/γιαγιάδες, σύζυγο* και οι άλλοι εκπρόσωποι του άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος αποτελούνται από *σύντροφο, φίλους, γνωστούς, συνεργάτες*.

Οι απαντήσεις βαθμολογούνται ανάλογα με το πόσο στενά σχετίζονται τα υποκείμενα με τα προαναφερόμενα πρόσωπα: πολύ κοντά (1), αρκετά κοντά (2), κοντά (3), αρκετά μακριά (4), πολύ μακριά (5). Στην περίπτωση που τα μέλη κάποιας κατηγορίας δεν υπάρχουν, δεν συμπληρώθηκε η ανάλογη στήλη.

Η δεύτερη κλίμακα μετρά την επαφή με τα πρόσωπα του συγγενικού και ευρύτερου περιβάλλοντος. Συγκεκριμένα, μετρά τη ***συχνότητα συναντήσεων*** με τα πρόσωπα της οικογένειας και άλλους εκπροσώπους του άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος. Τα πρόσωπα της οικογένειας αποτελούνται από: *γονείς, παιδιά, αδέλφια, άλλους συγγενείς, παππούδες/γιαγιάδες, σύζυγο* και οι άλλοι εκπρόσωποι του άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος αναφέρονται σε *σύντροφο, φίλους, γνωστούς, συνεργάτες*. Οι απαντήσεις βαθμολογούνται ανάλογα με το πόσο συχνά συναντιούνται τα υποκείμενα με τα προαναφερόμενα πρόσωπα: καθημερινά (1), μία ή δύο φορές την εβδομάδα (2), κάθε 15 μέρες (3), μία φορά το μήνα (4), μία φορά σε 6-12 μήνες (5).

Η τρίτη κλίμακα αξιολογεί τους ***λόγους συναναστροφής*** ανάμεσα στα πρόσωπα της οικογένειας και άλλους εκπροσώπους του άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος. Τα πρόσωπα της οικογένειας αποτελούνται από: *γονείς, παιδιά, αδέλφια, άλλους συγγενείς, παππούδες/γιαγιάδες, σύζυγο* και οι άλλοι εκπρόσωποι του άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος αποτελούνται από *σύντροφο, φίλους, γνωστούς, συνεργάτες*. Οι απαντήσεις βαθμολογούνται ανάλογα με το πιο λόγο συναναστροφής προς τα προαναφερόμενα πρόσωπα δηλώνουν τα υποκείμενα: αγάπη (1), φροντίδα (2), συντροφιά (3), υποχρέωση (4), ανάγκη (5).

Οι τρεις επόμενες κλίμακες αξιολογούν την προτίμηση των προσώπων της οικογένειας και των εκπροσώπων του άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος προς τα οποία τα άτομα του δείγματος στρέφονται για βοήθεια. Ζητήματα που απαιτούν την παροχή βοήθειας από τα πρόσωπα της οικογένειας είναι ***συναισθηματική υποστήριξη, οικονομική υποστήριξη και επιρροή στις απόψεις.*** Οι απαντήσεις βαθμολογούνται ανάλογα με αριθμό προτεραιότητας το οποίο δήλωσαν τα άτομα προς τα μέλη της οικογένειάς τους και τους άλλους εκπροσώπους του άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος.

Τρίτο μέρος - Παραδοσιακές οικογενειακές αξίες

Ως εργαλείο μέτρησης για την ανίχνευση του βαθμού αποδοχής παραδοσιακών οικογενειακών αξίων, χρησιμοποιήθηκε μία κλίμακα αξιών η οποία κατασκευάστηκε από τον Γεώργα (1986) με μια διαδικασία όπου οι οικογενειακές αξίες προέκυψαν από μια προκαταρκτική

μελέτη με ανοιχτές ερωτήσεις σε δείγμα φοιτητών του Πανεπιστημίου Αθηνών και συμπληρώθηκαν από άλλες που προέκυψαν από την ελληνική βιβλιογραφία. Οι αξίες αυτές είναι συναφείς με την παραδοσιακή ελληνική αγροτική εκτεταμένη οικογένεια (Γεώργας, 1998, σελ. 127). Οι ερωτήσεις διατυπώθηκαν έτσι, ώστε σχεδόν όλες να περιλαμβάνουν τη λέξη "πρέπει" για να τονιστεί το κοινωνικό επιθυμητό στοιχείο των αξιών (Γεώργας, 1986).

Στην παρούσα έρευνα από τις 64 ερωτήσεις του ερωτηματολογίου, συμπεριλήφθηκαν 21 αξίες, οι οποίες διαμορφώνουν τρεις παράγοντες για τη μέτρηση των παραδοσιακών αξιών. Οι τρεις παράγοντες είναι: ***Α-*** *"Παραδοσιακοί ιεραρχικοί ρόλοι του πατέρα και της μητέρας".* ***Β-*** *"Θετικές οικογενειακές σχέσεις ".* ***Γ-*** *"Υποχρεώσεις παιδιών προς οικογένεια και συγγενείς".* Ο πρώτος παράγοντας αποτελείται από αξίες που αφορούν στους παραδοσιακούς ιεραρχικούς ρόλους του πατέρα και της μητέρας. Οι αξίες οι οποίες σχηματίζουν τον δεύτερο παράγοντα σχετίζονται με τις θετικές οικογενειακές σχέσεις. Ο τρίτος παράγοντας αναφέρεται σε υποχρεώσεις των παιδιών να βοηθούν και να διατηρούν καλές σχέσεις με τα μέλη της εκτεταμένης οικογένειας.

Οι απαντήσεις στις ερωτήσεις αντιστοιχούν σε μία κλίμακα με 5 βαθμίδες: διαφωνώ (1), μάλλον διαφωνώ (2), δεν ξέρω ή δεν είμαι σίγουρος (3), μάλλον συμφωνώ (4), συμφωνώ (5). Η τιμή 5 αντιστοιχεί στην παραδοσιακή κατεύθυνση, δηλαδή δηλώνει συμφωνία με την παραδοσιακή αξία, ενώ η τιμή 1 δηλώνει διαφωνία με την παραδοσιακή αξία.

Το εργαλείο μέτρησης αξιών έχει χρησιμοποιηθεί ευρέως σε ένδο- και διαπολιτιστικές έρευνες (Γεώργας,1986; Georgas & Kalantzi-Azizi, 1992; Georgas, 1993 pp 56-77; Γεώργας, 1995 σελ.273-293).

Τέταρτο μέρος – αξιολόγηση αυτοεκτίμησης των υποκειμένων

Για την αξιολόγηση της αυτοεκτίμησης των υποκειμένων χρησιμοποιήθηκε το Ερωτηματολόγιο Αυτοεκτίμησης Ενηλίκων (Coopersmith **Self-Esteem** Inventory), το οποίο έχει σχεδιαστεί από τον Coopersmith (1967) για την μέτρηση στάσεων που σχετίζονται με την αυτοεικόνα ως προς τον κοινωνικό, ακαδημαϊκό, οικογενειακό και προσωπικό τομέα εμπειρίας. Η αυτοεκτίμηση είναι η προσωπική κρίση και οι αντιλήψεις του ατόμου για τον ίδιο τον εαυτό του.

Η κλίμακα περιλαμβάνει 25 ερωτήσεις και συμπληρώνεται από τον ίδιο εξεταζόμενο. Διακρίνονται τέσσερα επίπεδα για την αυτοεκτίμηση: πολύ χαμηλό, χαμηλό, μέσο-ανώτερο και υψηλό. Η διαβάθμιση περιλαμβάνει τα εκατοστιαία ποσοστά:

1. 1-25 πολύ χαμηλή αυτοεκτίμηση
2. 26-50 χαμηλή αυτοεκτίμηση
3. 51-75 μέση-ανωτέρα αυτοεκτίμηση
4. 76-100 υψηλή αυτοεκτίμηση

Η αξιοπιστία εσωτερικής συνάφειας κυμαίνεται από 0.80-0.86

Πέμπτο μέρος – στάσεις σχετικές με την έννοια χρημάτων

Για την αξιολόγηση της στάσης απέναντι στα χρήματα δημιουργήθηκε κλίμακα η οποία στην τελική μορφή καταγράφει 12 στάσεις απέναντι στα χρήματα. Για την εκπόνηση της κλίμακας χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος του Thurstone (1928). Η κλίμακα του Thurstone επιτρέπει να τοποθετηθούν τα υποκείμενα επί προτάσεων-απόψεων, επιλέγοντας ένα σημείο σε μια συνεχόμενη γραμμή στις πολώσεις της οποίας αντιστοιχούν ακραία θετικές σχέσεις και ακραία αρνητικές σχέσεις προς το αντικείμενο της στάσης.

Η αξιολόγηση των κοινωνικών στάσεων μέσω της μεθόδου του Thurstone ακολουθεί δυο στάδια. Στο πρώτο στάδιο έγινε συλλογή και καταγραφή εκφράσεων και προτάσεων-απόψεων σχετικών με την έννοια χρημάτων. Για την συλλογή του υλικού πραγματοποιήθηκαν μικρές συνεντεύξεις με ανοιχτές ερωτήσεις, τύπου «Τι γνώμη έχετε..;» σε συναδέλφους, φίλους και έγινε ανασκόπηση της βιβλιογραφίας σχετικής με την μελέτη της έννοιας των χρημάτων και των στάσεων απέναντι σε αυτά.

Από την αρχική λίστα η οποία περιείχε 75 προτάσεις κρατήθηκαν 51 προτάσεις (Παράρτημα ΙΙΙ) με βάση τα εξής κριτήρια:

- Αποκλείστηκαν προτάσεις που περιείχαν διπλές έννοιες, πολύ μεγάλες προτάσεις και εκφράσεις που περιείχαν ειδική ορολογία.
- Αποκλείστηκαν προτάσεις οι οποίες περιγράφουν γεγονότα και διατηρήθηκαν μόνο αυτά που εκφράζουν γνώμες και σχέσεις.
- Όλες οι προτάσεις σχετίζονται με το παρόν και όχι με το παρελθόν.
- Επίσης αποκλείστηκαν προτάσεις που περιείχαν τις λέξεις «όλοι, πάντα, κανένας, ποτέ», επειδή σε αυτές τις λέξεις οι άνθρωποι δίνουν διαφορετική σημασία και αυτό δυσκολεύει την ερμηνεία.

Στο δεύτερο στάδιο πραγματοποιείται η διαδικασία βαθμολόγησης των προτάσεων από τους κριτές, η οποία επιτρέπει να οριστεί η σημασία της κάθε πρότασης σε μια κλίμακα από 1 έως 11, όπου 1 αντιστοιχεί σε πάρα πολύ θετική στάση και το 11 σε πάρα πολύ αρνητική στάση. Κάθε πρόταση τυπώθηκε σε ξεχωριστή καρτέλα και από τους 14 κριτές ζητήθηκε να βάλουν και τις 51 προτάσεις στο σημείο της κλίμακας (από1 έως11) στο οποίο πιστεύει κάθε κριτής ότι αντιστοιχεί η συγκεκριμένη στάση. Επίσης πρέπει να σημειωθεί ότι κάθε φορά ζητήθηκε από τους κριτές να αγνοήσουν τη δική τους προσωπική στάση απέναντι στα χρήματα.

Ο πίνακας VI παρουσιάζει την τελική κλίμακα με τις 12 στάσεις απέναντι στα χρήματα και το άτομο ζητείται να εκφράσει συμφωνία ή διαφωνία με κάθε στάση (Κλειστές απαντήσεις: Ναι ή Όχι). Η τελική μορφή περιέχει 4 κατηγορίες, από τις οποίες κάθε μια αποτελείται από τις 3 προτάσεις και εκφράζουν την πολύ θετική, την θετική, την πολύ αρνητική και αρνητική στάση απέναντι στα χρήματα.

Πίνακας VI. *Στάσεις απέναντι στα χρήματα*

		Μέσος όρος		Std. Deviation
	Στάσεις	Statistic	Std. Error	Statistic
1.	Για να έχω αυτοεπιβεβαίωση είναι σημαντικό να βγάζω πολλά χρήματα	1.57	.173	.646
2.	Το χρήμα είναι κακό	9.93	.438	1.639
3.	Το χρήμα είναι το καλύτερο δώρο	2.14	.254	.949
4.	Είμαι ευτυχισμένος και χωρίς να έχω λεφτά	9.57	.309	1.158
5.	Προτιμώ να δουλεύω για κάποιον σκοπό παρά για το χρήμα	8.50	.374	1.401
6.	Η ύπαρξη χρημάτων ανεβάζει την διάθεση μου	2.57	.202	.756
7.	Η επιθυμία να βγάλω χρήματα με προκαλεί να ρισκάρω	2.29	.266	.994
8.	Όποιος δανείζει χρήματα, δανείζει έχθρα	8.64	.248	.929
9.	Όταν έχω χρήματα, αυτό επηρεάζει θετικά την αντίληψη μου για τον εαυτό μου	2.57	.272	1.016
10.	Οι γονείς με έχουν μάθει να σέβομαι τα χρήματα	3.07	.355	1.328
11.	Στο χρήμα δίνεται μεγαλύτερη αξία από αυτή που έχει στην πραγματικότητα	8.57	.359	1.342
12.	Το χρήμα είναι βρώμικο	10.29	.244	.914

Οι ερωτήσεις 1, 3, 7 δηλώνουν *πολύ θετική* στάση προς χρήματα και βαθμολογούνται με +3.

Οι ερωτήσεις 6, 9,10 δηλώνουν *θετική* στάση προς χρήματα και βαθμολογούνται με +2.

Οι ερωτήσεις 2, 4, 12 δηλώνουν *πολύ αρνητική* στάση προς χρήματα και βαθμολογούνται με -3.

Οι ερωτήσεις 5, 8, 11 δηλώνουν *αρνητική* στάση προς χρήματα και βαθμολογούνται με -2.

Η αξιοπιστία της εσωτερικής συνάφειας (Cronbach's Alpha) είναι 0.577.

Έκτο μέρος - The South Oaks Gambling Screen (SOGS)

Για την ανίχνευση της ύπαρξης πιθανής προβληματικής συμπεριφοράς κατά την ΕΤΠ χρησιμοποιήθηκε το ερωτηματολόγιο The South Oaks Gambling Screen (SOGS). Το ερωτηματολόγιο κατασκευάστηκε από τους Henry Lesieur και Sheila Blume (1987) ως κλίμακα αξιολόγησης προβληματικής ΕΤΠ. (http://www.addictionrecov.org/southoak.htm). Το ερωτηματολόγιο αποτελείται από 20 θέματα υπό αξιολόγηση. Αν στην τελική βαθμολογία το άτομο παίρνει από 1 έως 4 βαθμούς αυτό δηλώνει για την ύπαρξη μερικών προβλημάτων στη ζωή του, ενώ αν η βαθμολόγηση ξεπερνάει τους 5 βαθμούς θεωρείται ότι πιθανώς αυτό το άτομο είναι παθολογικός παίκτης τυχερών παιχνιδιών.

Για τη μετάφραση του ερωτηματολογίου χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος *αντίστροφης μετάφρασης* (back-translation) (Brislin, 1980). Αρχικά η κλίμακα SOGS μεταφράστηκε από τα αγγλικά στα ελληνικά, και στη συνέχεια από τη φιλόλογο και διερμηνέα έγινε η αντίστροφη μετάφραση. Δεν παρουσιάστηκαν ιδιαίτερα προβλήματα στη μετάφραση των όρων που

χρησιμοποιήθηκαν. Τυχόν αποκλίσεις από το πρωτότυπο αγγλικό κείμενο συζητήθηκαν στην μεταφραστική ομάδα και με τον επόπτη της εργασίας. Με αυτόν τον τρόπο εξασφαλίστηκε η εννοιολογική ομοιότητα του ελληνικού ερωτηματολογίου με το αγγλικό. Στην αγγλική γλώσσα το ερωτηματολόγιο παρουσιάζεται στο Παράρτημα IV.

Έβδομο μέρος - Αναπαραστάσεις των χαρακτηριστικών του τυχερού παιχνιδιού και χαρακτηριστικά της ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια

Το έβδομο μέρος του ερωτηματολογίου αποτελείται από μεμονωμένες προτάσεις και τις τέσσερις κλίμακες οι οποίες συλλέγουν πληροφορίες σχετικές με τις αναπαραστάσεις των χαρακτηριστικών των τυχερών παιχνιδιών, της τύχης και των χαρακτηριστικών της ΕΤΠ.

Τρεις μεμονωμένες προτάσεις είναι ερωτήσεις κλειστής μορφής, όπου το υποκείμενο καλείται να εκφράσει τη συμφωνία του με απάντηση "Ναι" και τη διαφωνία του με "Όχι" και έχουν σκοπό να ανιχνεύσουν συμφωνία ή διαφωνία με τις εξής εκφράσεις:

- Πιστεύετε ότι μπορείτε να επηρεάσετε την τύχη;
- Συμφωνείτε με την έκφραση: "Δεν υπάρχουν συμπτώσεις" ;
- Κατά τη γνώμη σας, μπορεί το τυχερό παιχνίδι στο Internet να δημιουργήσει εξάρτηση;

Άλλες 3 προτάσεις είναι ερωτήσεις ανοιχτής μορφής όπου το υποκείμενο καλείται να γράψει τις τρεις πρώτες λέξεις ή εκφράσεις που του έρχονται στο μυαλό, δηλαδή να εκφράσει αναπαραστάσεις που έχει για τη λέξη *τύχη* και εκφράσεις για τα *τυχερά παιχνίδια* και τα *τυχερά παιχνίδια στο Internet.*

Η πρώτη κλίμακα ***"Χαρακτηριστικά τυχερού παιχνιδιού"*** αποτελείται από 5 ποιοτικά στοιχεία τα οποία χαρακτηρίζουν το τυχερό παιχνίδι: ρίσκο, κέρδος, ευφορία, επανάληψη, διασκέδαση και αξιολογεί τον βαθμό σημαντικότητας του κάθε στοιχείου. Η επιλογή στοιχείων έγινε από τη βιβλιογραφία και τις πιλοτικές συνεντεύξεις της παρούσας έρευνας. Η αξιοπιστία της εσωτερικής συνάφειας (Cronbach's Alpha) είναι 0.702.

Οι απαντήσεις στις ερωτήσεις αντιστοιχούν σε μία κλίμακα με 7 βαθμίδες: καθόλου σημαντικό (1), πολύ λίγο σημαντικό (2), λίγο σημαντικό (3), μέτρια σημαντικό (4), σημαντικό (5) πολύ σημαντικό (6), πάρα πολύ σημαντικό (7). Η τιμή 7 αντιστοιχεί στην μέγιστη σημαντικότητα κάποιου χαρακτηριστικού, ενώ η τιμή 1 δηλώνει την ελάχιστη σημαντικότητα.

Η δεύτερη κλίμακα εξετάζει τα ***συναισθήματα και σκέψεις*** που βιώνει ο παίκτης μέχρι την ολοκλήρωση του τυχερού παιχνιδιού. Το άτομο καλείται να επιλέξει όσες απαντήσεις θέλει από την εξής λίστα: *Ελπίδα για νίκη, ανησυχία, αμφισβήτηση για της επιτυχίας, ευφορία, ένταση, αδιαφορία, σκέψεις για τι θα γίνει αν κερδίσω, επιθυμία να επηρεάσω το αποτέλεσμα με τη σκέψη.* Κάθε απάντηση παίρνει ένα βαθμό.

Η τρίτη κλίμακα εξετάζει ποια ήταν ***η αιτία*** για να παίξει το άτομο τυχερά παιχνίδια. Το

άτομο καλείται να επιλέξει όσες απαντήσεις θέλει από την εξής λίστα: *Ήθελα απλώς να διασκεδάσω, χρειαζόμουν χρήματα, ήμουν στεναχωρημένος(η) και ήθελα να ξεχαστώ, ήθελα να γιορτάσω κάποιο γεγονός, έψαχνα μια έντονη συγκίνηση, ήθελα να ρισκάρω, αισθανόμουν εκείνη τη μέρα τυχερός(η), απλά για παρέα.* Κάθε απάντηση παίρνει ένα βαθμό.

Η τέταρτη κλίμακα εξετάζει ***ποιος ή τι*** ώθησε το άτομο να παίξει κάποιο τυχερό παιχνίδι. Το άτομο καλείται να επιλέξει όσες απαντήσεις θέλει από την εξής λίστα: *Ήθελα να δοκιμάσω λόγω της διαφήμισης: από την τηλεόραση, από το ραδιόφωνο, από το δρόμο, από τον Τύπο, μου πρότειναν φίλοι, μου πρότειναν γνωστοί, μου πρότειναν συγγενείς, μερικές φορές έπαιζαν στην οικογένεια, βρέθηκα κοντά και απλά μπήκα μέσα.* Κάθε απάντηση παίρνει έναν βαθμό.

Το έβδομο μέρος ολοκληρώνεται με τέσσερις ερωτήσεις κλειστού τύπου, οι οποίες αξιολογούν την γνώμη του ατόμου σχετικά με το αν τα προβλήματα στη ζωή ενός παίκτη προκύπτουν από την υπερβολική ΕΤΠ ή αντίθετα τον ωθούν να παίζει υπερβολικά, αν η κοινωνία έχει θετική στάση προς τα τυχερά παιχνίδια. Τέλος, μια ερώτηση εξετάζει αν το άτομο γνωρίζει κάποιους νόμους για τα τυχερά παιχνίδια.

Όγδοο μέρος – Λανθασμένες απόψεις για το τυχερό παιχνίδι

Για την μέτρηση του βαθμού συμφωνίας ή διαφωνίας με λανθασμένες απόψεις σχετικές με τα τυχερά παιχνίδια, χρησιμοποιήθηκε κλίμακα που αποτελείται από οκτώ προτάσεις-απόψεις.

Η αξιοπιστία της εσωτερικής συνάφειας (Cronbach's Alpha) είναι 0.671.

Οι απαντήσεις στις ερωτήσεις αντιστοιχούν σε μία κλίμακα με 5 βαθμίδες: διαφωνώ (1), μάλλον διαφωνώ (2), ούτε συμφωνώ ούτε διαφωνώ (3), μάλλον συμφωνώ (4), συμφωνώ (5). Η τιμή 5 δηλώνει συμφωνία με την λανθασμένη άποψη/ πεποίθηση, ενώ η τιμή 1 δηλώνει διαφωνία με αυτήν.

Ένατο μέρος – Μέσα προστασίας από την υπερβολική ΕΤΠ

Για την αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας των μέσων προστασίας από την υπερβολική ΕΤΠ, χρησιμοποιήθηκε κλίμακα με 11 προτάσεις οι οποίες αξιολογούν κατά τη γνώμη των υποκειμένων τον βαθμό αποτελεσματικότητας κάθε προληπτικής και προστατευτικής δράσης ή δραστηριότητας. Η επιλογή των μέσων προστασίας βασίζεται στην ανασκόπηση της σχετικής βιβλιογραφίας (Marotta, Hynes, 2003, Blaszczynski, 2005,).

Οι απαντήσεις στις ερωτήσεις αντιστοιχούν σε μία κλίμακα με 4 βαθμίδες: καθόλου αποτελεσματικό (1), λίγο αποτελεσματικό (2), μέτρια αποτελεσματικό (3), πολύ αποτελεσματικό (4). Η τιμή 4 δηλώνει την μέγιστη αποτελεσματικότητα των μέσων προστασίας, ενώ η τιμή 1 δηλώνει την έλλειψη αποτελεσματικότητας. Η αξιοπιστία εσωτερικής συνάφειας (Cronbach's Alpha) είναι 0.881.

Δέκατο μέρος – Συμπεριφοριστικά, συναισθηματικά και γνωστικά στοιχεία ΕΤΠ

Το δέκατο μέρος του ερωτηματολογίου αποτελείται από 33 (5 ανοιχτές και 28 κλειστές) ερωτήσεις, οι οποίες απευθύνονται σε ευκαιριακούς και συστηματικούς παίκτες με σκοπό την αξιολόγηση και συλλογή πληροφοριών για τη συμπεριφορά, τα συναισθήματα και τις σκέψεις τους κατά την ενασχόλησή τους με τα τυχερά παιχνίδια.

Πέντε ανοιχτές ερωτήσεις συλλέγουν πληροφορίες σχετικά με το ποιο τυχερό παιχνίδι και σε ποια ηλικία έπαιξε το άτομο, πόσες μέρες σκεφτόταν τα χρήματα που έχασε, επίσης τι είδους γούρι χρησιμοποιεί το άτομο και ποιον θεωρεί αντίπαλο κατά την ΕΤΠ. Εικοσιοκτώ ερωτήσεις κλειστού τύπου αξιολογούν απαντήσεις του ατόμου σχετικά με διάφορες πλευρές συμπεριφοράς, συναισθημάτων και γνωστικών διεργασιών που βιώνει το άτομο κατά την ΕΤΠ. Στις 17 ερωτήσεις η θετική απάντηση δηλώνεται με το "Ναι" και αρνητική με το "Όχι". Άλλες ένδεκα ερωτήσεις έχουν εννοιολογικές απαντήσεις επιλογής ανάλογα με το περιεχόμενο της ερώτησης και βαθμολογούνται σε κλίμακες από 1 έως 2, από 1 έως 3, από 1 έως 4 και από 1 έως 6. Η δημιουργία των ερωτήσεων βασίστηκε στο υλικό, το οποίο προέρχεται από τις πιλοτικές συνεντεύξεις της παρούσας έρευνας.

2.2.4. Διαδικασία συλλογής δεδομένων

Το κύριο μέρος της έρευνας διεξήχθη στην Αθήνα κατά το ακαδημαϊκό έτος 2008-2009. Η χορήγηση του ερωτηματολογίου στα Κέντρα Μετεκπαίδευσης Ενηλίκων έγινε από την ερευνήτρια, ενώ στο πρακτορείο του ΟΠΑΠ από συνεργάτες στην έρευνα. Στα Κέντρα το ερωτηματολόγιο χορηγήθηκε στο τέλος των σεμιναρίων, μετά από συνεννόηση με τον αρμόδιο καθηγητή. Στο πρακτορείο η χορήγηση του ερωτηματολογίου γινόταν πριν αποχωρήσει ο κάθε παίκτης από το κατάστημα.

Πριν τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου δόθηκαν οδηγίες για τη σωστή και πλήρη συμπλήρωση και έγινε ενημέρωση των υποκειμένων για το θέμα αλλά όχι για τις υποθέσεις της έρευνας. Επίσης τα άτομα διαβεβαιώθηκαν ότι οι απαντήσεις τους θα ήταν ανώνυμες.

Τα ερωτηματολόγια δόθηκαν σε όλα τα υποκείμενα της έρευνας ατομικά και συμπληρώθηκαν επί τόπου. Ο χρόνος της συμπλήρωσης του ερωτηματολογίου κυμάνθηκε από 35 έως 55 λεπτά ανάλογα με το υποκείμενο, ενώ όλη η διαδικασία διήρκεσε γύρω στα 60 λεπτά.

Καθ' όλη τη διάρκεια της συμπλήρωσης των ερωτηματολογίων η ερευνήτρια και οι συνεργάτες στην έρευνα ήταν παρόντες για την περίπτωση που χρειάζονταν συμπληρωματικές εξηγήσεις επιπλέον των οδηγιών.

Κατά τη διαδικασία συλλογής των δεδομένων δεν σημειώθηκαν ιδιαίτερα προβλήματα ή εμπόδια προερχόμενα από εξωτερικούς παράγοντες.

ΜΕΡΟΣ 3 - Ευρήματα

Η ύπαρξη σχέσης μεταξύ ομάδων και κατηγορικών μεταβλητών έγινε με έλεγχο Χ τετράγωνο, ενώ μεταξύ συνεχών μεταβλητών με τη μέθοδο της ανάλυσης διακύμανσης μετά από εξέταση της κανονικότητας αυτών με τον έλεγχο Kolmogorov-Smirnov. Για την ομαδοποίηση των παραδοσιακών αξιών χρησιμοποιήθηκε η παραγοντική ανάλυση κυρίων συνιστωσών ενώ για τον δείκτη αξιοπιστίας των συνιστωσών ο δείκτης Cronbach's alpha. Η στατιστική ανάλυση έγινε στο στατιστικό πακέτο SPSS v.15.0 ενώ το επίπεδο σημαντικότητας ορίστηκε στο 5%.

3.1. Διαχωρισμός σε ομάδες υπό μελέτη

Το συνολικό δείγμα των 104 ερωτηθέντων βάσει συγκεκριμένων κριτηρίων χωρίστηκε σε τρία επίπεδα και δημιουργήθηκαν οι διαφοροποιημένες ομάδες-δείγματα υπό μελέτη.

3.1.1. Πρώτο επίπεδο – (Μη παίκτες -παίκτες)

Ο πρώτος διαχωρισμός του συνολικού δείγματος έγινε με βάση τη μεταβλητή η οποία δημιουργήθηκε από τις απαντήσεις που αφορούν τη συχνότητα της ΕΤΠ (Κλίμακα SOGS). Άτομα τα οποία δήλωσαν ότι δεν έχουν παίξει ποτέ (7 άτομα (6.7%)) ή έπαιζαν λιγότερο από μια φορά την εβδομάδα (49 άτομα (47.1%)) ενώθηκαν στην ομάδα "Μη παίκτες" (ΜΠ) (άτομα που δεν έπαιξαν ποτέ και ευκαιριακοί παίκτες) και η οποία αποτελείται από 56 άτομα (53,8%). Αντίθετα, άτομα τα οποία δήλωσαν ότι παίζουν μια φορά την εβδομάδα ή περισσότερο (ανεξάρτητα από το είδος τυχερού παιχνιδιού) συγκρότησαν την ομάδα των συστηματικών παικτών που θα αποκαλείται "παίκτες" (Π) και η οποία αποτελείται από 48 άτομα (46,2%). Ο Πίνακας 1.1 παρουσιάζει την κατανομή των απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων των ατόμων του συνολικού δείγματος ως προς τις κατηγορίες παικτών.

Πίνακας 1. 1. *Κατανομή (απόλυτες και σχετικές συχνότητες) των ατόμων του συνολικού δείγματος ως προς τις κατηγορίες των παικτών*

Ομάδες	Κατηγορίες	N	%	N	%	Αθροιστική συχνότητα (%)
Μη παίκτες	Δεν έπαιξαν ποτέ	7	6.7	56	53.8	53.8
		49	47.1			
	Ευκαιριακοί παίκτες					
Παίκτες	Συστηματικοί παίκτες			48	46.2	100.0
Σύνολο				104	100.0	

3.1.2 Δεύτερο επίπεδο – (παίκτες χωρίς προβλήματα - παίκτες με προβλήματα)

Στο δεύτερο επίπεδο η ομάδα των παικτών (N=48) χωρίστηκε με βάση τη βαθμολόγηση των αποτελεσμάτων της κλίμακας SOGS, η οποία εξετάζει αν υπάρχει εξάρτηση από τα τυχερά παιχνίδια. Μετά την αξιολόγηση των απαντήσεων, η κατηγορία "Δεν υπάρχει εξάρτηση" περιέλαβε 30 άτομα (62,5%) και συγκρότησαν την ομάδα "παίκτες χωρίς προβλήματα" (ΠχΠ). Στην δεύτερη κατηγορία "Υποψήφιος παθολογικός παίκτης" (ΥΠΠ) τοποθετήθηκαν 7 άτομα (14.6%) και στην τρίτη κατηγορία "πιθανά παθολογικός παίκτης" (ΠΠΠ) τοποθετήθηκαν 11 άτομα (22.9%). Η δεύτερη και η τρίτη κατηγορία ενώθηκαν στην ομάδα "παίκτες με προβλήματα" (ΠμΠ), η οποία συνολικά περιέλαβε 18 άτομα που είναι το 37.5% της ομάδας "παίκτες". Ο πίνακας 1.2 παρουσιάζει την κατανομή απόλυτων σχετικών συχνοτήτων των ατόμων της ομάδας "παίκτες" ως προς τις κατηγορίες των παικτών.

Πίνακας 1. 2. *Κατανομή (απόλυτες και σχετικές συχνότητες) των ατόμων της ομάδας παίκτες ως προς τις κατηγορίες των παικτών*

Ομάδες	Κατηγορίες	N	%	N	%	Αθροιστική συχνότητα (%)
Παίκτες με προβλήματα	Υποψήφιος παθολογικός παίκτης	7	14.6	18	37.5	37.5
	Πιθανώς παθολογικός παίκτης	11	22.9			
Παίκτες χωρίς προβλήματα	Δεν υπάρχει εξάρτηση			30	62.5	100.0
Σύνολο				48	100.0	

3.1.3. Τρίτο επίπεδο - Δήλωση για ενασχόληση με τυχερό παιχνίδι

Στο τελευταίο μέρος του ερωτηματολογίου (δέκατο μέρος), ζητήθηκε να απαντήσουν εθελοντικά τα άτομα του συνολικού δείγματος που θεώρησαν ότι έχουν ή είχαν επαφή με τυχερά παιχνίδια. Από τα 104 άτομα του συνολικού δείγματος εθελοντικά απάντησαν 70 άτομα (67.3%), ενώ τα υπόλοιπα 34 (32.7%) δεν απάντησαν. Ο πίνακας 1.3 παρουσιάζει την κατανομή των απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων των ατόμων του συνολικού δείγματος ως προς *τη δήλωση* τους *σχετικά αν έχουν ή είχαν επαφή με τυχερά παιχνίδια.*

Πίνακας 1. 3. *Κατανομή (απόλυτες και σχετικές συχνότητες) των ατόμων του συνολικού δείγματος ως προς τη δήλωση τους αν έχουν ή είχαν επαφή με τυχερά παιχνίδια*

Δήλωση για ενασχόληση με τυχερό παιχνίδι	Απόλυτη συχνότητα	Σχετική συχνότητα (%)	Αθροιστική συχνότητα (%)
Δεν απάντησαν	34	32.7	32.7
Απάντησαν	70	67.3	100.0
Σύνολο	104	100,0	

Η ομάδα των 70 ατόμων διαχωρίστηκε δυο φορές. Ο πρώτος διαχωρισμός έγινε με βάση τη μεταβλητής η οποία ορίζει την συχνότητα ενασχόλησης του ατόμου με τυχερά παιχνίδια [ευκαιριακός παίκτης (ΕΠ) και συστηματικός παίκτης (ΣΠ)] και φαίνεται στον πίνακα 1.4.

Πίνακας 1. 4. *Κατανομή (απόλυτες και σχετικές συχνότητες) των ατόμων της ομάδας των 70 ως προς την συχνότητα της ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια*

Κατηγορίες	Απόλυτη συχνότητα	Σχετική συχνότητα (%)
Ευκαιριακοί παίκτες	26	37.1
Συστηματικοί παίκτες	44	62.9
Σύνολο	70	100

Ο δεύτερος διαχωρισμός έγινε με βάση την αξιολόγησης της πιθανής ύπαρξης εξάρτησης από τα τυχερά παιχνίδια [δεν υπάρχει εξάρτηση (ΠχΠ), υποψήφιος παθολογικός παίκτης (ΥΠΠ), πιθανώς παθολογικός παίκτης(ΠΠΠ)] και τα αποτελέσματα παρουσιάζονται στον πίνακα 1.5.

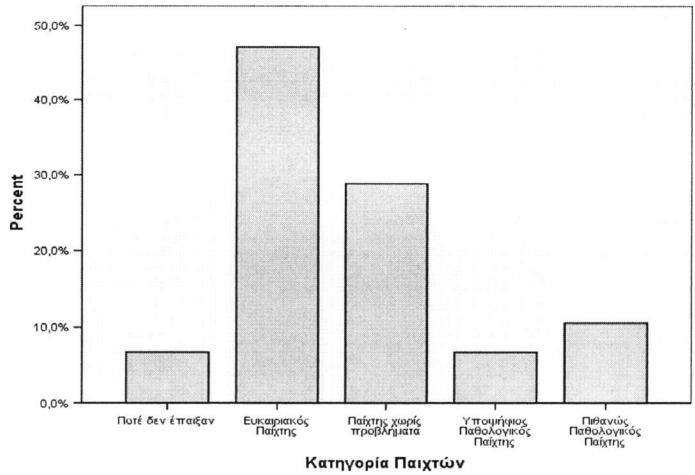
Πίνακας 1. 5. *Κατανομή (απόλυτες και σχετικές συχνότητες) της ομάδας των 70 ως προς τις κατηγορίες των παικτών*

Κατηγορίες	Απόλυτη συχνότητα	Σχετική συχνότητα (%)
Δεν υπάρχει εξάρτηση	50	71.4
Υποψήφιος παθολογικός παίκτης	9	12.9
πιθανά παθολογικός παίκτης	11	15.7
Σύνολο	70	100

3.1.4. Συνολική παρουσίαση των στοιχείων

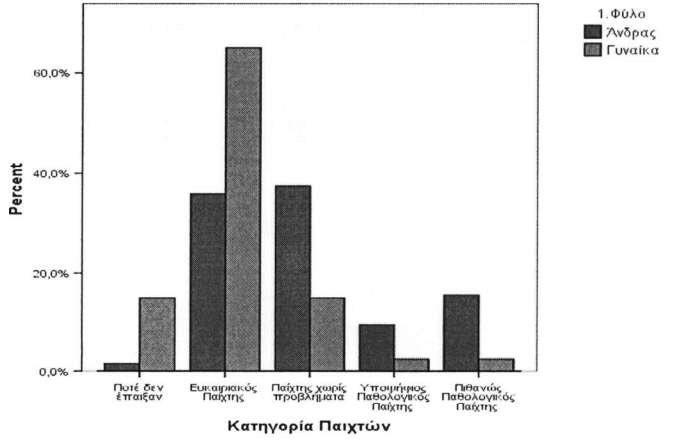
Συγκεντρώνοντας τα στοιχεία από τους δύο πρώτους διαχωρισμούς (κεφ.1.1 και 1.2), το Σχήμα 1 παρουσιάζει τις πέντε ομάδες ατόμων που συγκροτούν το συνολικό δείγμα των 104 ατόμων: Δεν έπαιξαν ποτέ 7 (6.7%) άτομα, ευκαιριακοί παίκτες 49 (47.1%), παίκτες χωρίς προβλήματα 30 (28.8%), υποψήφιοι παθολογικοί παίκτες 7 (6.7%) και πιθανώς παθολογικοί

παίκτες 11 (10.6%).

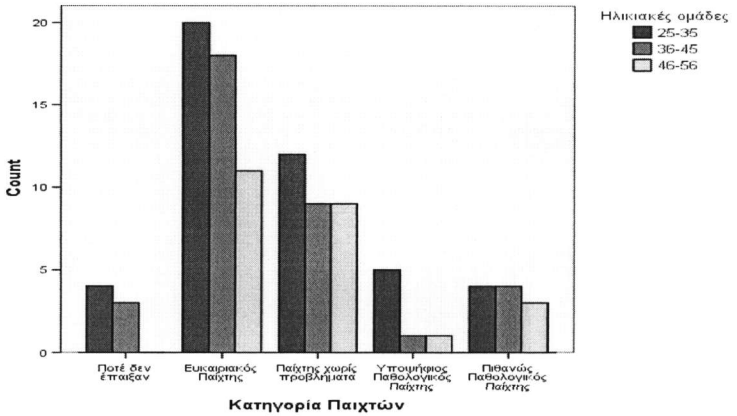


Σχήμα 1. *Κατανομή (σχετικές συχνότητες) των ατόμων του συνολικού δείγματος ως προς τις κατηγορίες των παικτών.*

Τα Σχήματα 2 και 3 παρουσιάζουν την κατανομή πέντε κατηγοριών μη παικτών και παικτών ως προς το φύλο και την ηλικία.



Σχήμα 2. *Κατανομή (σχετικές συχνότητες) των πέντε κατηγοριών μη παικτών και παικτών ως προς φύλο.*



Σχήμα 3. *Κατανομή (σχετικές συχνότητες) των πέντε κατηγοριών μη παικτών και παικτών ως προς την ηλικία*

Οι παρακάτω πίνακες συγκεντρώνουν τα δημογραφικά στοιχεία για τις υπό μελέτη ομάδες. Ο πίνακας 1.6 παρουσιάζει την κατανομή σχετικών συχνοτήτων των ατόμων του δείγματος ως προς τις κατηγορίες των παικτών και ως προς το φύλο (x^2 (4)=21.074(a), p<0.001), την ηλικία, τον τόπο κατοικίας, την οικογενειακή κατάσταση, την απασχόληση, το είδος απασχόλησης και το μηναίο εισόδημα.

Πίνακας 1. 6. *Κατανομή σχετικών συχνοτήτων των ατόμων του δείγματος ως προς τις κατηγορίες των παικτών για φύλο, ηλικία, τόπο κατοικίας, οικογενειακή κατάσταση, απασχόληση, είδος απασχόλησης και μηναίο εισόδημα.*

	Μη παίκτες			**Παίκτες**				Σύνολο
	Δεν έπαιξαν ποτέ	Ευκαιριακοί παίκτες	Σύνολο (N=56)	Παίκτης χωρίς προβλήματα	Υποψήφιος Παθολογικός παίκτης	Πιθανώς παθολογικός παίκτης	Σύνολο (N=48)	N=104
Φύλο* **								
Άνδρας	14.3	46.9	42.9	80.0	85.7	90.9	83.3	61.5
Γυναίκα	85.7	53.1	57.1	20.0	14.3	9.1	16.7	38.5
Ηλικία								
25-35	57.1	40.8	42.9	40.0	71.4	36.4	43.8	43.3
36-45	42.9	36.7	37.5	30.0	14.3	36.4	29.2	33.7
46-56	--	22.4	19.6	30.0	14.3	27.3	27.1	23.1
Τόπος κατοικίας* **								
Βόρεια προάστια	57.1	42.9	44.6	33.3	28.6	9.1	27.1	36.5
Αθήνα	28.6	51.0	48.2	30.0	57.1	--	27.1	38.5
Καλλιθέα	14.3	6.1	7.1	36.7	14.3	90.9	45.8	25.0
Οικογενειακή κατάσταση								
Παντρεμένος/η	42.9	49.0	48.2	53.3	28.6	27.3	43.8	46.2
Ανύπαντρος/η	28.6	24.5	25.0	23.3	14.3	36.4	25.0	25.0
Συζεί	14.3	16.3	16.1	16.7	28.6	9.1	16.7	16.3
Σε διάσταση	--	2.0	1.8	--	14.3	9.1	4.2	2.9
Διαζευγμένος/η	14.3	8.2	8.9	3.3	14.3	9.1	6.3	7.7
Χήρος/α	--	--	--	3.3	--		4.2	1.9
Απασχόληση								
Όχι	--	14.3	12.5	6.9	--	27.3	10.6	11.7
Ναι	100.0	85.7	87.5	93.1	100.0	72.7	89.4	88.3
Είδος απασχόλησης								
5 μέρες την εβδομάδα	71.4	76.2	75.5	77.8	85.7	75.0	78.6	76.9
Μερικές ώρες την εβδομάδα	28.6	7.1	10.2	3.7	--	--	2.4	6.6
Εποχιακή εργασία		2.4	2.0	7.4	--	12.5	7.1	4.4
Οικογενειακή επιχείρηση		14.3	12.2	11.1	14.3	12.5	11.9	12.1
Μηναίο εισόδημα								
έως 700 Ευρώ	28.6	27.3	27.5	11.1	42.9	33.3	20.9	24.5
έως 1500 Ευρώ	71.4	56.8	58.8	66.7	42.9	44.4	58.1	58.5
έως 3000 Ευρώ	--	13.6	11.8	14.8	14.3	22.2	16.3	13.8
έως 6000 Ευρώ	--	2.3	2.0	7.4	--	--	4.7	3.2
Σύνολο	(N=7)	(N=49)		(N=30)	(N=7)	(N=11)		(N=104)

***p<0.001 * Χρησιμοποιήθηκε ο έλεγχος Χ τετράγωνο

Ο πίνακας 1.7 παρουσιάζει την κατανομή σχετικών συχνοτήτων των ατόμων του δείγματος ως προς τις κατηγορίες των παικτών και για τη μόρφωση του υποκειμένου, πάτερα, μητέρας, συζύγου (x^2 (12)=22.109(a), p<0.05 (p=0.036)) και συντρόφου.

Πίνακας 1. 7. *Κατανομή σχετικών συχνοτήτων των ατόμων του δείγματος ως προς τις κατηγορίες των παικτών και για τη μόρφωση του υποκειμένου, πάτερα, μητέρας, συζύγου, συντρόφου*

	Μη παίκτες			**Παίκτες**				Σύνολο
	Δεν έπαιξαν ποτέ	Ευκαιριακοί παίκτες	Σύνολο (N=56)	Παίκτης χωρίς προβλήματα	Υποψήφιος Παθολογικός παίκτης	Πιθανώς παθολογικός παίκτης	Σύνολο (N=48)	N=104
Μόρφωση								
Γυμνάσιο	--	2.1	1.8	13.3	--	9.1	10.4	5.8
Λύκειο	42.9	33.3	34.5	50.0	14.3	45.5	43.8	38.8
Ανώτερη σχολή	28.6	27.1	27.3	20.0	57.1	27.3	27.1	27.2
Ανώτατη σχολή	28.6	37.5	36.4	16.7	28.6	18.2	18.8	28.2
Μόρφωση πατέρα								
Γυμνάσιο	42.9	38.5	39.1	52.0	14.3	40.0	42.9	40.9
Λύκειο	28.6	17.9	19.6	16.0	28.6	30.0	21.4	20.5
Ανώτερη σχολή	14.3	23.1	21.7	12.0	--	10.0	9.5	15.9
Ανώτατη σχολή	14.3	20.5	19.6	20.0	57.1	20.0	26.2	22.7
Μόρφωση μητέρας								
Γυμνάσιο	66.7	52.5	54.3	44.0	42.9	40.0	42.9	48.9
Λύκειο	16.7	22.5	21.7	40.0	--	30.0	31.0	26.1
Ανώτερη σχολή	16.7	7.5	8.7	4.0	14.3	10.0	7.1	8.0
Ανώτατη σχολή	--	17.5	15.2	12.0	42.9		19.0	17.0
Μόρφωση συζύγου*								
Γυμνάσιο	--	15.4	13.3	33.3	--	33.3	28.6	20.7
Λύκειο	--	23.1	20.0	44.4	25.0	66.7	46.4	32.8
Ανώτερη σχολή	50.0	26.9	30.0	11.1	75.0	--	7.1	19.0
Ανώτατη σχολή	50.0	34.6	36.7	11.1	--	--	17.9	27.6
Μόρφωση συντρόφου								
Γυμνάσιο		--	--	20.0	50.0	--	25.0	9.1
Λύκειο	50.0	25.0	28.6	20.0	--	--	12.5	22.7
Ανώτερη σχολή	50.0	16.7	14.3	40.0	--	100.0	37.5	22.7
Ανώτατη σχολή		58.3	57.1	20.0	50.0	--	25.0	45.5
Σύνολο	(N=7)	(N=49)		(N=30)	(N=7)	(N=11)		(N=104)

*p<0.05 * Χρησιμοποιήθηκε ο έλεγχος Χ τετράγωνο

Ο πίνακας 1.8 παρουσιάζει την κατανομή σχετικών συχνοτήτων των ατόμων του δείγματος ως προς τις κατηγορίες των παικτών και ως προς στοιχεία σχετικά με τα παιδιά και τους γονείς (x^2 (4)=13.745(a), p<0.01 (p=0.008)) .

Πίνακας 1. 8. *Κατανομή σχετικών συχνοτήτων των ατόμων του δείγματος ως προς τις κατηγορίες των παικτών και ως προς στοιχεία σχετικά με τα παιδιά και τους γονείς*

	Μη παίκτες			**Παίκτες**				Σύνολο
	Δεν έπαιξαν ποτέ	Ευκαιριακοί παίκτες	Σύνολο (N=56)	Παίκτης χωρίς προβλήματα	Υποψήφιος Παθολογικός παίκτης	Πιθανώς παθολογικός παίκτης	Σύνολο (N=48)	N=104
Παιδιά								
Δεν υπάρχουν	42.9	53.1	51.8	48.3	71.4	63.6	55.3	53.4
Υπάρχουν	57.1	46.9	48.2	51.7	28.6	36.4	44.7	46.6
Πόσα παιδιά								
1	25.0	21.7	22.2	40.0	--	50.0	38.1	29.2
2	75.0	60.9	63.0	46.7	100.0	25.0	47.6	56.3
3	--	17.4	14.8	13.3	--	25.0	14.3	14.6
Μένουν μαζί με παιδιά								
Όχι	--	18.2	15.4	20.0	--	33.3	20.0	17.4
Ναι	100.0	81.8	84.6	80.0	100.0	66.7	80.0	82.6
Γονείς**								
Δεν υπάρχουν	--	8.2	7.1	24.1	--	45.5	25.5	15.5
Υπάρχουν	100.0	91.8	92.9	75.9	100.0	54.5	74.5	84.5
Οικογενειακή κατάσταση γονέων								
Παντρεμένοι	100.0	53.3	59.6	73.1	100.0	87.5	80.5	68.8
Σε διάσταση		8.9	7.7	3.8	--	--	2.4	5.4
Διαζευγμένοι		17.8	15.4	--	--	--	--	8.6
Χήρος/α		20.0	17.3	23.1	--	12.5	17.1	17.2
Οι γονείς μένουν (ή μείνανε) μαζί								
Όχι	85.7	60.9	64.2	61.5	42.9	50.0	55.8	60.4
Ναι	14.3	39.1	35.8	38.5	57.1	50.0	44.2	39.6
Γονείς εργάζονται								
Όχι	71.4	63.0	64.2	64.0	28.6	55.6	56.1	60.6
Ναι	28.6	37.0	35.8	36.0	71.4	44.4	43.9	39.4
Σύνολο	(N=7)	(N=49)		(N=30)	(N=7)	(N=11)		(N=104)

**p<0.01 * Χρησιμοποιήθηκε ο έλεγχος Χ τετράγωνο

3.2. Δομή και λειτουργία της οικογένειας και άλλες κοινωνικές επαφές

Τα πρόσωπα της οικογένειας που συμπεριλαμβάνονται στις αναλύσεις είναι: γονείς, παιδιά, αδέλφια, άλλοι συγγενείς, παππούδες/γιαγιάδες, σύζυγοι και άλλα πρόσωπα του άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος: σύντροφος, φίλοι, γνωστοί, συνεργάτες, όπως και κοινωνικοί φορείς: τράπεζες, Εκκλησία, ψυχολόγοι, μέσα μαζικής ενημέρωσης (ΜΜΕ) και τυχερά παιχνίδια.

3.2.1. Συναισθηματική εγγύτητα, συχνότητα συναντήσεων και λόγοι συναναστροφής ανάμεσα σε πρόσωπα της οικογένειας και με πρόσωπα του άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος

Ο πίνακας 2.1 παρουσιάζει τους μέσους όρους *της συναισθηματικής εγγύτητας*, ανάμεσα στα πρόσωπα της οικογένειας και του άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος για τέσσερις κατηγορίες των παικτών (*μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα).*

Πίνακας 2. 1. *Μέσοι όροι της συναισθηματικής εγγύτητας ανάμεσα στα πρόσωπα της οικογένειας και με τα πρόσωπα άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος ως προς τη κατηγορία των παικτών (μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα)*

Συναισθηματική εγγύτητα (1=πολύ κοντά έως 5=πολύ μακριά)	**Μη παίκτες**		**Παίκτες**		**Παίκτες χωρίς προβλήματα**		**Παίκτες με προβλήματα**	
	N	M	N	M	N	M	N	M
παιδιά	26	1.04	22	1.27	16	1.38	6	1.00
σύντροφος	19	1.37	13	1.38	8	1.25	5	1.60
σύζυγος	30	1.53	25	1.72	16	1.31**	9	2.44**
γονείς	56	1.54	44	1.39	28	1.46	16	1.25
αδέλφια	52	1.62	39	1.54	23	1.65	16	1.38
φίλοι	53	2.04	45	1.84	28	1.75	17	2.00
παππούδες, γιαγιάδες	31	2.23	30	2.67	19	2.21	11	3.45
συγγενείς	46	2.89	41	3.07	25	2.96	16	3.25
συνεργάτες	46	2.91	39	3.00	25	2.92	14	3.14
γνωστοί	46	3.13	40	3.03	25	2.88	15	3.27

**p<0.01 * Χρησιμοποιήθηκε η ανάλυση διακύμανσης

Όσον αφορά την ομάδα των μη παικτών, οι μέσοι όροι της συναισθηματικής εγγύτητας με παιδιά, σύζυγο, γονείς, αδέλφια, παππούδες/γιαγιάδες και άλλους συγγενείς, κυμαίνονται από 1.04 έως 2.89, με τη σειρά που αναφέρονται ($M_{παιδ}$=1.04, $M_{συζ}$=1.53, $M_{γον}$=1.54, $M_{αδ}$=1.62, $M_{π/γ}$=2.23, $M_{συγ}$=2.89). Οι μέσοι όροι της συναισθηματικής εγγύτητας με τα πρόσωπα του άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος με τον/την σύντροφο, τους φίλους, τους συνεργάτες και τους γνωστούς είναι ίσοι ή μεγαλύτεροι του 1.37 ($M_{συντ}$=1.37, $M_{φιλ}$=2.04, $M_{συν\text{-}τες}$=2.91, $M_{γν}$=3.13).

Όσον αφορά την ομάδα των παικτών, οι μέσοι όροι της *συναισθηματικής εγγύτητας* με παιδιά, γονείς, αδέλφια, σύζυγο, παππούδες/γιαγιάδες και άλλους συγγενείς, κυμαίνονται από 1.27

έως 3.07, με τη σειρά που αναφέρονται ($M_{παιδ}$=1.27, $M_{γον}$=1.39, $M_{αδ}$=1.54, $M_{συζ}$=1.72, $M_{π/γ}$=2.67, $M_{συγ}$=3.07). Οι μέσοι όροι συναισθηματικής εγγύτητας με πρόσωπα του άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος, με σύντροφο, φίλους, συνεργάτες και γνωστούς, είναι ίσοι ή μεγαλύτεροι του 1.38 ($M_{συντ}$=1.38, $M_{φιλ}$=1.84, $M_{συν-τες}$=3.00, $M_{γν}$=3.03).

Όσον αφορά την ομάδα των παικτών χωρίς προβλήματα, οι μέσοι όροι *συναισθηματικής εγγύτητας* με σύζυγο, παιδιά, γονείς, αδέλφια, παππούδες/γιαγιάδες και άλλους συγγενείς, κυμαίνονται από 1.31 έως 2.96, με τη σειρά που αναφέρονται ($M_{συζ}$ =1.31, $M_{παιδ}$=1.38, $M_{γον}$=1.46, $M_{αδ}$=1.65, $M_{π/γ}$=2.21, $M_{συγ}$=2.96). Οι μέσοι όροι συναισθηματικής εγγύτητας με πρόσωπα του άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος, με σύντροφο, φίλους, γνωστούς και συνεργάτες, είναι ίσοι ή μεγαλύτεροι του 1.25 ($M_{συντ}$=1.25, $M_{φιλ}$=1.75, $M_{γν}$=2.88, $M_{συν-τες}$=2.92).

Όσον αφορά την ομάδα των παικτών με προβλήματα, οι μέσοι όροι *συναισθηματικής εγγύτητας* με παιδιά, γονείς, αδέλφια, σύζυγο, άλλους συγγενείς και παππούδες/γιαγιάδες, κυμαίνονται από 1.00 έως 3.45, με τη σειρά που αναφέρονται ($M_{παιδ}$=1.00, $M_{γον}$=1.25, $M_{αδ}$=1.38, $M_{συζ}$ =2.44, $M_{συγ}$=3.25, $M_{π/γ}$=3.45). Οι μέσοι όροι της συναισθηματικής εγγύτητας με τα πρόσωπα άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος, με σύντροφο, φίλους, συνεργάτες και γνωστούς, είναι ίσοι ή μεγαλύτεροι του 1.60 ($M_{συντ}$=1.60, $M_{φιλ}$=2.00, $M_{συν-τες}$=3.14, $M_{γν}$=3.27).

Από την ανάλυση διακύμανσης προκύπτει ότι οι μέσοι όροι της συναισθηματικής εγγύτητας των παικτών χωρίς προβλήματα και των παικτών με προβλήματα με τον/την σύζυγο τους, διαφέρουν σημαντικά με $t(23) = -2.477$, (1.31 έναντι 2.44, $p<0.01$).

Ο πίνακας 2.2 παρουσιάζει τους μέσους όρους της *συχνότητας συναντήσεων* ανάμεσα στα πρόσωπα της οικογένειας και του άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος για τέσσερις κατηγορίες παικτών *(μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα).*

Πίνακας 2. 2. Μέσοι όροι συχνότητας συναντήσεων ανάμεσα στα πρόσωπα της οικογένειας και με πρόσωπα άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος ως προς τη κατηγορία των παικτών (μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα)

Συχνότητα συναντήσεων (1=καθημερινά έως 5=μία φορά κάθε 6-12 μήνες)	**Μη παίκτες**		**Παίκτες**		**Παίκτες χωρίς προβλήματα**		**Παίκτες με προβλήματα**	
	N	M	N	M	N	M	N	M
παιδιά	26	1.00	20	1.20	14	1.29	6	1.00
σύζυγος	27	1.00***	24	1.63***	15	1.00***	9	2.67***
σύντροφος	20	1.30	11	1.36	7	1.14	4	1.75
γονείς	51	1.47	39	1.26	25	1.32	14	1.14
συνεργάτες	44	1.52	38	1.92	25	1.80	13	2.15
αδέλφια	52	1.81	40	1.53	25	1.56	15	1.47
φίλοι	54	2.04	47	1.55	30	1.47	17	1.71
παππούδες/ γιαγιάδες	17	2.82	24	3.17	12	2.75	12	3.58
συγγενείς	47	3.40	37	3.14	23	2.87	14	3.57
γνωστοί	49	3.45	40	2.68	23	2.61	17	2.76

***p<0.001 * Χρησιμοποιήθηκε η ανάλυση διακύμανσης

Όσον αφορά την ομάδα μη παικτών, οι μέσοι όροι *συχνότητας συναντήσεων* με παιδιά, σύζυγο, γονείς, αδέλφια, παππούδες/γιαγιάδες και άλλους συγγενείς, κυμαίνονται από 1.00 έως 3.40, με τη σειρά που αναφέρονται ($M_{παιδ}$=1.00, $M_{συζ}$=1.00, $M_{γον}$=1.47, $M_{αδ}$=1.81, $M_{π/γ}$=2.82, $M_{συγ}$=3.40). Οι μέσοι όροι συχνότητας συναντήσεων με πρόσωπα άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος, με σύντροφο, συνεργάτες, φίλους και γνωστούς είναι ίσοι ή μεγαλύτεροι του 1.30 ($M_{συντ}$=1.30, $M_{συν-τες}$=1.52, $M_{φιλ}$=2.04, $M_{γν}$=3.45).

Όσον αφορά την ομάδα των παικτών, οι μέσοι όροι *συχνότητας συναντήσεων* με παιδιά, γονείς, αδέλφια, σύζυγο, άλλους συγγενείς και παππούδες/γιαγιάδες, κυμαίνονται από 1.20 έως 3.17, με τη σειρά που αναφέρονται ($M_{παιδ}$=1.27, $M_{γον}$=1.26, $M_{αδ}$=1.53, $M_{συζ}$=1.63, $M_{συγ}$=3.14, $M_{π/γ}$=3.17). Οι μέσοι όροι συχνότητας συναντήσεων με πρόσωπα άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος, με σύντροφο, φίλους, συνεργάτες και γνωστούς, είναι ίσοι ή μεγαλύτεροι του 1.36 ($M_{συντ}$=1.36, $M_{φιλ}$=1.55, $M_{συν-τες}$=1.92, $M_{γν}$=2.68).

Από την ανάλυση διακύμανσης προκύπτει ότι οι μέσοι όροι της συχνότητας συναντήσεων μη παικτών και παικτών με τον/την σύζυγο, διαφέρουν σημαντικά, με t (49)=-2.542, (1.00 έναντι 3.14, p<0.01).

Όσον αφορά την ομάδα των παικτών χωρίς προβλήματα, οι μέσοι όροι *συχνότητας συναντήσεων* με σύζυγο, παιδιά, γονείς, αδέλφια, παππούδες/γιαγιάδες και άλλους συγγενείς, κυμαίνονται από 1.00 έως 2.87, με τη σειρά που αναφέρονται ($M_{συζ}$ =1.00, $M_{παιδ}$=1.29, $M_{γον}$=1.32, $M_{αδ}$=1.56. $M_{π/γ}$=2.75, $M_{συγ}$=2.87). Οι μέσοι όροι συχνότητας συναντήσεων με πρόσωπα άμεσου

κοινωνικού περιβάλλοντος, με σύντροφο, φίλους, συνεργάτες και γνωστούς, είναι ίσοι ή μεγαλύτεροι του 1.14 (Μσυντ=1.14, $M_{φιλ}$=1.47, $M_{συν\text{-}τες}$=1.80, $M_{γν}$=2.61).

Όσον αφορά την ομάδα των παικτών με προβλήματα, οι μέσοι όροι *συχνότητας συναντήσεων* με παιδιά, γονείς, αδέλφια, σύζυγο, άλλους συγγενείς και παππούδες/γιαγιάδες, κυμαίνονται από 1.00 έως 3.45, με τη σειρά που αναφέρονται ($M_{παιδ}$=1.00, $M_{γον}$=1.14, $M_{αδ}$=1.47, $M_{συζ}$=2.67, $M_{συγ}$=3.57, $M_{π/γ}$=3.58). Οι μέσοι όροι συχνότητας συναντήσεων με πρόσωπα άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος, με φίλους, σύντροφο, συνεργάτες και γνωστούς, είναι ίσοι ή μεγαλύτεροι του 1.71 ($M_{φιλ}$=1.71, $M_{συντ}$=1.75, $M_{συν\text{-}τες}$=2.15, $M_{γν}$=2.76).

Από την ανάλυση διακύμανσης προκύπτει ότι οι μέσοι όροι συχνότητας συναντήσεων παικτών χωρίς προβλήματα και παικτών με προβλήματα με τον/την σύζυγο διαφέρουν σημαντικά , με t (22)=-3.953 (2.87 έναντι 5.57, p<0.001).

Ο πίνακας 2.3 παρουσιάζει μέσους όρους *λόγων συναναστροφής* ανάμεσα με πρόσωπα της οικογένειας και του άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος, για τέσσερις κατηγορίες παικτών *(μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα)*.

Πίνακας 2. 3. *Μέσοι όροι λόγων συναναστροφής ανάμεσα σε πρόσωπα της οικογένειας και με πρόσωπα άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος, ως προς τη κατηγορία παικτών (μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα)*

Λόγοι συναναστροφής (1=αγάπη έως 5=ανάγκη)	**Μη παίκτες**		**Παίκτες**			**Παίκτες χωρίς προβλήματα**		**Παίκτες με προβλήματα**	
	N	M	N	M		N	M	N	M
παιδιά	28	1.00	21	1.14		15	1.20	6	1.00
σύντροφος	19	1.00	13	1.31		7	1.29	6	1.33
γονείς	53	1.15	41	1.34		27	1.26	14	1.5
αδέλφια	51	1.18	41	1.27		26	1.38	15	1.07
σύζυγος	28	1.32	24	1.67		16	1.00***	8	3.00***
Παππούδες, γιαγιάδες	30	1.53	31	1.94		20	1.50***	11	2.73***
φίλους	53	2.28	45	2.36		29	2.31	16	2.44
συγγενείς	41	2.37	33	2.76		19	2.89	14	2.57
γνωστοί	49	3.39	37	3.46		23	3.57	14	3.29
συνεργάτες	46	4.00	38	3.87		25	3.88	13	3.85

***p<0.001 * Χρησιμοποιήθηκε ανάλυση διακύμανσης

Όσον αφορά την ομάδα των μη παικτών, οι μέσοι όροι *λόγων συναναστροφής* με παιδιά, γονείς, αδέλφια, σύζυγο, παππούδες/γιαγιάδες και άλλους συγγενείς, κυμαίνονται από 1.00 έως 2.37, με τη σειρά που αναφέρονται ($M_{παιδ}$=1.00, $M_{γον}$=1.15, $M_{αδ}$=1.18, $M_{συζ}$=1.32, $M_{π/γ}$=1,53, $M_{συγ}$=2.37). Οι μέσοι όροι λόγων συναναστροφής με πρόσωπα άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος, με σύντροφο, φίλους, γνωστούς και συνεργάτες, είναι ίσοι ή μεγαλύτεροι του 1.00 ($M_{συντ}$=1.00,

$M_{φιλ}$=2.28, $M_{γν}$=3.39, $M_{συν\text{-}τες}$=4.00).

Όσον αφορά την ομάδα των παικτών, οι μέσοι όροι *λόγων συναναστροφής* με παιδιά, αδέλφια, γονείς, σύζυγο, παππούδες/γιαγιάδες και άλλους συγγενείς, κυμαίνονται από 1.14 έως 2.76, με τη σειρά που αναφέρονται ($M_{παιδ}$=1.14, $M_{αδ}$=1.27, $M_{γον}$=1.34, $M_{συζ}$=1.67, $M_{π/γ}$=1.94, $M_{συγ}$=2.76). Οι μέσοι όροι λόγων συναναστροφής με πρόσωπα άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος, με σύντροφο, φίλους, συνεργάτες και γνωστούς, είναι ίσοι ή μεγαλύτεροι του 1.31 ($M_{συντ}$=1.31, $M_{φιλ}$=2.36, $MM_{γν}$=3.46, $M_{συν\text{-}τες}$=3.87). Οι μέσοι όροι λόγων συναναστροφής δεν διαφέρουν σημαντικά στατιστικά μεταξύ των ομάδων μην παικτών και παικτών.

Όσον αφορά την ομάδα των παικτών χωρίς προβλήματα, οι μέσοι όροι *λόγων συναναστροφής* με σύζυγο, παιδιά, γονείς, αδέλφια, παππούδες/γιαγιάδες και άλλους συγγενείς, κυμαίνονται από 1.00 έως 2.89, με τη σειρά που αναφέρονται ($M_{συζ}$ =1.00, $M_{παιδ}$=1.20, $M_{γον}$=1.26, $M_{αδ}$=1.38, $M_{π/γ}$=1.50, $M_{συγ}$=2.89). Οι μέσοι όροι λόγων συναναστροφής με πρόσωπα άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος, με σύντροφο, φίλους, γνωστούς και συνεργάτες, είναι ίσοι ή μεγαλύτεροι του 1.29 ($M_{συντ}$=1.29, $M_{φιλ}$=2.31, $M_{γν}$=3.57, $M_{συν\text{-}τες}$=3.88).

Όσον αφορά την ομάδα των παικτών με προβλήματα, οι μέσοι όροι λόγων *συναναστροφής* με παιδιά, αδέλφια, γονείς, άλλους συγγενείς, παππούδες/γιαγιάδες και σύζυγο, κυμαίνονται από 1.00 έως 3.00, με τη σειρά που αναφέρονται ($M_{παιδ}$=1.00, $M_{αδ}$=1.07, $M_{γον}$=1.50, $M_{συγ}$=2.57, $M_{π/γ}$=2.73, $M_{συζ}$ =3.00). Οι μέσοι όροι για τους λόγους συναναστροφής με τα πρόσωπα του άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος με τον/την σύντροφο, τους φίλους, τους γνωστούς και τους συνεργάτες είναι ίσοι ή μεγαλύτεροι του 1.33 ($M_{συντ}$=1.33, $M_{φιλ}$=2.44, $M_{συν\text{-}τες}$ =3.29, $M_{γν}$ =3.85).

Από την ανάλυση διακύμανσης προκύπτει ότι οι μέσοι όροι λόγων συναναστροφής παικτών χωρίς προβλήματα και παικτών με προβλήματα με παππούδες/γιαγιάδες και τον/την σύζυγο, διαφέρουν σημαντικά (με t (29) =-2.744, 1.50 έναντι 2.73, $p<0.001$ και με t (22) =-4.844, 1.00 έναντι 3.00, $p<0.001$ αντίστοιχα).

Η ύπαρξη ή μη σχέσης μεταξύ συναισθηματικής εγγύτητας, συχνότητας συναντήσεων και λόγων συναναστροφής στις ομάδες παικτών και μη παικτών, εξετάστηκε με τον έλεγχο Χ τετράγωνο.

Ο πίνακας 2.4 παρουσιάζει την κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων συναισθηματικής εγγύτητας για τους *μη παίκτες* και *παίκτες,* ως προς γονείς, παιδιά και αδέλφια.

Πίνακας 2. 4. *Κατανομή (απόλυτες και σχετικές συχνότητες) συναισθηματικής εγγύτητας για τους μη παίκτες και παίκτες ως προς γονείς, παιδιά και αδέλφια.*

		Γονείς			Παιδιά			Αδέλφια		
		Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο	Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο	Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο
Πολύ κοντά	N	38	33	71	25	18	43	29	24	53
	%	38.0%	33.0%	71.0%	52.1%	37.5%	89.6%	31.9%	26.4%	58.2%
Αρκετά κοντά	N	7	7	14	1	3	4	15	12	27
	%	7.0%	7.0%	14.0%	2.1%	6.3%	8.3%	16.5%	13.2%	29.7%
Κοντά	N	10	2	12	-----	-----	-----	7	1	8
	%	10.0%	2.0%	12.0%	-----	-----	-----	7.7%	1.1%	8.8%
Αρκετά μακριά	N	1	2	3	0	1	1	1	1	2
	%	1.0%	2.0%	3.0%	.0%	2.1%	2.1%	1.1%	1.1%	2.2%
Πολύ μακριά	N	-----	-----	-----	-----	-----	-----	0	1	1
	%	-----	-----	-----	-----	-----	-----	.0%	1.1%	1.1%
Σύνολο	N	56	44	100	26	22	48	52	39	91
	%	56.0%	44.0%	100.0%	54.2%	45.8%	100.0%	57.1%	42.9%	100.0%

Δεν εντοπίστηκε στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των δύο ομάδων ως προς τους γονείς (p=0.2), τα παιδιά (p=0.243) και τα αδέλφια (p=0.338).

Ο πίνακας 2.5 παρουσιάζει την κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων συναισθηματικής εγγύτητας για *μη παίκτες* και *παίκτες ως προς* άλλους συγγενείς, παππούδες/γιαγιάδες και σύζυγο.

Πίνακας 2. 5. Κατανομή (απόλυτες και σχετικές συχνότητες) συναισθηματικής εγγύτητας για μη παίκτες και παίκτες ως προς άλλους συγγενείς, παππούδες/ γιαγιάδες και σύζυγο.

		Άλλοι συγγενείς			Παππούδες/γιαγιάδες			Σύζυγος		
		Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο	Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο	Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο
Πολύ κοντά	N	5	5	10	9	12	21	23	17	40
	%	5.7%	5.7%	11.5%	14.8%	19.7%	34.4%	41.8%	30.9%	72.7%
Αρκετά κοντά	N	12	8	20	12	3	15	4	2	6
	%	13.8%	9.2%	23.0%	19.7%	4.9%	24.6%	7.3%	3.6%	10.9%
Κοντά	N	17	14	31	7	5	12	0	3	3
	%	19.5%	16.1%	35.6%	11.5%	8.2%	19.7%	.0%	5.5%	5.5%
Αρκετά μακριά	N	7	7	14	0	3	3	0	2	2
	%	8.0%	8.0%	16.1%	.0%	4.9%	4.9%	.0%	3.6%	3.6%
Πολύ μακριά	N	5	7	12	3	7	10	3	1	4
	%	5.7%	8.0%	13.8%	4.9%	11.5%	16.4%	5.5%	1.8%	7.3%
Σύνολο	N	46	41	87	31	30	61	30	25	55
	%	52.9%	47.1%	100.0%	50.8%	49.2%	100.0%	54.5%	45.5%	100.0%

Δεν εντοπίστηκε στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των δύο ομάδων ως προς τους άλλους συγγενείς ($p=0.888$) και τον/την σύζυγο ($p=0.127$).

Υπάρχει στατιστικά σημαντική σχέση μεταξύ των δύο ομάδων ως προς τους/τις παππούδες/ γιαγιάδες με $x^2 (4)=10.75$, $p<0.05$ ($p=0.03$). Το ποσοστό των παικτών που αισθάνονται αρκετά μακριά (4.9%) και πολύ μακριά (11.5%) από τους/τις παππούδες/γιαγιάδες τους, είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από τους μη παίκτες (0%, 4.9%). Το ποσοστό των μη παικτών που αισθάνονται κοντά (11,5%) και αρκετά κοντά (19,7%) στους/στις παππούδες/γιαγιάδες, είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από αυτό των παικτών (4,9%), ενώ το αντίθετο διαπιστώνεται για όσους αισθάνονται πολύ κοντά στους/στις παππούδες/γιαγιάδες.

Ο πίνακας 2.6 παρουσιάζει την κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων συναισθηματικής εγγύτητας για *μη παίκτες* και *παίκτες με* σύντροφο, φίλους, γνωστούς και συνεργάτες.

Πίνακας 2. 6. *Κατανομή (απόλυτες και σχετικές συχνότητες) συναισθηματικής εγγύτητας για μη παίκτες και παίκτες με σύντροφο, φίλους, γνωστούς και συνεργάτες.*

		Σύντροφος			Φίλοι			Γνωστοί			Συνεργάτες		
		Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο	Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο	Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο	Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο
Πολύ κοντά	N	12	9	21	19	17	36	1	2	3	3	3	6
	%	37.5%	28.1%	65.6%	19.4%	17.3%	36.7%	1.2%	2.3%	3.5%	3.5%	3.5%	7.1%
Αρκετά κοντά	N	7	3	10	17	18	35	11	8	19	14	5	19
	%	21.9%	9.4%	31.3%	17.3%	18.4%	35.7%	12.8%	9.3%	22.1%	16.5%	5.9%	22.4%
Κοντά	N	0	1	1	13	10	23	19	19	38	17	23	40
	%	.0%	3.1%	3.1%	13.3%	10.2%	23.5%	22.1%	22.1%	44.2%	20.0%	27.1%	47.1%
Αρκετά μακριά	N	-----	-----	-----	4	0	4	11	9	20	8	5	13
	%	-----	-----	-----	4.1%	.0%	4.1%	12.8%	10.5%	23.3%	9.4%	5.9%	15.3%
Πολύ μακριά	N	-----	-----	-----	-----	-----	-----	4	2	6	4	3	7
	%	-----	-----	-----	-----	-----	-----	4.7%	2.3%	7.0%	4.7%	3.5%	8.2%
Σύνολο	N	19	13	32	53	45	98	46	40	86	46	39	85
	%	59.4%	40.6%	100.0%	54.1%	45.9%	100.0%	53.5%	46.5%	100.0%	54.1%	45.9%	100.0%

Δεν εντοπίστηκε στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των δύο ομάδων ως προς τον/την σύντροφο (p=0,373), φίλους (p=0.272), γνωστούς (p=0.868) και συνεργάτες (p=0.243).

Ο πίνακας 2.7 παρουσιάζει την κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων *της συχνότητας συναντήσεων* για *μη παίκτες* και *παίκτες* ως προς γονείς, παιδιά και αδέλφια.

Πίνακας 2. 7. Κατανομή (απόλυτες και σχετικές συχνότητες) συχνότητας συναντήσεων για τους μη παίκτες και παίκτες ως προς τους γονείς, τα παιδιά και τα αδέλφια

		Γονείς			Παιδιά			Αδέλφια		
		Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο	Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο	Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο
Κάθε μέρα	N	32	31	63	26	19	45	18	25	43
	%	35.6%	34.4%	70.0%	56.5%	41.3%	97.8%	19.6%	27.2%	46.7%
1 ή 2 φορές την εβδομάδα	N	15	6	21	-----	-----	-----	28	11	39
	%	16.7%	6.7%	23.3%	-----	-----	-----	30.4%	12.0%	42.4%
Μια φορά στις 15 μέρες	N	3	2	5	-----	-----	-----	4	3	7
	%	3.3%	2.2%	5.6%	-----	-----	-----	4.3%	3.3%	7.6%
Μια φορά τον μήνα	N	1	0	1	-----	-----	-----	2	0	2
	%	1.1%	.0%	1.1%	-----	-----	-----	2.2%	.0%	2.2%
Μια φορά στους 6-12 μήνες	N	-----	-----	-----	0	1	1	0	1	1
	%	-----	-----	-----	.0%	2.2%	2.2%	.0%	1.1%	1.1%
Σύνολο	N	51	39	90	26	20	46	52	40	92
	%	56.7%	43.3%	100.0%	56.5%	43.5%	100.0%	56.5%	43.5%	100.0%

Δεν εντοπίστηκε στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των δύο ομάδων ως προς τους γονείς ($p=0.316$) και τα παιδιά ($p=0.435$).

Ωστόσο υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά συχνότητας συναντήσεων μεταξύ των δύο ομάδων ως προς τα αδέλφια, $x2(4)=10.3$, $p<0.05$ ($p=0.036$). Το ποσοστό των παικτών (27.2%) που επικοινωνούν καθημερινά με τα αδέρφια τους είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από αυτό των μη παικτών (19.6%). Όσον αφορά συναντήσεις μια ή δύο φορές την εβδομάδα, το ποσοστό των μη παικτών είναι μεγαλύτερο (30.4%) από αυτό των παικτών (12%).

Ο πίνακας 2.8 παρουσιάζει την κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων της *συχνότητας συναντήσεων* για τους *μη παίκτες* και *παίκτες* με τους άλλους συγγενείς, τους παππούδες/ γιαγιάδες και τον/την σύζυγο.

Πίνακας 2. 8. *Κατανομή (απόλυτες και σχετικές συχνότητες) της συχνότητας συναντήσεων για μη παίκτες και παίκτες ως προς άλλους συγγενείς, παππούδες/ γιαγιάδες και σύζυγο.*

		Άλλοι συγγενείς			Παππούδες/γιαγιάδες			Ο/Η Σύζυγος		
		Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο	Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο	Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο
Κάθε μέρα	N	2	1	3	2	6	8	27	19	46
	%	2.4%	1.2%	3.6%	4.9%	14.6%	19.5%	52.9%	37.3%	90.2%
1 ή 2 φορές την εβδομάδα	N	10	12	22	7	1	8	-----	-----	-----
	%	11.9%	14.3%	26.2%	17.1%	2.4%	19.5%	-----	-----	-----
Μια φορά στις 15 μέρες	N	13	11	24	3	5	8	0	1	1
	%	15.5%	13.1%	28.6%	7.3%	12.2%	19.5%	.0%	2.0%	2.0%
Μια φορά τον μήνα	N	11	7	18	2	7	9	0	3	3
	%	13.1%	8.3%	21.4%	4.9%	17.1%	22.0%	.0%	5.9%	5.9%
Μια φορά στους 6-12 μήνες	N	11	6	17	3	5	8	0	1	1
	%	13.1%	7.1%	20.2%	7.3%	12.2%	19.5%	.0%	2.0%	2.0%
Σύνολο	N	47	37	84	17	24	41	27	24	51
	%	56.0%	44.0%	100.0%	41.5%	58.5%	100.0%	52.9%	47.1%	100.0%

Δεν εντοπίστηκε στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των δύο ομάδων ως προς τους άλλους συγγενείς (p=0.053), τον/την σύζυγο (p=0,101) και ως προς τους/τις παππούδες, γιαγιάδες (p=0.053).

Ο πίνακας 2.9 παρουσιάζει την κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων της *συχνότητας συναντήσεων* για *μη παίκτες* και *παίκτες* με σύντροφο, φίλους, γνωστούς και συνεργάτες .

Πίνακας 2. 9. *Κατανομή (απόλυτες και σχετικές συχνότητες) συχνότητας συναντήσεων για μη παίκτες και παίκτες ως προς σύντροφο, φίλους, γνωστούς και συνεργάτες.*

		Σύντροφος			Φίλοι			Γνωστοί			Συνεργάτες		
		Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο	Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο	Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο	Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο
Κάθε μέρα	N	17	9	26	13	25	38	3	5	8	28	18	46
	%	54.8%	29.0%	83.9%	12.9%	24.8%	37.6%	3.4%	5.6%	9.0%	34.1%	22.0%	56.1%
1 ή 2 φορές την εβδομάδα	N	1	1	2	31	19	50	8	15	23	11	12	23
	%	3.2%	3.2%	6.5%	30.7%	18.8%	49.5%	9.0%	16.9%	25.8%	13.4%	14.6%	28.0%
Μια φορά στις 15 μέρες	N	1	0	1	5	2	7	10	12	22	3	2	5
	%	3.2%	.0%	3.2%	5.0%	2.0%	6.9%	11.2%	13.5%	24.7%	3.7%	2.4%	6.1%
Μια φορά τον μήνα	N	1	1	2	5	1	6	20	4	24	2	5	7
	%	3.2%	3.2%	6.5%	5.0%	1.0%	5.9%	22.5%	4.5%	27.0%	2.4%	6.1%	8.5%
Μια φορά στους 6-12 μήνες	N	-----	-----	-----	-----	-----	-----	8	4	12	0	1	1
	%	-----	-----	-----	-----	-----	-----	9.0%	4.5%	13.5%	.0%	1.2%	1.2%
Σύνολο	N	20	11	31	54	47	101	49	40	89	44	38	82
	%	64.5%	35.5%	100.0%	53.5%	46.5%	100.0%	55.1%	44.9%	100.0%	53.7%	46.3%	100.0%

Δεν εντοπίστηκε στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των δύο ομάδων ως προς τον/την σύντροφο (p=0,8198) και τους συνεργάτες (p=0,369).

Ωστόσο υπάρχει στατιστικά σημαντική σχέση μεταξύ των δύο ομάδων ως προς τους φίλους, $x2(3)=10.19$, $p<0.05$ (p=0.017). Το ποσοστό των παικτών (24.8%) που επικοινωνούν καθημερινά με τους φίλους τους είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από αυτό των μη παικτών (12.9%). Το αντίθετο ισχύει για όλες τις υπόλοιπες περιπτώσεις, όπου το ποσοστό των μη παικτών είναι μεγαλύτερο.

Επίσης υπάρχει στατιστικά σημαντική σχέση μεταξύ των δύο ομάδων ως προς τους γνωστούς, $x2(4)=14.05$, $p<0.05$ (p=0.007). Το ποσοστό των παικτών που επικοινωνούν από καθημερινά μέχρι και μια φορά στις 15 μέρες (5.6%, 16.9%, 13.5%) με γνωστούς, είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από αυτό των μη παικτών (3.4%, 9%, 11.2%). Το αντίθετο ισχύει για όλες τις υπόλοιπες περιπτώσεις, όπου το ποσοστό των μη παικτών είναι μεγαλύτερο.

Οι πίνακες 2.10, 2.11, 2.12 παρουσιάζουν την κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων λόγων συναναστροφής για μη παίκτες και παίκτες ως προς γονείς, παιδιά και αδέλφια

(Πιν.2.10), άλλους συγγενείς, παππούδες/γιαγιάδες και σύζυγο (Πιν.2.11), σύντροφο, φίλους, γνωστούς και συνεργάτες (Πιν.2.12).

Όσον αφορά τα ποσοστά των ατόμων για τους λόγους συναναστροφής, δεν εντοπίστηκε στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των δύο ομάδων ως προς τους γονείς (p=0.429), τα παιδιά (p=0.429), τα αδέλφια (p=0.886), τους άλλους συγγενείς (p=0.235), τους/τις παππούδες/γιαγιάδες (p=0.319), τον/την σύζυγο (p=0.118), τον/την σύντροφο (p=0.089), τους φίλους (p=0.543), τους γνωστούς (p=0.307) και τους συνεργάτες (p=0.616).

Πίνακας 2. 10. *Κατανομή (N, %) λόγων συναναστροφής για μη παίκτες και παίκτες ως προς γονείς, παιδιά και αδέλφια*

		Γονείς			Παιδιά			Αδέλφια		
		Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο	Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο	Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο
Αγάπη	N	47	35	82	28	20	48	45	35	80
	%	50.0%	37.2%	87.2%	57.1%	40.8%	98.0%	48.9%	38.0%	87.0%
Φροντίδα	N	5	3	8	-----	-----	-----	4	3	7
	%	5.3%	3.2%	8.5%	-----	-----	-----	4.3%	3.3%	7.6%
Φιλία	N	-----	-----	-----	-----	-----	-----	1	1	2
	%	-----	-----	-----	-----	-----	-----	1.1%	1.1%	2.2%
Υποχρέωση	N	1	1	2	0	1	1	1	2	3
	%	1.1%	1.1%	2.1%	.0%	2.0%	2.0%	1.1%	2.2%	3.3%
Ανάγκη	N	0	2	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
	%	.0%	2.1%	2.1%	-----	-----	-----	-----	-----	-----
Σύνολο	N	53	41	94	28	21	49	51	41	92
	%	56.4%	43.6%	100.0%	57.1%	42.9%	100.0%	55.4%	44.6%	100.0%

Πίνακας 2. 11. Κατανομή (Ν, %) λόγων συναναστροφής για μη παίκτες και παίκτες ως προς άλλους συγγενείς, παππούδες/ γιαγιάδες και σύζυγο

		Άλλοι συγγενείς			Παππούδες/γιαγιάδες			Ο/Η Σύζυγος		
		Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο	Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο	Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο
Αγάπη	N	20	9	29	22	17	39	25	19	44
	%	27.0%	12.2%	39.2%	36.1%	27.9%	63.9%	48.1%	36.5%	84.6%
Φροντίδα	N	1	4	5	3	7	10	1	0	1
	%	1.4%	5.4%	6.8%	4.9%	11.5%	16.4%	1.9%	.0%	1.9%
Φιλία	N	7	7	14	2	1	3	-----	-----	-----
	%	9.5%	9.5%	18.9%	3.3%	1.6%	4.9%	-----	-----	-----
Υποχρέωση	N	11	12	23	3	4	7	0	4	4
	%	14.9%	16.2%	31.1%	4.9%	6.6%	11.5%	.0%	7.7%	7.7%
Ανάγκη	N	2	1	3	0	2	2	2	1	3
	%	2.7%	1.4%	4.1%	.0%	3.3%	3.3%	3.8%	1.9%	5.8%
Σύνολο	N	41	33	74	30	31	61	28	24	52
	%	55.4%	44.6%	100.0%	49.2%	50.8%	100.0%	53.8%	46.2%	100.0%

Πίνακας 2. 12. *Κατανομή (Ν, %) λόγων συναναστροφής για μη παίκτες και παίκτες ως προς σύντροφο, φίλους, γνωστούς και συνεργάτες*

		Σύντροφος			Φίλοι			Γνωστοί			Συνεργάτες		
		Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο	Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο	Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο	Μη παίκτες	παίκτες	Σύνολο
Αγάπη	N	19	10	29	19	15	34	2	2	4	2	2	4
	%	59.4%	31.3%	90.6%	19.4%	15.3%	34.7%	2.3%	2.3%	4.7%	2.4%	2.4%	4.8%
Φροντίδα	N	0	2	2	-----	-----	-----	0	2	2	1	1	2
	%	.0%	6.3%	6.3%	-----	-----	-----	.0%	2.3%	2.3%	1.2%	1.2%	2.4%
Φιλία	N	0	1	1	34	29	63	27	14	41	8	11	19
	%	.0%	3.1%	3.1%	34.7%	29.6%	64.3%	31.4%	16.3%	47.7%	9.5%	13.1%	22.6%
Υποχρέωση	N	-----	-----	-----	0	1	1	17	15	32	19	10	29
	%	-----	-----	-----	.0%	1.0%	1.0%	19.8%	17.4%	37.2%	22.6%	11.9%	34.5%
Ανάγκη	N	-----	-----	-----	-----	-----	-----	3	4	7	16	14	30
	%	-----	-----	-----	-----	-----	-----	3.5%	4.7%	8.1%	19.0%	16.7%	35.7%
Σύνολο	N	19	13	32	53	45	98	49	37	86	46	38	84
	%	59.4%	40.6%	100.0%	54.1%	45.9%	100.0%	57.0%	43.0%	100.0%	54.8%	45.2%	100.0%

3.2.2. Ζητήματα που απαιτούν παροχή βοήθειας από πρόσωπα της οικογένειας, από πρόσωπα άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος και άλλους κοινωνικούς φορείς

Ο πίνακας 2.13 παρουσιάζει μέσους όρους *συναισθηματικής υποστήριξης* της προτίμησης προσώπων της οικογένειας, άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος καθώς και άλλων κοινωνικών φορέων, στα οποία στρέφονται οι ερωτηθέντες για βοήθεια, αναφορικά με την κατηγορία των παικτών (μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα).

Πίνακας 2. 13. *Μέση προτεραιότητα προσώπων οικογένειας, άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος και άλλων κοινωνικών φορέων στα οποία στρέφονται οι ερωτηθέντες για συναισθηματική υποστήριξη, αναφορικά με την κατηγορία των παικτών (μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα)*

Συναισθηματική υποστήριξη	**Μη παίκτες**		**Παίκτες**			**Παίκτες χωρίς προβλήματα**		**Παίκτες με προβλήματα**	
(1=πρώτη προτεραιότητα)	N	M	N	M		N	M	N	M
Σύζυγος	25	1.36	19	1.32		14	1.21	5	1.60
Σύντροφος	20	1.70	13	2.38		7	1.86	6	3.00
Γονείς	46	2.39	38	1.95		23	2.09	15	1.73
Φίλοι	46	2.52	41	2.44		27	2.22	14	2.86
Αδέλφια	44	2.64	37	2.19		22	2.32	15	2.00
Παιδιά	15	3.07	11	3.00		7	2.71	4	3.50
Συνεργάτες	24	4.63	24	4.50		14	4.00	10	5.20
Συγγενείς	24	4.75	26	3.92		17	3.41	9	4.89
Εκκλησία	13	5.31	20	3.65		12	4.00	8	3.13
Ψυχολόγος	21	5.38	17	4.06		11	2.91	6	6.17
Γνωστοί	25	5.68	21	4.10		13	3.85	8	4.50

Από την ανάλυση διακύμανσης δεν προέκυψαν στατιστικά σημαντικές διαφορές μεταξύ των μέσων όρων.

Όσον αφορά την ομάδα των μη παικτών, οι μέσοι όροι προτίμησης προς τον/την σύζυγο, τον/την σύντροφο, τους γονείς, τους φίλους, τα αδέλφια, τα παιδιά, τους συνεργάτες, τους συγγενείς, την εκκλησία, τον ψυχολόγο και τους γνωστούς για παροχή *συναισθηματικής υποστήριξης* κυμαίνονται από 1.36 έως 5.68, με τη σειρά που αναφέρονται $M_{συζ}$=1.36, $M_{συντ}$=1.70, $M_{γον}$=2.39, $M_{φιλ}$=2.52, $M_{αδ}$= 2.64, $M_{παιδ}$=3.07, $M_{συν\text{-}τες}$=4.63, $M_{συγ}$=4.75, $M_{εκκλ}$=5.31, $M_{ψυχ}$=5.38, $M_{γν}$=5.68.

Όσον αφορά την ομάδα των παικτών, οι μέσοι όροι προτίμησης προς τον/την σύζυγο, τους γονείς, τα αδέλφια, τον/την σύντροφο, τους φίλους, τα παιδιά, την εκκλησία, τους συγγενείς, τον ψυχολόγο, τους γνωστούς και τους συνεργάτες, για παροχή *συναισθηματικής υποστήριξης* κυμαίνονται από 1.32 έως 4.50, με τη σειρά που αναφέρονται $M_{συζ}$=1.32, $M_{γον}$=1.95 $M_{αδ}$=2.19 $M_{συντ}$=2.38, , $M_{φιλ}$=2.44, , $M_{παιδ}$=3.00, $M_{εκκλ}$=3.65 $M_{συγ}$=3.92, $M_{ψυχ}$=4.06, $M_{γν}$=4.10, $M_{συν-τες}$=4.50.

Όσον αφορά την ομάδα των παικτών χωρίς προβλήματα, οι μέσοι όροι της προτίμησης προς τον/την σύζυγο, τον/την σύντροφο, τους γονείς, τους φίλους, τα αδέλφια, τα παιδιά, τον ψυχολόγο, τους συγγενείς, τους γνωστούς, τους συνεργάτες και την εκκλησία για παροχή *συναισθηματικής υποστήριξης* κυμαίνονται από 1.21 έως 4.00, με τη σειρά που αναφέρονται $M_{συζ}$=1.21, $M_{συντ}$=1.86, $M_{γον}$=2.09, $M_{φιλ}$=2.22, $M_{αδ}$= 2.32, $M_{παιδ}$=2.71, $M_{ψυχ}$=2.91, $M_{συγ}$=3.41, $M_{γν}$=3.85, $M_{συν-τες}$=4.00, $M_{εκκλ}$=4.00.

Όσον αφορά την ομάδα των παικτών με προβλήματα, οι μέσοι όροι προτίμησης προς τον/την σύζυγο, τους γονείς, τα αδέλφια, τους φίλους, τον/την σύντροφο, την εκκλησία, τα παιδιά, τους γνωστούς, τους συγγενείς, τους συνεργάτες και τον ψυχολόγο, για παροχή *συναισθηματικής υποστήριξης,* κυμαίνονται από 1.21 έως 4.00, με τη σειρά που αναφέρονται $M_{συζ}$=1.60 , $M_{γον}$=1.73, $M_{αδ}$=2.00, $M_{φιλ}$=2.86, , $M_{συντ}$=3.00, $M_{εκκλ}$=3.13 $M_{παιδ}$=3.50, $M_{γν}$=4.50, $M_{συγ}$=4.89, $M_{συν-τες}$=5.20, $M_{ψυχ}$=6.17).

Ο πίνακας 2.14 παρουσιάζει μέσους όρους προτεραιότητας για *οικονομική υποστήριξη από* πρόσωπα οικογένειας, άμεσου κοινωνικού περιβάλλοντος καθώς και άλλων κοινωνικών φορέων, στα οποία στρέφονται οι ερωτηθέντες για βοήθεια, αναφορικά με τη κατηγορία των παικτών (μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα).

Πίνακας 2. 14. *Μέση προτεραιότητα προσώπων οικογένειας και των άλλων κοινωνικών επαφών στα οποία στρέφονται οι ερωτηθέντες για οικονομική υποστήριξη, αναφορικά με την κατηγορία των παικτών (μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα)*

Οικονομική υποστήριξη (1=πρώτη προτεραιότητα)	**Μη παίκτες**		**Παίκτες**			**Παίκτες χωρίς προβλήματα**		**Παίκτες με προβλήματα**	
	N	M	N	M		N	M	N	M
Σύζυγος	21	1.62	14	1.71		9	1.89	5	1.40
Γονείς	47	1.74	38	1.76		24	1.50	14	2.21
Σύντροφος	17	1.94	11	4.09		7	3.29	4	5.50
Αδέλφια	44	2.39	32	2.22		19	2.11	13	2.38
Τράπεζα	36	3.08	31	2.74		20	2.85	11	2.55
Φίλοι	35	3.09	32	2.38		21	2.33	11	2.45
Παιδιά	8	4.38	11	3.45		7	3.14	4	4.00
Συνεργάτες	21	4.62	18	3.89		12	3.58	6	4.50
Συγγενείς	18	5.17	20	3.95		13	3.38	7	5.00
Γνωστοί	14	6.36	19	4.26		13	4.31	6	4.17
Τυχερά παιχνίδια	13	7.15	26	3.58		12	4.08	14	3.14

Από την ανάλυση διακύμανσης δεν προέκυψαν στατιστικά σημαντικές διαφορές μεταξύ των μέσων όρων.

Για *οικονομική υποστήριξη* όσον αφορά την ομάδα των μη παικτών, οι μέσοι όροι προτίμησης προς τον/την σύζυγο, τους γονείς, τον/την σύντροφο, τα αδέλφια, την τράπεζα, τους φίλους, τα παιδιά, τους συνεργάτες, τους συγγενείς, τους γνωστούς και τα τυχερά παιχνίδια κυμαίνονται από 1.62 έως 7.15, με τη σειρά που αναφέρονται $M_{συζ}$=1.62, $M_{γον}$=1.74, $M_{συντ}$=1.94, $M_{αδ}$=2.39 , $M_{τραπ}$=3.08, $M_{φιλ}$=3.09, $M_{παιδ}$=4.38, $M_{συν\text{-}τες}$=4.62, $M_{συγ}$=5.17, $M_{γν}$=6.36, $M_{τυχ/παιχ}$=7.15.

Όσον αφορά την ομάδα των παικτών, οι μέσοι όροι προτίμησης προς τον/την σύζυγο, τους γονείς, τα αδέλφια, τους φίλους, την τράπεζα, τα παιδιά, τα τυχερά παιχνίδια, τους συνεργάτες, τους συγγενείς, τον/την σύντροφο και τους γνωστούς για *οικονομική υποστήριξη,* κυμαίνονται από 1.71 έως 4.26, με τη σειρά που αναφέρονται $M_{συζ}$=1.71, $M_{γον}$=1.76, $M_{αδ}$=2.22, $M_{φιλ}$=2.38, $M_{τραπ}$=2.74, $M_{παιδ}$=3.45, $M_{τυχ/παιχ}$=3.58, $M_{συν\text{-}τες}$=3.89, $M_{συγ}$=3.95, $M_{συντ}$=4.09, $M_{γν}$=4.26.

Όσον αφορά την ομάδα των παικτών χωρίς προβλήματα, οι μέσοι όροι προτίμησης προς τους γονείς, τον/την σύζυγο, τα αδέλφια, τους φίλους, την τράπεζα, τα παιδιά, τον/την σύντροφο, τους συγγενείς, τους συνεργάτες, τα τυχερά παιχνίδια και τους γνωστούς για *οικονομική υποστήριξη,* κυμαίνονται από 1.50 έως 4.31, με τη σειρά που αναφέρονται $M_{γον}$=1.50, $M_{συζ}$=1.89, $M_{αδ}$=2.11, $M_{φιλ}$=2.33, $M_{τραπ}$=2.85, $M_{παιδ}$=3.14, $M_{συντ}$=3.29, $M_{συγ}$=3.38, $M_{συν\text{-}τες}$=3.58, $M_{τυχ/παιχ}$=4.08, $M_{γν}$=4.31.

Όσον αφορά την ομάδα των παικτών με προβλήματα, οι μέσοι όροι προτίμησης προς τον/την σύζυγο, τους γονείς, τα αδέλφια, τους φίλους, την τράπεζα, τα τυχερά παιχνίδια, τα παιδιά, τους συνεργάτες, τους γνωστούς, τους συγγενείς και τον/την σύντροφο για *οικονομική υποστήριξη,* κυμαίνονται από 1.40 έως 5.50, με τη σειρά που αναφέρονται $M_{συζ}$= 1.40, $M_{γον}$=2.21 $M_{αδ}$= 2.38, $M_{φιλ}$=2.45, $M_{τραπ}$= 2.55, $M_{τυχ/παιχ}$=3.14, $M_{παιδ}$=4.00, $M_{συν\text{-}τες}$=4.50, $M_{γν}$=4.17, $M_{συγ}$=5.00, $M_{συντ}$=5.50.

Ο πίνακας 2.15 παρουσιάζει την μέση προτεραιότητα προσώπων της οικογένειας και άλλων κοινωνικών επαφών, τα οποία επηρεάζουν τις απόψεις των ερωτηθέντων ως προς τη κατηγορία των παικτών (μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα).

Πίνακας 2. 15. *Μέση προτεραιότητα προσώπων της οικογένειας και άλλων κοινωνικών επαφών τα οποία επηρεάζουν τις απόψεις των ατόμων του δείγματος ως προς τη κατηγορία των παικτών (μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα).*

Επιρροή στις απόψεις (1=πρώτη προτεραιότητα)	**Μη παίκτες**		**Παίκτες**			**Παίκτες χωρίς προβλήματα**		**Παίκτες με προβλήματα**	
	N	M	N	M		N	M	N	M
Σύζυγος	26	1.62	21	1.76		16	1.56	5	2.40
Σύντροφος	14	2.00	13	2.54		7	2.29	6	2.83
Γονείς	41	2.63	39	2.10		24	2.21	15	1.93
Παιδιά	15	2.73	11	2.64		7	2.71	4	2.50
Αδέλφια	38	2.79	30	2.33		16	2.25	14	2.43
Φίλοι	41	2.85	35	2.89		22	2.45	13	3.62
Συνεργάτες	21	4.90	23	4.43		15	3.60	8	6.00
Συγγενείς	24	5.21	20	4.05		12	3.67	8	4.63
ΜΜΕ	24	5.46	28	3.93		16	3.06	12	5.08
Εκκλησία	10	5.90	16	4.69		9	4.11	7	5.43
Γνωστοί	22	5.91	19	4.58		11	4.00	8	5.38
Διαφήμιση	18	6.50	21	4.33		11	4.09	10	4.60

Από την ανάλυση διακύμανσης δεν προέκυψαν στατιστικά σημαντικές διαφορές μεταξύ των μέσων όρων.

Σχετικά με τα *πρόσωπα* και τους φορείς *που μπορούν να επηρεάσουν τις απόψεις των ερωτηθέντων,* όσον αφορά την ομάδα των μη παικτών, οι μέσοι όροι του *βαθμού επιρροής* από τον/την σύζυγο, τον/την σύντροφο, τους γονείς, τα παιδιά, τα αδέλφια, τους φίλους, τους

συνεργάτες, τους συγγενείς, τα ΜΜΕ, την εκκλησία, τους γνωστούς, και την διαφήμιση, κυμαίνονται από 1.62 έως 6.50, με τη σειρά που αναφέρονται $M_{συζ}$=1.62, $M_{συντ}$=2.00, $M_{γον}$=2.63, $M_{παιδ}$=2.73, $M_{αδ}$=2.79, $M_{φιλ}$=2.85, $M_{συν\text{-}τες}$=4.90, $M_{συγ}$=5.21, $M_{ΜΜΕ}$=5.46, $M_{εκκλ}$=5.90, $M_{γν}$=5.91, $M_{διαφ}$=6.50.

Όσον αφορά την ομάδα των παικτών, οι μέσοι όροι του *βαθμού επιρροής* από τον/την σύζυγο, τους γονείς, τα αδέλφια, τον/την σύντροφο, τα παιδιά, τους φίλους, τα ΜΜΕ, τους συγγενείς, την διαφήμιση, τους συνεργάτες, τους γνωστούς και την εκκλησία, κυμαίνονται από 1.76 έως 4.69, με τη σειρά που αναφέρονται $M_{συζ}$=1.76, $M_{γον}$= 2.10, $M_{αδ}$= 2.33, $M_{συντ}$=2.54, $M_{παιδ}$=2.64, $M_{φιλ}$=2.89, $M_{ΜΜΕ}$= 3.93, $M_{συγ}$=4.05, $M_{διαφ}$=4.33, $M_{συν\text{-}τες}$=4.43, $M_{γν}$=4.58, $M_{εκκλ}$=4.69.

Όσον αφορά την ομάδα των παικτών χωρίς προβλήματα, οι μέσοι όροι του *βαθμού επιρροής* από τον/την σύζυγο, τους γονείς, τα αδέλφια, τον/την σύντροφο, τους φίλους, τα παιδιά, τα ΜΜΕ, τους συνεργάτες, τους συγγενείς, τους γνωστούς, την διαφήμιση και την εκκλησία, κυμαίνονται από 1.56 έως 4.11, με τη σειρά που αναφέρονται $M_{συζ}$=1.56, $M_{γον}$=2.21, $M_{αδ}$=2.25, $M_{συντ}$=2.29, $M_{φιλ}$=2.45, $M_{παιδ}$=2.71, $M_{ΜΜΕ}$=3.06, $M_{συν\text{-}τες}$=3.60, $M_{συγ}$=3.67, $M_{γν}$=4.00, $M_{διαφ}$=4.09, $M_{εκκλ}$=4.11.

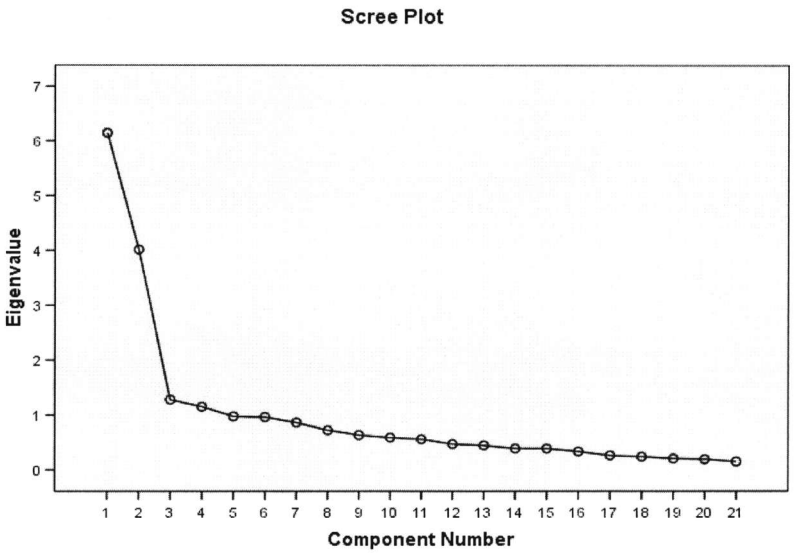
Όσον αφορά την ομάδα των παικτών με προβλήματα, οι μέσοι όροι του *βαθμού επιρροής* από τους γονείς, τον/την σύζυγο, τα αδέλφια, τα παιδιά, τον/την σύντροφο, τους φίλους, την διαφήμιση, τους συγγενείς, τα ΜΜΕ, τους γνωστούς, την εκκλησία και τους συνεργάτες, κυμαίνονται από 1.93 έως 6.00, με τη σειρά που αναφέρονται $M_{γον}$=1.93 $M_{συζ}$=2.40, $M_{αδ}$=2.43, $M_{παιδ}$=2.50, $M_{συντ}$=2.83, $M_{φιλ}$=3.62, $M_{διαφ}$=4.60, $M_{συγ}$=4.63, $M_{ΜΜΕ}$=5.08, $M_{γν}$=5.38, $M_{εκκλ}$=5.43, $M_{συν\text{-}τες}$=6.00

3.3. Παραδοσιακές οικογενειακές αξίες

Η δομή των παραδοσιακών οικογενειακών αξιών στην ελληνική οικογένεια διερευνήθηκε με την μέθοδο της παραγοντικής ανάλυσης κυρίων συνιστωσών (Δ. Γεώργας, Οι οικογενειακές αξίες των φοιτητών, 1987).

Πριν την παραγοντική ανάλυση, τα δεδομένα ελέγχθηκαν για την επάρκεια τους με τον δείκτη ΚΜΟ, ο οποίος εκτιμά τον βαθμό ομοιογένειας των μεταβλητών και βρέθηκε ίσος με 0,833. Η δεύτερη εκτίμηση του δείγματος πραγματοποιήθηκε με το τεστ σφαιρικότητας του Bartlett, το οποίο έδειξε ότι στον πίνακα συσχετίσεων υπάρχουν στατιστικά σημαντικές συσχετίσεις μεταξύ κάποιων μεταβλητών, με επίπεδο σημαντικότητας μικρότερο του 0.001

Το Σχήμα 4 παρουσιάζει τον αριθμό των παραγόντων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην ανάλυση. Ο αριθμός των παραγόντων που επιλέγονται, είναι αυτός των οποίων η ιδιοτιμή είναι μεγαλύτερη της μονάδας. Στην συγκεκριμένη περίπτωση επιλέχθηκαν τρεις παράγοντες.



Σχήμα 4. *Κατανομή ιδιοτιμών από την παραγοντική ανάλυση των οικογενειακών αξιών.*

Από την παραγοντική ανάλυση των παραδοσιακών οικογενειακών αξιών προέκυψαν τρεις παράγοντες : ***Α-*** *"Παραδοσιακοί ιεραρχικοί ρόλοι του πατέρα και της μητέρας".* ***Β-*** *"Θετικές οικογενειακές σχέσεις ".* ***Γ-*** *"Υποχρεώσεις παιδιών προς οικογένεια και συγγενείς".*

Ο Πίνακας 3.1 παρουσιάζει το ποσοστό διασποράς των παραγόντων οικογενειακών αξιών που επεξηγείται, μετά από ορθογώνια περιστροφή. Στην πρώτη στήλη αναφέρονται οι τίτλοι των παραγόντων, εντός παρένθεσης αναφέρεται ο αριθμός των προτάσεων, στη δεύτερη η ιδιοτιμή του κάθε παράγοντα, στην τρίτη στήλη το ποσοστό της διασποράς που επεξηγείται και στην τέταρτη η αθροιστική διασπορά του κάθε παράγοντα.

Πίνακας 3. 1. *Ποσοστό διασποράς που εξηγείται από τους παράγοντες οικογενειακών αξιών, μετά από ορθογώνια (varimax) περιστροφή*

Παράγοντες (# προτάσεων)	Ιδιοτιμή (Eigenvalue)	Εξηγούμενη διασπορά (%)	Αθροιστική διασπορά (%)
Α. Ιεραρχικοί ρόλοι του πατέρα και της μητέρας(10)	5.3	25.1	25.1
Β. Θετικές οικογενειακές σχέσεις (6)	3.2	15.0	40.2
Γ. Υποχρεώσεις παιδιών προς οικογένεια και συγγενείς(5)	2.9	14.3	54.5

Ο πίνακας 3.2 παρουσιάζει την παραγοντική ανάλυση του συνόλου των ατόμων. Στον πίνακα παρουσιάζονται τα εξής στοιχεία: στην πρώτη στήλη αναφέρονται οι τίτλοι των παραγόντων, εντός παρένθεσης αναφέρονται οι δείκτες αξιοπιστίας των παραγόντων (Cronbach's alpha), και οι μέσοι όροι για τον κάθε παράγοντα(M_{Π}), στη δεύτερη η φόρτιση για την κάθε πρόταση, στην τρίτη στήλη ο μέσος όρος του συνόλου του δείγματος για κάθε πρόταση και στην τελευταία αναγράφονται οι προτάσεις. Οι απαντήσεις στις προτάσεις αντιστοιχούν σε κλίμακα πέντε βαθμίδων: *διαφωνώ* (1), *μάλλον διαφωνώ* (2), *δεν ξέρω* ή *δεν είμαι σίγουρος* (3), *μάλλον συμφωνώ* (4), *συμφωνώ* (5).

Πίνακας 3. 2. *Παραγοντική ανάλυση των προτάσεων της κλίμακας οικογενειακών αξιών στο σύνολο του δείγματος*

Παράγοντας	Φόρτιση	Μ	Προτάσεις
Ιεραρχικοί ρόλοι του πατέρα και της μητέρας (α=0.88) ΜΠ1 = 2.45	0.821	2.10	Η μητέρα πρέπει να δέχεται τις αποφάσεις του πατέρα
	0.786	2.74	Ο πατέρας πρέπει να διαχειρίζεται τα χρήματα του σπιτιού
	0.775	2.33	Ο πατέρας πρέπει να δίνει προίκα στην κόρη του
	0.760	2.38	Η μητέρα πρέπει να συμφωνεί με την γνώμη του πατέρα (...)
	0.718	2.52	Ο πατέρας πρέπει να είναι ο χρηματοδότης
	0.705	2.42	Η θέση της μητέρας είναι στο σπίτι
	0.673	2.05	(...) ο γιος πρέπει να παντρέψει την αδελφή
	0.639	3.12	Ο πατέρας πρέπει να είναι ο αρχηγός της οικογένειας
	0.623	2.88	Η μητέρα πρέπει να ζει για τα παιδιά της
	0.467	1.97	Η μητέρα πρέπει να ψηφίζει όπως ο πατέρας
Θετικές οικογενειακές σχέσεις (α=0.85) ΜΠ2=4.41	0.786	4.37	Τα προβλήματα (...) λύνονται μέσα στην οικογένεια.
	0.684	4.66	Οι γονείς (...) μαθαίνουν στα παιδιά τους να φέρονται σωστά
	0.655	4.63	Οι γονείς δεν πρέπει να μαλώνουν μπροστά στα παιδιά
	0.619	4.52	Πρέπει να τιμούμε και να σεβόμαστε την οικογένειά μας
	0.618	4.51	Τα παιδιά πρέπει να σέβονται τους παππούδες τους
	0.610	4.42	Πρέπει να είμαστε φιλότιμοι
Υποχρεώσεις παιδιών προς οικογένεια και συγγενείς (α=0.65) ΜΠ3=3.98	0.618	4.07	Τα παιδιά πρέπει να βοηθούν στις δουλειές του σπιτιού
	0.603	3.81	Το παιδί πρέπει να διατηρεί καλές σχέσεις με τους συγγενείς
	0.582	4.07	Τα παιδιά (...) να φροντίζουν τους γονείς τους όταν γεράσουν
	0.435	4.03	Η μόρφωση και η κατάρτιση (...) είναι η καλύτερη προίκα
	0.408	3.94	Τα παιδιά πρέπει να υπακούουν τους γονείς τους

Σημείωση. Κλίμακα αξιολόγησης: από 1=διαφωνώ έως 5=συμφωνώ

Ο πίνακας 3.3 παρουσιάζει τους μέσους όρους παραγόντων και προτάσεων της κλίμακας οικογενειακών αξιών, ως προς τη κατηγορία των παικτών (μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα).

Πίνακας 3. 3. *Μέσοι όροι παράγοντα και προτάσεων της κλίμακας οικογενειακών αξιών ως προς τη κατηγορία παικτών (μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα)*

ΠΑΡΑΓΟΝΤΑΣ/ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ	Μη παίκτες (N=56) M	παίκτες (N=48)		παίκτες χωρίς προβλήματα (N=30)	παίκτες με προβλήματα (N=18)
1. Ιεραρχικοί ρόλοι του πατέρα και της μητέρας	2.08***	2.88***		2.94	2.78
(ΙΙΙ17.) Η μητέρα πρέπει να δέχεται τις αποφάσεις του πατέρα	1.77*	2.48*		2.63	2.22
(ΙΙΙ15.) Ο πατέρας πρέπει να διαχειρίζεται τα χρήματα του σπιτιού	2.27	3.29		3.43	3.06
(ΙΙΙ18.) Ο πατέρας πρέπει να δίνει προίκα στην κόρη του	1.79	2.96		3.00	2.89
(ΙΙΙ19.) Η μητέρα πρέπει να συμφωνεί με την γνώμη του πατέρα σε ότι αφορά τα παιδιά	1.95	2.90		2.83	3.00
(ΙΙΙ21.) Ο πατέρας πρέπει να είναι ο χρηματοδότης	2.21	2.88		2.97	2.72
(ΙΙΙ13.) Η θέση της μητέρας είναι στο σπίτι	1.86***	3.08***		3.03	3.17
(ΙΙΙ16.) Όταν ο πατέρας πεθάνει, ο γιος πρέπει να παντρέψει την αδελφή	1.63***	2.54***		2.70	2.28
(ΙΙΙ12.) Ο πατέρας πρέπει να είναι ο αρχηγός της οικογένειας.	2.28	3.40		3.53	3.17
(ΙΙΙ14.) Η μητέρα πρέπει να ζει για τα παιδιά της	2.46	3.38		3.47	3.22
(ΙΙΙ20.) Η μητέρα πρέπει να ψηφίζει όπως ο πατέρας	2.00	1.94		1.83	2.11
2. Θετικές οικογενειακές σχέσεις	4.57	4.46		4.77***	3.94***
Τα προβλήματα της οικογένειας λύνονται μέσα στην οικογένεια.	4.32	4.44		4.83**	3.78**
(ΙΙΙ5.) Οι γονείς πρέπει να μαθαίνουν στα παιδιά τους να φέρονται σωστά	4.77	4.54		4.90***	3.94***
(ΙΙΙ1.) Οι γονείς δεν πρέπει να μαλώνουν μπροστά στα παιδιά	4.61	4.46		4.90*	4.28*
(ΙΙΙ6.) Πρέπει να τιμούμε και να σεβόμαστε την οικογένειά μας	4.63	4.40		4.63	4.00
(ΙΙΙ9.) Τα παιδιά πρέπει να σέβονται τους παππούδες τους	4.63	4.38		4.73*	3.78*
(ΙΙΙ4.) Πρέπει να είμαστε φιλότιμοι	4.48	4.35		4.63*	3.89*
3. Υποχρεώσεις των παιδιών προς οικογένεια και συγγενείς	3.96	4.00		4.19*	3.68*
(ΙΙΙ10.) Το παιδί πρέπει να διατηρεί καλές σχέσεις με τους συγγενείς	3.75	3.88		4.13** (0.006)	3.44**
(ΙΙΙ8.) Τα παιδιά πρέπει να βοηθούν στις δουλειές του σπιτιού	4.25	3.85		4.13** (0.001)	3.39**
(ΙΙΙ7).Τα παιδιά έχουν την υποχρέωση να φροντίζουν τους γονείς τους όταν γεράσουν	3.93	4.23		4.33	4.06
(ΙΙΙ2.) Η μόρφωση και η επαγγελματική κατάρτιση αποτελούν την καλύτερη προίκα	4.04	4.02		4.30** (0.005)	3.56**
(ΙΙΙ11.)Τα παιδιά πρέπει να υπακούν τους γονείς τους	3.38	4.02		4.07	3.94

*p<0.05, **p<0.01, ***p<0.001

Σημείωση. Κλίμακα αξιολόγησης: από 1=διαφωνώ έως 5=συμφωνώ

Ο παράγοντας ***"παραδοσιακοί ιεραρχικοί ρόλοι του πατέρα και της μητέρας"***, είναι αυτός του οποίου το ποσοστό διασποράς που επεξηγείται, είναι μεγαλύτερο (25,1%). Αποτελείται από αξίες, με αντίστοιχη σειρά φόρτισης, όπως:

- *Η μητέρα πρέπει να δέχεται τις αποφάσεις του πατέρα,*
- *Ο πατέρας πρέπει να διαχειρίζεται τα χρήματα του σπιτιού,*
- *Ο πατέρας πρέπει να δίνει προίκα στην κόρη του,*
- *Η μητέρα πρέπει να συμφωνεί με την γνώμη του πατέρα σε ότι αφορά τα παιδιά,*
- *Ο πατέρας πρέπει να είναι ο χρηματοδότης,*
- *Η θέση της μητέρας είναι στο σπίτι,*
- *Όταν ο πατέρας πεθάνει, ο γιος πρέπει να παντρέψει την αδελφή,*
- *Ο πατέρας πρέπει να είναι ο αρχηγός της οικογένειας,*
- *Η μητέρα πρέπει να ζει για τα παιδιά της,*
- *Η μητέρα πρέπει να ψηφίζει όπως ο πατέρας.*

Είναι έκδηλο ότι ο παράγοντας αυτός αποτελείται από αξίες που αφορούν στους παραδοσιακούς ιεραρχικούς ρόλους του πατέρα και της μητέρας. Αυτό που προκύπτει είναι ότι ο ρόλος του πατέρα ως αρχηγού της οικογένειας που αποφασίζει για τα οικονομικά και ο ρόλος της μητέρας στα σπίτι απασχολούν έντονα τα άτομα του συνολικού δείγματος. Για το σύνολο του δείγματος, ο μέσος όρος για τον πρώτο παράγοντα είναι 2.45.

Οι μέσοι όροι για τον πρώτο παράγοντα για τις τέσσερις ομάδες (*μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα)* είναι οι εξής: $M_{ΜΠ}$=2.08, $M_{Π}$=2.88, $M_{ΠχΠ}$=2.94, $M_{ΠμΠ}$=2.78.

Η ομάδα των μη παικτών διαφωνεί με τις αξίες του πρώτου παράγοντα περισσότερο από τις άλλες ομάδες. Από την ανάλυση της διακύμανσης προκύπτει ότι υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των μέσων όρων των μη παικτών και των παικτών,), t(102)=-4.567, (2.08 έναντι 2.88, p<0.001).

Όσον αφορά τους μέσους όρους για τις μεμονωμένες αξίες του πρώτου παράγοντα από την ανάλυση της διακύμανσης προέκυψαν στατιστικά σημαντικές διαφορές. Οι μη παίκτες διαφωνούν περισσότερο από τους παίκτες με τις εξής αξίες:

- *Η μητέρα πρέπει να δέχεται τις αποφάσεις του πατέρα* - $M_{ΜΠ}$=1.77, $M_{Π}$=2.48, t(102)=-2.924, p<0.05 (p =0.023).
- *Όταν ο πατέρας πεθάνει, ο γιος πρέπει να παντρέψει την αδελφή* - $M_{ΜΠ}$=1.63, $M_{Π}$=2.54, t(102)=-3.963, p<0.001
- *Η θέση της μητέρας είναι στο σπίτι* - $M_{ΜΠ}$=1.86, $M_{Π}$=3.08, t(102)=-4.766, p<0.001

Το ποσοστό της διασποράς του παράγοντα ***"Θετικές οικογενειακές σχέσεις"*** που

επεξηγείται είναι 15%. Οι αξίες που αποτελούν τον παράγοντα αυτό είναι με σειρά φόρτισης:

- *Τα προβλήματα της οικογένειας λύνονται μέσα στην οικογένεια,*
- *Οι γονείς πρέπει να μαθαίνουν στα παιδιά τους να φέρονται σωστά,*
- *Οι γονείς δεν πρέπει να μαλώνουν μπροστά στα παιδιά,*
- *Πρέπει να τιμούμε και να σεβόμαστε την οικογένειά μας,*
- *Τα παιδιά πρέπει να σέβονται τους παππούδες τους,*
- *Πρέπει να είμαστε φιλότιμοι.*

Οι αξίες αυτές σχηματίζουν έναν παράγοντα που αποτελείται από θετικές οικογενειακές σχέσεις και από φιλότιμο. Τα άτομα του συνολικού δείγματος συμφωνούν με τις αξίες αυτές και ο μέσος όρος για το σύνολο είναι 4.41.

Οι μέσοι όροι για τον δεύτερο παράγοντα για τις τέσσερις ομάδες (*μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα)* είναι οι εξής: $M_{ΜΠ}$=4.57, $M_{Π}$=4.46, $M_{ΠχΠ}$=4.77, $M_{ΠμΠ}$=3.94. Η ομάδα των παικτών με προβλήματα συμφωνεί με τις αξίες του δεύτερου παράγοντα λιγότερο από τις άλλες ομάδες. Από την ανάλυση της διακύμανσης προκύπτει ότι υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των μέσων όρων των παικτών με προβλήματα και των παικτών χωρίς προβλήματα, t(46)=3.369, (3.94 έναντι 4.77, p<0.001).

Όσον αφορά τους μέσους όρους για τις μεμονωμένες αξίες του δεύτερου παράγοντα από την ανάλυση της διακύμανσης προέκυψαν στατιστικά σημαντικές διαφορές. Οι παίκτες με προβλήματα συμφωνούν σε μικρότερο βαθμό από τους παίκτες χωρίς προβλήματα, με τις εξής αξίες:

- *Τα προβλήματα της οικογένειας λύνονται μέσα στην οικογένεια* - $M_{ΠχΠ}$=4.83, $M_{ΠμΠ}$=3.78 t(46)=3.492, p<0.001.
- *Οι γονείς πρέπει να μαθαίνουν στα παιδιά τους να φέρονται σωστά* - $M_{ΠχΠ}$=4.90, $M_{ΠμΠ}$=3.94 t(46)=3.368, p<0.001
- *Οι γονείς δεν πρέπει να μαλώνουν μπροστά στα παιδιά* - $M_{ΠχΠ}$=4.90, $M_{πμΠ}$=4,28 t(46)=2.126, p<0.05
- *Τα παιδιά πρέπει να σέβονται τους παππούδες τους*- $M_{ΠχΠ}$=4.73, $M_{ΠμΠ}$=3.78 t(46)=2.932, p<0.05
- *Πρέπει να είμαστε φιλότιμοι* - $M_{ΠχΠ}$=4.63, $M_{ΠμΠ}$=3.89 t(46)=2.590, p<0.05

Το ποσοστό της διακύμανσης του παράγοντα ***"Υποχρεώσεις παιδιών προς οικογένεια και συγγενείς"*** που επεξηγείται είναι 14.3 %. Αποτελείται από αξίες όπως:

- *Τα παιδιά πρέπει να βοηθούν στις δουλειές του σπιτιού,*
- *Τα παιδιά πρέπει να διατηρούν καλές σχέσεις με τους συγγενείς,*
- *Τα παιδιά έχουν υποχρέωση να φροντίζουν τους γονείς τους όταν αυτοί γεράσουν,*

- *Η μόρφωση και η επαγγελματική κατάρτιση αποτελούν την καλύτερη προίκα,*
- *Τα παιδιά πρέπει να υπακούν τους γονείς τους.*

Ο παράγοντας αυτός αναφέρεται σε υποχρεώσεις των παιδιών να βοηθούν και να διατηρούν καλές σχέσεις με τα μέλη της εκτεταμένης οικογένειας. Η ενότητα αυτή φαίνεται να αντικατοπτρίζει τη διατήρηση των παραδοσιακών αξίων της αλληλοβοήθειας και αλληλεγγύης ανάμεσα στα μέλη της εκτεταμένης οικογένειας. Για το σύνολο του δείγματος ο μέσος όρος για τον τρίτο παράγοντα είναι 3.98.

Οι μέσοι όροι για τον τρίτο παράγοντα για τις τέσσερις ομάδες (*μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα)* είναι οι εξής: $M_{ΜΠ}$=3.96, $M_{Π}$=4.00, $M_{ΠχΠ}$=4.19, $M_{ΠμΠ}$=3.68. Η ομάδα των παικτών με προβλήματα συμφωνεί με τις αξίες του τρίτου παράγοντα λιγότερο από τις άλλες ομάδες. Από την ανάλυση της διακύμανσης προκύπτει ότι υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των μέσων όρων των παικτών με προβλήματα και των παικτών χωρίς προβλήματα, t(46)=2.120, (3.96 έναντι 4.19, p<0.05).

Όσον αφορά τους μέσους όρους για τις μεμονωμένες αξίες του τρίτου παράγοντα από την ανάλυση της διακύμανσης προέκυψαν στατιστικά σημαντικές διαφορές. Οι παίκτες με προβλήματα αμφισβητούν και συμφωνούν σε μικρότερο βαθμό από τους παίκτες χωρίς προβλήματα με τις εξής αξίες:

- *Το παιδί πρέπει να διατηρεί καλές σχέσεις με τους συγγενείς* - $M_{ΠχΠ}$=4.13, $M_{ΠμΠ}$=3.44 t(46)=1.96, p<0.05
- *Τα παιδιά πρέπει να βοηθούν στις δουλειές του σπιτιού* - $M_{ΠχΠ}$=4.13, $M_{ΠμΠ}$=3.39, t(46)=1.896, p<0.05
- *Η μόρφωση και η επαγγελματική κατάρτιση αποτελούν την καλύτερη προίκα* - $M_{ΠχΠ}$=4.30, $M_{ΠμΠ}$=3.56, t(46)=2.073, p<0.05.

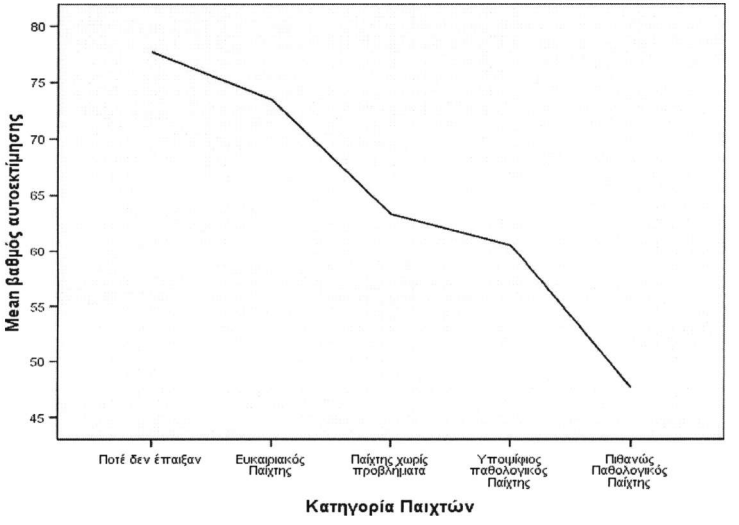
3.4. Αυτοεκτίμηση

Ο πίνακας 4.1 και το Σχήμα 5 παρουσιάζουν μέσους όρους βαθμολόγησης και αντίστοιχες κατηγορίες αυτοεκτίμησης των πέντε ομάδων που συγκροτούν το συνολικό δείγμα.

Πίνακας 4. 1. *Μέσοι όροι βαθμολόγησης και κατηγορίες αυτοεκτίμησης ως προς τις πέντε ομάδες που συγκροτούν το συνολικό δείγμα*

Ομάδες	Μέσος όρος	N	Κατηγορίες αξιολόγησης
Ποτέ δεν έπαιξαν	77.71	7	Υψηλή αυτοεκτίμηση
Ευκαιριακός παίκτης	73.47	49	Μέση-ανωτέρα αυτοεκτίμηση
Παίκτης χωρίς προβλήματα	63.33	30	Μέση -ανωτέρα αυτοεκτίμηση
Υποψήφιος Παθολογικός παίκτης	60.57	7	Μέση -ανωτέρα αυτοεκτίμηση
Πιθανά Παθολογικός παίκτης	47.64	11	Χαμηλή αυτοεκτίμηση
Σύνολο	67.23	104	

Σημείωση. Κλίμακα αξιολόγησης: Η διαβάθμιση περιλαμβάνει τα εκατοστιαία ποσοστά:1-25 πολύ χαμηλή αυτοεκτίμηση, 26-50 χαμηλή αυτοεκτίμηση, 51-75 μέση-ανωτέρα αυτοεκτίμηση, 76-100 υψηλή αυτοεκτίμηση



Σχήμα 5. *Μέσοι όροι αυτοεκτίμησης ως προς τις πέντε ομάδες που συγκροτούν το συνολικό δείγμα*

Ο βαθμός αυτοεκτίμησης ακολουθεί κανονική κατανομή (Kolmogorov-Smirnov Test p=0.352) οπότε χρησιμοποιήθηκε ανάλυση διακύμανσης για την συσχέτιση του με την μεταβλητή

μη παίκτες- παίκτες και με την μεταβλητή παίκτες χωρίς προβλήματα- παίκτες με προβλήματα.

Ο πίνακας 4.2 παρουσιάζει μέσους όρους αυτοεκτίμησης ως προς τις κατηγορίες των παικτών (μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα). Η στατιστική ανάλυση απέδειξε ότι υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ του μέσου βαθμού αυτοεκτίμησης όσων παίζουν συχνά κι όσων δεν παίζουν, $t(102) = 4.061$, ($p<0.001$). Ο μέσος όρος των μη παικτών (74.00), είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερος από τον μέσο όρο των παικτών (59.33).

Πίνακας 4. 2. *Μέσοι όροι αυτοεκτίμησης προς τις κατηγορίες των παικτών (μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα).*

Αυτοεκτίμηση	Μη παίκτες		παίκτες			παίκτες χωρίς προβλήματα		παίκτες με προβλήματα	
	N	M	N	M		N	M	N	M
Βαθμολογία	56	74.00*** (0.000)	48	59.33***		30	63.33	18	52.67

***p<0.001 * Χρησιμοποιήθηκε η ανάλυση διακύμανσης.

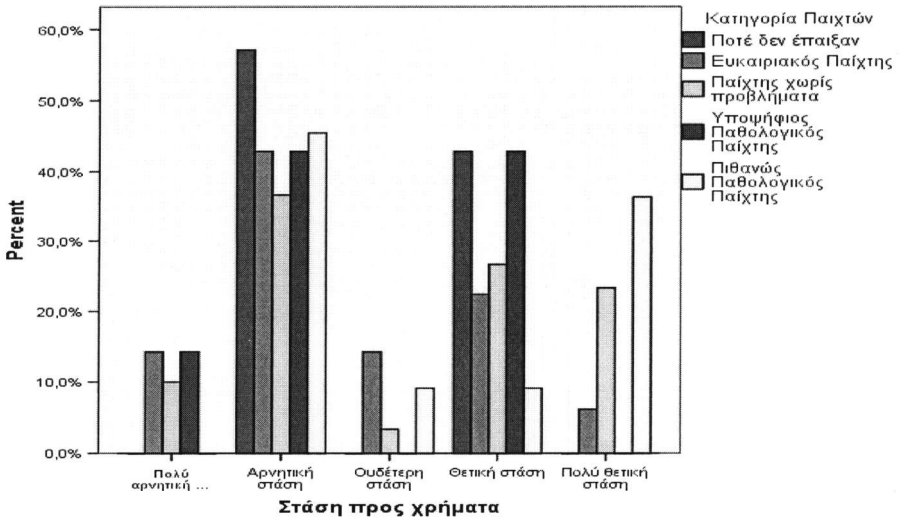
3.5. Στάση απέναντι στα χρήματα

Ο πίνακας 5.1 παρουσιάζει την κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων για τους μη παίκτες και παίκτες ως προς την στάση τους απέναντι στα χρήματα. Για το σύνολο του δείγματος το ποσοστό ατόμων που δήλωσαν *πολύ αρνητική στάση* απέναντι στα χρήματα είναι 10.6% (N=11), *αρνητική στάση* 42.3% (N=44), *ουδέτερη στάση* 8.7 % (N=9), *θετική στάση* 25% (N=26) και *πολύ θετική στάση* 13.5% (N=14). Από την ανάλυση προκύπτει ότι δεν υπάρχει σχέση αν κάποιος είναι παίκτης ή όχι, με την στάση του απέναντι στα χρήματα (p=0.073).

Πίνακας 5. 1. *Κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων για μη παίκτες και παίκτες ως προς την στάση απέναντι στα χρήματα*

	Στάση απέναντι στα χρήματα					
	Πολύ αρνητική στάση	Αρνητική στάση	Ουδέτερη στάση	Θετική στάση	Πολύ θετική στάση	Σύνολο
Μη παίκτες	7	25	7	14	3	56
	6.7%	24.0%	6.7%	13.5%	2.9%	53.8%
Παίκτες	4	19	2	12	11	48
	3.8%	18.3%	1.9%	11.5%	10.6%	46.2%
Σύνολο	11	44	9	26	14	104
	10.6%	42.3%	8.7%	25.0%	13.5%	100.0%

Το σχήμα 6 παρουσιάζει την κατανομή της στάσης απέναντι στα χρήμα ως προς τις πέντε υπό μελέτη ομάδες.



Σχήμα 6. *Κατανομή της στάσης απέναντι στα χρήμα ως προς τις πέντε υπό μελέτη ομάδες.*

Η στάση απέναντι στα χρήματα διερευνήθηκε ως προς το φύλο και τις ηλικιακές ομάδες και

η κατανομή συχνοτήτων (απόλυτων και σχετικών) παρουσιάζεται στον πίνακα 5.2.

Πίνακας 5. 2. *Κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων για το σύνολο του δείγματος ως προς την στάση προς χρήματα, το φύλο και τις ηλιακές ομάδες*

Στάση προς χρήματα		Φύλο			Ηλικιακές ομάδες			
		Άνδρας	Γυναίκα	Σύνολο	25-35	36-45	46-56	Σύνολο
Πολύ αρνητική στάση	N	7	4	11	4	3	4	11
	%	10.9%	10.0%	10.6%	8.9%	8.6%	16.7%	10.6%
Αρνητική στάση	N	33	11	44	18	15	11	44
	%	51.6%	27.5%	42.3%	40.0%	42.9%	45.8%	42.3%
Ουδέτερη στάση	N	3	6	9	3	3	3	9
	%	4.7%	15.0%	8.7%	6.7%	8.6%	12.5%	8.7%
Θετική στάση	N	10	16	26	18	5	3	26
	%	15.6%	40.0%	25.0%	40.0%	14.3%	12.5%	25.0%
Πολύ θετική στάση	N	11	3	14	2	9	3	14
	%	17.2%	7.5%	13.5%	4.4%	25.7%	12.5%	13.5%
Σύνολο	N	64	40	104	45	35	24	104
	%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Από την ανάλυση του X τετράγωνου προέκυψε ότι υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ ανδρών και γυναικών, ως προς την στάση τους απέναντι στα χρήματα x2 (4)= 13.980(a), $p<0.01$ ($p=0.007$). Το ποσοστό των γυναικών που δήλωσαν ουδέτερη και θετική στάση είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από αυτό των ανδρών. Αντίθετα, το ποσοστό των ανδρών που δήλωσαν πολύ αρνητική, αρνητική και πολύ θετική στάση είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από αυτό των γυναικών.

Επίσης προέκυψε στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των τριών ηλικιακών ομάδων, x^2 (8)=15.636(a), $p<0.05$, ($p=0.048$). Το ποσοστό ατόμων της ομάδας 46-56 ετών δήλωσαν περισσότερο πολύ αρνητική, αρνητική και ουδέτερη στάση προς χρήμα. Αντίθετα το ποσοστό ατόμων της ομάδας 25-35 ετών που δήλωσαν θετική στάση και το ποσοστό της ομάδας 36-45 ετών που δήλωσαν πολύ θετική στάση είναι σημαντικά μεγαλύτερες.

3.6. The South Oaks Gambling Screen (SOGS)

Για την ανίχνευση πιθανής προβληματικής συμπεριφοράς κατά την ΕΤΠ χρησιμοποιήθηκε το ερωτηματολόγιο South Oaks Gambling Screen (SOGS). Ο πίνακας 6.1 παρουσιάζει αποτελέσματα από την βαθμολόγηση του ερωτηματολογίου για το σύνολο του δείγματος, όπου η πρώτη στήλη περιέχει κατηγορίες αξιολόγησης, η δεύτερη απόλυτες συχνότητες, η τρίτη στήλη σχετικές συχνότητες και η τέταρτη αθροιστικές συχνότητες. Από το συνολικό δείγμα, 83 (79.8%) άτομα *δεν έχουν εξάρτηση* από την ΕΤΠ, 10 (9.6%) άτομα – ανήκουν στην κατηγορία των *υποψηφίων παθολογικών παικτών,* και 11 (10.6%) στην κατηγορία των *πιθανά παθολογικών παικτών.* Στην ομάδα των παικτών, η κατανομή ατόμων έχει ως εξής: 30 (62.5%) άτομα *δεν έχουν εξάρτηση* από την ΕΤΠ, 7 (14.6%) άτομα ανήκουν στην κατηγορία των *υποψηφίων παθολογικών παικτών,* και 11 (22.9%) - στην κατηγορία των *πιθανά παθολογικών παικτών.* Η κατανομή ατόμων σε αυτήν την ομάδα παρουσιάζεται στον πίνακα 6.2. Τρία άτομα τα οποία ανήκουν στην κατηγορία των *υποψηφίων παθολογικών παικτών* (με αριθμό υποκειμένου 2, 34, 46) δήλωσαν ότι δεν ασχολούνται πια με τυχερά παιχνίδια και γι αυτό αποκλείστηκαν από την ομάδα παίκτες. Στην ομάδα παίκτες όλα τα άτομα παίζουν συστηματικά (μία φορά την εβδομάδα ή περισσότερα).

Πίνακας 6. 1. *Κατανομή (N, %) συχνοτήτων των ατόμων του συνολικού δείγματος ως προς την αξιολόγηση με την κλίμακα SOGS*

	Απόλυτη συχνότητα	Σχετική συχνότητα (%)	Αθροιστική συχνότητα (%)
Δεν υπάρχει εξάρτηση	83	79.8	79.8
Υποψήφιος παθολογικός παίκτης	10	9.6	89.4
Πιθανά παθολογικός παίκτης	11	10.6	100.0
Σύνολο	104	100.0	

Πίνακας 6. 2. *Κατανομή (N, %) συχνοτήτων ατόμων της ομάδας παίκτες ως προς την αξιολόγηση με την κλίμακα SOGS*

	Απόλυτη συχνότητα	Σχετική συχνότητα (%)	Αθροιστική συχνότητα (%)
Δεν υπάρχει εξάρτηση	30	62.5	62.5
Υποψήφιος παθολογικός παίκτης	7	14.6	77.1
Πιθανά παθολογικός παίκτης	11	22.9	100.0
Σύνολο	48	100.0	Σύνολο

Ο πίνακας 6.3 παρουσιάζει το μεγαλύτερο χρηματικό ποσό το οποίο έχουν παίξει τα άτομα του δείγματος, ως προς τις κατηγορίες των παικτών. Υπάρχει στατιστικά σημαντική συσχέτιση μεταξύ του χρηματικού ποσού που έπαιξαν οι ερωτηθέντες, με το αν κάποιος είναι παίκτης ή όχι x^2 (6)=27.703(α), p<0.001. (p=0.000). Το ποσοστό τον παικτών που ξοδεύουν μεγαλύτερα

χρηματικά ποσά είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από αυτό των μην παικτών. Αντίθετα, το ποσοστό των μη παικτών που παίζουν με μικρότερα ποσά είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από αυτό των παικτών. Για τις ομάδες παικτών χωρίς προβλήματα και με προβλήματα δεν προέκυψε στατιστικά σημαντική διαφορά (p=0.120).

Πίνακας 6. 3. *Κατανομή (Ν,%) απαντήσεων για το μεγαλύτερο χρηματικό ποσό το οποίο έχουν παίξει τα άτομα του δείγματος ως προς την κατηγορίες των παικτών.*

		Μη παίκτες	Παίκτες	Σύνολο	Παίκτες χωρίς προβλήματα	Παίκτες με προβλήματα	Σύνολο
Ποτέ δεν έχω παίξει	N	11	0	11	--	--	--
	%	19.6%	.0%	10.6%	--	--	--
1 Ευρώ ή λιγότερα	N	3	1	4	1	0	1
	%	5.4%	2.1%	3.8%	3.3%	.0%	2.1%
Περισσότερα από 1 Ευρώ έως 10 Ευρώ	N	28***	13	41	8	5	13
	%	50.0%	27.1%	39.4%	26.7%	27.8%	27.1%
Περισσότερα από 10 Ευρώ έως 100 Ευρώ	N	10	20***	30	15	5	20
	%	17.9%	41.7%	28.8%	50.0%	27.8%	41.7%
Περισσότερα από 100 Ευρώ έως 1000 Ευρώ	N	4	8	12	5	3	8
	%	7.1%	16.7%	11.5%	16.7%	16.7%	16.7%
Περισσότερα από 1000 Ευρώ έως 10000 Ευρώ	N	0	4	4	0	4	4
	%	.0%	8.3%	3.8%	.0%	22.2%	8.3%
Περισσότερα από 10 000 Ευρώ	N	0	2	2	1	1	2
	%	.0%	4.2%	1.9%	3.3%	5.6%	4.2%
Σύνολο	N	56	48	104	30	18	48
	%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

***p<0.001* Χρησιμοποιήθηκε Χ τετράγωνο

Ο πίνακας 6.4 παρουσιάζει κατανομή (απόλυτων και σχετικών) συχνοτήτων κατηγοριών παικτών ως προς τη συχνότητα ενασχόλησης με χαρτιά, στοιχήματα σε ζώα και αθλητικούς αγώνες.

Πίνακας 6. 4. *Κατανομή (Ν, %) παικτών ως προς τη συχνότητα ενασχόλησης με χαρτιά, στοιχήματα σε ζώα και αθλητικούς αγώνες*

			Κατηγορία παικτών				
			Ευκαιριακός παίκτης	Παίκτης χωρίς προβλήματα	Υποψήφιος Παθολογικός παίκτης	Πιθανά Παθολογικός παίκτης	Σύνολο
α) έχω παίξει χαρτιά με χρήματα	Ποτέ	N	31	21	1	6	59
		%	63.3%	70.0%	14.3%	54.5%	60.8%
	Λιγότερο από μια φορά την εβδομάδα	N	18	6	4	3	31
		%	36.7%	20.0%	57.1%	27.3%	32.0%
	Μια φορά την εβδομάδα ή περισσότερο	N	0	3	2	2	7
		%	.0%	10.0%	28.6%	18.2%	7.2%
Σύνολο		N	49	30	7	11	97
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
β) έχω στοιχηματίσει σε άλογα, σκυλιά ή άλλα ζώα	Ποτέ	N	48	27	7	7	89
		%	98.0%	90.0%	100.0%	63.6%	91.8%
	Λιγότερο από μια φορά την εβδομάδα	N	1	2	0	2	5
		%	2.0%	6.7%	.0%	18.2%	5.2%
	Μια φορά την εβδομάδα ή περισσότερο	N	0	1	0	2	3
		%	0.0%	3.3%	0.0%	18.2%	3.1%
Σύνολο		N	49	30	7	11	97
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
γ) έχω στοιχηματίσει σε αθλητικούς αγώνες	Ποτέ	N	41	13	2	4	60
		%	83.7%	43.3%	28.6%	36.4%	61.9%
	Λιγότερο από μια φορά την εβδομάδα	N	8	4	1	1	14
		%	16.3%	13.3%	14.3%	9.1%	14.4%
	Μια φορά την εβδομάδα ή περισσότερο	N	0	13	4	6	23
		%	0.0%	43.3%	57.1%	54.5%	23.7%
Σύνολο		N	49	30	7	11	97
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των ομάδων ως προς την συχνότητα

ενασχόλησης με χαρτιά, x^2 (6)=16.299(a), p<0.05. (p=0.012), τα στοιχήματα σε ζώα, x^2 (6)=16.088(a), p<0.05. (p=0.013) και τα στοιχήματα σε αθλητικούς αγώνες x^2 (6)=32.409(a), p<0.001. (p=0.000). Ο πίνακας 6.5 παρουσιάζει την κατανομή (απόλυτων και σχετικών) συχνοτήτων κατηγοριών παικτών ως προς τη συχνότητα ενασχόλησης με τα ζάρια, το καζίνο και τα ΠΡΟΠΟ, Λόττο και Τζόκερ.

Πίνακας 6. 5. Κατανομή (Ν, %) παικτών ως προς τη συχνότητα ενασχόλησης με ζάρια, καζίνο και ΠΡΟΠΟ, Λόττο, Τζόκερ

			Κατηγορία παικτών				
			Ευκαιριακός παίκτης	Παίκτης χωρίς προβλήματα	Υποψήφιος Παθολογικός παίκτης	Πιθανά Παθολογικός παίκτης	Σύνολο
δ) έχω παίξει ζάρια ή άλλα παρόμοια παιχνίδια με χρήματα	Ποτέ	N	46	28	4	8	86
		%	93.9%	93.3%	57.1%	72.7%	88.7%
	Λιγότερο από μια φορά την εβδομάδα	N	3	2	1	1	7
		%	6.1%	6.7%	14.3%	9.1%	7.2%
	Μια φορά την εβδομάδα ή περισσότερο	N	0	0	2	2	4
		%	.0%	.0%	28.6%	18.2%	4.1%
Σύνολο		N	49	30	7	11	97
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
VISOG1.ε) έχω πάει στο καζίνο (νόμιμα ή παράνομα)	Ποτέ	N	36	22	2	6	66
		%	73.5%	73.3%	28.6%	54.5%	68.0%
	Λιγότερο από μια φορά την εβδομάδα	N	13	6	2	3	24
		%	26.5%	20.0%	28.6%	27.3%	24.7%
	Μια φορά την εβδομάδα ή περισσότερο	N	0	2	3	2	7
		%	.0%	6.7%	42.9%	18.2%	7.2%
Σύνολο		N	49	30	7	11	97
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
ζ) έχω παίξει ΠΡΟΠΟ, Λόττο, Τζόκερ κλπ	Ποτέ	N	4	1	1	0	6
		%	8.2%	3.3%	14.3%	.0%	6.2%
	Λιγότερο από μια φορά την εβδομάδα	N	45	8	0	2	55
		%	91.8%	26.7%	.0%	18.2%	56.7%
	Μια φορά την εβδομάδα ή περισσότερο	N	0	21	6	9	36
		%	.0%	70.0%	85.7%	81.8%	37.1%
Σύνολο		N	49	30	7	11	97
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των ομάδων ως προς την συχνότητα ενασχόλησης με στοιχήματα με ζάρια, x^2 (6)=20.631(a), p<0.01. (p=0.002), καζίνα, x^2

(6)=20.342(a), p<0.01. (p=0.002) και τα ΠΡΟΠΟ, Λόττο, Τζόκερ x^2 (6)=61.722(a), p<0.001. (p=0.000). Ο πίνακας 6.6 παρουσιάζει την κατανομή (απόλυτων και σχετικών) συχνοτήτων των κατηγοριών παικτών ως προς τη συχνότητα ενασχόλησης με Bingo για χρήματα, με το χρηματιστήριο και με τα μηχανήματα τυχερών παιχνιδιών.

Πίνακας 6. 6. *Κατανομή (N, %) παικτών ως προς τη συχνότητα ενασχόλησης με Bingo με χρήματα, με το χρηματιστήριο και με τα μηχανήματα τυχερών παιχνιδιών*

			Κατηγορία παικτών				
			Ευκαιριακός παίκτης	Παίκτης χωρίς προβλήματα	Υποψήφιος Παθολογικός παίκτης	Πιθανά Παθολογικός παίκτης	Σύνολο
η) έχω παίξει Bingo με χρήματα	Ποτέ	N	48	27	5	9	89
		%	98.0%	90.0%	71.4%	81.8%	91.8%
	Λιγότερο από μια φορά την εβδομάδα	N	1	1	1	1	4
		%	2.0%	3.3%	14.3%	9.1%	4.1%
	Μια φορά την εβδομάδα ή περισσότερο	N	0	2	1	1	4
		%	.0%	6.7%	14.3%	9.1%	4.1%
Σύνολο		N	49	30	7	11	97
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
θ) έχω παίξει στο χρηματιστήριο	Ποτέ	N	35	21	3	3	62
		%	71.4%	70.0%	42.9%	27.3%	63.9%
	Λιγότερο από μια φορά την εβδομάδα	N	14	3	2	5	24
		%	28.6%	10.0%	28.6%	45.5%	24.7%
	Μια φορά την εβδομάδα ή περισσότερο	N	0	6	2	3	11
		%	.0%	20.0%	28.6%	27.3%	11.3%
Σύνολο		N	49	30	7	11	97
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
VISOG1.ι) έχω παίξει σε μηχανήματα τυχερών παιχνιδιών	Ποτέ	N	37	22	3	5	67
		%	75.5%	73.3%	42.9%	45.5%	69.1%
	Λιγότερο από μια φορά την εβδομάδα	N	12	7	1	2	22
		%	24.5%	23.3%	14.3%	18.2%	22.7%
	Μια φορά την εβδομάδα ή περισσότερο	N	0	1	3	4	8
		%	.0%	3.3%	42.9%	36.4%	8.2%
Σύνολο		N	49	30	7	11	97
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των ομάδων ως προς την συχνότητα ενασχόλησης με χρηματιστήριο - x^2 (6)=20.113(a), p<0.01. (p=0.003) και ως προς την συχνότητα ενασχόλησης με μηχανήματα τυχερών παιχνιδιών - x^2 (6)=27.979(a), p<0.001. (p=0.000). Ο πίνακας 6.7 παρουσιάζει κατανομή (απόλυτων και σχετικών) συχνοτήτων των κατηγοριών παικτών ως προς τη συχνότητα ενασχόλησης με το μπόουλινγκ, το μπιλιάρδο, το γκολφ με χρήματα, το ξυστό και με τυχερά παιχνίδια στο Διαδίκτυο.

Πίνακας 6. 7. Κατανομή (N, %) παικτών ως προς τη συχνότητα ενασχόλησης με μπόουλινγκ, μπιλιάρδο, γκολφ με χρήματα, ξυστό και με τυχερά παιχνίδια στο Διαδίκτυο

			Κατηγορία παικτών				
			Ευκαιριακός παίκτης	Παίκτης χωρίς προβλήματα	Υποψήφιος Παθολογικός παίκτης	Πιθανά Παθολογικός παίκτης	Σύνολο
κ) έχω παίξει με χρήματα μπόουλινγκ, μπιλιάρδο, γκολφ	Ποτέ	N	39	23	2	5	69
		%	79.6%	76.7%	28.6%	45.5%	71.1%
	Λιγότερο από μια φορά την εβδομάδα	N	10	2	2	2	16
		%	20.4%	6.7%	28.6%	18.2%	16.5%
	Μια φορά την εβδομάδα ή περισσότερο	N	0	5	3	4	12
		%	.0%	16.7%	42.9%	36.4%	12.4%
Σύνολο		N	49	30	7	11	97
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
λ) έχω παίξει ξυστό	Ποτέ	N	18	15	1	3	37
		%	36.7%	50.0%	14.3%	27.3%	38.1%
	Λιγότερο από μια φορά την εβδομάδα	N	30	7	3	2	42
		%	61.2%	23.3%	42.9%	18.2%	43.3%
	Μια φορά την εβδομάδα ή περισσότερο	N	0	8	3	6	17
		%	.0%	26.7%	42.9%	54.5%	17.5%
	11	N	1	0	0	0	1
		%	2.0%	.0%	.0%	.0%	1.0%
Σύνολο		N	49	30	7	11	97
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
μ) έχω παίξει τυχερά παιχνίδια στο Διαδίκτυο	Ποτέ	N	46	26	3	7	82
		%	93.9%	86.7%	42.9%	63.6%	84.5%
	Λιγότερο από μια φορά την εβδομάδα	N	3	0	2	2	7
		%	6.1%	.0%	28.6%	18.2%	7.2%
	Μια φορά την εβδομάδα ή περισσότερο	N	0	4	2	2	8
		%	.0%	13.3%	28.6%	18.2%	8.2%
Σύνολο		N	49	30	7	11	97
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των ομάδων ως προς την συχνότητα ενασχόλησης με μπόουλινγκ, μπιλιάρδο, γκολφ για χρήματα - x^2 (6)=23.160(a), p<0.01. (p=0.001), ως προς την συχνότητα ενασχόλησης με το ξυστό - x^2 (9)=32.680(a), p<0.001. (p=0.000) και

τυχερά παιχνίδια στο Διαδίκτυο x^2 (6)=20.836(a), p<0.001. (p=0.002). Ο πίνακας 6.8 παρουσιάζει την κατανομή (απόλυτων και σχετικών) συχνοτήτων των κατηγοριών παικτών ως προς την συχνότητα ενασχόλησης με άλλα τυχερά παιχνίδια που δεν αναφέρονται πιο πάνω.

Πίνακας 6. 8. *Κατανομή (Ν, %) παικτών ως προς τη συχνότητα ενασχόλησης με άλλα τυχερά παιχνίδια που δεν αναφέρονται πιο πάνω*

			Κατηγορία παικτών				
			Ευκαιριακός παίκτης	Παίκτης χωρίς προβλήματα	Υποψήφιος Παθολογικός παίκτης	Πιθανά Παθολογικός παίκτης	Σύνολο
ν) έχω παίξει άλλα τυχερά παιχνίδια που δεν αναφέρονται πιο πάνω	Ποτέ	N	44	23	4	6	77
		%	89.8%	76.7%	57.1%	54.5%	79.4%
	Λιγότερο από μια φορά την εβδομάδα	N	5	2	2	3	12
		%	10.2%	6.7%	28.6%	27.3%	12.4%
	Μια φορά την εβδομάδα ή περισσότερο	N	0	5	1	2	8
		%	.0%	16.7%	14.3%	18.2%	8.2%
Σύνολο		N	49	30	7	11	97
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των ομάδων ως προς την συχνότητα ενασχόλησης με άλλα τυχερά παιχνίδια που δεν αναφέρονται πιο πάνω x^2 (6)=14.668(a), p<0.05 (p=0.023).

Ο πίνακας 6.9 παρουσιάζει την κατανομή (απόλυτων και σχετικών) συχνοτήτων του δείγματος ως προς τη δήλωση τους σχετικά με τη σοβαρότητα προβλημάτων από την ΕΤΠ στον πατέρα και τη μητέρα τους. Από την ανάλυση διακύμανσης δεν βρέθηκαν στατιστικά σημαντικές διαφορές ανάμεσα στις υπό μελέτη ομάδες.

Πίνακας 6. 9. *Κατανομή (Ν, %) ατόμων του δείγματος ως προς τη δήλωση τους σχετικά με τη σοβαρότητα προβλημάτων από την ΕΤΠ στον πατέρα και τη μητέρα*

		Ποτέ δεν έπαιξαν	Ευκαιριακός παίκτης	Παίκτης χωρίς προβλήματα	Υποψήφιος Παθολογικός παίκτης	Πιθανά Παθολογικός παίκτης	Σύνολο
Πατέρας							
Καθόλου πρόβλημα	N	6	40	27	4	5	82
	%	85.7%	81.6%	90.0%	57.1%	45.5%	78.8%
Μικρά προβλήματα	N	1	4	0	1	1	7
	%	14.3%	8.2%	.0%	14.3%	9.1%	6.7%
Μέτρια προβλήματα	N	0	2	1	1	2	6
	%	.0%	4.1%	3.3%	14.3%	18.2%	5.8%
Σοβαρά προβλήματα	N	0	1	0	0	1	2
	%	.0%	2.0%	.0%	.0%	9.1%	1.9%
Πολύ σοβαρά προβλήματα	N	0	2	2	1	2	7
	%	.0%	4.1%	6.7%	14.3%	18.2%	6.7%
Σύνολο		7	49	30	7	11	104
		100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
Μητέρα							
Καθόλου πρόβλημα	N	7	46	29	6	9	97
	%	100.0%	93.9%	96.7%	85.7%	81.8%	93.3%
Μικρά προβλήματα	N	0	1	1	0	0	2
	%	.0%	2.0%	3.3%	.0%	.0%	1.9%
Μέτρια προβλήματα	N	0	1	0	1	2	4
	%	.0%	2.0%	.0%	14.3%	18.2%	3.8%
Σοβαρά προβλήματα	N	0	1	0	0	0	1
	%	.0%	2.0%	.0%	.0%	.0%	1.0%
Πολύ σοβαρά προβλήματα	N	--	--	--	--	--	--
	%						
Σύνολο		7	49	30	7	11	104
		100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Ο πίνακας 6.10 παρουσιάζει την κατανομή (απόλυτων και σχετικών) συχνοτήτων των ατόμων του δείγματος ως προς τη δήλωση τους σχετικά με τη σοβαρότητα προβλημάτων από την ΕΤΠ στον/στην αδελφό/αδελφή και στον/στη παππού/γιαγιά. Από την ανάλυση διακύμανσης δεν βρέθηκαν στατιστικά σημαντικές διαφορές ανάμεσα στις υπό μελέτη ομάδες.

Πίνακας 6. 10. *Κατανομή (Ν, %) ατόμων του δείγματος ως προς τη δήλωση τους σχετικά με τη σοβαρότητα προβλημάτων από την ΕΤΠ στον αδελφό/αδελφή και στον παππού/γιαγιά*

		Ποτέ δεν έπαιξαν	Ευκαιριακός παίκτης	Παίκτης χωρίς προβλήματα	Υποψήφιος Παθολογικός παίκτης	Πιθανώς Παθολογικός παίκτης	Σύνολο
Αδελφός / αδελφή							
Καθόλου πρόβλημα	N	6	41	27	6	6	86
	%	85.7%	85.4%	90.0%	85.7%	54.5%	83.5%
Μικρά προβλήματα	N	1	3	1	1	1	7
	%	14.3%	6.3%	3.3%	14.3%	9.1%	6.8%
Μέτρια προβλήματα	N	0	4	1	0	2	7
	%	.0%	8.3%	3.3%	.0%	18.2%	6.8%
Σοβαρά προβλήματα	N	0	0	1	0	1	2
	%	.0%	.0%	3.3%	.0%	9.1%	1.9%
Πολύ σοβαρά προβλήματα	N	0	0	0	0	1	1
	%	.0%	.0%	.0%	.0%	9.1%	1.0%
Σύνολο		7	48	30	7	11	103
		100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
Γιαγιά/ παππούς							
Καθόλου πρόβλημα	N	7	46	29	6	8	96
	%	100.0%	93.9%	96.7%	85.7%	72.7%	92.3%
Μικρά προβλήματα	N	0	2	0	1	0	3
	%	.0%	4.1%	.0%	14.3%	.0%	2.9%
Μέτρια προβλήματα	N	0	1	0	0	2	3
	%	.0%	2.0%	.0%	.0%	18.2%	2.9%
Σοβαρά προβλήματα	N	0	0	1	0	1	2
	%	.0%	.0%	3.3%	.0%	9.1%	1.9%
Πολύ σοβαρά προβλήματα	N	--	--	--	--	--	--
	%						
Σύνολο		7	49	30	7	11	104
		100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Ο πίνακας 6.11 παρουσιάζει την κατανομή (απόλυτων και σχετικών) συχνοτήτων ατόμων του δείγματος ως προς τη δήλωση τους σχετικά με τη σοβαρότητα προβλημάτων από την ΕΤΠ στον/στη σύζυγο/σύντροφο και στα παιδιά. Από την ανάλυση διακύμανσης δεν βρέθηκαν στατιστικά σημαντικές διαφορές ανάμεσα στις υπό μελέτη ομάδες.

Πίνακας 6. 11. *Κατανομή (Ν, %) ατόμων του δείγματος ως προς τη δήλωση τους σχετικά με τη σοβαρότητα προβλημάτων από την ΕΤΠ στον/στην σύζυγο (σύντροφο) και στα παιδιά*

		Ποτέ δεν έπαιξαν	Ευκαιριακός παίκτης	Παίκτης χωρίς προβλήματα	Υποψήφιος Παθολογικός παίκτης	Πιθανά Παθολογικός παίκτης	Σύνολο
Ο/Η σύζυγος /Ο/Η σύντροφος							
Καθόλου πρόβλημα	N	6	41	24	6	5	82
	%	100.0%	95.3%	85.7%	85.7%	62.5%	89.1%
Μικρά προβλήματα	N	0	2	3	0	1	6
	%	.0%	4.7%	10.7%	.0%	12.5%	6.5%
Μέτρια προβλήματα	N	0	0	1	1	1	3
	%	.0%	.0%	3.6%	14.3%	12.5%	3.3%
Σοβαρά προβλήματα	N	--	--	--	--	--	--
	%						
Πολύ σοβαρά προβλήματα	N	0	0	0	0	1	1
	%	.0%	.0%	.0%	.0%	12.5%	1.1%
Σύνολο		6	43	28	7	8	92
		100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
Παιδιά							
Καθόλου πρόβλημα	N	4	34	22	2	6	68
	%	100.0%	100.0%	95.7%	66.7%	66.7%	93.2%
Μικρά προβλήματα	N	0	0	1	1	2	4
	%	.0%	.0%	4.3%	33.3%	22.2%	5.5%
Μέτρια προβλήματα	N	--	---	--	--	--	--
	%						
Σοβαρά προβλήματα	N	---	--	--	--	--	--
	%						
Πολύ σοβαρά προβλήματα	N	0	0	0	0	1	1
	%	.0%	.0%	.0%	.0%	11.1%	1.4%
Σύνολο		4	34	23	3	9	73
		100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Ο πίνακας 6.12 παρουσιάζει την κατανομή (απόλυτων και σχετικών) συχνοτήτων ατόμων του δείγματος ως προς τη δήλωση τους σχετικά με τη σοβαρότητα προβλημάτων από την ΕΤΠ στους άλλους συγγενείς και σε φίλους. Από την ανάλυση διακύμανσης δεν βρέθηκαν στατιστικά σημαντικές διαφορές ανάμεσα στις υπό μελέτη ομάδες.

Πίνακας 6. 12. *Κατανομή (απόλυτων και σχετικών) συχνοτήτων των ατόμων του δείγματος ως προς τη δήλωση τους σχετικά με τη σοβαρότητα προβλημάτων από την ΕΤΠ στους άλλους συγγενείς και σε φίλους.*

		Ποτέ δεν έπαιξαν	Ευκαιριακός παίκτης	Παίκτης χωρίς προβλήματα	Υποψήφιος Παθολογικός παίκτης	Πιθανά Παθολογικός παίκτης	Σύνολο
Άλλοι συγγενείς							
Καθόλου πρόβλημα	N	4	41	20	3	9	77
	%	57.1%	83.7%	66.7%	42.9%	81.8%	74.0%
Μικρά προβλήματα	N	0	6	4	1	0	11
	%	.0%	12.2%	13.3%	14.3%	.0%	10.6%
Μέτρια προβλήματα	N	2	2	3	2	1	10
	%	28.6%	4.1%	10.0%	28.6%	9.1%	9.6%
Σοβαρά προβλήματα	N	0	0	1	1	0	2
	%	.0%	.0%	3.3%	14.3%	.0%	1.9%
Πολύ σοβαρά προβλήματα	N	1	0	2	0	1	4
	%	14.3%	.0%	6.7%	.0%	9.1%	3.8%
Σύνολο		7	49	30	7	11	104
		100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
Φίλος							
Καθόλου πρόβλημα	N	5	38	15	3	5	66
	%	71.4%	77.6%	50.0%	42.9%	45.5%	63.5%
Μικρά προβλήματα	N	1	5	4	1	1	12
	%	14.3%	10.2%	13.3%	14.3%	9.1%	11.5%
Μέτρια προβλήματα	N	0	3	3	1	1	8
	%	.0%	6.1%	10.0%	14.3%	9.1%	7.7%
Σοβαρά προβλήματα	N	1	2	2	2	1	8
	%	14.3%	4.1%	6.7%	28.6%	9.1%	7.7%
Πολύ σοβαρά προβλήματα	N	0	1	6	0	3	10
	%	.0%	2.0%	20.0%	.0%	27.3%	9.6%
Σύνολο		7	49	30	7	11	104
		100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Ο πίνακας 6.13 παρουσιάζει την κατανομή (απόλυτων και σχετικών) συχνοτήτων ατόμων του δείγματος ως προς τη δήλωση τους σχετικά με τη σοβαρότητα προβλημάτων από την ΕΤΠ και σε γνωστούς. Από την ανάλυση διακύμανσης δεν βρέθηκαν στατιστικά σημαντικές διαφορές ανάμεσα στις υπό μελέτη ομάδες.

Πίνακας 6. 13. *Κατανομή (απόλυτων και σχετικών) συχνοτήτων ατόμων του δείγματος ως προς τη δήλωση τους σχετικά με τη σοβαρότητα προβλημάτων από την ΕΤΠ στους γνωστού.*

		Ποτέ δεν έπαιξαν	Ευκαιριακός παίκτης	Παίκτης χωρίς προβλήματα	Υποψήφιος Παθολογικός παίκτης	Πιθανά Παθολογικός παίκτης	Σύνολο
Γνωστός							
Καθόλου πρόβλημα	N	5	30	12	2	6	55
	%	71.4%	61.2%	40.0%	28.6%	54.5%	52.9%
Μικρά προβλήματα	N	0	5	1	1	1	8
	%	.0%	10.2%	3.3%	14.3%	9.1%	7.7%
Μέτρια προβλήματα	N	1	5	4	0	0	10
	%	14.3%	10.2%	13.3%	.0%	.0%	9.6%
Σοβαρά προβλήματα	N	0	3	6	0	1	10
	%	.0%	6.1%	20.0%	.0%	9.1%	9.6%
Πολύ σοβαρά προβλήματα	N	1	6	7	4	3	21
	%	14.3%	12.2%	23.3%	57.1%	27.3%	20.2%
Σύνολο		7	49	30	7	11	104
		100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

3.7. Αναπαραστάσεις των χαρακτηριστικών τυχερών παιγνιδιών και της ΕΤΠ

Το έβδομο μέρος του ερωτηματολογίου συλλέγει πληροφορίες σχετικές με τις αναπαραστάσεις των χαρακτηριστικών τυχερών παιχνιδιών, τύχης, και των χαρακτηριστικών της ΕΤΠ. Στο παρόν κεφάλαιο παρουσιάζονται τα αποτελέσματα δύο ακραίων ομάδων, αυτών που *δεν έπαιξαν ποτέ και των πιθανά παθολογικών παικτών.* Ο πίνακας 7.1 παρουσιάζει λέξεις οι οποίες έρχονται στο μυαλό των ατόμων που δεν έπαιξαν ποτέ και των πιθανά παθολογικών παικτών όταν ακούνε την λέξη: *Τύχη*.

Πίνακας 7. 1. *Κατανομή (απόλυτων και σχετικών)συχνοτήτων των λέξεων οι οποίες έρχονται στο μυαλό των ατόμων που δεν έπαιξαν ποτέ και των πιθανώς παθολογικών παικτών όταν ακούνε την λέξη Τύχη*

	Δεν έπαιξαν ποτέ	N	%		**Πιθανά Παθολογικοί παίκτες**	N	%
11.	ΑΓΑΠΗ	1	5.9		BET	1	3.4
12.	ΑΞΙΟΣ ΑΝΘΡΩΠΟΣ	1	5.9		WIN	1	3.4
13.	ΑΟΡΙΣΤΑ	1	5.9		ΑΠΟΛΑΥΣΗ	1	3.4
14.	ΑΣΑΦΕΙΑ	1	5.9		ΑΡΑΧΟΒΑ	1	3.4
15.	ΑΦΗΡΗΜΕΝΗ ΕΝΝΟΙΑ	1	5.9		ΑΤΥΧΙΑ	1	3.4
16.	ΒΟΥΝΟ	1	5.9		ΓΟΥΡΙ	2	6.9
17.	ΓΚΑΣΤΟΝΕ	1	5.9		ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ	1	3.4
18.	ΔΕΝ ΠΙΣΤΕΥΩ	1	5.9		ΕΥΛΟΓΙΑ	1	3.4
19.	ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ	1	5.9		ΕΥΦΟΡΙΑ	1	3.4
20.	ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ	1	5.9		ΚΕΡΔΟΣ	1	3.4
21.	ΛΕΦΤΑ	1	5.9		ΛΕΦΤΑ	2	6.9
22.	ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ-ΓΑΛΗΝΗ	1	5.9		ΜΑΚΑΡΙ	1	3.4
23.	ΤΙΜΗΜΑ	1	5.9		ΝΑΥΠΛΙΟ	1	3.4
24.	ΤΙΠΟΤΑ ΤΥΧΑΙΟ	1	5.9		ΡΙΣΚΟ	1	3.4
25.	ΥΓΕΙΑ	2	11.8		ΣΠΕΤΣΕΣ	1	3.4
26.	ΧΡΗΜΑ	1	5.9		ΣΥΓΚΙΝΙΣΗ	1	3.4
27.					ΤΖΟΓΑΡΙΣΜΑ	1	3.4
28.					ΤΖΟΓΟΣ	1	3.4
29.					ΧΡΗΜΑΤΑ	1	3.4
	Σύνολο	17	100.0			29	100.0

Ο πίνακας 7.2 παρουσιάζει λέξεις οι οποίες έρχονται στο μυαλό ατόμων που δεν έπαιξαν ποτέ και πιθανά παθολογικών παικτών όταν ακούνε την έκφραση: *Τυχερά παιχνίδια.*

Πίνακας 7. 2. *Κατανομή (απόλυτων και σχετικών) συχνοτήτων λέξεων οι οποίες έρχονται στο μυαλό των ατόμων που δεν έπαιξαν ποτέ και των πιθανά παθολογικών παικτών όταν ακούνε την έκφραση Τυχερά παιχνίδια.*

	Δεν έπαιξαν ποτέ	N	%		**Πιθανά Παθολογικοί παίκτες**	N	%
13.	ΑΛΟΓΑ	2	13.3		ΛΕΦΤΑ	3	11.1
14.	ΚΟΥΛΟΧΕΡΗΣ	2	13.3		ΤΖΟΓΟΣ	2	7.4
15.	ΧΑΡΤΙΑ	2	13.3		ΗΛΙΟΣ	1	3.7
16.	ΑΔΙΑΦΟΡΑ	1	6.7		ΚΑΖΙΝΟ	1	3.7
17.	ΑΔΙΑΦΟΡΙΑ	1	6.7		ΚΕΡΔΟΣ	1	3.7
18.	ΑΠΑΤΗ	1	6.7		ΚΙΝΟ	1	3.7
19.	ΑΥΤΑΠΑΤΗ	1	6.7		ΚΟΡΟΙΔΙΑ	1	3.7
20.	ΖΑΡΙΑ	1	6.7		ΜΑΦΙΑ	1	3.7
21.	ΚΑΖΙΝΟ	1	6.7		ΜΕΣΑ	1	3.7
22.	ΡΟΥΛΕΤΑ	1	6.7		ΝΙΚΗ	1	3.7
23.	ΧΑΜΕΝΟ ΧΡΗΜΑ	1	6.7		ΠΕΡΙΕΡΓΕΙΑ	1	3.7
24.	ΧΑΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ	1	6.7		ΠΛΟΥΣΙΟΣ	1	3.7
25.					ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ	1	3.7
26.					ΠΡΟΠΟ	1	3.7
27.					ΣΤΟΙΧΗΜΑ	1	3.7
28.					ΤΖΟΓΑΡΙΣΜΑ	1	3.7
29.					ΦΩΣ	1	3.7
30.					ΧΑΡΤΙΑ	1	3.7
31.					ΧΡΗΜΑΤΑ	1	3.7
32.	Σύνολο	15	100.0		Σύνολο	27	100.0

Ο πίνακας 7.3 παρουσιάζει λέξεις οι οποίες έρχονται στο μυαλό των ατόμων που δεν έπαιξαν ποτέ και των πιθανά παθολογικών παικτών όταν ακούνε την έκφραση: *Τυχερά παιχνίδια στο Διαδίκτυο.*

Πίνακας 7. 3. *Κατανομή (απόλυτων και σχετικών) συχνοτήτων λέξεων οι οποίες έρχονται στο μυαλό των ατόμων που δεν έπαιξαν ποτέ και των πιθανά παθολογικών παικτών όταν ακούνε την έκφραση Τυχερά παιχνίδια στο Διαδίκτυο.*

	Δεν έπαιξαν ποτέ	N	%		**Πιθανά Παθολογικοί παίκτες**	N	%
1.	ΑΔΙΑΦΟΡΙΑ	1	5.6		SPORTINGBET	1	3.4
2.	ΑΝΕΥΘΥΝΟΤΗΤΑ	1	5.6		ΑΠΑΤΗ	1	3.4
3.	ΑΠΟΒΛΑΚΩΣΗ	1	5.6		ΑΠΡΟΣΩΠΟ	1	3.4
4.	ΒΛΑΚΕΙΑ	2	11.1		ΑΨΥΧΟ	1	3.4
5.	ΚΟΥΛΟΧΕΡΗΣ	1	5.6		ΕΞΑΡΤΗΣΗ	1	3.4
6.	ΠΟΚΕΡ	1	5.6		ΙΠΠΟΔΡΟΜΟΣ	1	3.4
7.	ΧΑΜΕΝΟΣ	1	5.6		ΚΟΣΜΟΣ	1	3.4
8.	ΧΑΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ	1	5.6		ΛΕΦΤΑ	1	3.4
9.	ΧΑΡΤΙΑ	3	16.7		ΠΛΟΥΣΙΟΣ	1	3.4
10.					ΠΡΟΣΚΟΛΛΗΣΗ ΕΞΑΡΤΗΣΗ	1	3.4
11.					ΣΥΜΦΕΡΟΝ	1	3.4
12.					ΤΥΧΗ	1	3.4
13.					ΦΡΟΥΤΑΚΙΑ ΣΠΑΜ	1	3.4
14.					ΨΕΜΑ	1	3.4
	Σύνολο	18	100.0			29	100.0

Ο πίνακας 7.4 παρουσιάζει τους μέσους όρους χαρακτηριστικών τυχερών παιχνιδιών ως προς τη κατηγορία παικτών (μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα). Όσον αφορά τους μέσους όρους για το ρίσκο, προέκυψαν στατιστικά σημαντικές διαφορές μεταξύ της ομάδας των μη παικτών και των παικτών ($p<0.001$).

Πίνακας 7. 4. *Μέσοι όροι χαρακτηριστικών τυχερών παιχνιδιών ως προς τη κατηγορία των παικτών (μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα)*

Χαρακτηριστικά του τυχερού παιχνιδιού	Μη παίκτες	Παίκτες		Παίκτες χωρίς προβλήματα	παίκτες με προβλήματα
	M	M		M	M
δυνατότητα επανάληψης	4.34	4.75		4.47	5.22
διασκέδαση	4.34	4.79		4.67	5.00
ευφορία	5.11	4.75		4.60	5.00
ρίσκο	5.23***	4.15***		4.43	3.67
κέρδος	6.13	6.06		6.07	6.06
Σύνολο	(N=56)	(N=48)		(N=30)	(N=18)

***p<0.001

Σημείωση. Κλίμακα αξιολόγησης: από 1 (καθόλου σημαντικό) ως 7 (πάρα πολύ σημαντικό)

Ο πίνακας 7.5 παρουσιάζει την κατανομή (Ν, %) απαντήσεων για τα χαρακτηριστικά των τυχερών παιχνιδιών ως προς τη κατηγορία των παικτών (μη παίκτες, παίκτες).

Υπάρχει στατιστικά σημαντική συσχέτιση μεταξύ των απόψεων ερωτηθέντων αν το τυχερό παιχνίδι πρέπει να έχει ρίσκο για να προσελκύσει παίκτες, με το αν κάποιος είναι παίκτης ή όχι (p=0.021). Το ποσοστό τον παικτών που δεν θεωρούν σημαντική αυτή την άποψη είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από αυτό των μη παικτών. Αντίθετα, το ποσοστό των μη παικτών που θεωρούν αυτή την άποψη από μέτρια σημαντική ως πάρα πολύ σημαντική, είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από αυτό των παικτών.

Δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική συσχέτιση μεταξύ των απόψεων ερωτηθέντων αν το τυχερό παιχνίδι πρέπει να έχει *κέρδος* (p=0.349), *ευφορία* (p=0.293), *δυνατότητα επανάληψης* (p=0.074), *διασκέδαση* (p=0.117) για να προσελκύσει παίκτες, με το αν κάποιος είναι παίκτης ή όχι (p=0.349).

Πίνακας 7. 5. *Κατανομή (Ν, %) απαντήσεων για τα χαρακτηριστικά των τυχερών παιχνιδιών ως προς τη κατηγορία παικτών (μη παίκτες, παίκτες)*

		καθόλου σημαντικό	πολύ λίγο σημαντικό	λίγο σημαντικό	μέτρια σημαντικό	σημαντικό	πολύ σημαντικό	πάρα πολύ σημαντικό	Σύνολο
Ρίσκο*									
Μη παίκτες	N	4	2	2	5	12	18	13	56
	%	3.8%	1.9%	1.9%	4.8%	11.5%	17.3%	12.5%	53.8%
Παίκτες	N	11	4	6	2	8	5	12	48
	%	**10.6%**	3.8%	5.8%	1.9%	7.7%	4.8%	11.5%	46.2%
Σύνολο	N	15	6	8	7	20	23	25	104
	%	14.4%	5.8%	7.7%	6.7%	19.2%	22.1%	24.0%	100.0%
Κέρδος									
Μη παίκτες	N	1	2	0	2	9	9	33	56
	%	1.0%	1.9%	.0%	1.9%	8.7%	8.7%	31.7%	53.8%
Παίκτες	N	3	0	1	3	5	4	32	48
	%	2.9%	.0%	1.0%	2.9%	4.8%	3.8%	30.8%	46.2%
Σύνολο	N	4	2	1	5	14	13	65	104
	%	3.8%	1.9%	1.0%	4.8%	13.5%	12.5%	62.5%	100.0%
Ευφορία									
Μη παίκτες	N	4	1	5	6	10	19	11	56
	%	3.8%	1.0%	4.8%	5.8%	9.6%	18.3%	10.6%	53.8%
Παίκτες	N	6	2	3	10	6	8	13	48
	%	5.8%	1.9%	2.9%	9.6%	5.8%	7.7%	12.5%	46.2%
Σύνολο	N	10	3	8	16	16	27	24	104
	%	9.6%	2.9%	7.7%	15.4%	15.4%	26.0%	23.1%	100.0%
Επανάληψη									
Μη παίκτες	N	4	3	9	10	18	8	4	56
	%	3.8%	2.9%	8.7%	9.6%	17.3%	7.7%	3.8%	53.8%
παίκτες	N	6	3	4	5	8	10	12	48
	%	5.8%	2.9%	3.8%	4.8%	7.7%	9.6%	11.5%	46.2%
Σύνολο	N	10	6	13	15	26	18	16	104
	%	9.6%	5.8%	12.5%	14.4%	25.0%	17.3%	15.4%	100.0
Διασκέδαση									
Μη παίκτες	N	5	4	9	9	15	6	8	56
	%	4.8%	3.8%	8.7%	8.7%	14.4%	5.8%	7.7%	53.8%
Παίκτες	N	6	4	3	5	6	11	13	48
	%	5.8%	3.8%	2.9%	4.8%	5.8%	10.6%	12.5%	46.2%
Σύνολο	N	11	8	12	14	21	17	21	104
	%	10.6%	7.7%	11.5%	13.5%	20.2%	16.3%	20.2%	100.0%

*p<0.05 * Χρησιμοποιήθηκε το Χ τετράγωνο

Ο πίνακας 7.6 παρουσιάζει κατανομή συχνοτήτων (απόλυτων και σχετικών) όσον αφορά συναισθήματα και σκέψεις κατά την ΕΤΠ, ως προς δυο κατηγορίες παικτών (ευκαιριακοί παίκτες, συστηματικοί παίκτες).

Πίνακας 7. 6. *Κατανομή των συχνοτήτων (N,%) όσον αφορά συναισθήματα και σκέψεις κατά την ΕΤΠ ως προς δυο κατηγορίες παικτών*

	Ευκαιριακοί παίκτες		Συστηματικοί παίκτες		Σύνολο	
Συναισθήματα και σκέψεις	N	Συχνότητα (%)	N	Συχνότητα (%)	N	Συχνότητα (%)
Ευφορία	7	35.0%	13	65.0%	20	100.0%
Ένταση	15	45.5%	18	54.5%	33	100.0%
Σκέψεις τι θα γίνει σε περίπτωση νίκης	17	45.9%	20	54.1%	37	100.0%
Ελπίδα νίκης	35	48.6%	37	51.4%	72	100.0%
Αδιαφορία	4	50.0%	4	50.0%	8	100.0%
Επιθυμία επηρεασμού του αποτελέσματος με τη σκέψη	10	50.0%	10	50.0%	20	100.0%
Αμφισβήτηση επιτυχίας	12	75.0%	4	25.0%	16	100.0%
Ανησυχία	10	76.9%	3	23.1%	13	100.0%

Το ποσοστό ευκαιριακών παικτών που δήλωσαν Ευφορία (35.0%) (7) είναι μικρότερο από το ποσοστό συστηματικών παικτών (65.0%) (13). Όσον αφορά την *Αμφισβήτηση επιτυχίας* - το ποσοστό ευκαιριακών παικτών (75.0%) (12) είναι μεγαλύτερο από το ποσοστό συστηματικών παικτών (25.0%) (4) και το ίδιο ισχύει και για την *Ανησυχία* (76.9%) (10), έναντι (23.1%) (3)). Ο πίνακας 7.7 παρουσιάζει την κατανομή συχνοτήτων (απόλυτων και σχετικών) όσον αφορά την αιτία για την ΕΤΠ, ως προς δυο κατηγορίες παικτών (ευκαιριακοί παίκτες, συστηματικοί παίκτες).

Πίνακας 7. 7. *Κατανομή συχνοτήτων (N,%) αιτίας ΕΤΠ ως προς δυο κατηγορίες παικτών*

	Ευκαιριακοί παίκτες		Συστηματικοί παίκτες		Σύνολο	
Ποια ήταν η αιτία για να παίξετε;	N	Συχνότητα (%)	N	Συχνότητα (%)	N	Συχνότητα (%)
Ήμουν στεναχωρημένος(η) και ήθελα να ξεχαστώ	--	--	6	100.0%	6	100.0%
Έψαχνα έντονη συγκίνηση	--	--	3	100.0%	3	100.0%
Χρειαζόμουν χρήματα	2	11.1%	16	88.9%	18	100.0%
Ήθελα να ρισκάρω	4	23.5%	13	76.5%	13	100.0%
Αισθανόμουν τυχερός(η) εκείνη τη ημέρα	15	45.5%	18	54.5%	33	100.0%
Ήθελα απλώς να διασκεδάσω	20	54.1%	17	45.9%	37	100.0%
Απλά για παρέα	26	65.0%	14	35.0%	40	100.0%
Ήθελα να γιορτάσω κάποιο γεγονός	8	66.7%	4	33.3%	12	100.0%

Οι ευκαιριακοί παίκτες δεν δήλωσαν καθόλου ως αιτία την στενοχώρια και την αναζήτηση έντονης συγκίνησης. Αντίθετα όσον αφορά το ποσοστό των ευκαιριακών παικτών, όσοι δήλωσαν ως αιτία *Ήθελα απλώς να διασκεδάσω* (54.1%), *Απλά για παρέα* (65%), *Ήθελα να γιορτάσω κάποιο γεγονός* (66.75%), είναι μεγαλύτερο από αυτό των παικτών που παίζουν συστηματικά (45.9%, 35%, και 33.3% αντίστοιχα).

Ο πίνακας 7.8 παρουσιάζει κατανομή συχνοτήτων (N, %) όσον αφορά την πηγή για την ΕΤΠ ως προς δυο κατηγορίες παικτών (ευκαιριακοί παίκτες, συστηματικοί παίκτες). Το ποσοστό των συστηματικών παικτών οι οποίοι δήλωσαν ως πηγή επιρροής για να παίξουν τυχερά παιχνίδια *τον Τύπο* (85.7%), *το ραδιόφωνο* (83.3%), *διαφημίσεις στο δρόμο* (75%), *βρέθηκα κοντά και απλά μπήκα* (69.2%) και *διαφήμιση από την τηλεόραση* (68.2%), είναι μεγαλύτερο από αυτό των ευκαιριακών παικτών. Αντίθετά το ποσοστό των ευκαιριακών παικτών που δήλωσαν ως πηγή για την ΕΤΠ την μεταβλητή *μερικές φορές έπαιζαν στην οικογένεια* (68.4%), είναι μεγαλύτερο από αυτό των συστηματικών παικτών (31.6%).

Πίνακας 7. 8. *Κατανομή συχνοτήτων (N, %) όσον αφορά την πηγή για την ΕΤΠ ως προς δυο κατηγορίες των παικτών (ευκαιριακοί παίκτες, παίκτες).*

	Ευκαιριακοί παίκτες		Συστηματικοί παίκτες		Σύνολο	
Πηγή επιρροής για το παιχνίδι	N	Συχνότητα (%)	N	Συχνότητα (%)	N	Συχνότητα (%)
Διαφήμιση στον Τύπο	1	14.3%	6	85.7%	7	100.0%
Διαφήμιση στο ραδιόφωνο	1	16.7%	5	83.3%	6	100.0%
Διαφήμιση στο δρόμο	1	25.0%	3	75.0%	4	100.0%
Βρέθηκα κοντά και απλά μπήκα	4	30.8%	9	69.2%	13	100.0%
Διαφήμιση στην τηλεόραση	7	31.8%	15	68.2%	22	100.0%
Μου πρότειναν φίλοι	26	55.3%	21	44.7%	47	100.0%
Μου πρότειναν γνωστοί	3	50.0%	3	50.0%	6	100.0%
Μου πρότειναν συγγενείς	4	50.0%	4	50.0%	8	100.0%
Μερικές φορές έπαιζαν στην οικογένεια	13	68.4%	6	31.6%	19	100.0%

Ο πίνακας 7.9 παρουσιάζει την κατανομή συχνοτήτων (N, %) απαντήσεων για κοινωνικά ζητήματα ως προς τις δυο ομάδες υπό μελέτη (μη παίκτες, παίκτες).

Πίνακας 7. 9. *Κατανομή συχνοτήτων (N, %) όσον αφορά απαντήσεις για κοινωνικά ζητήματα ως προς τις δυο ομάδες υπό μελέτη (μη παίκτες, παίκτες)*

		Αρνητική απάντηση	Θετική απάντηση	Σύνολο
VII6. Κατά τη γνώμη σας, τα τυχερά παιχνίδια στο Διαδίκτυο μπορούν να δημιουργήσουν εξάρτηση;				
Μη παίκτες	N	2	53	55
	%	2.0%	52.5%	54.5%
Παίκτες	N	5	41	46
	%	5.0%	40.6%	45.5%
Σύνολο	N	7	94	101
	%	6.9%	93.1%	100.0%
VII11. Τα προβλήματα στη ζωή ενός παίκτη προκύπτουν από την υπερβολική ΕΤΠ;				
Μη παίκτες	N	6	50	56
	%	5.8%	48.1%	53.8%
Παίκτες	N	8	40	48
	%	7.7%	38.5%	46.2%
Σύνολο	N	14	90	104
	%	13.5%	86.5%	100.0%
VII12.Καταρχήν, τα προβλήματα στη ζωή ενός παίκτη τον ωθούν να παίζει υπερβολικά;				
Μη παίκτες	N	15	41	56
	%	14.4%	39.4%	53.8%
Παίκτες	N	10	38	48
	%	9.6%	36.5%	46.2%
Σύνολο	N	25	79	104
	%	24.0%	76.0%	100.0%
VII13. Γνωρίζετε κάποιους νόμους για τα τυχερά παιχνίδια;				
Μη παίκτες	N	41	15	56
	%	39.4%	14.4%	53.8%
Παίκτες	N	33	15	48
	%	31.7%	14.4%	46.2%
Σύνολο	N	74	30	104
	%	71.2%	28.8%	100.0%
VII14.Κατά τη γνώμη σας, η κοινωνία έχει θετική στάση προς τα τυχερά παιχνίδια;				
Μη παίκτες	N	25	31	56
	%	24.0%	29.8%	53.8%
Παίκτες	N	19	29	48
	%	18.3%	27.9%	46.2%
Σύνολο	N	44	60	104
	%	42.3%	57.7%	100.0%

Δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική συσχέτιση μεταξύ των απόψεων ερωτηθέντων αν τα

τυχερά παιχνίδια στο Διαδίκτυο μπορούν να προκαλέσουν εξάρτηση, με το αν κάποιος είναι παίκτης ή όχι (p=0.241).

Δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική συσχέτιση μεταξύ των απόψεων ερωτηθέντων αν τα προβλήματα στη ζωή ενός παίκτη προκύπτουν από την υπερβολική ενασχόληση του με τα τυχερά παιχνίδια, με το αν κάποιος είναι παίκτης ή όχι (p=0.403).

Δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική συσχέτιση μεταξύ των απόψεων ερωτηθέντων αν τα προβλήματα στη ζωή ενός παίκτη τον ωθούν να παίζει υπερβολικά, με το αν κάποιος είναι παίκτης ή όχι (p=0.501).

Δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική συσχέτιση μεταξύ των απόψεων ερωτηθέντων αν γνωρίζουν κάποιους νόμους για τα τυχερά παιχνίδια, με το αν κάποιος είναι παίκτης ή όχι (p=0.668).

Δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική συσχέτιση μεταξύ των απόψεων ερωτηθέντων αν η κοινωνία έχει θετική στάση προς τα τυχερά παιχνίδια, με το αν κάποιος είναι παίκτης ή όχι (p=0.692).

3.8. Βαθμός συμφωνίας με λανθασμένες απόψεις σχετικές με τα τυχερά παιχνίδια

Ο πίνακας 8.1. παρουσιάζει μέσους όρους *συμφωνίας με λανθασμένες απόψεις σχετικές με τα τυχερά παιχνίδια,* για τέσσερις ομάδες (*μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα).*

Από την ανάλυση διακύμανσης προέκυψαν οι εξής στατιστικά σημαντικές διαφορές μεταξύ των ομάδων μη παίκτες – παίκτες:

- *Αν ξέρεις να παίζεις καλά βιντεοπαιχνίδια, θα παίζεις καλά και βίντεο λοταρία* - $M_{ΜΠ}$=1.70, $M_{Π}$=2.27, t(102)=-2.554, p<0.05 (p =0.012).
- *Δεν πειράζει αν χάνεις, σταδιακά με τον καιρό, θα κερδίσεις τα χρήματα σου πίσω* - $M_{ΜΠ}$=1.38, $M_{Π}$=2.25, t(102)=-3.795, p<0.001 (p =0.000).
- *Αν είσαι τυχερός άνθρωπος στη ζωή, τότε θα είσαι τυχερός και στο παιχνίδι* - $M_{ΜΠ}$=1.91, $M_{Π}$=2.63, t(102)=-2.582, p<0.05 (p =0.011).

Όσον αφορά την ανάλυση διακύμανσης ανάμεσα σε παίκτες χωρίς προβλήματα και παίκτες με προβλήματα, βρέθηκαν στατιστικά σημαντικές διαφορές στις εξής απόψεις:

- *Αν θυμάσαι τα προηγούμενα αποτελέσματα, μπορείς να προβλέψεις και τα επόμενα* - $M_{ΠχΠ}$=2.33, $M_{ΠμΠ}$=3.28 t(46)=-2.146, p<0.05 (p =0.037).
- *Αν είσαι τυχερός άνθρωπος στη ζωή, τότε θα είσαι τυχερός και στο παιχνίδι* - $M_{ΠχΠ}$=2.17, $M_{ΠμΠ}$=3.39 t(46)=-2.146, p<0.05 (p =0.010).

Όπως φαίνεται οι παίκτες με προβλήματα μάλλον συμφωνούν με τις συγκεκριμένες απόψεις και οι παίκτες χωρίς προβλήματα μάλλον διαφωνούν.

Επίσης, πρέπει να σημειωθεί ότι ανεξάρτητα σε πια ομάδα ανήκουν τα άτομα του δείγματος, δήλωσαν αμφιβολία και ότι μάλλον συμφωνούν με τις εξής απόψεις :

- *Αν ξέρεις τους κανονισμούς του παιχνιδιού (π.χ. πόκερ) αυξάνεις την πιθανότητα του κέρδους* $M_{ΜΠ}$=3.38, $M_{Π}$=3.50 ($M_{ΠχΠ}$=3.70, $M_{πμΠ}$=3.17).
- *Αν δεν είσαι τυχερός σε κάποιους τομείς της ζωής, αυτό δεν σημαίνει ότι δεν θα πετύχεις στα τυχερά παιχνίδια* - $M_{ΜΠ}$=3.29, $M_{Π}$=3.23 ($M_{ΠχΠ}$=3.30, $M_{πμΠ}$=3.11).
- *Οι άνθρωποι με δυνατό χαρακτήρα δεν μπορούν να αναπτύξουν εξάρτηση στα τυχερά παιχνίδια* - $M_{ΜΠ}$=3.18, $M_{Π}$=3.52 ($M_{ΠχΠ}$=3.63, $M_{ΠμΠ}$=3.33)
- *Η γνώση ομάδων και αθλητών μπορεί να βοηθήσει να αυξηθούν οι πιθανότητες κέρδους, όταν βάζεις αθλητικά στοιχήματα* - $M_{ΜΠ}$=3.52, $M_{Π}$=3.90 ($M_{ΠχΠ}$=3.57, $M_{πμΠ}$=4.44).

Από την ανάλυση διακύμανσης μεταξύ των ομάδων δεν βρέθηκαν στατιστικά σημαντικές διαφορές.

Πίνακας 8. 1. *Μέσοι όροι συμφωνίας με λανθασμένες απόψεις σχετικές με τα τυχερά παιχνίδια για τις 4 ομάδες (μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα).*

	Μη παίκτες (N=56)	παίκτες (N=48)		παίκτες χωρίς προβλήματα (N=30)	παίκτες με προβλήματα (N=18)
	M	M		M	M
VIII1. Αν ξέρεις τους κανονισμούς του παιχνιδιού (πχ. πόκερ), αυξάνεις την πιθανότητα κέρδους	3.38	3.50		3.70	3.17
VIII2.Αν δεν είσαι τυχερός σε κάποιους τομείς της ζωής, αυτό δεν σημαίνει ότι δεν θα πετύχεις στα τυχερά παιχνίδια	3.29	3.23		3.30	3.11
VIII3.Αν ξέρεις να παίζεις καλά βιντεοπαιχνίδια, θα παίζεις καλά και βίντεο λοταρία	1.70*	2.27*		2.23	2.33
VIII4. Αν θυμάσαι τα προηγούμενα αποτελέσματα, μπορείς να προβλέψεις και τα επόμενα	2.30	2.69		2.33*	3.28*
VIII5.Δεν πειράζει αν χάνεις, σταδιακά με τον καιρό, θα κερδίσεις τα χρήματα σου πίσω	1.38***	2.25***		2.10	2.50
VIII6.Αν είσαι τυχερός άνθρωπος στη ζωή, τότε θα είσαι τυχερός και στα τυχερά παιχνίδια	1.91*	2.63*		2.17*	3.39*
VIII7. Άνθρωποι με δυνατούς χαρακτήρες δεν μπορούν να αναπτύξουν εξάρτηση στα τυχερά παιχνίδια	3.18	3.52		3.63	3.33
VIII8. Η γνώση ομάδων και αθλητών μπορεί να βοηθήσει να αυξηθούν οι πιθανότητες κέρδους, όταν βάζεις αθλητικά στοιχήματα	3.52	3.90		3.57	4.44

*p<0.05. **p<0.01. ***p<0.001

Σημείωση. Κλίμακα αξιολόγησης: από 1=διαφωνώ έως 5=συμφωνώ

3.9. Αποτελεσματικότητα μέσων προστασίας από την υπερβολική ΕΤΠ

Ο πίνακας 9.1 παρουσιάζει μέσους όρους αποτελεσματικότητας μέσων προστασίας από την υπερβολική ΕΤΠ για τις τέσσερις ομάδες (μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα). Από τους μέσους όρους προκύπτει ότι τα άτομα του δείγματος ανεξάρτητα από την κατηγορία παικτών, εκτιμούν ότι το παρακάτω έχει από μικρή ως μέτρια αποτελεσματικότητα: *Διαφημίσεις λοταριών στον έντυπο Τύπο, το ραδιόφωνο και την τηλεόραση πρέπει να συνοδεύονται από το μήνυμα: "Παρακαλώ, παίξε υπεύθυνα"*, $M_{ΜΠ}$=2.13, $M_{Π}$=2.67 ($M_{πχΠ}$=2.97, $M_{πμΠ}$=2.17).

Από την ανάλυση διακύμανσης προέκυψαν οι εξής στατιστικά σημαντικές διαφορές μεταξύ των ομάδων μη παίκτες – παίκτες:

- *Ο αριθμός τηλεφωνικής γραμμής βοήθειας πρέπει να είναι γραμμένος στην πίσω πλευρά των δελτίων λοταριών και άλλων τυχερών παιχνιδιών* - $M_{ΜΠ}$=3.18, $M_{Π}$=2.81, t(102)=1.780, p<0.05 (p =0.020).
- *Να μην επιτρέπεται η είσοδος παθολογικών παικτών στα καζίνα, εφόσον υπάρξει αίτημα των ιδίων για αυτό* - $M_{ΜΠ}$=3.66, $M_{Π}$=3.33, t(102)=1.913, p<0.01 (p =0.004).

Όσον αφορά την ανάλυση διακύμανσης ανάμεσα σε παίκτες χωρίς προβλήματα και παίκτες με προβλήματα, βρέθηκαν στατιστικά σημαντικές διαφορές στις εξής απόψεις:

- *Δημιουργία πληροφοριακού υλικού για το γεγονός ότι τα τυχερά παιχνίδια μπορούν να προκαλέσουν απώλεια ελέγχου συμπεριφοράς και ανάπτυξη μη ορθολογικής σκέψης* - $M_{ΠχΠ}$=3.53, $M_{ΠμΠ}$=3.00 t(46)=1.982, p<0.001 (p =0.000).
- *Πληροφορίες για την πιθανότητα ανάπτυξης εξάρτησης στα τυχερά παιχνίδια πρέπει να υπάρχουν σε αντίστοιχους τόπους* - $M_{ΠχΠ}$=3.50, $M_{ΠμΠ}$=2.56 t(46)=3.241, p<0.01 (p =0.001).
- *Στα καζίνα πρέπει να υπάρχουν ρολόγια, έτσι ώστε οι παίκτες να μην χάνουν την αίσθηση του χρόνου* - $M_{ΠχΠ}$=3.30, $M_{ΠμΠ}$=2.83 t(46)=1.461, p<0.05 (p =0.045).

Πίνακας 9. 1. *Μέσοι όροι αποτελεσματικότητας μέσων προστασίας από την υπερβολική ΕΤΠ για τις 4 ομάδες (μη παίκτες, παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, παίκτες με προβλήματα).*

	Μη παίκτες (N=56)	παίκτες (N=48)		παίκτες χωρίς προβλήματα (N=30)	παίκτες με προβλήματα (N=18)
	M	M		M	M
ΙΧ1. Διαφημίσεις λοταριών στον έντυπο Τύπο, το ραδιόφωνο και την τηλεόραση πρέπει να συνοδεύονται με το μήνυμα: "Παρακαλώ, παίξε υπεύθυνα"	2.13	2.67		2.97	2.17
ΙΧ2. Τηλ. γραμμή βοήθειας, η οποία θα λειτουργεί συνεχώς	3.11	2.79		3.00	2.44
ΙΧ3. Ο αριθμός της τηλ. γραμμής βοήθειας πρέπει να είναι γραμμένος στην πίσω πλευρά των δελτίων λοταριών και των άλλων τυχερών παιχνιδιών	3.18*	2.81*		2.97	2.56
ΙΧ6. Στο σχολικό πρόγραμμα πρέπει να ενταχθούν μαθήματα για τα προβλήματα εξάρτησης από τα τυχερά παιχνίδια και για την ανάπτυξη δεξιοτήτων αντίστασης στην υπερβολική ΕΤΠ	3.21	3.40		3.47	3.28
ΙΧ11. Δημιουργία πληροφοριακού υλικού για το γεγονός ότι το τυχερό παιχνίδι μπορεί να προκαλέσει απώλεια ελέγχου συμπεριφοράς και ανάπτυξη μη ορθολογικής σκέψης	3.21	3.33		3.53*** (0.000)	3.00***
ΙΧ4. Πληροφορίες για την πιθανότητα ανάπτυξης της εξάρτησης στα τυχερά παιχνίδια πρέπει να παρέχονται σε αντίστοιχους τόπους	3.23	3.15		3.50** (0.001)	2.56**
ΙΧ9. Στα καζίνα πρέπει να υπάρχει ρολόι, έτσι ώστε οι παίκτες να μην χάνουν την αίσθηση του χρόνου	3.29	3.13		3.30* (0.045)	2.83*
ΙΧ5. Τα ΜΜΕ πρέπει να αναφέρουν τακτικά την απαγόρευση τυχερών παιχνιδιών για ανηλίκους	3.30	3.25		3.37	3.06
ΙΧ8. Στα μηχανήματα τυχερών παιχνιδιών πρέπει να υπάρχουν ενδείξεις για τον χρόνο και τα χρήματα που ξοδεύει ο παίκτης	3.43	3.29		3.47	3.00
ΙΧ7. Δημιουργία κέντρων υποστήριξης και αποκατάστασης παθολογικών παικτών	3.64	3.52		3.67	3.28
ΙΧ10. Να μην επιτρέπεται η είσοδος παθολογικών παικτών στα καζίνα μετά από αίτημά τους	3.66** (0.004)	3.33**		3.50	3.06

Σημείωση. Κλίμακα αξιολόγησης: από 1=καθόλου αποτελεσματικό έως 4=πολύ αποτελεσματικό
*p<0.05. **p<0.01. ***p<0.001

3.10. Συμπεριφοριστικά, συναισθηματικά και γνωστικά στοιχεία ενασχόλησης με τυχερά παιχνίδια

Ο πίνακας 10. 1 παρουσιάζει απόλυτες συχνότητες τυχερών παιχνιδιών που έπαιξαν για πρώτη φορά τα άτομα του δείγματος, ως προς τις κατηγορίες παικτών. Για το σύνολο του δείγματος, ΛΟΤΤΟ έχουν δηλώσει 14 άτομα, ΠΡΟΠΟ – 11 άτομα, ΣΤΟΙΧΗΜΑ -8 άτομα, ΤΖΟΚΕΡ- 6 άτομα.

Πίνακας 10. 1. Κατανομή (N,) απαντήσεων για τέσσερις κατηγορίες παικτών (ευκαιριακοί παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, υποψήφιοι παθολογικοί, πιθανώς παθολογικοί) ως προς τα είδη τυχερών παιχνιδιών

	Είδος παιχνιδιού	Κατηγορία παικτών				Σύνολο
		Ευκαιριακός παίκτης	παίκτης χωρίς προβλήματα	Υποψήφιος Παθολογικός παίκτης	Πιθανώς Παθολογικός παίκτης	
Τι παιχνίδι ήταν;	21-31	1	4	1	0	6
	ΖΑΡΙΑ	0	0	0	3	3
	ΚΟΥΛΟΧΕΡΗΣ	1	0	0	0	1
	ΛΑΧΕΙΟ	1	1	0	0	2
	ΛΟΤΤΟ	7	3	2	2	14
	ΞΕΡΗ	1	0	0	0	1
	ΞΥΣΤΟ	1	1	0	1	3
	ΠΑΡΤΑ ΟΛΑ (ΣΒΟΥΡΑ)	1	0	0	0	1
	ΠΡΟΠΟ	4	5	1	1	11
	ΡΟΥΛΕΤΑ, ΜΠΛΑΚ ΤΖΑΚ	2	1	1	0	4
	ΣΒΟΥΡΑ	1	0	0	0	1
	ΣΤΟΙΧΗΜΑ	1	5	0	2	8
	ΤΖΟΚΕΡ	0	4	1	1	6
	ΤΡΑΠΟΥΛΑ	1	0	0	0	1
	ΦΡΟΥΤΑΚΙΑ	2	1	0	0	3
	ΧΑΡΤΙΑ	2	1	1	0	4
Σύνολο		49	30	7	11	97

Ο πίνακας 10.2 παρουσιάζει κατανομή συχνοτήτων έγκυρων και ελλιπών δεδομένων, ως προς συνολικό δείγμα, για ερωτήσεις της δέκατης ενότητας του ερωτηματολογίου.

Πίνακας 10. 2. *Κατανομή συχνοτήτων απαντήσεων ως προς συνολικό δείγμα, για τις ερωτήσεις της δέκατης ενότητας του ερωτηματολογίου*

	Δεδομένα					
	Έγκυρα		Ελλειπή		Σύνολο	
	N	%	N	%	N	%
Χ1.γ) Παίξατε μόνος σας; * Κατηγορία παικτών	69	71.1%	28	28.9%	97	100.0%
Χ1.δ) Κερδίσατε; * Κατηγορία παικτών	67	69.1%	30	30.9%	97	100.0%
Χ1.ε) Οι εντυπώσεις ήταν θετικές; * Κατηγορία παικτών	69	71.1%	28	28.9%	97	100.0%
Χ2. Έχετε βάλει ποτέ όρια χρόνου που θα παίξετε, πριν το παιχνίδι; * Κατηγορία παικτών	70	72.2%	27	27.8%	97	100.0%
Χ2. α) Αν Ναι στην προηγούμενη ερώτηση. πόσες φορές καταφέρατε να παραμείνετε μέσα στα όρια; * Κατηγορία παικτών	31	32.0%	66	68.0%	97	100.0%
Χ3. Πριν το παιχνίδι, έχετε βάλει ποτέ όρια χρηματικού ποσού που θα παίξετε; * Κατηγορία παικτών	70	72.2%	27	27.8%	97	100.0%
Χ3α) Αν Ναι στην προηγούμενη ερώτηση, πόσες φορές καταφέρατε να παραμείνετε μέσα στα όρια; * Κατηγορία παικτών	58	59.8%	39	40.2%	97	100.0%
Χ4. Όταν έχετε φτάσει στα όρια που βάλατε εκ των προτέρων και οι άλλοι γύρω σας παίζουν. πώς νιώθετε; * Κατηγορία παικτών	70	72.2%	27	27.8%	97	100.0%
Χ5. Το μεγαλύτερο ποσό που έχετε χάσει ήταν σημαντικό για σας; * Κατηγορία παικτών	70	72.2%	27	27.8%	97	100.0%
Χ6. Στεναχωριέστε όταν χάνετε κάποιο σημαντικό για σας ποσό; * Κατηγορία παικτών	65	67.0%	32	33.0%	97	100.0%
Χ7. Πόσες μέρες σκέφτεστε χρήματα που χάσατε * Κατηγορία παικτών	48	49.5%	49	50.5%	97	100.0%
Χ8. Στα παιχνίδια που έχουν κάποιο χρόνο αναμονής ως την κλήρωση (στοίχημα. λαχείο κτλ) * Κατηγορία παικτών	69	71.1%	28	28.9%	97	100.0%
Χ 9.Έχετε άγχος ως την κλήρωση ; * Κατηγορία παικτών	70	72.2%	27	27.8%	97	100.0%
Χ 10.Συνειδητοποιείτε ότι το άγχος αυτό προέρχεται από την αναμονή των αποτελεσμάτων του τυχερού παιχνιδιού; * Κατηγορία παικτών	22	22.7%	75	77.3%	97	100.0%
Χ11. Έχετε γούρια για τα τυχερά παιχνίδια; * Κατηγορία παικτών	69	71.1%	28	28.9%	97	100.0%
Χ13. Όταν παίζετε κάποιο τυχερό παιχνίδι, νιώθετε ότι έχετε αντιπάλους; * Κατηγορία παικτών	70	72.2%	27	27.8%	97	100.0%
Χ13.α) Αν ναι. ποιον νιώθετε ως αντίπαλο; * Κατηγορία παικτών	22	22.7%	75	77.3%	97	100.0%
Χ14. Προτιμάτε να παίζετε μόνος(η) σας; * Κατηγορία παικτών	70	72.2%	27	27.8%	97	100.0%
Χ15. Από τη στιγμή που αρχίσατε να ασχολείστε με τυχερά παιχνίδια, έχει αλλάξει η παρέα σας; * Κατηγορία παικτών	69	71.1%	28	28.9%	97	100.0%
Χ16. Αν υπήρχε "ηλεκτρονική κάρτα" θα την είχατε χρησιμοποιήσει από την αρχή; * Κατηγορία παικτών	69	71.1%	28	28.9%	97	100.0%
Χ17. Αν παίζετε περισσότερα χρήματα από αυτά που υπολογίσατε, το καταλαβαίνετε χωρίς να σας το πει κάποιος	68	70.1%	29	29.9%	97	100.0%

άλλος; * Κατηγορία παικτών						
Χ18. Αν παίζετε περισσότερα χρήματα από αυτά που υπολογίσατε, θα θέλατε να σας ειδοποιήσουν για αυτό ώστε να σταματήσετε για εκείνη την ημέρα; * Κατηγορία παικτών	68	70.1%	29	29.9%	97	100.0%
Χ19. Έχετε κάνει πότε κατανάλωση αλκοόλ κατά την ώρα του παιχνιδιού; * Κατηγορία παικτών	70	72.2%	27	27.8%	97	100.0%
Χ20. Αν ναι. έχετε παρατηρήσει. αν παίξατε * Κατηγορία παικτών	33	34.0%	64	66.0%	97	100.0%
Χ21. Πιστεύετε ότι υπάρχουν συστήματα που βοηθάνε ώστε να κερδίζει κανείς; * Κατηγορία παικτών	69	71.1%	28	28.9%	97	100.0%
Χ22. Εσείς έχετε χρησιμοποιήσει κάποιο από αυτά τα συστήματα; * Κατηγορία παικτών	67	69.1%	30	30.9%	97	100.0%
Χ23. Η ενασχόληση με τυχερά παιχνίδια έχει επηρεάσει την προσωπική σας ζωή; * Κατηγορία παικτών	68	70.1%	29	29.9%	97	100.0%
Χ24. Ασχολείστε στον ελεύθερο σας χρόνο περισσότερο με τυχερά παιχνίδια παρά με * Κατηγορία παικτών	70	72.2%	27	27.8%	97	100.0%
Χ25. Ποντάρετε χρήματα στα τυχερά παιχνίδια περισσότερα από ότι σας επιτρέπει * Κατηγορία παικτών	70	72.2%	27	27.8%	97	100.0%

Ο πίνακας 10.3 παρουσιάζει την κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων απαντήσεων για τέσσερις κατηγορίες των παικτών (ευκαιριακοί παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, υποψήφιοι παθολογικοί, πιθανώς παθολογικοί) ως προς ΕΤΠ με παρέα, ύπαρξη κέρδους και είδος εντυπώσεων.

Υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των κατηγοριών παικτών, αν κάποιος έπαιξε μόνος του ή με παρέα, x^2 (3)=11.700, $p<0.01$ ($p=0.008$). Το ποσοστό των ευκαιριακών και παθολογικών παικτών είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από αυτό των παικτών χωρίς προβλήματα. Δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των κατηγοριών παικτών, αν κάποιος κέρδισε ή έχασε ($p=0.368$), όπως και αν κάποιος είχε θετικές, ουδέτερες ή αρνητικές εντυπώσεις ($p=0.101$). Υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά στις θετικές εντυπώσεις, αν είναι συστηματικός παίκτης ή όχι x^2 (2)=9.504, $p<0.01$ ($p=0.009$). Το ποσοστό συστηματικών παικτών που είχαν θετικές εντυπώσεις είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από αυτό ευκαιριακών παικτών. Το ποσοστό ευκαιριακών παικτών που είχαν ουδέτερες εντυπώσεις είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο των συστηματικών παικτών.

Πίνακας 10. 3. *Κατανομή (N, %) απαντήσεων για τέσσερις* κατηγορίες παικτών (*ευκαιριακοί παίκτες, παίκτες χωρίς προβλήματα, υποψήφιοι παθολογικοί, πιθανώς παθολογικοί) ως προς την ΕΤΠ με παρέα, ύπαρξη κέρδους και είδος των εντυπώσεων*

			Κατηγορία παικτών				
			Ευκαιριακός παίκτης	Παίκτης χωρίς προβλήματα	Υποψήφιος Παθολογικός παίκτης	Πιθανά Παθολογικός παίκτης	Σύνολο
Χ1γ) Παίξατε μόνος σας;**	μόνος	N	6	15	3	1	25
		%	23.1%	60.0%	42.9%	9.1%	36.2%
	με παρέα	N	20	10	4	10	44
		%	76.9%	40.0%	57.1%	90.9%	63.8%
Σύνολο		N	26	25	7	11	69
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
Χ1δ Κερδίσατε ή χάσατε;	κερδίσατε	N	11	12	5	7	35
		%	44.0%	48.0%	71.4%	70.0%	52.2%
	χάσατε	N	14	13	2	3	32
		%	56.0%	52.0%	28.6%	30.0%	47.8%
Σύνολο		N	25	25	7	10	67
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
Χ1ε) Οι εντυπώσεις ήταν θετικές.;*	θετικές	N	6	14	5	6	31
		%	23.1%	56.0%	71.4%	54.5%	44.9%
	ουδέτερες	N	19	9	2	4	34
		%	73.1%	36.0%	28.6%	36.4%	49.3%
	αρνητικές	N	1	2	0	1	4
		%	3.8%	8.0%	.0%	9.1%	5.8%
Σύνολο		N	26	25	7	11	69
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

**p<0.01 *Χρησιμοποιήθηκε ο έλεγχος Χ τετράγωνο

Ο πίνακας 10.4 παρουσιάζει κατανομή συχνοτήτων (N, %) θετικών και αρνητικών απαντήσεων για 4 κατηγορίες παικτών, ως προς την οριοθέτηση χρόνου για ΕΤΠ και την τήρηση αυτών των ορίων. Δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των 4 κατηγοριών παικτών αν κάποιος βάζει όρια χρόνου στο παιχνίδι (p=0.418), όπως και αν κάποιος κατάφερε να μείνει μέσα στα χρονικά όρια που έθεσε (p=0.489).

Πίνακας 10. 4. *Κατανομή (Ν, %) θετικών και αρνητικών απαντήσεων για 4* κατηγορίες παικτών ως προς την οριοθέτηση του χρόνου ΕΤΠ και την τήρηση αυτών των ορίων*

			Κατηγορία παικτών				
			Ευκαιριακός παίκτης	Παίκτης χωρίς προβλήματα	Υποψήφιος Παθολογικός παίκτης	Πιθανά Παθολογικός παίκτης	Σύνολο
Χ2.Έχετε βάλει ποτέ όρια χρόνου που θα παίξετε πριν το παιχνίδι;	Όχι	N	18	13	3	7	41
		%	69.2%	50.0%	42.9%	63.6%	58.6%
	Ναι	N	8	13	4	4	29
		%	30.8%	50.0%	57.1%	36.4%	41.4%
Σύνολο		N	26	26	7	11	70
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
Χ2α) Αν Ναι στην προηγούμενη ερώτηση, πόσες φορές καταφέρατε να παραμείνετε μέσα στα όρια;	Κάθε φορά	N	6	6	1	1	14
		%	66.7%	46.2%	20.0%	25.0%	45.2%
	Περισσότερες φορές	N	3	6	3	3	15
		%	33.3%	46.2%	60.0%	75.0%	48.4%
	Λίγες φορές	N	0	1	1	0	2
		%	.0%	7.7%	20.0%	.0%	6.5%
Σύνολο		N	9	13	5	4	31
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Ο πίνακας 10.5 παρουσιάζει κατανομή *(*απόλυτες και σχετικές συχνότητες *)* θετικών και αρνητικών απαντήσεων για τέσσερις κατηγορίες παικτών, ως προς την οριοθέτηση χρηματικών ποσών κατά την ΕΤΠ και την τήρηση αυτών των ορίων.

Δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά ανάμεσα στο αν κάποιος έβαλε πριν το παιχνίδι όριο στο χρηματικό πόσο που θα παίξει, με το αν είναι παθολογικός παίκτης ή όχι (p=0.326). Υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ του αν κάποιος κατάφερε να παραμείνει μέσα στο χρηματικό όριο που είχε βάλει, με το αν είναι παθολογικός παίκτης ή όχι $x^2(9)=17.507$, $p<0.05$ (p=0.041).

Το ποσοστό αυτών που δεν είναι εξαρτημένοι, οι οποίοι κατάφεραν κάθε φορά ή τις περισσότερες φορές να τηρήσουν τα όρια, είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από αυτών που είναι υποψήφιοι ή πιθανά παθολογικοί παίκτες. Αντίθετα το ποσοστό των πιθανά παθολογικών παικτών, που δεν παρέμειναν ή παρέμειναν λίγες φορές μέσα στα χρηματικά όρια, είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο των υποψήφιων παθολογικών παικτών ή των παικτών που δεν έχουν

εξάρτηση.

Πίνακας 10. 5. *Κατανομή (Ν, %) των θετικών αρνητικών απαντήσεων για 4* κατηγορίες παικτών ως προς την οριοθέτηση χρηματικού ποσού κατά την ΕΤΠ και την τήρηση αυτού*

			Κατηγορία παικτών				
			Ευκαιριακός παίκτης	παίκτης χωρίς προβλήματα	Υποψήφιος Παθολογικός παίκτης	Πιθανά Παθολογικός παίκτης	Σύνολο
Χ3. Πριν το παιχνίδι, έχετε βάλει ποτέ όρια χρηματικού ποσού που θα παίξετε;	Όχι	N	3	6	0	3	12
		%	11.5%	23.1%	.0%	27.3%	17.1%
	Ναι	N	23	20	7	8	58
		%	88.5%	76.9%	100.0%	72.7%	82.9%
Σύνολο		N	26	26	7	11	70
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
Χ3α) Αν Ναι στην προηγούμενη ερώτηση. πόσες φορές καταφέρατε να είσαστε μέσα στα όρια;*	Κάθε φορά	N	15	11	2	2	30
		%	65.2%	55.0%	28.6%	25.0%	51.7%
	Περισσότερες φορές	N	7	8	4	2	21
		%	30.4%	40.0%	57.1%	25.0%	36.2%
	Λίγες φορές	N	1	1	1	3	6
		%	4.3%	5.0%	14.3%	37.5%	10.3%
	Ποτέ	N	0	0	0	1	1
		%	.0%	.0%	.0%	12.5%	1.7%
Σύνολο		N	23	20	7	8	58
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

*p<0.05 ** Χρησιμοποιήθηκε ο έλεγχος Χ τετράγωνο

Ο πίνακας 10.6 παρουσιάζει την κατανομή (Ν, %) θετικών και αρνητικών απαντήσεων για τέσσερις κατηγορίες παικτών, ως προς συναισθήματα κατά την ΕΤΠ, σημαντικότητα του ποσού χρημάτων που έχασαν και βαθμό στενοχώριας λόγω απώλειας. Δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των τεσσάρων ομάδων, σχετικά με το πως ένιωθε ο παίκτης όταν έχει φτάσει στα όρια που έχει βάλει εκ των προτέρων, ενώ οι άλλοι γύρω του συνέχιζαν να παίζουν ($p=0.167$) και αν στενοχωριέται που έχασε κάποιο σημαντικό ποσό ($p=0.135$). Υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ του αν το μεγαλύτερο ποσό που έχασε ήτανε σημαντικό για αυτόν, με το αν είναι παθολογικός παίκτης ή όχι, $x^2(12)=40.964(a)$, $p<0.001$. Το ποσοστό των πιθανά παθολογικών παικτών που απάντησαν θετικά, είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από των υποψήφιων παικτών και των μη εξαρτημένων παικτών.

Πίνακας 10. 6. *Κατανομή (Ν, %) απαντήσεων για 4 κατηγορίες παικτών ως προς συναισθήματα κατά την ΕΤΠ, σημαντικότητα ποσού χρημάτων που έχασαν και βαθμό στεναχώριας λόγω απώλειας*

			Κατηγορία παικτών				
			Ευκαιριακός παίκτης	Παίκτης χωρίς προβλήματα	Υποψήφιος Παθολογικός παίκτης	Πιθανά Παθολογικός παίκτης	Σύνολο
Χ4.Όταν έχετε φτάσει στα όρια που βάλατε εκ των προτέρων και οι άλλοι γύρω σας συνεχίζουν να παίζουν, πώς νιώθετε;	ζηλεύω τους άλλους	N	2	2	2	3	9
		%	7.7%	7.7%	28.6%	27.3%	12.9%
	είμαι εκνευρισμένος	N	3	2	1	4	10
		%	11.5%	7.7%	14.3%	36.4%	14.3%
	είμαι ήρεμος	N	3	6	0	2	11
		%	11.5%	23.1%	.0%	18.2%	15.7%
	αδιάφορος	N	18	15	4	2	39
		%	69.2%	57.7%	57.1%	18.2%	55.7%
Σύνολο		N	26	26	7	11	70
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
Χ5.Το μεγαλύτερο ποσό που χάσατε ήταν σημαντικό για σας;***	Όχι	N	25	21	4	0	50
		%	96.2%	80.8%	57.1%	.0%	71.4%
	Ναι	N	1	4	3	11	19
		%	3.8%	15.4%	42.9%	100.0%	27.1%
	4	N	0	1	0	0	1
		%	.0%	3.8%	.0%	.0%	1.4%
Σύνολο		N	26	26	7	11	70
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
Χ6.Στεναχωριέστε όταν χάνετε κάποιο σημαντικό για σας ποσό;	Πολύ	N	8	6	1	2	17
		%	34.8%	25.0%	14.3%	18.2%	26.2%
	Μέτρια	N	4	5	5	5	19
		%	17.4%	20.8%	71.4%	45.5%	29.2%
	Λίγο	N	7	4	0	2	13
		%	30.4%	16.7%	.0%	18.2%	20.0%
	Καθόλου	N	4	9	1	2	16
		%	17.4%	37.5%	14.3%	18.2%	24.6%
Σύνολο		N	23	24	7	11	65
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

***p<0.001 Χρησιμοποιήθηκε ο έλεγχος Χ τετράγωνο

Ο πίνακας 10.7 παρουσιάζει την κατανομή (απόλυτες και σχετικές συχνότητες) αριθμού ημερών που σκέφτονται τα χρήματα που έχασαν για τέσσερις κατηγορίες παικτών. Ευκαιριακοί και παίκτες χωρίς προβλήματα δήλωσαν ότι σκέφτονται τα λεφτά που έχασαν λιγότερες μέρες από υποψήφιους και πιθανά παθολογικούς παίκτες.

Πίνακας 10. 7. *Κατανομή (Ν, %) απαντήσεων για 4 κατηγορίες παικτών ως προς τον αριθμό ημερών που σκέφτονται τα λεφτά που έχασαν*

			Κατηγορία παικτών				
			Ευκαιριακός παίκτης	παίκτης χωρίς προβλήματα	Υποψήφιος Παθολογικός παίκτης	Πιθανά Παθολογικός παίκτης	Σύνολο
Χ7.Πόσες μέρες σκέφτεστε λεφτά που χάσατε*	0	N	9	8	1	1	19
		%	52.9%	44.4%	16.7%	14.3%	39.6%
	1	N	5	5	1	1	12
		%	29.4%	27.8%	16.7%	14.3%	25.0%
	2	N	0	5	2	1	8
		%	.0%	27.8%	33.3%	14.3%	16.7%
	3	N	1	0	1	0	2
		%	5.9%	.0%	16.7%	.0%	4.2%
	4	N	0	0	1	0	1
		%	.0%	.0%	16.7%	.0%	2.1%
	5	N	1	0	0	0	1
		%	5.9%	.0%	.0%	.0%	2.1%
	7	N	0	0	0	1	1
		%	.0%	.0%	.0%	14.3%	2.1%
	10	N	0	0	0	2	2
		%	.0%	.0%	.0%	28.6%	4.2%
	30	N	1	0	0	1	2
		%	5.9%	.0%	.0%	14.3%	4.2%
Σύνολο		N	17	18	6	7	48
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

*p<0.05. Χρησιμοποιήθηκε ο έλεγχος Χ τετράγωνο

Ο πίνακας 10.8 παρουσιάζει την κατανομή (απόλυτες και σχετικές συχνότητες) απαντήσεων για τέσσερις κατηγορίες παικτών ως προς την ένταση της σκέψης ως την κλήρωση, το άγχος και τη συνειδητοποίηση της πηγής του άγχους. Υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ του πόσο σκέφτεται την κλήρωση στα παιχνίδια που έχουν κάποιον χρόνο αναμονής με το

αν είναι παθολογικός παίκτης ή όχι, x^2 (9)=22.771(a), p<0.01 (p=0.007). Το ποσοστό πιθανά παθολογικών παικτών που απάντησε πολύ, είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από αυτό των άλλων κατηγοριών. Αντίθετα το ποσοστό μη εξαρτημένων παικτών που απάντησαν μέτρια, λίγο ή καθόλου, είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από αυτό των υπολοίπων κατηγοριών. Υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ του αν έχουν άγχος πριν την κλήρωση με το αν είναι παθολογικοί παίκτες ή όχι, x^2 (3)=19.287(a), p<0.001 (p=0.000). Το ποσοστό των μη εξαρτημένων που απάντησαν αρνητικά είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από των άλλων κατηγοριών, x^2 (3)=19.287(a), p<0.001 (p=0.000). Δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ του αν συνειδητοποιεί ότι το άγχος προέρχεται από την αναμονή των αποτελεσμάτων των τυχερών παιχνιδιών, με το αν είναι παθολογικός παίκτης ή όχι (p= 0.719).

Πίνακας 10. 8. *Κατανομή (Ν, %) απαντήσεων για 4 κατηγορίες παικτών ως προς την ένταση της σκέψης ως την κλήρωση, το άγχος και της συνειδητοποίησης της πηγής του άγχους*

			Κατηγορία παικτών				
			Ευκαιριακός παίκτης	Παίκτης χωρίς προβλήματα	Υποψήφιος Παθολογικός παίκτης	Πιθανά Παθολογικός παίκτης	Σύνολο
Χ8.Στα παιχνίδια που έχουν κάποιο χρόνο αναμονής ως την κλήρωση (στοίχημα. λαχείο κτλ), πόσο έντονα σκέφτεστε την κλήρωση**	Πολύ	N	0	5	1	6	12
		%	.0%	20.0%	14.3%	54.5%	17.4%
	Μέτρια	N	7	5	3	2	17
		%	26.9%	20.0%	42.9%	18.2%	24.6%
	Λίγο	N	9	4	3	1	17
		%	34.6%	16.0%	42.9%	9.1%	24.6%
	Καθόλου	N	10	11	0	2	23
		%	38.5%	44.0%	.0%	18.2%	33.3%
Σύνολο		N	26	25	7	11	69
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
Χ9.Έχετε άγχος έως την κλήρωση ; ***	Όχι	N	25	19	5	3	52
		%	96.2%	73.1%	71.4%	27.3%	74.3%
	Ναι	N	1	7	2	8	18
		%	3.8%	26.9%	28.6%	72.7%	25.7%
Σύνολο		N	26	26	7	11	70
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
Χ10.Συνειδητοποιείτε ότι το άγχος προέρχεται από την αναμονή των αποτελεσμάτων του τυχερού παιχνιδιού;	Όχι	N	1	2	0	3	6
		%	33.3%	22.2%	.0%	37.5%	27.3%
	Ναι	N	2	7	2	5	16
		%	66.7%	77.8%	100.0%	62.5%	72.7%
Σύνολο		N	3	9	2	8	22
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

* Χρησιμοποιήθηκε ο έλεγχος Χ τετράγωνο **p<0.01 ***p<0.001

Ο Πίνακας 10.9 παρουσιάζει την κατανομή (απόλυτες και σχετικές συχνότητες) απαντήσεων για τέσσερις κατηγορίες παικτών, ως προς την χρήση γουριών, αντιπάλων και το είδος των αντιπάλων.

Πίνακας 10. 9. *Κατανομή (Ν, %) απαντήσεων για 4 κατηγορίες παικτών ως προς την ύπαρξη γουριών, αντιπάλων και το είδος των αντιπάλων*

			Κατηγορία παικτών				
			Ευκαιριακός παίκτης	Παίκτης χωρίς προβλήματα	Υποψήφιος Παθολογικός παίκτης	Πιθανά Παθολογικός παίκτης	Σύνολο
Χ11. Έχετε γούρια για τα τυχερά παιχνίδια;	Όχι	N	24	22	4	7	57
		%	92.3%	88.0%	57.1%	63.6%	82.6%
	Ναι	N	2	3	3	4	12
		%	7.7%	12.0%	42.9%	36.4%	17.4%
Σύνολο		N	26	25	7	11	69
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
Χ13. Όταν παίζετε κάποιο τυχερό παιχνίδι νιώθετε ότι έχετε αντιπάλους;	Όχι	N	22	19	4	0	45
		%	84.6%	73.1%	57.1%	.0%	64.3%
	Ναι	N	4	7	3	11	25
		%	15.4%	26.9%	42.9%	100.0%	35.7%
Σύνολο		N	26	26	7	11	70
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
Χ13α) Αν ναι, ποιον νιώθετε ως αντίπαλο;	καζίνο	N	1	0	0	2	3
		%	33.3%	.0%	.0%	18.2%	13.6%
	υπολογιστής	N	1	0	0	2	3
		%	33.3%	.0%	.0%	18.2%	13.6%
	ΟΠΑΠ	N	0	3	1	4	8
		%	.0%	60.0%	33.3%	36.4%	36.4%
	εαυτός σας	N	0	2	1	1	4
		%	.0%	40.0%	33.3%	9.1%	18.2%
	κοινωνία	N	0	0	1	2	3
		%	.0%	.0%	33.3%	18.2%	13.6%
	άλλοι παίκτες	N	1	0	0	0	1
		%	33.3%	.0%	.0%	.0%	4.5%
Σύνολο		N	3	5	3	11	22
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

*p<0.05 ***p<0.001. Χρησιμοποιήθηκε ο έλεγχος Χ τετράγωνο

Υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των τεσσάρων ομάδων παικτών σχετικά με το αν οι παίκτες χρησιμοποιούν γούρια για τα τυχερά παιχνίδια, x^2 (3)=18.124(a), p<0.05 (p=0.044). Το ποσοστό όσων δεν είναι εξαρτημένοι και απάντησαν αρνητικά, είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από αυτό των άλλων κατηγοριών. Υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά

μεταξύ του αν νιώθει ότι έχει αντιπάλους όταν παίζει κάποιο τυχερό παιχνίδι, με το αν είναι παθολογικός παίκτης ή όχι, x^2 (3)=25.511(a), p<0.001 (p=0.000). Το ποσοστό όσων δεν είναι εξαρτημένοι και απάντησαν αρνητικά, είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από αυτό των άλλων κατηγοριών. Αντίθετα το ποσοστό των πιθανά παθολογικών παικτών που απάντησαν θετικά, είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από των υπολοίπων κατηγοριών. Δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ του ποιον νιώθει ως αντίπαλο με το αν είναι παθολογικός παίκτης ή όχι (p=0.303).

Ο Πίνακας 10.10 παρουσιάζει την κατανομή (απόλυτες και σχετικές συχνότητες) απαντήσεων για 4 κατηγορίες παικτών, ως προς την προτίμηση να παίζουν μόνοι τους ή με παρέα και ως προς τις αλλαγές στην παρέα.

Πίνακας 10. 10. Κατανομή (N, %) απαντήσεων για 4 κατηγορίες παικτών ως προς την προτίμηση να παίζουν μόνοι τους ή με παρέα και ως προς τις αλλαγές στην παρέα

			Κατηγορία παικτών				
			Ευκαιριακός παίκτης	παίκτης χωρίς προβλήματα	Υποψήφιος Παθολογικός παίκτης	Πιθανά Παθολογικός παίκτης	Σύνολο
Χ14.Προτιμάτε να παίζετε; **	μόνος (η) σας	N	5	14	4	8	31
		%	19.2%	53.8%	57.1%	72.7%	44.3%
	με παρέα	N	21	12	3	3	39
		%	80.8%	46.2%	42.9%	27.3%	55.7%
Σύνολο		N	26	26	7	11	70
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
Χ15. Από τη στιγμή που ασχολείστε με τυχερά παιχνίδια, έχει αλλάξει η παρέα σας;	Όχι	N	24	25	7	7	63
		%	96.0%	96.2%	100.0%	63.6%	91.3%
	Ναι	N	1	1	0	4	6
		%	4.0%	3.8%	.0%	36.4%	8.7%
Σύνολο		N	25	26	7	11	69
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των τεσσάρων ομάδων παικτών, σχετικά με το αν προτιμά ο παίκτης να παίζει μόνος ή με την παρέα, (x^2 (3)=11.654(a), p<0.01 (p=0.009). Το ποσοστό των συστηματικών παικτών (ΠχΠ, ΥΠΠ, ΠΠΠ) που προτιμά να παίζουν μόνοι τους είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από των ευκαιριακών παικτών. Αντίθετα το ποσοστό των ευκαιριακών παικτών που προτιμά να παίζει με παρέα είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από αυτό των άλλων κατηγοριών παικτών. Υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ του αν έχει

αλλάξει η παρέα κάποιου από την στιγμή της έναρξης της ΕΤΠ, με το αν είναι παθολογικός παίκτης ή όχι, $x^2(3)=12.737(a)$, $p<0.01$ ($p=0.005$). Το ποσοστό όσων απάντησαν θετικά και είναι πιθανά παθολογικοί παίκτες, είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από αυτό των υπολοίπων κατηγοριών.

Ο Πίνακας 10.11 παρουσιάζει κατανομή (απόλυτες και σχετικές συχνότητες) απαντήσεων για τέσσερις κατηγορίες παικτών ως προς την χρήση "ηλεκτρονικής κάρτας", την κατανόηση της υπερβολικής ΕΤΠ και την επιθυμία για προειδοποίηση.

Πίνακας 10. 11. *Κατανομή (N, %) απαντήσεων για 4 κατηγορίες παικτών ως προς την χρήση "ηλεκτρονικής κάρτας", την κατανόηση της υπερβολικής ΕΤΠ και την επιθυμία για προειδοποίηση*

			Κατηγορία παικτών				
			Ευκαιριακός παίκτης	Παίκτης χωρίς προβλήματα	Υποψήφιος Παθολογικός παίκτης	Πιθανά Παθολογικός παίκτης	Σύνολο
Χ16. Αν υπήρχε μια "ηλεκτρονική κάρτα" θα την είχατε χρησιμοποιήσει από την αρχή;	Όχι	N	11	14	5	8	38
		%	44.0%	53.8%	71.4%	72.7%	55.1%
	Ναι	N	14	12	2	3	31
		%	56.0%	46.2%	28.6%	27.3%	44.9%
Σύνολο		N	25	26	7	11	69
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
Χ17.Αν παίζετε περισσότερα από αυτό που υπολογίσατε, το καταλαβαίνετε χωρίς να σας το πει κάποιος άλλος;	Όχι	N	0	4	0	5	9
		%	.0%	15.4%	.0%	45.5%	13.2%
	Ναι	N	24	22	7	6	59
		%	100.0%	84.6%	100.0%	54.5%	86.8%
Σύνολο		N	24	26	7	11	68
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
Χ18. Αν παίζετε περισσότερα χρήματα από αυτά που σχεδιάσατε, θα θέλατε να σας ειδοποιήσουν ώστε να σταματήσετε για εκείνη την ημέρα;	Όχι	N	4	12	3	5	24
		%	16.0%	48.0%	42.9%	45.5%	35.3%
	Ναι	N	21	13	4	6	44
		%	84.0%	52.0%	57.1%	54.5%	64.7%
Σύνολο		N	25	25	7	11	68
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των τεσσάρων ομάδων παικτών, σχετικά με το αν θα είχαν χρησιμοποιήσει ηλεκτρονική κάρτα, εφόσον υπήρχε ($p=0.334$).

Υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ του αν συνειδητοποιεί κάποιος ότι παίζει

περισσότερα χρήματα από αυτά που είχε σχεδιάσει χωρίς σχετική ειδοποίηση, με το αν είναι παθολογικός παίκτης ή όχι x^2 (3)=14.777(a), $p<0.01$ (p=0.002). Το ποσοστό των πιθανά παθολογικών παικτών που απάντησαν αρνητικά, είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από των υπόλοιπων κατηγοριών. Το ίδιο ισχύει και για το ποσοστό των τριών πρώτων κατηγοριών, που απάντησαν θετικά. Δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ του αν θα προτιμούσε να ειδοποιηθεί ότι παίζει περισσότερα χρήματα από όσα σχεδίαζε, με το αν είναι παθολογικός παίκτης ή όχι (p=0.089).

Ο Πίνακας 10.12 παρουσιάζει την κατανομή (απόλυτες και σχετικές συχνότητες) απαντήσεων για τέσσερις κατηγορίες παικτών, ως προς την κατανάλωση αλκοόλ κατά την ΕΤΠ και αλλαγές συμπεριφοράς.

Πίνακας 10. 12. *Κατανομή (N, %) θετικών και αρνητικών απαντήσεων για 4 κατηγορίες παικτών ως προς την κατανάλωση αλκοόλ κατά την ΕΤΠ και αλλαγές συμπεριφοράς*

			Κατηγορία παικτών				
			Ευκαιριακός παίκτης	Παίκτης χωρίς προβλήματα	Υποψήφιος Παθολογικός παίκτης	Πιθανά Παθολογικός παίκτης	Σύνολο
Χ19. Έχετε κάνει πότε κατανάλωση αλκοόλ κατά την ώρα του παιχνιδιού;	Όχι	N	13	19	2	3	37
		%	50.0%	73.1%	28.6%	27.3%	52.9%
	Ναι	N	13	7	5	8	33
		%	50.0%	26.9%	71.4%	72.7%	47.1%
Σύνολο		N	26	26	7	11	70
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
Χ20. Αν ναι, έχετε παρατηρήσει, αν παίξατε	περισσότερα	N	2	3	0	4	9
		%	16.7%	37.5%	.0%	50.0%	27.3%
	λιγότερα	N	1	0	0	1	2
		%	8.3%	.0%	.0%	12.5%	6.1%
	το ίδιο	N	9	5	5	3	22
		%	75.0%	62.5%	100.0%	37.5%	66.7%
Σύνολο		N	12	8	5	8	33
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ του αν έχει κάνει κατανάλωση αλκοόλ κατά την ώρα του παιχνιδιού, με το αν είναι παθολογικός παίκτης ή όχι x^2 (3)=8.897(a), $p<0.05$ (p=0.031). Το ποσοστό των πιθανά παθολογικών παικτών που απάντησαν θετικά, είναι στατιστικά

σημαντικά μεγαλύτερο των υπόλοιπων κατηγοριών. Δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των τεσσάρων ομάδων παικτών, σχετικά με το αν παρατηρούν το μέγεθος των χρηματικών ποσών που παίζουν (p=0.310).

Ο Πίνακας 10.13 παρουσιάζει την κατανομή (απόλυτες και σχετικές συχνότητες) των απαντήσεων για τις τέσσερις κατηγορίες των παικτών ως προς την πεποίθηση της ύπαρξης των ειδικών συστημάτων για τα τυχερά παιχνίδια και την χρήση αυτών.

Πίνακας 10. 13. *Κατανομή (N, %) θετικών και αρνητικών απαντήσεων για 4 κατηγορίες παικτών ως προς την πεποίθηση ύπαρξης ειδικών συστημάτων για τυχερά παιχνίδια και χρήση αυτών.*

			Κατηγορία παικτών				
			Ευκαιριακός παίκτης	παίκτης χωρίς προβλήματα	Υποψήφιος Παθολογικός παίκτης	Πιθανά Παθολογικός παίκτης	Σύνολο
Χ21. Πιστεύετε ότι υπάρχουν συστήματα που βοηθούν ώστε να κερδίζει κανείς;	Όχι	N	15	14	2	1	32
		%	60.0%	53.8%	28.6%	9.1%	46.4%
	Ναι	N	10	12	5	10	37
		%	40.0%	46.2%	71.4%	90.9%	53.6%
Σύνολο		N	25	26	7	11	69
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
Χ22. Εσείς έχετε χρησιμοποιήσει κάποιο από αυτά τα συστήματα;**	Όχι	N	24	18	5	5	52
		%	100.0%	72.0%	71.4%	45.5%	77.6%
	Ναι	N	0	7	2	6	15
		%	.0%	28.0%	28.6%	54.5%	22.4%
Σύνολο		N	24	25	7	11	67
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ του αν πιστεύει ότι υπάρχουν συστήματα που βοηθούν ώστε να κερδίζει κανείς, με το αν είναι παθολογικός παίκτης ή όχι, x^2 (3)=9.491(a), p<0.05 (p=0.023). Το ποσοστό των υποψήφιων και των πιθανά παθολογικών παικτών που απάντησαν θετικά, είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από αυτό των υπολοίπων κατηγοριών. Το ποσοστό των μη εξαρτημένων (ευκαιριακών και παικτών χωρίς προβλήματα) που απάντησαν αρνητικά είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από των υπολοίπων κατηγοριών.

Υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ του αν έχει χρησιμοποιήσει κάποιο από αυτά τα συστήματα, με το αν είναι παθολογικός παίκτης ή όχι, x^2 (3)=14.077(a), p<0.01 (p=0.003). Το ποσοστό ευκαιριακών παικτών, παικτών χωρίς προβλήματα και υποψήφιων

παθολογικών παικτών που απάντησαν αρνητικά, είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από των υπολοίπων κατηγοριών. Το ποσοστό των πιθανά παθολογικών παικτών που απάντησαν θετικά, είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από των υπολοίπων κατηγοριών.

Ο Πίνακας 10.14 παρουσιάζει την κατανομή (N, %) απαντήσεων για 4 κατηγορίες παικτών ως προς την επιρροή της ΕΤΠ στη ζωή, τον ελεύθερο χρόνο και το εισόδημα τους. Υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ του αν η ΕΤΠ έχει επηρεάσει την προσωπική ζωή του, με το αν κάποιος είναι παθολογικός παίκτης ή όχι, x2 (6)=35.803(a), $p<0.001$ ($p=0.000$). Το ποσοστό των πιθανά παθολογικών παικτών που απάντησαν ότι επηρεάστηκε αρνητικά, είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από των υπολοίπων κατηγοριών.

Υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ του αν κάποιος ασχολείται στον ελεύθερό του χρόνο περισσότερο με τυχερά παιχνίδια παρά με άλλες δραστηριότητες, με το αν είναι παθολογικός παίκτης ή όχι, x2 (3)=30.811(a), ($p<0.001$). Το ποσοστό ευκαιριακών παικτών, παικτών χωρίς προβλήματα και υποψήφιων παθολογικών παικτών που απάντησαν αρνητικά, είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από αυτό της τέταρτης ομάδας. Το ποσοστό των πιθανά παθολογικών παικτών που απάντησαν θετικά, είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από αυτό των άλλων κατηγοριών.

Υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ του αν κάποιος ποντάρει περισσότερα χρήματα στα τυχερά παιχνίδια απ' ότι του επιτρέπει το εισόδημα του, με το αν είναι παθολογικός παίκτης ή όχι, x2 (3)=41.945(a), $p<0.001$ ($p=0.000$). Το ποσοστό ευκαιριακών παικτών, παικτών χωρίς προβλήματα και υποψήφιων παθολογικών παικτών που απάντησαν αρνητικά στην ερώτηση, είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από αυτό της τέταρτης ομάδας. Το ποσοστό των πιθανά παθολογικών παικτών που απάντησαν θετικά, είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από των υπολοίπων κατηγοριών.

Πίνακας 10. 14. Κατανομή (N, %) θετικών, αρνητικών και ουδέτερων απαντήσεων για 4 κατηγορίες παικτών ως προς την επιρροή της ΕΤΠ στην ζωή, τον ελεύθερο χρόνο και το εισόδημα του

			Κατηγορία παικτών				
			Ευκαιριακός παίκτης	παίκτης χωρίς προβλήματα	Υποψήφιος Παθολογικός παίκτης	Πιθανά Παθολογικός παίκτης	Σύνολο
Χ23. Η ενασχόληση με τυχερά παιχνίδια έχει επηρεάσει την προσωπική σας ζωή	θετικά	N	0	4	1	1	6
		%	.0%	15.4%	14.3%	10.0%	8.8%
	αρνητικά	N	0	0	0	5	5
		%	.0%	.0%	.0%	50.0%	7.4%
	καθόλου	N	25	22	6	4	57
		%	100.0%	84.6%	85.7%	40.0%	83.8%
Σύνολο		N	25	26	7	10	68
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
Χ24. Ασχολείστε στον ελεύθερο σας χρόνο περισσότερο με τυχερά παιχνίδια παρά με	Όχι	N	26	22	7	3	58
		%	100.0%	84.6%	100.0%	27.3%	82.9%
	Ναι	N	0	4	0	8	12
		%	.0%	15.4%	.0%	72.7%	17.1%
Σύνολο		N	26	26	7	11	70
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
Χ25. Ποντάρετε στα τυχερά παιχνίδια περισσότερα χρήματα από ότι σας επιτρέπει το εισόδημά σας;	Όχι	N	26	25	7	3	61
		%	100.0%	96.2%	100.0%	27.3%	87.1%
	Ναι	N	0	1	0	8	9
		%	.0%	3.8%	.0%	72.7%	12.9%
Σύνολο		N	26	26	7	11	70
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

ΜΕΡΟΣ 4 - Συζήτηση και συμπεράσματα

Ο σκοπός της παρούσας έρευνας ήταν η διερεύνηση των ψυχοκοινωνικών διαστάσεων της ΕΤΠ των Ελλήνων, στα πλαίσια της πολυδιάστατης προσέγγισης των κοινωνικών επιστημών. Λόγω της ιδιαιτερότητας του αντικειμένου και του εύρους των υπό μελέτη θεμάτων, το δείγμα περιορίστηκε σε 104 άτομα και σκόπιμα έγινε προσέγγιση σε άτομα που έχουν συστηματική επαφή με τυχερά παιχνίδια. Η μελέτη κάποιων μεταβλητών είχε ως βάση την πιλοτική προσέγγιση και μπορεί να αποτελέσει βάση για εκπόνηση περαιτέρω διερεύνησης.

4.1. Δημογραφικά χαρακτηριστικά

Όπως έχει παρουσιαστεί στο Κεφάλαιο "Ευρήματα", ο πρώτος βασικός διαχωρισμός του συνολικού δείγματος (N=104), έγινε με βάση την συστηματικότητα της ΕΤΠ – στην ομάδα - **"Μη παίκτες"** (άτομα που δεν έπαιξαν ποτέ και ευκαιριακοί παίκτες -56 άτομα, 53.8%) και στην ομάδα των συστηματικών παικτών - **"Παίκτες"** (48 άτομα, 46.2%). Στην συνέχεια αυτές οι δυο ομάδες διαχωρίστηκαν με βάση την ύπαρξη προβλημάτων λόγω της ΕΤΠ, σε πέντε επιμέρους ομάδες υπό μελέτη : *Δεν έχουν παίξει ποτέ* -7 άτομα (6.7%), *ευκαιριακοί παίκτες* 49 άτομα (47.1%), *παίκτες χωρίς προβλήματα* 30 άτομα (28.8%), *υποψήφιοι παθολογικοί παίκτες* 7 άτομα (6.7%), *πιθανά παθολογικοί παίκτες* 11 (10.6%).

Από τα ευρήματα της έρευνας προκύπτει ότι η πλειοψηφία των ατόμων που παίζουν συστηματικά τυχερά παιχνίδια είναι άνδρες (83.3%), ενώ στην ομάδα μη παίκτες, η πλειοψηφία είναι γυναίκες (53.1%). Επίσης στις δυο ομάδες που έχουν λίγα ή περισσότερα προβλήματα λόγω της ΕΤΠ, βρέθηκε ότι οι άνδρες είναι περισσότεροι από τις γυναίκες. Τα ευρήματα αυτά συμφωνούν απόλυτα με τα αποτελέσματα διεθνών ερευνών (Ladouceur et al.,1994,Wynne et al.,1996, Dickson et al., 2002).

Ανεξάρτητα από την ομάδα που ανήκουν τα άτομα του δείγματος, οι περισσότεροι εργάζονται (88.3%), η απασχόλησή τους διαρκεί 5 μέρες την εβδομάδα (76.9%) και έχουν εισόδημα ως 1500 Ευρώ (58.5%). Δεν βρέθηκαν σημαντικές διαφορές ανάμεσα στις ομάδες σχετικά με την μόρφωση των ατόμων, όμως η ομάδα μη παίκτες έχει περισσότερα άτομα με ανώτατη μόρφωση (36.4%) σε σύγκριση με την ομάδα παίκτες (18.8%).

4.2. Δομή και λειτουργία της οικογένειας και άλλες κοινωνικές επαφές

Σημαντική προσφορά στον ορισμό της έννοιας της οικογένειας αποτελούν οι δύο διαστάσεις, η δομή και λειτουργία της οικογένειας. Η ανάλυση της δομής - αριθμού, ρόλων και θέσεων των μελών της οικογένειας - οδηγεί στην καταγραφή ποικίλων σχημάτων οικογένειας. Ωστόσο, οι λειτουργίες - κατοίκηση, οικονομική απασχόληση, και επίσης, η μορφή των σχέσεων τους, αποτελούν κλειδί για την κατανόηση των κωδικών διαφοροποίησης των σχημάτων της

οικογένειας (Γεώργας, 1998).

4.2.1. Δομή της οικογένειας

Η έννοια "δομή" ορίζεται ως ο αριθμός των μελών της οικογένειας, καθώς και οι ρόλοι και οι θέσεις των μελών της, όπως ο πατέρας, η μητέρα, ο γιος, η κόρη, οι θείοι και οι άλλοι συγγενείς (Γεώργας, 1998, σελ.112).

Όσον αφορά την οικογενειακή κατάσταση των ατόμων του δείγματος δεν βρέθηκαν μεγάλες διαφορές μεταξύ των ομάδων παιχτών και μη παιχτών, όμως η ομάδα των πιθανά παθολογικών παιχτών αποτελείται από περισσότερα ανύπαντρα άτομα.

Όλα τα άτομα του δείγματος θεωρούν ότι οι οικογένειές τους αποτελούνται από τα παιδιά, τον/την σύζυγο, τους γονείς και τα αδέλφια. Τα άτομα του δείγματος που δεν έχουν προβλήματα στην ζωή τους λόγω ΕΤΠ ανεξάρτητα αν παίζουν τυχερά παιχνίδια ευκαιριακά ή συστηματικά, δήλωσαν ότι αυτά τα πρόσωπα έχουν σημασία για τη ζωή τους και ότι σχετίζονται στενά με αυτά. Επίσης νιώθουν αρκετά κοντά στους παππούδες και τις γιαγιάδες τους, όπως και στους άλλους συγγενείς.

Σχετικά με την συχνότητα συναντήσεων με παιδιά και γονείς, οι περισσότεροι ερωτηθέντες ανεξάρτητα από την υπό μελέτη ομάδα στην οποία ανήκουν, δήλωσαν ότι βλέπουν τα παιδιά τους και τους γονείς τους κάθε μέρα ή μια φορά την εβδομάδα. Όσον αφορά τους άλλους συγγενείς, οι περισσότεροι τους συναντούν κάθε εβδομάδα, κάθε δεκαπέντε μέρες ή μια φορά το μήνα.

Ωστόσο βρέθηκε σημαντική διαφορά συχνότητας συναντήσεων με τα αδέλφια μεταξύ των δύο. Το ποσοστό των παικτών (27.2%) που επικοινωνούν καθημερινά με τα αδέρφια τους είναι μεγαλύτερο από αυτό των μη παικτών (19.6%). Στην περίπτωση συναντήσεων 1 ή 2 φορές την εβδομάδα, οι μη παίκτες είναι περισσότεροι (30.4%) από τους παίκτες (12%).

Η ομάδα παιχτών με προβλήματα όμως είχε άτομα τα οποία δήλωσαν ότι νιώθουν λιγότερο κοντά στις/στους συζύγους τους, και επειδή στον τομέα της επικοινωνίας βρέθηκε ότι δεν επικοινωνούν κάθε μέρα αλλά σπανιότερα (ή μια δυο φορές την εβδομάδα, ή μια φορά τον μήνα), το γεγονός αυτό θα μπορούσε να είναι ένδειξη κάποιων δυσκολιών στις συζυγικές σχέσεις. Όπως και με μέλη της ευρύτερης οικογένειας, παππούδες/γιαγιάδες και άλλους συγγενείς, έχουν πιο αραιές επαφές και απόμακρες συναισθηματικές σχέσεις σε σύγκριση με τις άλλες ομάδες.

Όσον αφορά τα λειτουργικά στοιχεία της κατοίκησης, οι περισσότεροι μη παίκτες και παίκτες χωρίς προβλήματα, συγκατοικούν με τα παιδιά, τους συζύγους και χωρίς γονείς. Η ομάδα των πιθανά παθολογικών παιχτών περιέχει άτομα τα οποία δεν έχουν γονείς (45.5%) και από αυτά που έχουν, τα μισά μένουν μαζί με τους γονείς τους, και οι γονείς αρκετών ακόμα εργάζονται (55.1%), επειδή η ομάδα αυτή αποτελείται από άτομα μικρότερης ηλικίας.

Αυτό το εύρημα προκύπτει πιθανά από το γεγονός ότι τα περισσότερα άτομα αυτής της

ομάδας είναι ανύπαντροι και για αυτό μένουν μαζί με τους γονείς τους. Οι Volberg and Abbott (1994) βρήκαν ότι οι μεταβλητές οι οποίες έχουν τις περισσότερες διαφορές μεταξύ των προβληματικών και μη προβληματικών παικτών, είναι η ηλικία, το οικογενειακό ιστορικό (κάποιος γονέας έχει ή είχε προβλήματα με τα τυχερά παιχνίδια), η οικογενειακή κατάσταση και το μέγεθος της οικογένειας.

Ανεξάρτητα από την ομάδα υπό μελέτη, οι γονείς της πλειοψηφίας των ατόμων είναι ή ήταν παντρεμένοι.

Σχετικά με τη μόρφωση της μητέρας, του πατέρα, του/της συντρόφου δεν βρέθηκαν διαφορές ανάμεσα στις ομάδες υπό μελέτη. Όσον αφορά τη μόρφωση του/της συζύγου, η ομάδα των πιθανά παθολογικών παιχτών έχει συζύγους με χαμηλότερη μόρφωση σε σύγκριση με τις άλλες ομάδες.

4.1.2. Δομή κοινωνικών επαφών

Ανεξάρτητα αν παίζουν τακτικά ή όχι τυχερά παιχνίδια και αν έχουν ή όχι προβλήματα λόγω αυτών, τα άτομα του δείγματος νιώθουν κοντά στους/ στις συντρόφους τους και έχουν καλές σχέσεις με φίλους. Όσον αφορά συνεργάτες και γνωστούς, επίσης δεν υπάρχουν μεγάλες διαφορές ανάμεσα σε παίκτες και μη παίκτες. Οι περισσότεροι δήλωσαν ότι νιώθουν κοντά στους συνεργάτες και τους γνωστούς τους και λιγότεροι δήλωσαν ότι κρατούν κάποιες αποστάσεις.

Ωστόσο υπάρχουν διαφορές μεταξύ των δύο ομάδων ως προς τη συχνότητα συναντήσεων με φίλους και γνωστούς. Το ποσοστό των παικτών που επικοινωνούν καθημερινά με τους φίλους τους (24.8%), είναι μεγαλύτερο από αυτό των μη παικτών (12.9%). Οι μη παίκτες που δήλωσαν ότι βλέπουν τους φίλους τους μια ή δύο φορές την εβδομάδα (30.7%), είναι περισσότεροι από τους παίκτες (18.8%).

Επίσης βρέθηκε ότι οι παίκτες συναντούν γνωστούς πιο συχνά, σε σύγκριση με άτομα που δεν παίζουν ή παίζουν ευκαιριακά. Το ποσοστό των παικτών που επικοινωνούν καθημερινά ως και μία φορά στις 15 μέρες με γνωστούς (5.6%, 16.9%, 13.5%), είναι μεγαλύτερο από αυτό των μη παικτών (3.4%, 9%, 11.2%). Η πιθανή ερμηνεία θα μπορούσε να είναι ότι οι συχνές συναντήσεις με φίλους και γνωστούς μπορεί να σχετίζονται με το ότι υπάρχουν κοινά ενδιαφέροντα και δραστηριότητες, μια από τις οποίες είναι η τακτική ΕΤΠ. Αυτή η υπόθεση θα μπορούσε να ελεγχθεί με περαιτέρω διερεύνηση.

4.1.3. Λειτουργία της οικογένειας και των κοινωνικών επαφών

Οι περισσότεροι κοινωνιολόγοι της οικογένειας υποστηρίζουν ότι η καθολικότητα της οικογένειας οφείλεται στην ιδιομορφία της σύνθεσης των λειτουργιών που επιτελεί και που άλλες εναλλακτικές ομάδες δεν φαίνεται να μπορούν να υποκαταστήσουν ως σύνθεση λειτουργιών, κατά

τρόπο που να ικανοποιεί (τουλάχιστον) το κοινωνικό σύνολο αφενός αλλά και τα άτομα - μέλη της οικογένειας αφετέρου (Μουσούρου, 1989, σελ. 17).

Η "λειτουργία" αναφέρεται στους τρόπους με τους οποίους η οικογένεια ικανοποιεί τις φυσικές και ψυχολογικές ανάγκες των μελών της και εξασφαλίζει την επιβίωσή της (Γεώργας, 1998, σελ. 112).

Ένας από τους σκοπούς της παρούσας έρευνας ήταν η μελέτη κάποιων λειτουργιών της οικογένειας και της μορφής μερικών από τις ποικίλες σχέσεις μεταξύ των μελών της οικογένειας. Η πλούσια βιβλιογραφία στο χώρο της κοινωνικής υποστήριξης, έργο της σύγχρονης ψυχολογίας και ψυχιατρικής (Kessler, Price, Wortman, 1985), παρέχει πολλές ενδείξεις για τις διάφορες μορφές αλληλεπίδρασης ανάμεσα στα μέλη της οικογένειας (Γεώργας, 1998).

Από τα άτομα του δείγματος ζητήθηκε να καταγράψουν με αριθμό προτεραιότητας, τα πρόσωπα εκείνα προς τα οποία στρέφονται για βοήθεια όταν χρειάζονται συναισθηματική ή οικονομική υποστήριξη ή των οποίων η γνώμη μπορεί να επηρεάσει τις απόψεις τους.

4.1.2.1 Συναισθηματική υποστήριξη

Στην περίπτωση ανάγκης για συναισθηματική υποστήριξη, τα άτομα από την ομάδα των μη παικτών δήλωσαν μεγαλύτερη προτίμηση προς τον/την σύζυγο, τον/την σύντροφο και τους γονείς, ενώ μέσα στις τρεις πρώτες προτιμήσεις τους κατέταξαν φίλους, αδέλφια και παιδιά. Όσον αφορά τους άλλους εκπροσώπους του κοινωνικού περιβάλλοντος και τα μέλη της εκτεταμένης οικογένειας, οι μη παίκτες θα προτιμήσουν να στραφούν για βοήθεια σε συνεργάτες, συγγενείς, την Εκκλησία και ψυχολόγους, ενώ τελευταία επιλογή ήταν οι γνωστοί.

Όσον αφορά την ομάδα συστηματικών παικτών χωρίς προβλήματα, μεγαλύτερη προτίμηση δήλωσαν προς τον/την σύζυγο, τον/την σύντροφο, γονείς, φίλους, αδέλφια και παιδιά. Ανάμεσα στην δεύτερη και την τρίτη σειρά προτεραιότητας επέλεξαν ψυχολόγους. Επόμενοι στην σειρά προτίμησης για συναισθηματική υποστήριξη ήταν συγγενείς, γνωστοί, συνεργάτες και η Εκκλησία.

Οι παίκτες με προβλήματα δήλωσαν ότι στρέφονται για συναισθηματική βοήθεια στον/στην σύζυγο, στους γονείς, αδέλφια και φίλους. Σύντροφοι και η Εκκλησία επελέγησαν ως τρίτοι στην σειρά προτεραιότητας και μετά ακολούθησαν παιδιά, γνωστοί, συγγενείς και συνεργάτες, ενώ οι ψυχολόγοι ήταν τελευταίοι στην σειρά ($M_{ψυχ}$=6.17). Η έλλειψη προτίμησης για ψυχολογική υποστήριξη θα μπορούσε να είναι η ένδειξη άρνησης από την πλευρά των προβληματικών παικτών, του γεγονότος ότι ήδη αντιμετωπίζουν ψυχολογικά ή κοινωνικά προβλήματα στη ζωή τους. Δηλαδή, παίκτες με προβλήματα στα τυχερά παιχνίδια στο παρόν δείγμα δήλωσαν ότι προτιμούν στην περίπτωση στενοχώριας να στραφούν για βοήθεια στην Εκκλησία και σε πέριξ άτομα παρά να αναζητήσουν την γνώμη ειδικού, πιθανά στα πλαίσια προσπάθειας να αποκρύψουν την εξάρτηση.

4.1.2.2 Οικονομική υποστήριξη

Από τα ευρήματα της έρευνας προκύπτει ότι σε περίπτωση ανάγκης για οικονομική υποστήριξη, οι μη παίκτες δήλωσαν ότι θα στραφούν για βοήθεια με σειρά προτίμησης πρώτα στον/στην σύζυγο, τους γονείς, τον/την σύντροφο, τα αδέλφια και μετά σε τράπεζες, φίλους, παιδιά, συνεργάτες, συγγενείς, γνωστούς, ενώ τα τυχερά παιχνίδια ήταν η τελευταία επιλογή ($M_{τυχ/παιχ}$=7.15).

Όσον αφορά την ομάδα των παικτών, η αρχική προτίμηση για οικονομική βοήθεια είναι από τον/την σύζυγο, τους γονείς και τα αδέλφια, μετά ως δεύτερη και τρίτη προτίμηση καταγράφονται φίλοι και τράπεζες, τρίτη και τέταρτη προτίμηση είναι τα παιδιά και τα τυχερά παιχνίδια, και μετά δήλωσαν όλα τα υπόλοιπα πρόσωπα: συνεργάτες, συγγενείς, συντρόφους και γνωστούς.

Ενδιαφέρον παρουσιάζει το εύρημα από τις δηλώσεις των παικτών, ότι στρέφονται ευκολότερα για χρήματα σε φίλους, γνωστούς και τράπεζες, όπως επίσης ότι βλέπουν τα τυχερά παιχνίδια ως πηγή χρηματοδότησης.

4.1.2.3 Επιρροή στις απόψεις

Σχετικά με τα *πρόσωπα* και τους φορείς *που μπορούν να επηρεάσουν τις απόψεις των* μη παικτών, οι μη παίκτες ως πρώτη και δεύτερη επιλογή δήλωσαν τον/την σύζυγο και τον/την σύντροφο, και αμέσως μετά τα υπόλοιπα μέλη της οικογένειας, γονείς, παιδιά και αδέλφια. Ως δεύτερη και τρίτη επιλογή είναι οι φίλοι. Μετά δήλωσαν συνεργάτες, συγγενείς, ΜΜΕ, την Εκκλησία, γνωστούς και τέλος διαφημίσεις.

Όσον αφορά την ομάδα των παικτών χωρίς προβλήματα, τα άτομα αυτά επίσης δήλωσαν ως πρώτες επιλογές τα μέλη της οικογένειας και πρόσωπα από το άμεσο περιβάλλον: τον/την σύζυγο, γονείς, αδέλφια, συντρόφους, φίλους και παιδιά. Ως δεύτερη επιλογή δήλωσαν τα ΜΜΕ, και ως τρίτη και τέταρτη συνεργάτες, συγγενείς, γνωστούς, διαφημίσεις και την Εκκλησία. Όσον αφορά την ομάδα των παικτών με προβλήματα, η μεγαλύτερη επιρροή τους προέρχεται από τους γονείς τους, μετά από τον/την σύζυγο, αδέλφια, παιδιά και συντρόφους. Ως τρίτη και τέταρτη επιλογή δήλωσαν φίλους και μετά διαφημίσεις, συγγενείς, ΜΜΕ, γνωστούς, την Εκκλησία και συνεργάτες.

4.3. Παραδοσιακές οικογενειακές αξίες

Οι αξίες εκφράζουν το ιδεώδες της κοινωνίας και χρησιμεύουν ως γνώμονες προσδιορισμού και κρίσης της συμπεριφοράς (Τσαούσης, 1983, 1984). Οι αξίες αναφέρονται στα στοιχεία της γενικότερης κοινωνικής αποδοχής ή αναγνώρισης ως επιθυμητού, όπως εννοείται από την κοινωνιολογία και την πολιτιστική ανθρωπολογία και συνδέονται άμεσα με τα πολιτιστικά στοιχεία της κοινωνίας. (Γεώργας, 1995, σελ. 279).

Η κοινωνιολογία θεωρεί τη διαμόρφωση αξιών ως φαινόμενο που συνδέεται με τους

εκάστοτε κοινωνικούς θεσμούς (Γεώργας, 1995, σελ. 274), δηλαδή και με την οικογένεια η οποία είναι ένας από αυτούς τους θεσμούς. Η οικογένεια θεωρείται ως πρωτογενής φορέας διαμόρφωσης των αξιών του παιδιού (Minturn & Lambert, 1964, Whiting & Whiting, 1975), καθώς μεταβιβάζει σε αυτό αξίες της κοινότητας και θεσμούς της κοινωνίας (Γεώργας, 1995, σελ. 281). Από τις μελέτες ψυχολόγων προκύπτει ότι οι αντιλήψεις των νέων για την οικογένεια και τις αξίες της, διαμορφώνονται μέσα στην οικογένεια των γονέων. Οι νέοι τις αξίες αυτές τις αφομοιώνουν και τις εφαρμόζουν αυτούσιες ή διαφοροποιημένες (Kovaliov, 1988, σελ. 16).

Ένας από τους σκοπούς της παρούσας έρευνας ήταν η μελέτη του βαθμού συμφωνίας ή διαφωνίας με παραδοσιακές οικογενειακές αξίες. Ως εργαλείο μέτρησης για την ανίχνευση του βαθμού αποδοχής παραδοσιακών οικογενειακών αξιών χρησιμοποιήθηκε η κλίμακα αξιών (Γεώργας, 1986). Οι αξίες αυτές είναι συναφείς με την παραδοσιακή ελληνική αγροτική εκτεταμένη οικογένεια (Γεώργας, 1998, σελ. 127) και για μεθοδολογικούς σκοπούς χρησιμοποιήθηκαν ως μέτρο σύγκρισης, έτσι ώστε να μετρηθεί ο βαθμός συμφωνίας ή διαφωνίας με παραδοσιακές οικογενειακές αξίες.

Από την παραγοντική ανάλυση των παραδοσιακών οικογενειακών αξιών προέκυψαν τρεις παράγοντες : *"Παραδοσιακοί ιεραρχικοί ρόλοι του πατέρα και της μητέρας", "Θετικές οικογενειακές σχέσεις" και "Υποχρεώσεις παιδιών προς οικογένεια και συγγενείς".*

4.3.1. Α' παράγοντας "παραδοσιακοί ιεραρχικοί ρόλοι του πατέρα και της μητέρας

Ο πρώτος παράγοντας αποτελείται από αξίες συναφείς με την παραδοσιακή αγροτική εκτεταμένη οικογένεια, όπως: *Η μητέρα πρέπει να δέχεται τις αποφάσεις του πατέρα. Ο πατέρας πρέπει να διαχειρίζεται τα χρήματα του σπιτιού. Ο πατέρας πρέπει να δίνει προίκα στην κόρη του. Η μητέρα πρέπει να συμφωνεί με την γνώμη του πατέρα σε ότι αφορά τα παιδιά. Ο πατέρας πρέπει να είναι ο χρηματοδότης. Η θέση της μητέρας είναι στο σπίτι. Όταν ο πατέρας πεθάνει, ο γιος πρέπει να παντρέψει την αδελφή. Ο πατέρας πρέπει να είναι ο αρχηγός της οικογένειας. Η μητέρα πρέπει να ζει για τα παιδιά της. Η μητέρα πρέπει να ψηφίζει όπως ο πατέρας.*

Είναι έκδηλο είναι ότι αυτός ο παράγοντας αποτελείται από αξίες που αφορούν παραδοσιακούς ιεραρχικούς ρόλους του πατέρα και της μητέρας. Φαίνεται ότι ο ρόλος του πατέρα ως αρχηγού της οικογένειας που αποφασίζει για τα οικονομικά και ο ρόλος της μητέρας στο σπίτι, απασχολούν έντονα τα άτομα του συνολικού δείγματος. Από την ανάλυση των μέσων όρων βρέθηκε ότι τα άτομα διαφωνούν με αυτές τις αξίες και τις απορρίπτουν.

Τα ευρήματα είναι παρόμοια με άλλων ερευνών που επικεντρώνονται στη μελέτη της οικογένειας και των αξιών στην Ελλάδα (Γεώργας, 1989; Georgas, 1989; Segall et al.,1993, pp 368; Georgas & Kalantzi-Azizi, 1992).

Η ομάδα των μη παικτών διαφωνεί περισσότερο με τις αξίες του πρώτου παράγοντα, από τις

άλλες ομάδες. Όσον αφορά τις μεμονωμένες αξίες του πρώτου παράγοντα από την ανάλυση προέκυψαν σημαντικές διαφορές. Οι μη παίκτες διαφωνούν περισσότερο από τους παίκτες με τις εξής αξίες: *Η μητέρα πρέπει να δέχεται τις αποφάσεις του πατέρα. Όταν ο πατέρας πεθάνει, ο γιος πρέπει να παντρέψει την αδελφή. Η θέση της μητέρας είναι στο σπίτι.*

Η απόρριψη των παραδοσιακών ιεραρχικών ρόλων του πατέρα και της μητέρας μπορεί να ερμηνευθεί με βάση την οικολογική-κοινωνική θεώρηση του Γεώργα (Γεώργας, 1986, 1990β; Georgas, 1988). Οι ραγδαίες αλλαγές σε μια κοινωνία προκαλούν μεταβολές στη δομή και τους θεσμούς της, με τέτοιο τρόπο ώστε η μορφή τους να είναι λειτουργική σε καινούριες συνθήκες. Σε ένα παραδοσιακό αγροτικό περιβάλλον όπου η επιβίωση επιβάλει την συνεργασία, η εκτεταμένη οικογένεια με ιεράρχηση ρόλων είναι λειτουργική, ενώ στο αστικό περιβάλλον το κάθε μέλος της οικογένειας είναι οικονομικά ανεξάρτητο και η οικογένεια κατοικεί σε διαμερίσματα. Δηλαδή οι ρόλοι των δύο φύλων διαφοροποιούνται με συνέπεια να αλλάζουν και οι αξίες που συνδέονται με αυτούς. Ως αποτέλεσμα, οι παραδοσιακές οικογενειακές αξίες χάνουν τη "λειτουργικότητα" τους στον αστικό χώρο (Γεώργας, 1995, σελ. 273-293) και απορρίπτονται από τη νέα γενιά. Η ερμηνεία αυτή, η οποία είναι σύμφωνη με το μοντέλο του Parsons, καταλήγει στο συμπέρασμα ότι μεταβάλλεται η δομή της εκτεταμένης οικογένειας, με αποτέλεσμα να απορρίπτονται συναφείς με τη δομή αξίες και, επίσης, να υιοθετείται στις αστικές περιοχές η δομή της πυρηνικής οικογένειας με ατομιστικές αξίες (Γεώργας, 1998).

Σύμφωνα με το κοινωνικό-οικολογικό μοντέλο (Γεώργας, 1986, 1990β), οι αλλαγές σε οποιοδήποτε από τα στοιχεία που το αποτελούν, επιφέρουν αλλαγές και σε όλα τα υπόλοιπα και αντίστροφα, δηλαδή, οι σχέσεις μεταξύ των στοιχείων του μοντέλου είναι σχέσεις αλληλεπίδρασης (Γεώργας, 1998).

Το γεγονός ότι τα άτομα που δεν παίζουν ή παίζουν ευκαιριακά τυχερά παιχνίδια απορρίπτουν τις αξίες αυτές, μπορεί επίσης να ερμηνευτεί ως καλύτερη προσαρμογή στις σύγχρονες κοινωνικές συνθήκες, ενώ οι περισσότεροι στο παρόν δείγμα έχουν δική τους πυρηνική οικογένεια. Οι συστηματικοί παίκτες δήλωσαν περισσότερο συντηρητικές απόψεις σχετικά με τις παραδοσιακές αξίες των ρόλων του πατέρα και της μητέρας. Το γεγονός αυτό μπορεί να είναι ένδειξη επιθυμίας να δείξουν ότι σέβονται τους γονείς τους αλλά και να υπογραμμίσουν τον δικό τους ρόλο μέσα στην δική τους οικογένεια. Όπως φαίνεται, διατηρούν σε μεγαλύτερο βαθμό αυτές τις αξίες, όπου ο πατέρας είναι αρχηγός της οικογένειας.

4.3.2. Β' παράγοντας "Θετικές οικογενειακές σχέσεις και οικονομική διαχείριση"

Αποτελείται από αξίες όπως: *Τα προβλήματα της οικογένειας λύνονται μέσα στην οικογένεια. Οι γονείς πρέπει να μαθαίνουν στα παιδιά τους να φέρονται σωστά. Οι γονείς δεν πρέπει να μαλώνουν μπροστά στα παιδιά. Πρέπει να τιμούμε και να σεβόμαστε την οικογένειά μας. Τα παιδιά πρέπει να σέβονται τους παππούδες τους. Πρέπει να είμαστε φιλότιμοι.* Οι αξίες αυτές σχηματίζουν

έναν παράγοντα που αποτελείται από θετικές οικογενειακές σχέσεις και φιλότιμο.

Τα άτομα του συνολικού δείγματος γενικότερα συμφωνούν με τις αξίες αυτές, όμως από την ανάλυση προκύπτει ότι η ομάδα των παικτών με προβλήματα συμφωνεί με τις αξίες του δεύτερου παράγοντα λιγότερο από τις άλλες ομάδες. Οι παίκτες με προβλήματα δεν συμφωνούν όσο οι παίκτες χωρίς προβλήματα, με τις εξής αξίες: *Τα προβλήματα της οικογένειας λύνονται μέσα στην οικογένεια. Οι γονείς πρέπει να μαθαίνουν στα παιδιά τους να φέρονται σωστά. Οι γονείς δεν πρέπει να μαλώνουν μπροστά στα παιδιά. Τα παιδιά πρέπει να σέβονται τους παππούδες τους. Πρέπει να είμαστε φιλότιμοι.*

4.3.1. Γ' παράγοντας "Υποχρεώσεις παιδιών προς οικογένεια και συγγενείς"

Αποτελείται από αξίες όπως: *Τα παιδιά πρέπει να βοηθούν στις δουλειές του σπιτιού, Τα παιδιά πρέπει να διατηρούν καλές σχέσεις με τους συγγενείς, Τα παιδιά έχουν την υποχρέωση να φροντίζουν τους γονείς όταν γεράσουν, Η μόρφωση και η επαγγελματική κατάρτιση αποτελούν την καλύτερη προίκα, Τα παιδιά πρέπει να υπακούν τους γονείς τους.* Ο παράγοντας αυτός αναφέρεται σε υποχρεώσεις των παιδιών να βοηθούν και να διατηρούν καλές σχέσεις με τα μέλη της εκτεταμένης οικογένειας και να διατηρούν τις παραδοσιακές αξίες της αλληλοβοήθειας και αλληλεγγύης

Τα άτομα του συνολικού δείγματος γενικά συμφωνούν με τις αξίες αυτές, αλλά όχι απόλυτα. Η ομάδα των παικτών με προβλήματα συμφωνεί με τις αξίες του τρίτου παράγοντα λιγότερο από τις άλλες ομάδες. Από την ανάλυση προκύπτει ότι υπάρχει διαφορά ανάμεσα στον βαθμό συμφωνίας των παικτών με προβλήματα και των παικτών χωρίς προβλήματα. Πιθανή ερμηνεία μπορεί να είναι ότι δεν αποδέχονται πολύ αυτές τις υποχρεώσεις αυτές γιατί οι ίδιοι νιώθουν πάνω τους λιγότερες ευθύνες για την οικογένεια τους.

Για τις μεμονωμένες αξίες του τρίτου παράγοντα, από την ανάλυση προέκυψαν διαφορές. Οι παίκτες με προβλήματα αμφισβητούν και συμφωνούν σε μικρότερο βαθμό από τους παίκτες χωρίς προβλήματα, με τις εξής αξίες: *Το παιδί πρέπει να διατηρεί καλές σχέσεις με τους συγγενείς. Τα παιδιά πρέπει να βοηθούν στις δουλειές του σπιτιού. Η μόρφωση και η επαγγελματική κατάρτιση αποτελούν την καλύτερη προίκα.*

4.4. Αυτοεκτίμηση

Αυτοεκτίμηση είναι η προσωπική κρίση της αξίας του ατόμου, η οποία εκφράζεται με τις στάσεις που αναπτύσσει απέναντι στον εαυτό του (Coopersmith, 1981). Η αυτοεκτίμηση του ατόμου δεν προέρχεται αποκλειστικά από την προσωπική του εμπειρία, αλλά και από κρίσεις και στάσεις των άλλων απέναντι του. Η εκτίμηση δεν ταυτίζεται πάντοτε με την πραγματική αξία του υποκειμένου. Κάποιοι άνθρωποι μπορεί να έχουν αρκετές ικανότητες αλλά να μη τρέφουν ανάλογα συναισθήματα προς τον εαυτό τους.

Οι φαινομενολόγοι υπογραμμίζουν τη σημασία της συνειδητής ατομικής εμπειρίας του

ατόμου, η αποδοχή της οποίας συνεπάγεται καλή προσαρμογή και εκτίμηση εαυτού. Θεωρούν ότι η αυτοαποδοχή αποτελεί τη βασική προϋπόθεση για την αποκατάσταση της διαταραγμένης συμπεριφοράς.

Από τα δεδομένα προκύπτουν διαφορές στον βαθμό αυτοεκτίμησης ατόμων που έχουν συστηματική επαφή με τυχερά παιχνίδια και ατόμων που δεν παίζουν καθόλου. Ο μέσος όρος της αυτοεκτίμησης των μη παικτών (74.00) είναι σημαντικά μεγαλύτερος από τον μέσο όρο των παικτών (59.33). Ενδιαφέρουν παρουσιάζει το εύρημα ότι όσο περισσότερα χρήματα στοιχηματίζει το άτομο και όσο περισσότερα προβλήματα διαπιστώνει στη ζωή του λόγο της ΕΤΠ, τόσο πιο χαμηλή αυτοεκτίμηση δηλώνει.

Το εύρημα αυτό είναι σε αντιστοιχία με μελέτη που έγινε σε νέους ανθρώπους με ΕΤΠ, οι οποίοι την ανέφεραν ως αιτία προβλημάτων στη ζωή τους. Οι νέοι με προβληματική ΕΤΠ είχαν χαμηλότερη αυτοεκτίμηση σε σύγκριση με τους υπόλοιπους (Gupta & Derevensky, 1998a).

Είναι γνωστό στους κλινικούς ψυχολόγους ότι άτομα με χαμηλή αυτοεκτίμηση ζητούν συχνά ψυχολογική βοήθεια, γιατί νιώθουν ανίσχυρα και αβοήθητα. Ένα από τα σημαντικά συμπεράσματα είναι το εύρημα ότι ο παθολογικός παίκτης, παρόλο που έχει πολύ χαμηλή αυτοεκτίμηση και γι αυτό το λόγο η προσαρμογή του είναι πιο φτωχή, δυσκολεύεται και αποφεύγει να ζητήσει βοήθεια από ειδικούς.

Τα άτομα που δεν έχουν καμία επαφή με τυχερά παιχνίδια δήλωσαν πιο θετική και υψηλή αυτοεκτίμηση. Έχει διαπιστωθεί από πολλές μελέτες πως τα άτομα με θετική αυτοεκτίμηση αποδέχονται και έχουν καλή εικόνα για τον εαυτό τους και αυτό αποτελεί αναγκαία προϋπόθεση για διασφάλιση ψυχολογικής ισορροπίας. Επίσης αναπτύσσουν καλές διαπροσωπικές σχέσεις, έχουν καλή προσαρμογή στο κοινωνικό περιβάλλον και εκδηλώνουν συναισθηματική σταθερότητα.

4.5. Στάση απέναντι στα χρήματα

Η συχνότητα της ΕΤΠ και το οικονομικό κόστος της, καθορίζονται σε μεγάλο βαθμό από το κοινωνικό πλαίσιο και περιβάλλον του παίκτη. Το άτομο θα παίζει συχνότερα όπου υπάρχουν περισσότερες ευκαιρίες για παικτική δραστηριότητα. Οι ευκαιρίες αυτές επηρεάζονται από αρκετούς παράγοντες και ένας από αυτούς είναι οι γενικές απόψεις για τη χρήση των χρημάτων (Brown, 1988).

Ένας από τους σκοπούς της παρούσας έρευνας ήταν η διερεύνηση της στάσης απέναντι στα χρήματα. Από την ανάλυση δεν προέκυψαν σημαντικές διαφορές μεταξύ παικτών και μη παικτών, σχετικά με τη στάση τους απέναντι στα χρήματα. Η πλειοψηφία του συνολικού δείγματος δήλωσε αρνητική στάση απέναντι στα χρήματα και οι μη παίκτες ήταν περισσότεροι. Επίσης παρουσιάζει ενδιαφέρον η επιλογή της ακραίας πολύ θετικής στάσης απέναντι στα χρήματα των πιθανά παθολογικών παικτών, σε αντίθεση με άτομα τα οποία δεν παίζουν καθόλου.

Η στάση απέναντι στα χρήματα διερευνήθηκε ως προς το φύλο και τις ηλικιακές ομάδες. Από την ανάλυση των αποτελεσμάτων προέκυψε ότι υπάρχει διαφορά μεταξύ ανδρών και γυναικών ως προς την στάση τους απέναντι στα χρήματα. Οι γυναίκες περισσότερο από τους άνδρες δήλωσαν ουδέτερη και θετική στάση. Αντίθετα, οι άνδρες περισσότερο δήλωσαν πολύ αρνητική, αρνητική και πολύ θετική στάση απέναντι στα χρήματα, δηλαδή δήλωσαν πιο αρνητικές και ακραίες στάσεις.

Διαφορά επίσης προέκυψε όσον αφορά τις τρεις ηλιακές ομάδες. Ένα ποσοστό ατόμων της ομάδας 46-56 ετών επέλεξαν περισσότερο πολύ αρνητική, αρνητική ή ουδέτερη στάση απέναντι στα χρήματα. Συγκριτικά το ποσοστό ατόμων από την ομάδα 25-35 ετών που δήλωσαν θετική στάση και το ποσοστό από την ομάδα 36-45 ετών που δήλωσαν πολύ θετική στάση, ήταν σημαντικά μεγαλύτερα. Δηλαδή οι πιο νέοι άνθρωποι έχουν περισσότερο θετική στάση απέναντι στα χρήματα.

4.6. The South Oaks Gambling Screen (SOGS)

Για την ανίχνευση πιθανής προβληματικής συμπεριφοράς κατά την ΕΤΠ χρησιμοποιήθηκε το ερωτηματολόγιο South Oaks Gambling Screen (SOGS). Τα αποτελέσματα από την βαθμολόγηση των ατόμων του δείγματος έχουν ως εξής: από το συνολικό δείγμα, 83 άτομα (79.8%) δεν έχουν εξάρτηση στην ΕΤΠ, 10 άτομα (9.6%) – ανήκουν στην κατηγορία υποψήφιος παθολογικός παίκτης, και 11 (10.6%) - στην κατηγορία πιθανά παθολογικός παίκτης. Στην ομάδα των παικτών, η κατανομή των ατόμων είναι ως εξής: 30 (62.5%) άτομα δεν έχουν εξάρτηση από την ΕΤΠ, 7 άτομα (14.6%) ανήκουν στην κατηγορία υποψήφιος παθολογικός παίκτης, και 11 (22.9%) - στην κατηγορία πιθανά παθολογικός παίκτης.

Σχετικά με το μεγαλύτερο χρηματικό ποσό το οποίο έχουν παίξει τα άτομα του δείγματος, βρέθηκε σημαντική συσχέτιση μεταξύ του χρηματικού ποσού που έπαιξαν οι ερωτηθέντες με την ιδιότητα του παίκτη. Το ποσοστό των παικτών που ξοδεύουν περισσότερα ποσά χρημάτων είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από των μην παικτών. Για τις ομάδες παικτών χωρίς προβλήματα και με προβλήματα, δεν προέκυψε σημαντική διαφορά.

4.7. Αναπαραστάσεις των χαρακτηριστικών τυχερού παιχνιδιού και της ενασχόλησης με τυχερά παιχνίδια

Ένας από τους σκοπούς της έρευνας ήταν η συλλογή πληροφοριών με τις αναπαραστάσεις των χαρακτηριστικών τυχερού παιχνιδιού, τύχης και των χαρακτηριστικών της ενασχόλησης με τυχερά παιχνίδια. Στα πλαίσια της παρούσας έρευνας ήταν αδύνατη η στατιστική επεξεργασία των δεδομένων σχετικών με αυτές τις μεταβλητές. Στα ευρήματα έχουν παρουσιαστεί περιγραφικά τα αποτελέσματα για τις δύο ακραίες ομάδες: *δεν έπαιξαν ποτέ* και *τους πιθανά παθολογικούς παίκτες.* Από τα υποκείμενα ζητήθηκε να γράψουν τις πρώτες τρεις λέξεις οι οποίες έρχονταν στο μυαλό τους όταν άκουγαν την λέξη και τις εκφράσεις: *τύχη, τυχερά παιχνίδια, Τυχερά παιχνίδια στο*

Διαδίκτυο.

Τα άτομα τα οποία δεν έχουν καμία επαφή με τυχερά παιχνίδια, συσχέτισαν την έκφραση τυχερά παιχνίδια περισσότερο από τους παθολογικούς παίκτες, με αρνητικές έννοιες όπως: απάτη, αυταπάτη, χαμένο χρήμα, χαμένος χρόνος. Οι παθολογικοί παίκτες αντίθετα δήλωσαν θετικές έννοιες, όπως: ήλιος, νίκη, κέρδος, φως, πλούσιος. Αυτό το εύρημα δείχνει πιο θετική στάση των τακτικών παικτών προς την ΕΤΠ.

Χαρακτηριστικά τυχερών παιχνιδιών

Στην παρούσα έρευνα έγινε έλεγχος απαντήσεων για τα χαρακτηριστικά των τυχερών παιχνιδιών ως προς μη παίκτες και παίκτες. Προέκυψε σημαντική συσχέτιση της άποψης μερικών εκ των ερωτηθέντων ότι τα τυχερά παιχνίδια πρέπει να περιέχουν ρίσκο για να προσελκύσουν παίκτες, με την ιδιότητα του μη παίκτη. Οι παίκτες δεν θεωρούν αυτή την άποψη σημαντική. Αντίθετα, το ποσοστό των μη παικτών που θεωρούν αυτή την άποψη από μέτρια σημαντική έως πάρα πολύ σημαντική, είναι σημαντικά μεγαλύτερο από αυτό των παικτών. Ενδιαφέρον παρουσιάζει η δήλωση των πιθανά παθολογικών παικτών, ότι το ρίσκο έχει από λίγη ως μέτρια σημασία στα τυχερά παιχνίδια. Όλοι ανεξάρτητα αν παίζουν ή όχι δήλωσαν το κέρδος ως πολύ σημαντικό χαρακτηριστικό των τυχερών παιχνιδιών. Σε μια Πανελλαδική Έρευνα για την ΕΤΠ, ζητήθηκε η γνώμη των ερωτώμενων για τους λόγους για τους οποίους ασχολείται κάποιος με τα τυχερά παιχνίδια. Βρέθηκαν παρόμοια στοιχεία σχετικά με την αρκετά υψηλή σημαντικότητα των εξής μεταβλητών: *απόκτηση κέρδους, αναζήτηση ρίσκου, διασκέδαση* (Παπαστάμου, Προδρομίτης, 2002).

Δεν βρέθηκε σημαντική συσχέτιση μεταξύ της άποψης των ερωτηθέντων ότι το τυχερό παιχνίδι πρέπει να έχει *κέρδος, ευφορία, δυνατότητα επανάληψης και να παρέχει διασκέδαση* για να προσελκύσει τον παίκτη, με την ιδιότητα του παίκτη.

Συναισθήματα και σκέψεις κατά την ΕΤΠ

Από τα άτομα του δείγματος ζητήθηκε να δηλώσουν συναισθήματα και σκέψεις τους κατά την ΕΤΠ. Έγινε έλεγχος ως προς δυο κατηγορίες παικτών (ευκαιριακοί παίκτες, συστηματικοί παίκτες).

Οι ευκαιριακοί παίκτες που δήλωσαν *Ευφορία* (35.0%), είναι λιγότεροι από τους συστηματικούς παίκτες (65.0%). Όσον αφορά την *Αμφισβήτηση της επιτυχίας* - το ποσοστό των μη παικτών (75.0%), είναι μεγαλύτερο από το ποσοστό των παικτών (25.0%) και το ίδιο ισχύει και για την *Ανησυχία* (76.9%) - έναντι (23.1%).

Οι ευκαιριακοί παίκτες δεν δήλωσαν καθόλου ως αιτία την στενοχώρια και την αναζήτηση έντονης συγκίνησης. Αντίθετα το ποσοστό των ευκαιριακών παικτών που δήλωσαν ως αιτία *Ήθελα απλώς να διασκεδάσω* (54.1%), *Απλά για παρέα* (65%), *Ήθελα να γιορτάσω κάποιο γεγονός*

(66.75), είναι μεγαλύτερο από αυτό των παικτών που παίζουν συστηματικά (45.9%, 35%, και 33.3% αντίστοιχα).

Πηγή της ΕΤΠ

Όσον αφορά την πηγή της ΕΤΠ, έγινε έλεγχος ως προς δυο κατηγορίες παικτών (ευκαιριακοί παίκτες, συστηματικοί παίκτες). Το ποσοστό των συστηματικών παικτών οι οποίοι δήλωσαν ως πηγή επιρροής για να παίξουν τυχερά παιχνίδια *τον τύπο* (85.7%), *το ραδιόφωνο* (83.3%), *διαφημίσεις στο δρόμο* (75%), *διαφημίσεις στην τηλεόραση* (68.2%), ή ότι *βρέθηκαν κοντά και απλά μπήκαν μέσα* (69.2%), είναι μεγαλύτερο από αυτό των ευκαιριακών παικτών. Αντίθετα το ποσοστό των ευκαιριακών παικτών που δήλωσαν ως πηγή της ΕΤΠ την μεταβλητή *Μερικές φορές έπαιζαν στην οικογένεια* (68.4%) είναι μεγαλύτερο από αυτό των συστηματικών παικτών (31.6%).

Κοινωνικά ζητήματα

Όσον αφορά απαντήσεις σε κοινωνικά ζητήματα, δεν βρέθηκαν σημαντικές συσχετίσεις μεταξύ των απόψεων των ερωτηθέντων, με το αν κάποιος είναι παίκτης ή όχι.

Σε ερώτηση σχετική με το αν η ΕΤΠ στο Διαδίκτυο μπορεί να δημιουργήσει εξάρτηση και οι δυο ομάδες απάντησαν θετικά (μη παίκτες 52.5%, παίκτες 40.6%).

Σε μια σχετική έρευνα βρέθηκε ότι η συντριπτική πλειοψηφία του δείγματος των ερωτώμενων (71.8%), θεωρεί την παθολογική ΕΤΠ ως αίτιο πρόκλησης προβλημάτων ψυχολογικών, οικονομικών και διαπροσωπικών σχέσεων, σε αντίθεση με το 28.2% των ερωτώμενων που θεωρεί το παθολογικό παιχνίδι σαν αποτέλεσμα προβλημάτων τα οποία προϋπάρχουν στους παίκτες (Παπαστάμου, Προδρομίτης, 2002).

Στην παρούσα έρευνα οι περισσότεροι μη παίκτες (48.1%) και παίκτες (38.5%), θεωρούν ότι τα προβλήματα στη ζωή ενός παίκτη προκύπτουν από την υπερβολική ΕΤΠ. Παρόμοιο αποτέλεσμα όμως προέκυψε στην ερώτηση αν τα προβλήματα ωθούν τους παίκτες να παίζουν υπερβολικά. Οι περισσότεροι μη παίκτες και παίκτες έδωσαν θετικές απαντήσεις. Το δεύτερο εύρημα διαφέρει από τα ευρήματα της προαναφερόμενης έρευνας και η πιθανή ερμηνεία μπορεί να είναι ότι το παρόν δείγμα έχει μεγαλύτερο ποσοστό παικτών που έχουν κάποια προβλήματα στη ζωή τους και δεν θεωρούν ότι αυτά τα προβλήματα σχετίζονται αποκλειστικά με την ΕΤΠ.

Στην ερώτηση αν η κοινωνία έχει θετική στάση προς τα τυχερά παιχνίδια, με μικρή διαφορά μη παίκτες και παίκτες ανέφεραν ότι η κοινωνία έχει θετική στάση προς τα τυχερά παιχνίδια.

4.8. Βαθμός συμφωνίας με λανθασμένες απόψεις σχετικές με το τυχερό παιχνίδι

Από άλλες έρευνες έχουν παρατηρηθεί γνωστικές διαστρεβλώσεις στους παθολογικούς παίκτες, που συμβάλλουν στην προβληματική παικτική συμπεριφορά (Brown, 1987, Stirpe, 1996). Επίσης σημαντικό ρόλο στα προβλήματα του προβληματικού παίκτη διαδραματίζουν οι γνωστικές προκαταλήψεις οι οποίες περιλαμβάνουν την παραίσθηση ελέγχου και λανθασμένες αξιολογήσεις (Walker, 1992, Griffiths, 1990, 1990a). Από τα άτομα του δείγματος ζητήθηκε να εκφράσουν τον

βαθμό συμφωνίας τους με λανθασμένες απόψεις σχετικά με τα τυχερά παιχνίδια. Από την ανάλυση προέκυψε ότι οι μη παίκτες και οι ευκαιριακοί παίκτες διαφωνούν σε μεγαλύτερο βαθμό από τους συστηματικούς παίκτες, με τις εξής απόψεις:

- *Αν ξέρεις να παίζεις καλά βιντεοπαιχνίδια, θα παίζεις καλά και βίντεο-λοταρία.*
- *Δεν πειράζει αν χάνεις, σταδιακά με τον καιρό θα κερδίσεις τα χρήματα σου πίσω.*
- *Αν είσαι τυχερός άνθρωπος στη ζωή, τότε θα είσαι τυχερός και στα τυχερά παιχνίδια.*

Όσον αφορά την ανάλυση μεταξύ παικτών χωρίς προβλήματα και παικτών με προβλήματα, βρέθηκε ότι παίκτες με προβλήματα μάλλον συμφωνούν με τις παρακάτω απόψεις:

- *Αν θυμάσαι τα προηγούμενα αποτελέσματα, μπορείς να προβλέψεις και τα επόμενα*
- *Αν είσαι τυχερός άνθρωπος στη ζωή, τότε θα είσαι τυχερός και στα τυχερά παιχνίδια.*

Επίσης πρέπει να σημειωθεί ότι ανεξάρτητα από την ομάδα που ανήκουν τα άτομα του δείγματος, δήλωσαν αμφιβολία και ότι μάλλον συμφωνούν με τις εξής απόψεις :

- *Όταν ξέρεις τους κανονισμούς του παιχνιδιού (π.χ. πόκερ) αυξάνεις την πιθανότητα κέρδους.*
- *Αν δεν είσαι τυχερός σε κάποιους τομείς της ζωής, αυτό δεν σημαίνει ότι δεν θα πετύχεις στα τυχερά παιχνίδια*
- *Οι άνθρωποι με δυνατό χαρακτήρα δεν μπορούν να αναπτύξουν εξάρτηση από τα τυχερά παιχνίδια*
- *Η γνώση γύρω από ομάδες και αθλητές μπορεί να βοηθήσει ώστε να αυξηθούν οι πιθανότητες κέρδους, όταν βάζεις αθλητικά στοιχήματα.*

4.9. Αποτελεσματικότητα μέσων προστασίας κατά της ΕΤΠ

Από τα άτομα του δείγματος ζητήθηκε να εκφράσουν την γνώμη τους για την αποτελεσματικότητα μέσων προστασίας κατά της υπερβολικής ΕΤΠ. Από την ανάλυση προέκυψε ότι τα άτομα του δείγματος ανεξάρτητα αν παίζουν ή όχι τυχερά παιχνίδια, αξιολόγησαν ως μικρής ή μέτριας αποτελεσματικότητας, τις εξής δράσεις: Οι *διαφημίσεις λοταριών στον έντυπο τύπο, το ράδιο και την τηλεόραση πρέπει να συνοδεύονται από το μήνυμα: "Παρακαλώ, παίξε υπεύθυνα*".

Οι μη παίκτες περισσότερο από τους παίκτες θεωρούν πιο αποτελεσματικές τις εξής πρακτικές:

- *Ο αριθμός της τηλεφωνικής γραμμής βοήθειας πρέπει να είναι γραμμένος στην πίσω πλευρά δελτίων λοταρίας και άλλων δελτίων τυχερών παιχνιδιών*
- *Να μην επιτρέπεται η είσοδος παθολογικών παικτών στα καζίνα, εφόσον έχουν καταθέσει σχετικό αίτημα οι ίδιοι.*

Επίσης βρέθηκε ότι παίκτες με προβλήματα θεωρούν τις παρακάτω δράσεις από λίγο ως μέτρια αποτελεσματικές, ενώ η ομάδα παικτών χωρίς προβλήματα θεωρούν ότι αυτά μέτρα είναι αρκετά αποτελεσματικά.

- *Δημιουργία πληροφοριακού υλικού για το γεγονός ότι το τυχερό παιχνίδι μπορεί να*

προκαλέσει απώλεια ελέγχου συμπεριφοράς και ανάπτυξη μη ορθολογικής σκέψης.

- *Πληροφορίες για την πιθανότητα ανάπτυξης εξάρτησης στα τυχερά παιχνίδια πρέπει να υπάρχουν σε αντίστοιχους τόπους.*
- *Στα καζίνα πρέπει να υπάρχουν ρολόγια, ώστε ο παίκτης να μην χάνει την αίσθηση του χρόνου.*

Σε άλλη έρευνα στην Ελλάδα που εστιάστηκε στην ενδεδειγμένη κοινωνική αντιμετώπιση του προβλήματος της παθολογικής ΕΤΠ, παρατηρήθηκε πλατιά κοινωνική συναίνεση όσον αφορά την απαγόρευση εισόδου παθολογικών παικτών στα καζίνα κατόπιν αιτήματός τους αλλά και δημιουργία κέντρων συμβουλευτικής και ψυχολογικής στήριξης για παθολογικούς παίκτες και μέλη του κοντινού τους περίγυρου (Παπαστάμου, Προδρομίτης, 2002).

4.10. Συμπεριφοριστικά, συναισθηματικά και γνωστικά στοιχεία της ΕΤΠ

Σε ερώτηση σχετική με το αν θυμούνται πιο παιχνίδι έπαιξαν για πρώτη φορά, τα άτομα του δείγματος τα οποία συμπλήρωσαν την τελευταία ενότητα δήλωσαν τα εξής τυχερά παιχνίδια (η ονομασία των παιχνιδιών διατηρήθηκε στην γλώσσα των παικτών): εικοσιμία/τριανταμία, ΖΑΡΙΑ, ΚΟΥΛΟΧΕΡΗΣ, ΛΑΧΕΙΑ, ΛΟΤΤΟ, ΞΕΡΗ, ΞΥΣΤΟ, ΠΑΡΤΑ ΟΛΑ/ΣΒΟΥΡΑ, ΠΡΟΠΟ, ΡΟΥΛΕΤΤΑ, ΜΠΛΑΚ ΤΖΑΚ, ΣΤΟΙΧΗΜΑ, ΤΖΟΚΕΡ, ΤΡΑΠΟΥΛΑ, ΦΡΟΥΤΑΚΙΑ, ΧΑΡΤΙΑ. Από το σύνολο του δείγματος, 14 άτομα δήλωσαν ΛΟΤΤΟ, 11 δήλωσαν ΠΡΟΠΟ, 8 άτομα δήλωσαν ΣΤΟΙΧΗΜΑ και 6 ΤΖΟΚΕΡ.

Από τις απαντήσεις στην ερώτηση «την πρώτη φορά παίξατε μόνος σας ή με παρέα;», προέκυψε ότι οι περισσότεροι ευκαιριακοί και παθολογικοί παίκτες δήλωσαν ότι την πρώτη φορά έπαιξαν με παρέα. Οι συστηματικοί παίκτες χωρίς προβλήματα δήλωσαν ότι την πρώτη φορά έπαιξαν μόνοι τους.

Από την ανάλυση των απαντήσεων δεν βρέθηκε διαφορά μεταξύ των κατηγοριών παικτών, αν κάποιος κέρδισε ή έχασε την πρώτη φορά που έπαιξε τυχερά παιχνίδια.

Στην ερώτηση για το είδος των εντυπώσεων που είχαν τα άτομα του δείγματος την πρώτη φορά που έπαιξαν, κλήθηκαν να επιλέξουν ανάμεσα σε θετικές, ουδέτερες ή αρνητικές εντυπώσεις. Διαπιστώθηκε διαφορά μεταξύ του αν κάποιος είχε θετικές εντυπώσεις, με την ιδιότητα του συστηματικού παίκτη. Το ποσοστό των συστηματικών παικτών που είχαν θετικές εντυπώσεις είναι μεγαλύτερο από αυτό των ευκαιριακών παικτών. Οι ευκαιριακοί παίκτες που είχαν ουδέτερες εντυπώσεις είναι περισσότεροι από τους συστηματικούς παίκτες.

Ζητήθηκε από τα άτομα του δείγματος να δηλώσουν αν θέτουν όρια στο χρόνο και το χρηματικό ποσό κατά την ΕΤΠ και αν τηρούν αυτά τα όρια. Έπρεπε να επιλέξουν αν τηρούν αυτά τα όρια:

«Κάθε φορά __ Περισσότερες φορές __ Λίγες φορές __ Ποτέ____»

Από την ανάλυση δεν βρέθηκε σημαντική διαφορά μεταξύ των 4 κατηγοριών παικτών, με το αν

κάποιος θέτει όρια χρόνου στα τυχερά παιχνίδια, όπως και με το αν κάποιος κατάφερε να παραμείνει μέσα στα χρονικά όρια που έθεσε.

Ως προς την οριοθέτηση του χρηματικού ποσού κατά την ΕΤΠ, δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ του αν κάποιος έθεσε πριν το παιχνίδι όρια στο χρηματικό πόσο που θα παίξει, με το αν είναι παθολογικός παίκτης ή όχι. Όμως προέκυψε διαφορά μεταξύ του αν κάποιος μπόρεσε να παραμείνει μέσα στα χρηματικά όρια που είχε βάλει, με την ιδιότητα του παθολογικού παίκτη.

Το ποσοστό όσων δεν είναι εξαρτημένοι (ευκαιριακοί και συστηματικοί παίκτες χωρίς προβλήματα) που παραμένει κάθε φορά ή τις περισσότερες φορές μέσα στα όρια, είναι σημαντικά μεγαλύτερο όσων είναι υποψήφιοι ή πιθανώς παθολογικοί παίκτες. Αντίθετα το ποσοστό όσων είναι πιθανώς παθολογικοί παίκτες που παραμένει λίγες φορές ή ποτέ μέσα στα χρηματικά όρια, είναι μεγαλύτερο όσων είναι υποψήφιοι παθολογικοί παίκτες ή δεν έχουν εξάρτηση.

Στην ερώτηση: «Όταν έχετε φτάσει στα όρια που θέσατε εκ των προτέρων και άλλοι γύρω σας συνεχίζουν να παίζουν, πώς νιώθετε;» υπήρχαν τέσσερις επιλογές:
«ζηλεύω τους άλλους___ είμαι εκνευρισμένος___ είμαι ήρεμος ___ είμαι αδιάφορος ___».
Δεν βρέθηκε διαφορά μεταξύ των τεσσάρων ομάδων παικτών σχετικά με το πως ένιωθε ο παίκτης όταν έχει φτάσει στα όρια που έχει θέσει εκ των προτέρων και άλλοι γύρω του συνεχίζουν να παίζουν.

Στην ερώτηση «το μεγαλύτερο ποσό που έχετε χάσει ήταν σημαντικό για σας;» προέκυψε σημαντική διαφορά μεταξύ του αν το μεγαλύτερο ποσό που έχασαν ήτανε σημαντικό, με την ιδιότητα του παθολογικού παίκτη. Όλοι οι πιθανά παθολογικοί παίκτες απάντησαν θετικά. Όμως δεν υπάρχει διαφορά μεταξύ των τεσσάρων ομάδων παικτών σχετικά με την στενοχώρια που αισθάνονται οι παίκτες όταν χάνουν κάποιο σημαντικό ποσό.

Από την ανάλυση απαντήσεων στην ερώτηση «πόσες μέρες σκέφτεστε χρήματα που χάσατε;», προέκυψε ότι οι ευκαιριακοί και συστηματικοί παίκτες χωρίς προβλήματα δήλωσαν ότι σκέφτονται τα χρήματα που έχασαν λιγότερες μέρες από τους υποψήφιους και πιθανά παθολογικούς παίκτες.

Ένας από τους στόχους της έρευνας ήταν η διερεύνηση της συναισθηματικής κατάστασης των παικτών κατά την παικτική διαδικασία. Ζητήθηκε να απαντήσουν στις εξής ερωτήσεις:
«Στα παιχνίδια που έχουν κάποιο χρόνο αναμονής ως την κλήρωση (στοίχημα, λαχείο κτλ)
πόσο έντονα σκέφτεστε την κλήρωση; Πολύ __ Μέτρια __ Λίγο __ Καθόλου __»
«Έχετε άγχος ως την κλήρωση ; Ναι__ Όχι__»
«Αν, ναι. Συνειδητοποιείτε ότι το άγχος αυτό προέρχεται από την αναμονή των αποτελεσμάτων του τυχερού παιχνιδιού; Ναι__ Όχι__»

Βρέθηκε σημαντική διαφορά μεταξύ του πόσο σκέφτεται την κλήρωση στα παιχνίδια που

έχουν κάποιο χρόνο αναμονής, με το αν είναι παθολογικός παίκτης ή όχι. Το ποσοστό των πιθανά παθολογικών παικτών που απάντησε πολύ, είναι μεγαλύτερο από των άλλων κατηγοριών. Αντίθετα το ποσοστό των μη εξαρτημένων παικτών που απάντησαν μέτρια, λίγο και καθόλου είναι σημαντικά μεγαλύτερο από αυτό των υπολοίπων κατηγοριών. Το εύρημα σχετικό με την ύπαρξη μεγαλύτερης διέγερσης και άγχους σε παθολογικούς παίκτες, υποστηρίζεται από μια σειρά ερευνών (Anderson, Brown, 1984, Blaszczynski and McConaghy, 1989a; Zimmerman, Meeland, and Krug, 1985; Dell, Ruzicka, and Palisi, 1981)

Επίσης υπάρχει διαφορά μεταξύ του αν έχουν άγχος πριν την κλήρωση με την ιδιότητα του παθολογικού παίκτη. Το ποσοστό των μη εξαρτημένων που απάντησαν αρνητικά, είναι μεγαλύτερο από των άλλων κατηγοριών. Όσον αφορά την συνειδητοποίηση ότι τυχόν άγχος προέρχεται από την αναμονή αποτελεσμάτων τυχερών παιχνιδιών, δεν προέκυψαν διαφορές ανάμεσα στις ομάδες υπό μελέτη.

Στην ερώτηση «χρησιμοποιείτε γούρια στα τυχερά παιχνίδια;», προέκυψε ότι το ποσοστό όσων δεν είναι εξαρτημένοι και απάντησαν αρνητικά, είναι σημαντικά μεγαλύτερο από των άλλων κατηγοριών. Δηλαδή οι παθολογικοί παίκτες πιστεύουν και χρησιμοποιούν περισσότερο κάποια γούρια.

Όσον αφορά την ερώτηση «όταν παίζετε κάποιο τυχερό παιχνίδι νιώθετε ότι έχετε αντιπάλους;», υπάρχει σημαντική διαφορά μεταξύ του αν ο παίκτης νιώθει ότι έχει αντιπάλους όταν παίζει τυχερά παιχνίδια, με την ιδιότητα του παθολογικού παίκτη. Το ποσοστό όσων δεν είναι εξαρτημένοι και απάντησαν αρνητικά, είναι μεγαλύτερο από αυτό των άλλων κατηγοριών. Αντίθετα το ποσοστό όσων είναι πιθανά παθολογικοί παίκτες και απάντησαν θετικά, είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από των υπολοίπων κατηγοριών. Δεν βρέθηκε σημαντική διαφορά μεταξύ του ποιον νιώθει ως αντίπαλο με το αν είναι παθολογικός παίκτης ή όχι.

Στην ερώτηση αν προτιμά ο παίκτης να παίζει μόνος ή με παρέα, βρέθηκε σημαντική διαφορά μεταξύ των τεσσάρων ομάδων παικτών. Το ποσοστό των συστηματικών παικτών που προτιμάνε να παίζουν μόνοι τους είναι μεγαλύτερο από αυτό των ευκαιριακών παικτών. Αντίθετα οι ευκαιριακοί παίκτες προτιμάνε να παίζουν με παρέα.

Επίσης προέκυψε σημαντική διαφορά μεταξύ των ομάδων, σχετικά με το αν έχει αλλάξει η παρέα του ατόμου από τότε που άρχισε να ασχολείται με τυχερά παιχνίδια. Το ποσοστό όσων απάντησαν θετικά και είναι πιθανά παθολογικοί παίκτες, είναι μεγαλύτερο από αυτό των υπολοίπων κατηγοριών.

Ένας από τους στόχους της έρευνας ήταν η διερεύνηση μέτρων πρόληψης κατά της υπερβολικής παικτικής δραστηριότητας.

Ακολουθεί η ερώτηση «αν υπήρχε κάποια "ηλεκτρονική κάρτα" που θα συμπληρώνατε από την αρχή του παιχνιδιού και θα δηλώνατε σε αυτή το ποσό χρημάτων που θέλατε να παίξετε κι

όταν φτάνετε στο όριο θα υπήρχε σχετική ειδοποίηση να σταματήσετε το παιχνίδι, θα την είχατε χρησιμοποιήσει;». Από την στατιστική ανάλυση δεν προέκυψε σημαντική διαφορά μεταξύ των τεσσάρων ομάδων παικτών, σχετικά με το αν θα χρησιμοποιούσαν τέτοια ηλεκτρονική κάρτα εφόσον υπήρχε. Όμως πρέπει να σημειωθεί μια τάση που παρατηρήθηκε στις απαντήσεις, ότι οι μισοί από τους μη εξαρτημένους παίκτες δήλωσαν ότι θα την χρησιμοποιούσαν, ενώ οι περισσότεροι προβληματικοί παίκτες δήλωσαν το αντίθετο. Δηλαδή οι παθολογικοί παίκτες δείχνουν μια τάση άρνησης σε κάποιας μορφής έλεγχο της παικτικής τους συμπεριφοράς.

Επίσης βρέθηκε ότι οι παθολογικοί παίκτες δεν συνειδητοποιούν ότι παίζουν περισσότερο από αυτό που προγραμμάτιζαν, χωρίς σχετική ειδοποίηση. Το ποσοστό όσων είναι πιθανώς παθολογικοί παίκτες και απάντησαν αρνητικά, είναι μεγαλύτερο από αυτό των υπόλοιπων κατηγοριών. Το ίδιο ισχύει και για το ποσοστό όσων ανήκουν στις πρώτες τρεις κατηγορίες και απάντησαν θετικά.

Όσον αφορά την ερώτηση «αν παίζετε περισσότερα χρήματα από αυτά που προγραμματίζετε, θα θέλατε να ειδοποιηθείτε για αυτό ώστε να σταματήσετε εκείνη την ημέρα;» δεν βρέθηκε διαφορά μεταξύ των ομάδων. Όμως παρατηρείται ότι οι περισσότεροι ευκαιριακοί παίκτες εκφράζουν επιθυμία να τους σταματήσουν, αν παίζουν περισσότερα από αυτό που είχαν προϋπολογίσει.

Από τα άτομα του δείγματος ζητήθηκε να απαντήσουν αν κάνουν κατανάλωση αλκοόλ κατά την ΕΤΠ και αν αυτό αλλάζει την συμπεριφορά τους. Βρέθηκαν σημαντικές διαφορές μεταξύ των ομάδων σχετικά με το αν κάνουν κατανάλωση αλκοόλ κατά την ώρα των παιχνιδιών, με την ιδιότητα του παθολογικού παίκτη. Το ποσοστό όσων είναι πιθανά παθολογικοί παίκτες και απάντησαν θετικά, είναι μεγαλύτερο από των υπόλοιπων κατηγοριών.

Σχετικά με την αλλαγή συμπεριφοράς, δηλαδή αν παίζουν περισσότερα, λιγότερα ή το ίδιο δεν υπάρχει διαφορά μεταξύ των τεσσάρων ομάδων παικτών.

Σχετικά με την πεποίθηση της ύπαρξης ειδικών συστημάτων για τυχερά παιχνίδια και την χρήση αυτών, βρέθηκε σημαντική διαφορά μεταξύ του αν πιστεύει ότι υπάρχουν συστήματα που να βοηθάνε ώστε να κερδίσεις, με την ιδιότητα του παθολογικού παίκτη. Το ποσοστό των υποψήφιων και των πιθανά παθολογικών παικτών που απάντησαν θετικά, είναι στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερο από των υπολοίπων κατηγοριών. Οι περισσότεροι ευκαιριακοί και συστηματικοί παίκτες χωρίς προβλήματα απάντησαν αρνητικά, δηλαδή δεν πιστεύουν στην ύπαρξη τέτοιων συστημάτων.

Επίσης βρέθηκε ότι το ποσοστό των ευκαιριακών παικτών, συστηματικών παικτών χωρίς προβλήματα και των υποψήφιων παθολογικών παικτών που απάντησαν ότι δεν χρησιμοποιούν κάποια βοηθητικά συστήματα, είναι σημαντικά μεγαλύτερο των πιθανά παθολογικών παικτών. Οι πιθανά παθολογικοί παίκτες δήλωσαν ότι όντως χρησιμοποιούν κάποια συστήματα κατά την

παικτική δραστηριότητα τους.

Όσον αφορά την ερώτηση «η ΕΤΠ έχει επηρεάσει την προσωπική σας ζωή; Θετικά__ Αρνητικά ___ Καθόλου__ », προκύπτει ότι οι υπάρχει σημαντική διαφορά μεταξύ του αν η ΕΤΠ έχει επηρεάσει την προσωπική ζωή, με την ιδιότητα του παθολογικού παίκτη. Το ποσοστό των πιθανά παθολογικών παικτών που απάντησαν ότι έχει επηρεαστεί αρνητικά, είναι μεγαλύτερο από των υπολοίπων κατηγοριών.

Τα δύο τελευταία ευρήματα σχετίζονται με το χρόνο και τα χρήματα που ξοδεύουν οι παίκτες στην ΕΤΠ.

Προέκυψαν διαφορές μεταξύ του αν ασχολείται ο παίκτης τον ελεύθερο χρόνο του περισσότερο με τυχερά παιχνίδια παρά με άλλες δραστηριότητες και αν ποντάρει περισσότερα χρήματα στα τυχερά παιχνίδια απ' ότι του επιτρέπει το εισόδημα του, με την ιδιότητα του παθολογικού παίκτη. Το ποσοστό ευκαιριακών παικτών, παικτών χωρίς προβλήματα και υποψήφιων παθολογικών παικτών που απάντησαν αρνητικά, είναι μεγαλύτερο από αυτό της τέταρτης ομάδας. Οι περισσότεροι πιθανά παθολογικοί παίκτες απάντησαν θετικά.

4.11. Προφίλ παικτών ανά κατηγορία

Από τα αποτελέσματα της παρούσας έρευνας έχουν προκύψει συγκεκριμένα γνωρίσματα και χαρακτηριστικά των παικτών, τα οποία έχουν συνοψιστεί σε προφίλ των παικτών ανά κατηγορία και παρουσιάζονται στον Πίνακα 10.15. Περιγράφονται οι εξής παράμετροι:

- Συμπεριφορά, συναισθήματα και σκέψεις κατά την ΕΤΠ,
- Προσωπικά κίνητρα για την ΕΤΠ,
- Αυτοεκτίμηση,
- Στάσεις απέναντι στα χρήματα,
- Λανθασμένες απόψεις για τα τυχερά παιχνίδια,
- Αντίληψη χαρακτηριστικών των τυχερών παιχνιδιών.

Πίνακας 10. 15. Προφίλ παικτών ανά κατηγορία

Ευκαιριακοί παίκτες	Συστηματικοί παίκτες		
	Παίκτης χωρίς προβλήματα	Υποψήφιος Παθολογικός παίκτης	Πιθανά παθολογικός παίκτης
Συμπεριφορά, συναισθήματα και σκέψεις κατά την ΕΤΠ			
Δήλωσαν σε σύγκριση με συστηματικούς παίκτες ότι βιώνουν λιγότερη ευφορία και ένταση. Σε κάποιο βαθμό τους απασχολεί η σκέψη τι θα γίνει αν κερδίσουν, έχουν αρκετή ελπίδα για νίκη και οι μισοί θα ήθελαν να επηρεάσουν το αποτέλεσμα με τη σκέψη. Δήλωσαν αδιαφορία και σε μεγάλο βαθμό αμφισβήτηση για επιτυχία και μεγάλη ανησυχία.	Σημαντικό ρόλο παίζει η αίσθηση της ευφορίας που βιώνουν κατά το παιχνίδι. Βιώνουν την ένταση και κάνουν σκέψεις τι θα γίνει αν κερδίσουν, έχουν μεγαλύτερη ελπίδα για νίκη και οι μισοί θα ήθελαν να επηρεάσουν το αποτέλεσμα με τη σκέψη. Δήλωσαν αδιαφορία και σε μικρό βαθμό αμφισβήτηση για επιτυχία και ανησυχία.		
Προσωπικά κίνητρα για την ΕΤΠ			
Κανείς από τους ευκαιριακούς παίκτες δεν δήλωσε ότι έπαιξε τυχερά παιχνίδια επειδή ήταν στενοχωρημένος ή επειδή έψαχνε έντονη συγκίνηση. Μερικοί δήλωσαν ότι χρειάζονταν χρήματα ή ήθελαν να ρισκάρουν. Αρκετοί δήλωσαν ότι αισθάνονταν τυχεροί εκείνη την ημέρα, ήθελαν απλώς να διασκεδάσουν ή να γιορτάσουν κάποιο γεγονός. Οι περισσότεροι έπαιξαν απλά για παρέα.	Λιγότεροι συστηματικοί παίκτες δήλωσαν ότι αιτία να παίξουν ήταν η επιθυμία για να γιορτάσουν κάποιο γεγονός ή απλά για παρέα. Οι περισσότεροι δήλωσαν ότι χρειάζονταν χρήματα, ήθελαν να ρισκάρουν ή αισθάνονταν τυχεροί εκείνη την ημέρα. Ως αιτίες επίσης δήλωσαν ότι ήταν στενοχωρημένοι και ήθελαν να ξεχαστούν, έψαχναν για έντονη συγκίνηση ή απλώς ήθελα διασκεδάσουν.		

Ευκαιριακοί παίκτες	Συστηματικοί παίκτες		
	Παίκτης χωρίς προβλήματα	Υποψήφιος Παθολογικός παίκτης	Πιθανά παθολογικός παίκτης
Αυτοεκτίμηση			
Μέση-ανωτέρα αυτοεκτίμηση (M=73) (στα όρια με την υψηλή)	Μέση-ανωτέρα αυτοεκτίμηση (M=63)	Μέση-ανωτέρα αυτοεκτίμηση (M=61)	Χαμηλή αυτοεκτίμηση (M=48)
Στάσεις απέναντι στα χρήματα			
Οι περισσότεροι δήλωσαν αρνητική	Οι περισσότεροι δήλωσαν αρνητική	Οι μισοί δήλωσαν αρνητική στάση, οι	Οι περισσότεροι δήλωσαν πολύ θετική

στάση προς χρήματα.	στάση προς χρήματα.	άλλοι μισοί θετική στάση προς χρήματα.	στάση προς χρήματα, σε πλήρη αντίθεση με άτομα που δεν παίζουν καθόλου.
Λανθασμένες απόψεις για το τυχερό παιχνίδι			
Οι ευκαιριακοί παίκτες διαφωνούν σε μεγαλύτερο βαθμό από τους συστηματικούς παίκτες με τις εξής απόψεις: Αν ξέρεις να παίζεις καλά βιντεοπαιχνίδια, θα παίζεις καλά και βίντεο λοταρίες. Δεν πειράζει αν χάνεις, σταδιακά με τον καιρό, θα ξανακερδίσεις τα χρήματα σου. Αν είσαι τυχερός άνθρωπος στη ζωή, τότε θα είσαι τυχερός και στα τυχερά παιχνίδια.	Παίκτες χωρίς προβλήματα διαφωνούν περισσότερο με τις παρακάτω απόψεις: Αν θυμάσαι τα προηγούμενα αποτελέσματα, μπορείς να προβλέψεις και τα επόμενα. Αν είσαι τυχερός άνθρωπος στη ζωή, τότε θα είσαι τυχερός και στα τυχερά παιχνίδια	Παίκτες με προβλήματα μάλλον συμφωνούν με τις παρακάτω απόψεις: Αν θυμάσαι τα προηγούμενα αποτελέσματα, μπορείς να προβλέψεις και τα επόμενα Αν είσαι τυχερός άνθρωπος στη ζωή, τότε θα είσαι τυχερός και στα τυχερά παιχνίδια.	
Επίσης πρέπει να σημειωθεί ότι ανεξάρτητα από την ομάδα που ανήκουν τα άτομα του δείγματος, δήλωσαν αμφιβολία και ότι μάλλον συμφωνούν με τις εξής απόψεις : - Αν ξέρεις τους κανονισμούς του παιχνιδιού (π.χ. πόκερ) αυξάνεις την πιθανότητα κέρδους. - Αν δεν είσαι τυχερός σε κάποιους τομείς της ζωής, αυτό δεν σημαίνει ότι δεν θα πετύχεις στα τυχερά παιχνίδια - Οι άνθρωποι με δυνατό χαρακτήρα δεν μπορούν να αναπτύξουν εξάρτηση στα τυχερά παιχνίδια. - Η γνώση γύρω από ομάδες και αθλητές μπορεί να βοηθήσει ώστε να αυξηθούν οι πιθανότητες κέρδους, όταν βάζεις αθλητικά στοιχήματα.			

Ευκαιριακοί παίκτες	**Συστηματικοί παίκτες**		
	Παίκτες χωρίς προβλήματα	**Υποψήφιοι Παθολογικοί παίκτες**	**Πιθανά παθολογικοί παίκτες**
Αντίληψη χαρακτηριστικών των τυχερών παιχνιδιών			
Οι ευκαιριακοί παίκτες θεωρούν παράλληλα με το κέρδος ως σημαντικό	Παίκτες χωρίς προβλήματα θεωρούν πρώτα το κέρδος και μετά την διασκέδαση και	Παίκτες με προβλήματα θεωρούν ως σημαντικά – κέρδος, δυνατότητα επανάληψης, διασκέδαση και ευφορία. Στο ρίσκο δίνουν μέτρια σημαντικότητα.	

χαρακτηριστικό το ρίσκο και την ευφορία, ενώ κρίνουν μέτριας σημαντικότητας την δυνατότητα επανάληψης και τη διασκέδαση.	τη ευφορία ως σημαντικότερα χαρακτηριστικά. Μέτρια σημασία δίνουν στην δυνατότητα επανάληψης και το ρίσκο.	

4.12 Συμπεράσματα

Στα πλαίσια της παρούσας έρευνας λόγω του όγκου του περιεχομένου ήταν αδύνατη η παρουσίαση θεωριών πρόληψης, αλλά και συστημάτων και μοντέλων προστασίας. Ως σκελετός της βάσης δεδομένων για τις μεταβλητές που έδειξαν ότι παίζουν κάποιο σοβαρό ρόλο στην διαδικασία της ΕΤΠ, χρησιμοποιήθηκε το θεωρητικό-ερευνητικό μοντέλο της ανάλυσης σχέσεων μεταξύ των μεταβλητών σχετικών με την ΕΤΠ.

Τα αποτελέσματα της παρούσας έρευνας δείχνουν ότι οι προβληματικοί παίκτες τυχερών παιχνιδιών παρουσιάζουν παρόμοια προβλήματα στη προσωπική και κοινωνική ζωή τους, σε αντιστοιχία με άλλες διεθνείς μελέτες. Η πλειοψηφία των ατόμων που παίζουν συστηματικά τυχερά παιχνίδια είναι άνδρες και για αυτό το λόγο οι περισσότεροι σε σύγκριση με τις γυναίκες διατρέχουν κίνδυνο δημιουργίας εθισμού στην παικτική διαδικασία.

Όσον αφορά τη δομή και λειτουργία της οικογένειας, οι περισσότεροι παθολογικοί παίκτες στο παρόν δείγμα είναι ανύπαντροι και για αυτό κατοικούν με τους γονείς τους. Αυτοί που είναι παντρεμένοι, δήλωσαν προβλήματα επικοινωνίας στις συζυγικές τους σχέσεις. Όπως και με τα μέλη της ευρύτερης οικογένειας, τους παππούδες/ τις γιαγιάδες και τους άλλους συγγενείς, έχουν πιο αραιές επαφές και πιο απομακρυσμένες συναισθηματικές σχέσεις, σε σύγκριση με άλλες ομάδες.

Οι προβληματικοί παίκτες δήλωσαν συχνές συναντήσεις με φίλους και γνωστούς, στην περίπτωση στενοχώριας θα στραφούν για βοήθεια στην Εκκλησία και στα γύρω τους άτομα, παρά σε ψυχολόγο. Όταν θα έχουν οικονομικές δυσκολίες θα ζητήσουν πιο εύκολα χρήματα όχι μόνο από στενά συνδεδεμένα πρόσωπα αλλά και από φίλους, γνωστούς και από τράπεζες, ενώ βλέπουν τα τυχερά παιχνίδια ως μια πηγή χρηματοδότησης.

Επίσης οι παθολογικοί παίκτες σε σύγκριση με άλλους παίκτες ή μη παίκτες, πιστεύουν σε μεγαλύτερο βαθμό στις προσωπικές τους ικανότητες στα τυχερά παιχνίδια και παράλληλα δηλώνουν πολύ χαμηλή αυτοεκτίμηση. Κατά την παικτική διαδικασία δυσκολεύονται να θέσουν χρονικά όρια και όρια στο χρηματικό ποσό που θα στοιχηματίσουν, και όταν θέτουν όρια δεν τα τηρούν. Δηλώνουν ότι βιώνουν άγχος κατά το παιχνίδι και όταν αναμένουν τα αποτελέσματα, και αν χάνουν κάποιο σημαντικό για αυτούς χρηματικό ποσό, μπορούν να το σκέφτονται για ημέρες. Νιώθουν ότι έχουν αντιπάλους κατά το παιχνίδι, χρησιμοποιούν γούρια και πιστεύουν στην ύπαρξη ειδικών συστημάτων που βοηθούν να κερδίζει κανείς και δοκιμάζουν κάποια από αυτά τα συστήματα.

Τέλος, πιστεύουν σε μικρότερο βαθμό από τις άλλες ομάδες στην αποτελεσματικότητα των μέσων προστασίας κατά της υπερβολικής και προβληματικής ΕΤΠ.

Στην παρούσα μελέτη έγινε η συσχέτιση των αποτελεσμάτων από την ανασκόπηση της βιβλιογραφίας με τα ευρήματα της παρούσας έρευνας. Ως αποτέλεσμα προτείνεται μια βάση δεδομένων η οποία θα μπορούσε να αποτελέσει το θεωρητικό-ερευνητικό μοντέλο (Παράγοντες γνώσης) για της διευκόλυνση της περαιτέρω διερεύνησης του θέματος.

Οι μεταβλητές οι οποίες παίζουν κάποιο ρόλο στην εμφάνιση και διατήρηση του φαινομένου της προβληματικής ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια μπορούν να συστηματοποιηθούν με βάση τις παρακάτω τρεις κατηγορίες των παραμέτρων:

1. Βιολογικοί παράγοντες,
2. Ψυχολογικοί παράγοντες
3. Κοινωνικοί παράγοντες

Ορισμός συστατικών στοιχείων του μοντέλου:

Παράγοντες ρίσκου:

Σε αυτούς τους παράγοντες περιλαμβάνονται οι μεταβλητές οι οποίες ποιοτικά εκφράζουν την απόκλιση από την κανονική υποκειμενική ιδιότητα, απόκλιση από το νόρμα, πχ. Η φαντασία για το τυχερό παιχνίδι "καμία φορά" έχει την ίδια πιθανότητα εμφάνισης περίπου ίδια για όλους, επειδή είναι γύρω μας οι πληροφορίες πάνω σε αυτό. Αλλά όταν η φαντασία αυτή γίνεται συνεχόμενη, συχνή, και με μεγάλη διάρκεια, εμφανίζεται σε βαθμό που αρχίζει να προκαλεί την ενόχληση και την ανησυχία από λίγο έως πάρα πολύ, τότε αποτελεί έναν από τους παράγοντες ρίσκου.

Παράγοντες προστασίας:

Οι παράγοντες προστασίας είναι οι ίδιες μεταβλητές όμως με άλλο ποιοτικό νόημα δηλαδή είναι λειτουργικές έτσι ώστε να μη δημιουργηθεί η προβληματική ΕΤΠ.

Γραφικά θα μπορούσε να αποτυπωθεί το μοντέλο ως μια σφαίρα (360^0) η οποία αποτελείται από διάφορες μεταβλητές (βιολογικές, ψυχολογικές, κοινωνικές) οι οποίες όλες αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και ο συνδυασμός των οποίων για κάθε άνθρωπο είναι μοναδικός. Ο Πίνακας 10.16 παρουσιάζει τους παράγοντες ρίσκου και προστασίας για την ΕΤΠ.

Πίνακας 10. 16. *Παράγοντες ρίσκου και προστασίας για την ΕΤΠ*

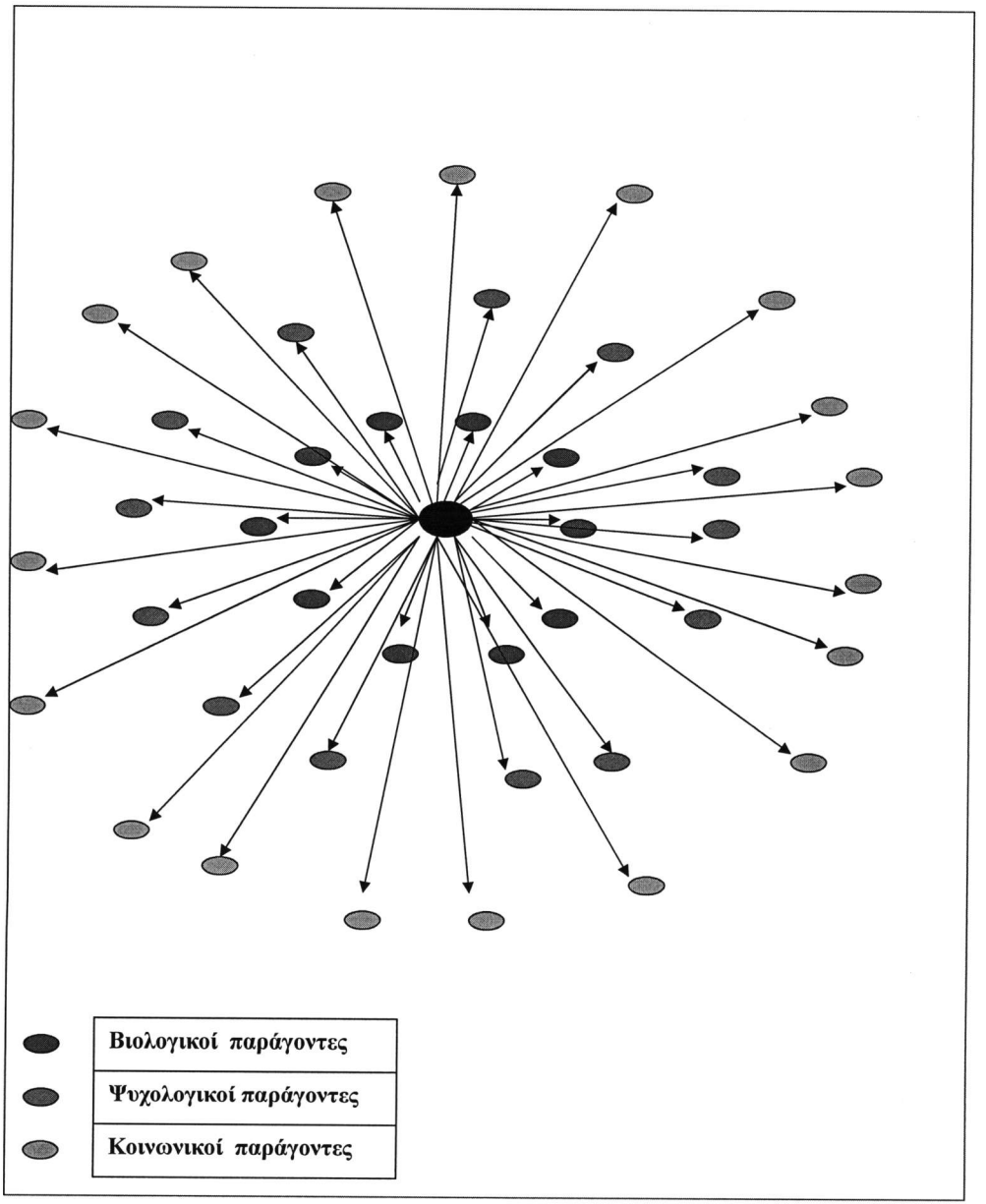
	ΒΙΟΛΟΓΙΚΟΙ ΠΑΡΑΓΟΝΤΕΣ		
	Ρίσκου/κινδύνου		**Προστασίας**
	1. Υπάρχουν κληρονομικές ρίζες εθισμού. 2. Υπάρχει οικογενειακό ιστορικό εθισμού. 3. Υπάρχει η εκδοχή του γονιδίου της ντοπαμίνης (dopamine D2 receptor gene (DRD2). 4. Αυξημένα επίπεδα ενδορφίνης του πλάσματος (endorphin), αυξημένη διέγερση. 5. Ύπαρξη μονόπλευρης φυσιολογικής κατάστασης χρόνιας υπέρ- ή υπό-διέγερσης. 6. Υπολειτουργία των συστημάτων σεροτονίνης (5-HT) του εγκεφάλου. 7. Υπάρχουν χαμηλότερα επίπεδα ημισφαιρικής διαφοροποίησης. 8. Γένος: Οι άνδρες παίζουν περισσότερο και πιο συχνά. Βάζουν μεγαλύτερα στοιχήματα και έχουν τάση λήψης μεγαλύτερου ρίσκου.		1. Δεν υπάρχουν κληρονομικές ρίζες εθισμού. 2. Δεν υπάρχει οικογενειακό ιστορικό εθισμού. 3. Δεν υπάρχει η εκδοχή του γονιδίου της ντοπαμίνης (dopamine D2 receptor gene (DRD2). 4. Κανονικά επίπεδα ενδορφίνης του πλάσματος (endorphin), κανονικά επίπεδα διέγερσης. 5. Μη ύπαρξη μονόπλευρης φυσιολογικής κατάστασης χρόνιας υπέρ- ή υπό-διέγερσης. 6. Κανονική λειτουργία των συστημάτων σεροτονίνης (5-HT) του εγκεφάλου. 7. Υπάρχουν κανονικά επίπεδα ημισφαιρικής διαφοροποίησης. 8. Γένος: Οι γυναίκες παίζουν λιγότερο και πιο σπάνια. Δεν βάζουν μεγάλα στοιχήματα και δεν έχουν τάση λήψης μεγάλου ρίσκου.

	ΨΥΧΟΛΟΓΙΚΟΙ ΠΑΡΑΓΟΝΤΕΣ		
	Ρίσκου/κινδύνου		**Προστασίας**
	Συναισθήματα		
	- Ύπαρξη κάποιου ψυχολογικού προβλήματος, που προκαλεί μεγάλο πόνο (λ.χ. απόρριψη, αβεβαιότητα, χωρισμός). - Υπάρχουν υψηλά επίπεδα κατάθλιψης. - Υπάρχουν υψηλά επίπεδα θυμού. - Υπάρχει υψηλό άγχος*. - Βιώνουν πλήξη. - Η ΕΤΠ επηρεάζει αρνητικά προσωπική ζωή*.		- Μη ύπαρξη κάποιου ψυχολογικού προβλήματος, που προκαλεί μεγάλο πόνο (λ.χ. απόρριψη, αβεβαιότητα, χωρισμός). - Δεν υπάρχουν υψηλά επίπεδα κατάθλιψης. - Δεν υπάρχουν υψηλά επίπεδα θυμού. - Δεν υπάρχει υψηλό άγχος - Δε βιώνουν πλήξη. - Η ΕΤΠ δεν επηρεάζει αρνητικά προσωπική ζωή.
	Γνωστικά στοιχεία		
	- Αναζήτηση της διαφοροποιημένης κατάστασης της συνείδησης. - Υπάρχουν προβλήματα διάσπασης της προσοχής. - Ιδέες για αυτοκτονία και απόπειρες αυτοκτονίας. - Γνωστικές προκαταλήψεις		- Μη αναζήτηση της διαφοροποιημένης κατάστασης της συνείδησης - Δεν υπάρχουν προβλήματα διάσπασης της προσοχής. - Δεν υπάρχουν ιδέες για αυτοκτονία και απόπειρες αυτοκτονίας. - Δεν υπάρχουν γνωστικές προκαταλήψεις.

	(παραίσθηση ελέγχου και λανθασμένες αξιολογήσεις). - Η πιθανότητα κέρδους τείνει να υπερεκτιμάται και η πιθανότητα απώλειας να υποτιμάται στην αντίληψη ατόμου. - Τυχερό παιχνίδι είναι μια πηγή χρηματοδότησης* - Ακραία πολύ θετική στάση απέναντι στα χρήματα*. - Θετική στάση προς τυχερά παιχνίδια*. - Συνεχόμενες σκέψεις για την ΕΤΠ*. - Πιστεύουν και χρησιμοποιούν γούρια*. - Πιστεύουν σε ειδικά συστήματα για να κερδίζουν και τα χρησιμοποιούν*.		- Οι πιθανότητες κέρδους και απώλειας έχουν ισορροπία στην αντίληψη ατόμου. - Τυχερό παιχνίδι δεν αποτελεί την πηγή χρηματοδότησης. - Μη επιλογή ακραίας θετικής στάσης απέναντι στα χρήματα. - Ουδέτερη και αρνητική στάση προς τυχερά παιχνίδια. - Δεν έχουν συνεχόμενες σκέψεις για την ΕΤΠ. - Δεν πιστεύουν και δε χρησιμοποιούν γούρια. - Δεν πιστεύουν σε ειδικά συστήματα για να κερδίζουν και δεν τα χρησιμοποιούν.
	Συμπεριφορά		
	- Ελλειμματικός έλεγχος παρόρμησης και αναζήτηση έντονης συγκίνησης. - Χαμηλός αυτοέλεγχος και αυτοπειθαρχία - Χαμηλή προσαρμοστικότητα. - Φτωχές δεξιότητες γενικού χειρισμού συμπεριφοράς (Poor Coping Skills). - Δεν βάζουν όρια στο χρόνο και στο χρηματικό ποσό κατά την ΕΤΠ*. - Μην προτίμηση της υποστήριξης από ειδικούς*. - Τα ποσά που χάνουν είναι σημαντικά για αυτούς*. - Λένε ψέματα σχετικά με την ΕΤΠ*. - Ξοδεύουν περισσότερο ελεύθερο χρόνο για την ΕΤΠ*.		- Ισχυρός έλεγχος παρόρμησης και μην αναζήτηση έντονης συγκίνησης. - Ισχυρός αυτοέλεγχος και αυτοπειθαρχία. - Ισχυρή προσαρμοστικότητα. - Λειτουργικές δεξιότητες γενικού χειρισμού συμπεριφοράς. - Βάζουν και τηρούν όρια στο χρόνο και στο χρηματικό ποσό κατά την ΕΤΠ. - Προτίμηση της υποστήριξης από ειδικούς. - Τα ποσά που χάνουν δεν είναι σημαντικά για αυτούς. - Δεν λένε ψέματα σχετικά με την ΕΤΠ. - Δεν ξοδεύουν περισσότερο ελεύθερο χρόνο για την ΕΤΠ.
	Στοιχεία προσωπικότητας		
	- Χαμηλή αυτοεκτίμηση*. - Υψηλός ανταγωνισμός*. - Επιρρεπής στα διάφορα είδη εθισμού και εξαρτήσεων* (αλκοολισμός, ναρκωτικά, διατροφικές διαταραχές κλπ).		- Υψηλή αυτοεκτίμηση. - Κανονικός ανταγωνισμός. - Δεν είναι επιρρεπής στα διάφορα είδη εθισμού και εξαρτήσεων.
	Ψυχοπαθολογία		
	- Αυξημένες μετρήσεις της ψυχοπαθητικής απόκλισης (MMPI). - Νεύρωση. - DMS-III κριτήρια της αντικοινωνικής προσωπικότητας - Κοινωνιοπαθολογία. - Διαταραχή της ναρκισσιστικής		- Μη ύπαρξη ψυχοπαθητικών αποκλίσεων.

	προσωπικότητας		

	ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΙ ΠΑΡΑΓΟΝΤΕΣ		
	Ρίσκου/κινδύνου		**Προστασίας**
	Οικογένεια		
	- Τα μέλη της οικογένειας δεν γνωρίζουν για τους κινδύνους της ΕΤΠ. - Η ΕΤΠ νωρίς με τα μέλη της οικογένειας τους. - Δυσκολίες στις συζυγικές σχέσεις* - Απομακρυσμένες σχέσεις με τα μέλη ευρύτερης οικογένειας*. - Αμφισβήτηση των οικογενειακών παραδοσιακών αξιών σχετικών με θετικές σχέσεις στην οικογένεια και τις υποχρεώσεις των παιδιών*.		- Τα μέλη της οικογένειας γνωρίζουν για τους κινδύνους της ΕΤΠ. - Τα μέλη της οικογένειας δεν παίζουν τυχερά παιχνίδια. - Λειτουργικές συζυγικές σχέσεις. - Στενές σχέσεις με τα μέλη ευρύτερης οικογένειας. - Συμφωνία με τις οικογενειακές παραδοσιακές αξίες*.
	Σχέσεις με άμεσο κοινωνικό περιβάλλον		
	- Η κοινωνική υπο-ομάδα όπου ανήκει το άτομο ασχολείται με τυχερά παιχνίδια (φίλοι, συνεργάτες, συγγενείς). - Το είδος του επαγγέλματος έχει ευκαιρίες για την ΕΤΠ.		- Η κοινωνική υπο-ομάδα όπου ανήκει το άτομο δεν ασχολείται με τυχερά παιχνίδια (φίλοι, συνεργάτες, συγγενείς). - Το είδος του επαγγέλματος έχει ευκαιρίες για την ΕΤΠ.
	Στοιχεία κοινωνικού πλαισίου		
	- Η ΕΤΠ διαφημίζεται ευρέως και είναι διαθέσιμη στους νέους. - Όσο περισσότερη διαφήμιση της ΕΤΠ τόσο πιθανότερη είναι η αύξηση της ΕΤΠ. - Η μεγάλη διαθεσιμότητα της ΕΤΠ και η κοινωνική αποδοχή. - Οι εκπαιδευτικοί δεν γνωρίζουν τον αριθμό των παιδιών που παίζουν τυχερά παιχνίδια σε τακτική βάση. - Η ΕΤΠ στο χώρο εργασίας μέσα από το Διαδίκτυο.		- Η ΕΤΠ δεν διαφημίζεται ευρέως και δεν είναι διαθέσιμη στους νέους. - Όσο λιγότερη διαφήμιση της ΕΤΠ τόσο μικρότερη είναι η ΕΤΠ. - Η μη διαθεσιμότητα της ΕΤΠ και η κοινωνική μην αποδοχή. - Οι εκπαιδευτικοί γνωρίζουν τον αριθμό των παιδιών που παίζουν τυχερά παιχνίδια σε τακτική βάση. - Μη ύπαρξη της δυνατότητας για την ΕΤΠ στο χώρο εργασίας μέσα από το Διαδίκτυο.
	Πολιτισμός		
	- Πολιτιστικές συνθήκες, όπως η επικρατούσα θετική στάση απέναντι στην ΕΤΠ και οι κυρίαρχες αξίες, στάσεις, παραδόσεις των κοινωνικών ομάδων του πλαισίου αναφοράς των παικτών να υποστηρίζουν την ΕΤΠ.		- Πολιτιστικές συνθήκες, όπως η επικρατούσα αρνητική στάση απέναντι στην ΕΤΠ και οι κυρίαρχες αξίες, στάσεις, παραδόσεις των κοινωνικών ομάδων του πλαισίου αναφοράς των παικτών να μην υποστηρίζουν την ΕΤΠ.



Σχήμα 7: *Παράγοντες ρίσκου και προστασίας για την ΕΤΠ.*

Βιβλιογραφία

Adkins, B.J., Kruedelbach, N.G., Toohig, T.M., and Rugle, L.J. (1987, August 23-26) Paper presented to the Seventh International Conference on Gambling and Risk Taking, Reno, Nevada.

American Psychiatric Association. (1994). *Diagnostic and Statistical Manual* (4th ed.). Washington, DC.

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

Ashley, L.R. (1990). "The words of my mouth and the meditation of my heart": The mindset of gamblers revealed in their language. *Journal of Gambling Studies*, 6(3), 241-261.

Bandura, A. (1977). *Social learning theory.* Prentice-Hall: Englewood Cliffs, New Jersey.

Barker, R. G. (1968). Ecological psychology. Stanford, CA.: Stanford U.

Bergler, E. (1958). *The Psychology of Gambling*. New York: Hill and Wang.

Blascovich, J., Veach, T. L., & Ginsburg, G. P. (1973). Blackjack and the risky shift. *Sociometry*, 36, 42-55.

Blaszczynski, A. P. (1985, December). A winning bet: Treatment for compulsive *gambling. Psychology Today*, 38, 42-44, 46.

Blaszczynski, A., Winter, S.S., and McConaghy, N. (1986). Sensation seeking and pathological *gambling. Journal of Gambling Behavior*, 2, 3-14.

Blaszczynski, A.P., Wilson, A.C. and McConaghy, N. (1986). Sensation seeking and pathological *gambling. British Journal of Addiction*, 81(1), 113-117.

Blaszczynski, A., Buhrich, N., and McConaghy, N. (1987). Pathological gamblers, heroin addicts and controls compared on the EPQ 'Addiction Scale'. *British Journal of Addiction*, 82, 315-319.

Blaszczynski, A., and McConaghy, N. (1988). SCL-90 assessed psychopathology in pathological gamblers. *Psychological Reports*, 62(2), 547-552.

Blaszczynski, A., and McConaghy, N. (1989a). Anxiety and/or depression in the pathogenesis of addictive *gambling. International Journal of the Addictions,* 24(4), 337-350.

Blaszczynski, A. and McConaghy, N. (1989b). The medical model of pathological *gambling*: Current shortcomings. *Journal of Gambling Studies,* 5(1), 42-52.

Blaszczynski, A., McConaghy, N. and Frankova, A. (1990). Boredom proneness in pathological *gambling. Psychological Reports*, 67, 35-42.

Blaszczynski, A.P., McConaghy, N. and Frankova, A. (1991a). A comparison of relapsed and non-relapsed abstinent pathological gamblers following behavioral treatment. *British Journal of*

Addiction, 86, 1485-1489.

Blaszczynski, A.P., McConaghy, N. and Frankova, A. (1991b). Control versus abstinence in the treatment of pathological *gambling*: A two to nine year follow-up. *British Journal of Addiction,* 86, 299-306.

Blaszczynski, A., and McConaghy, N. (1994a). Antisocial personality disorder and pathological *gambling*. *Journal of Gambling Studies*, 10, 129-145.

Blaszczynski, A., and McConaghy, N. (1994b). Criminal offenses in Gamblers Anonymous and hospital treated pathological gamblers. *Journal of Gambling Studies,* 10, 99-127.

Blaszczynski, A. (2005). Gambling prevention & research: From legislation to action. The provision of player information: Its effectiveness & impact on excessive gambling. The University of Sydney Gambling Research Unit.

___ www.jeu-excessif.ch/pdf/congres/2005/ressources/Blaszczynski.ppt

Blume, S.B. (1987). Compulsive *gambling* and the medical model. *Journal of Gambling Behavior,* 3(4), 237-247.

Bronfenbrenner, U. (1977). Toward an experimental ecology of human development, *American Psychologist,* 32, 513-531.

Bruce, A. C., & Johnson, J. E. V. (1994). Male and female betting behaviour: New perspectives. *Journal of Gambling Studies*, 10, 183-198.

Brenner, R. (1985). *Betting on ideas.* Chicago: The University of Chicago Press.

British Medical Association, (2007). Gambling addiction and its treatment within the NHS *A guide for healthcare professionals.*

Brown, I. (1996) The role of dissociation in problem *gambling*. Paper presented at the Second European Conference on *Gambling* and Policy Issues, Amsterdam, September, 1996.

Brown, R.I. (1986). Arousal and sensation-seeking components in the general explanation of *gambling* and *gambling* addictions. *The International Journal of the Addictions*, 21 (9 & 10), 1001-1016.

Brown, R.I. (1987). Classical and operant paradigms in the management of *gambling* addictions. *Behavioral Psychotherapy*, 15(2), 111-122.

Brown, R.I. (1988). Models of *gambling* and *gambling* addictions as perceptual filters. *Journal of Gambling Behavior,* 3(4), 224-236.

Brunswick. E. (1955a). Representative design probabilistic theory. *Psychological Review, 62,* 193-217.

Brunswick. E. (1955b). In defense of probabilistic functionalism: a reply. *Psychological* Review, 62, 236-242.

Γεώργας, Δ. (1986). Οι οικογενειακές αξίες των φοιτητών. *Επιθεώρηση κοινωνικών*

ερευνών, 61, 3-29.

Γεώργας, Δ. (1990α). Οικογενειακές αξίες στη σύγχρονη εποχή. Στο βιβλίο Α. Καλαντζή- Αζιζι και Ν. Παρίτσας (επ.) Οικογένεια: Ψυχολογικές-ψυχοθεραπευτικές προσεγγίσεις (σελ. 17-41) Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα..

Γεώργας, Δ. (1990β). Κοινωνική ψυχολογία. Τόμος Α. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα..

Γεώργας, Δ.. (1995). Αξίες και διαφυλικές σχέσεις. Στο: Ι.Ν. Παρασκευόπουλος, Η.Μπεζεβέγκης, Ν. Γιαννίτσας, Α. Καραθανάση (Επιμέλεια), *Διαφυλικές σχέσεις,* Τόμος Α. (273-293). Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Γεώργας, Δ.. (1998). Ψυχολογικές και οικολογικές διαστάσεις στη δομή και τη λειτουργία της οικογένειας. *Βασική παιδοψυχιατρική* , 2, 101-141.

Carlton, P.L. and Goldstein, L. (1987). Physiological determinants of pathological *gambling*. In T.

Carlton, P.L., Manowitz, P., McBride, H., Nora, R., Swartzburg, M., and Goldstein, L. (1987). Attention deficit disorder and pathological *gambling*. *Journal of Clinical Psychiatry,* 48, 487-488.

Chan, E.K., Frisch G.R. (2000) Risk Phenomena in Gambling. *Thesis- Presented at the Bridging the Gap Conference* on May 1-2, 2000 in Niagara Falls, Ontario.

Ciarrocchi, J.W., Kirshner, N.M. and Fallik, F. (1991). Personality dimensions of male pathological gamblers, alcoholics and dually addicted gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 7, 133-141.

Coco, N., Sharpe, L., and Blaszczynski, A. (1995). Differences in preferred level of arousal in two sub-groups of problem gamblers: A preliminary report. *Journal of Gambling Studies*, 11, 221-229.

Comings, D.E., Rosenthal, R.J., Lesieur, H.R., Rugle, L.J., Muhleman, D., Chie, C., Dietz, G. & Gade, R. (1996). A study of dopamine D2 receptor gene in pathological gambling. *Pharmacogenetics*, 6, 223–234.

Coopersmith S. (1981) Antecedents of Self-Esteem .Consulting Psychologists Press.

Corless, T. and Dickerson, M. (1989). Gamblers' self-perceptions of the determinants of impaired control. *British Journal of Addiction,* 84, 1527-1537.

Cornish, D. B. (1978). *Gambling: A review of the literature and its implications for policy and research.* London: Her Majesty's Stationery Office.

Custer, R.L. (1982) An overview of compulsive *gambling*. In Carone, P.A., Yoles, S.F., Kiefer, S.N. and Krinksy, L. (eds.) *Addictive Disorders Update: Alcoholism, Drug Abuse, Gambling*. New York, NY:Human Sciences Press.

Dash, S.A. (1994). Roles of personality, situational and gender variables in predicting aspects of *gambling* behavior. *Dissertation Abstracts* International, 54-B, 5938.

Dean, E. (2001). *Risk from the Perspective of Competitive Advantage* in WebSite: http://mijuno.larc.nasa.gov/dfc/rsk.html, 15/03/2001

Dell, J.A., Ruzicka, M.F., and Palasi, A.T. (1981). Personality and other factors associated with the *gambling* addiction. *The International Journal of the Addictions,* 16, 149-156.

Derevensky, J.L. and Gupta, R. (1996). Risk-taking and *gambling* behavior among adolescents: An empirical examination. Paper presented at the Tenth National Conference on *Gambling* Behavior, Chicago.

DiBerardinis, J., Ramage, K., & Levitt, S. (1984*). Risky shift and gender of the advocate: Information theory versus normative theory.* Group and Organization Studies, 9, 189-200.

Dickerson, M. (1993). Internal and external determinants of persistent *gambling*: Problems in generalizing from one form of *gambling* to another. *Journal of Gambling Studies,* 9(3), 225- 245.

Dickerson, M. (1984). *Compulsive gambling.* London, UK: Longman.

Dickerson, M. (1979). FI schedules and persistence at *gambling* in the U.K. betting office. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 12, 315-323.

Dickerson, M., and Adcock, S. (1987). Mood, arousal and cognitions in persistent *gambling*: Preliminary investigation of a theoretical model. *Journal of Gambling Behavior,* 3(1), 3-15.

Dickerson, M. and Weeks, D. (1979). *Gambling*: A social problem? *Journal of Social Issues*, 35, 36-42.

Dickerson, M., Cunningham, R., England, S.L. and Hinchy, J. (1991). On the determinants of persistent *gambling*: III. Personality, prior mood and poker machine play. *International Journal of the Addictions,* 26(5), 531-548.

Dickerson, M. Hinchy, J., Shaefer, M., Whitworth, N., and Fabre, J. (1988). The use of a hand held micro-compute in the collection of physiological, subjective and behavioral data in ecologically valid *gambling* settings. *Journal of Gambling Behavior*, 4, 92-98.

Dickson, 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. Report available online; retrieved 12/8/02, at http://www.education.mcgill.ca/gambling/french/researche/PDF%20files/prevention1.pdf

Dixon, M. R., Hayes, L. J., & Ebbs, R. E. (1998). Engaging in "illusory control" during repeated risk-taking. *Psychological Reports*, 83, 959-962.

Eadington, W.R. (1988). Economic perceptions of *gambling* behavior, *Journal of Gambling Behavior*, 3(4), 264-273.

Edwards, G. (1986). The alcohol dependency syndrome: a concept as stimulus to enquiry. *British*

Journal of Addiction, 81, 171-193.

Edwards, G. and Gross, M. (1976). Alcohol dependence: Provisional description of a clinical syndrome. *British Medical Journal, I,* 1058-1061.

Elkonin, D.B (1999). Psychology of Game. Moscow: Publ. Vlados

Ferris, J., Wynne, H., Single, E. (1999). Measuring problem gambling in Canada : final report – phase 1 : inter-provincial task force on problem gambling. *Canadian Centre on Substance Abuse; Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies.*

Fleming, A.M. (1978). *Something for Nothing.* A History of Gambling. New York. Delacorte.

Frank, M.L., Lester, D. and Wexler, A. (1991). Suicidal behaviour among members of Gamblers Anonymous. Journal of Gambling Studies, 7(3), 249-254.

Fulcher, G.T. (1983). Gambling employees: The stakes can be high. Security Management, 27, 59-64.

Georgas, J. (1988). An ecological-social model: The case of Greece. In: J. W. Berry,Irvine & E. B. Hunt (Eds.), *Indigenous cognitions functioning incultural context* (pp. 105-123). Dordrecht , The Netherlands: Nijhoff

Georgas, J. (1989). Changing family values in Greece: From collectivist to individualist.*Journal of Cross-Coltural Psychology*, 20, 80-91.

Georgas, J. (1991). Intra-family acculturation of values. *Journal of Cross-Cultural Psychology,* 22, 445-457.

Georgas, J. (1993). An ecological-social model of indigenous psychology: the example of Greece. In: U. Kim & J. W. Berry (Eds.), *Indigenous Psychologist: Theory, method and experience in cultural context.* (56-78). Beverly Hills, A.: Sage.

Goldstein, L. and Carlton, P.L. (1988). Hemispheric EEG correlates of compulsive behavior: The case of pathological gamblers. *Research Communications in Psychology, Psychiatry and Behavior*, 13(1-2), 103-111.

Goldstein, L., Manowitz, P., Nora, R., Swartzberg, M., and Carlton, P. (1985). Differential EEG activation and pathological *gambling. Biological Psychiatry*, 20, 1232-1234.

Graham, J. R. and Lowenfeld, B. H. (1986). Personality dimentions of the pathological gambler. *Journal of Gambling Behavior*, 2(1), 58-66.

Griffiths.M. (1995). Technological Addictions. Routledge, *Internet Behavior and addiction.* http://www.ifap.ethz.ch/~egger/ , 09/09/2002.

Griffiths, M.D. (1996a). Internet "addiction" : An issue for clinical psychology? *Clinical Psychology Forum*, 97, 32-36.

Griffiths, M.D. (1996). Gambling on the internet : A brief note. *Journal of Gambling* Studies, 12, 471-474.

Griffiths, M.D. (1998). Internet addiction : Does it really exist? In J. Gackenbach (Ed.)*Psychology and the Internet : Intrapersonal, Interpersonal and Transpersonal Applications*. pp. 61-75. New York : Academic Press.

Griffiths, M.D. (2001). The pathologification of excessive internet use : A reply to Hansen. *Journal of Critical Psychology, Counselling and Psychotherapy*, 1, 85-90.

Griffiths, M.D. & Parke, J. (2002). The social impact of internet gambling. *Social Science Computer Review*, 20, 312-320.

Griffiths, M. (1990). The cognitive psychology of *gambling*. *Journal of Gambling Studies*, 6(1), 31-42.

Griffiths, M. (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. & Delfabbro P, (2001). The Biopsychosocial Approach to Gambling: Contextual Factors in Research and Clinical Interventions. *Nottingham Trent University, United Kingdom, Department of Psychology, University of Adelaide, Australia*

Gupta, R. and Derevensky, J. (August, 1997a). An empirical examination of Jacobs' *General Theory of addictions:* Do adolescent gamblers fit the theory? Paper presented at the annual meeting of the National Conference on , 4(2), 78-91.

Gupta, R., & Derevensky, J. (1997b, May). Personality correlates of gambling behavior amongst adolescents. *Paper presented at the First Annual New York State Conference on Problem Gambling*

Gupta, R., & Derevensky, J.L. (1998). Adolescent gambling behavior: Aprevalence study and examination of the correlates associated with problem gambling. *Journal of Gambling Studies, 14*, 319-345.

Hardoon, K., Baboushkin, H., Gupta, R., Powell, G.J., Derevensky, J.(1997). Dissociative-like experiences among social and problem gamblers. *Paper presented at the Annual Convention of the American Psychological Association, August, 1997.*

Haustein, J. and Schurgers, G. (1992). Therapy with male pathological gamblers: Between self help group and group therapy: Report of a developmental process. Journal of Gambling Studies, 8(2), 131-142.

Hayano, D. M. (1982). *Poker faces: the life and work of professional players.* Berkeley, CA: University of California Press.

Hofstede, G. (1980). Culture's consequences: International differences in work-related values. Beverly Hills, CA.: Sage.

Holtgraves, T. M. (1988). *Gambling* as self-presentation. *Journal of* Gambling Behavior, 4(2),

78-91.

Hong, Y., & Chiu, C. (1988). Sex, locus of control, and illusion of control in Hong Kong as correlates of gambling involvement. *Journal of Social Psychology*, 128, 667-673.

Hraba, J., & Lee, G. (1996). Gender, gambling and problem gambling. *Journal of Gambling Studies,* 12, 83-101.

Hudak, C.I. Jr., (1993). Pathological *gambling* behavior and self-concept theory: An investigation of the validity of the addictive personality syndrome. *Dissertation Abstracts International*, 54(A), 683.

Ignatin, G. and Smith, R.F. (1976). The economics of *gambling*. In W.R. Eadington (ed.), *Gambling and society.* Springfield, Illinois: Charles C. Thomas.

Jacobs, D.F. (1986). A general theory of addictions: A new theoretical mode. *Journal of Gambling Behavior,* 2(1), 15-31.

Jacobs, D. F. (1987). A general theory of addictions: Application to treatment and rehabilitation planning for pathological gamblers. In T.Galski (ed.) *The Handbook of Pathological Gambling.* Springfield, Illinois: Charles C. Thomas, 169-194.

Jacobs, D. F. (1989). A general theory of the addictions: Rationale for and evidence supporting a new approach for understanding and treating addictive behaviors. In S.A.S.B. G. &. T.N.C.H.J. Shaffer (editors), *Compulsive gambling: Theory, research, and practice* . Lexington, MA: Lexington

Kessler, R. C., Price, R. H., Wortman, C. B. (1985) Social factors in psyhopathology, *Annual Review of psychology, 36,* 31-72.

Kluckhohn, C.(1951).Values and value orientations in the theory of action. Στο Toward a general theory of action, (επ.) T. Parsons & E.A. Shils, Cambridge, MA: Harvard U.

Kovaliov, S.V. (1987). *Pedagogika roditeliam.* (in Russian) (Pedagogics for parents).Moskva: Pedagogika.

Ladouceur, R., Gaboury, A., Dumont, M., & Rochette, P. (1988). Gambling: Relationship between the frequency of wins and irrational thinking. *Journal of Psychology, 122*, 409-414.

Ladouceur, R., Tourigny, M., & Mayrand, M. (1986). Familiarity, group exposure, and risk-taking behaviour in gambling. *Journal of Psychology*, 120, 45-49.

Ladouceur, R., Boisvert, J. and Dumont, J. (1994). Cognitive-behavioral treatment for adolescent gamblers. *Behavior Modification,* 18(2), 230-242.

Ladouceur, R., Sylvain, C., Duval, C. and Gaboury, A. (1989). Correction of irrational verbalizations among video poker players. International Journal of Psychology, 24(1), 43-56.

Langer, E. J. (1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32,

311-328.

Langewisch, M. W. J., & Frisch, G. R. (1998). Gambling behaviour and pathology in relation to impulsivity, sensation seeking, and risky behaviour in male college students. *Journal of Gambling* Studies, 14, 245-262.

Leary, K. and Dickerson, M. (1985). Levels of arousal in high- and low- frequency gamblers. *Behaviour Research and Therapy*, 23, 635-640.

Lesieur, H. R. (1988). Altering the DSM-III criteria for pathological *gambling. Journal of Gambling Behavior*, 4, 38-47.

Lesieur, H.R. (1984) *The Chase: Career of the Compulsive Gambler.* Cambridge: Schenkman Publishing.

Lesieur, H.R. (1979). The compulsive gambler's spiral of options and involvement. *Psychiatry,* 42, 79-87.

Lesieur, H.R., and Blume, S.B. (1987). South Oaks Gambling (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. American Journal of Psychiatry, 144 1184- 1188.

Lesieur, H.R., and Blume, S.B. (1993). Revising the South Oaks *Gambling* Screen in different settings. *Journal of Gambling Studies,* 9, 213-223.

Lesieur, H.R. and Custer, R.L. (1984). Pathological *gambling*: Roots, phases and treatment. *Annals of the American Academy of Political and Social Sciences*, 474, 146-156.

Lesieur, H.R. and Rosenthal, R.J. (1991). Pathological *gambling*: A review of the literature. *Journal of* Gambling *Studies*, 7(1), 5-39.

Livingston, J. (1974, March). Compulsive *gambling*: a culture of losers. *Psychology Today*, 51-52, 54-55.

Marotta, J. & Hynes, J. (2003). Problem Gambling Prevention Resource Guide for Prevention Professionals. *Salem, OR. Oregon Department of Human Services, Office of Mental Health & Addiction Services.*

Marks, I. (1990). Non-chemical (behaviourial) addictions. *British Journal of* Addiction, 85, 1389- 1394.

Martinez, T. M. (1983). *The gambling scene: why people gamble*. Springfield, Illinois: Charles C. Thomas.

McCormick, R.A. and Taber, J.I. (1987). The pathological gambler: Salient personality variables. In T. Galski, (Ed.) *Handbook of pathological gambling* (pp.9-39), Springfield, IL: Thomas.

McCormick, R.A., Taber, J.I. and Kruedelbach, N. (1989). The relationship between attributional style and post-traumatic stress disorder in addicted patients. *Journal of Gambling Studies,* 7, 99-108.

McCormick, R.A., Taber, J.I., Kruedelbach, N. and Russo, A. (1987). Personality profiles of hospitalized pathological gamblers. *Journal of Clinical Psychology,* 43, 521-527.

Minnesota Council on Compulsive *Gambling*. (1993). *Training in the treatment of* compulsive gambling.

Minturn, L., & Lambert, W. W. (1964). *Mothers of six cultures*. New York: Harper.

Mischell, W. (1973). Towards a cognitive social learning reconceptualization of personality. *Psychological Review, 80,* 252-283.

Moravec, J.D. and Munley, P.H. (1983). Psychological test findings on pathological gamblers in treatment. *The International Journal of the Addictions,* 18, 1003-1009.

Myers, D. G. (1998). *Sotsialnaya psyhologia.* (in Russian) (Social psychology),(pp.228- 234, 253-267). Peterburg: Piter.

Μουσούρου, Λ. Μ. (1989). *Κοινωνιολογία της σύγχρονης οικογένειας.* Αθήνα: Gutenberg

National Research Council (1999). Pathological Gambling Washington, D.C.: National academy Press

Ocean, G. and Smith, G.J. (1993). Social reward, conflict and commitment: A theoretical model of *gambling* behaviour. *Journal of Gambling Studies*, 9(4), 321-339.

Oldman, D. (1974). Chance and skill: A study of roulette. *Sociology*, 8, 407-426.

Oldman, D. (1978). Compulsive gamblers. *Sociological Review,* 26, 349-371.

Παναγιωτόπουλος, Α.(2000) Ηγεσία, η τέχνη της αλλαγής. Κρήτη: Καρμανώρ

Παρασκευόπουλος Ι.Ν. (1993) *Μεθοδολογία της έρευνας*, Αθήνα, τ.2 σελ. 25

Παπαστάμου Σ., Προδρομίτης Γ. (2002) Ποσοτική Πανελλαδική Έρευνα για την Κοινωνική αναπαράσταση του εξαρτημένου παίκτη και τα μέτρα αντιμετώπισης της παθολογικής ενασχόλησης από τα τυχερά παιχνίδια. *Πάντειο Παν/μιο, Εργαστήριο κοινωνικής και πειραματικής ψυχολογίας.*

Peele, S. and Brodsky, A. (1992). *The truth about addiction and recovery.* New York: Fireside.

Petrovsky, A. B., Yaroshevsky, M. G. (1998). *Kratky Psyhologichesky slovar.* (in Russian) (Psychological Dictionary). Rostov-na-Donou: Fenix.)

Ramirez, L., McCormick, R., Russo, A. and Taber, J.(1983). Patterns of substance abuse in pathological gamblers undergoing treatment. *Addictive Behaviors*, 8, 425-428.

Rankin, H. (1982) Control rather than abstinence as a goal in the treatment of excessive *gambling*. *Behavior Residential Therapy,* 20:185-187.

Roby, K. J., and Lumley, M.A. (1995). Effects of accuracy feedback versus monetary contingency on arousal in high and low frequency gamblers. *Journal of Gambling Studies,* 11, 185-193.

Rose, I.N. (1988). Compulsive *gambling* and the law: From sin to vice to disease. *Journal of*

Gambling Behaviour, 4(4), 240-260.

Rose. I.N. (1999) *Gambling and the Law* (1st ed.) Hollywood, CA: Gambling Times.

Rosecrance, J. (1989). Controlled *gambling*: A promising future. In H. J. Shaffer, S.A. Stein, B. Gambino and T. N. Cummings (Eds.), *Compulsive gambling: theory, research and practice,* 147-160. Lexington, MA: Lexington.

Rosecrance, J. (1988). Active gamblers as peer counselors. *International Journal of the Addictions*, 23(7), 751-766.

Rosecrance, J. (1985-1986). "The next best thing": A study of problem *gambling. International Journal of the Addictions*, 20(11-12), 1727-1739.

Rosecrance, J. (1985). Compulsive *gambling* and the medicalization of deviance. *Social Problems,* 32, 275-284.

Rosenthal, R.J. (1992). Pathological *gambling. Psychiatric Annals,* 22(2), 72-78.

Rosenthal, R.J. (1987). The psychodynamics of pathological *gambling*: A review of the literature. In T. Galski, (ed.) *The Handbook of Pathological Gambling.* Springfield, IL: Charles C. Thomas.

Rosenthal, R.J. (1986). The pathological gambler's system for self-deception. *Journal of Gambling Behavior*, 2(2), 108-120.

Roy, A., Custer, R., Lorenz, V.C. and Linnoila, M. (1989). Personality factors and pathological *gambling. Acta Psychiatrica Scandinavica*, 80(1), 37-39.

Roy, A., Adinoff, B., Roehrich, L., and Lamparski, D. (1988). *Pathological gambling:* A psychobiological study. *Archives of General Psychiatry*, 45(4), 369-373.

Rugle, L.J. (1993). Initial thought on viewing pathological *gambling* from a physiological and intrapsychic structural perspective. *Journal of Gambling Studies*, 9(1), 3-16.

Sassatelli, R.J. (1993). Ego development and object relations levels among pathological, social and non-gamblers. *Dissertation Abstracts International*, 53(9-B), 204.

Selzer, J. (1992). Borderline omnipotence in pathological *gambling*. Archives of Psychiatric Nursing, 6(4), 215-218.

Shaffer, H.J. and Gambino, B. (1989). The epistemology of "addictive disease": *Gambling* as a predicament. *Journal of Gambling Behavior*, 5(3), 211-229.

Shaffer, H. J., Hall, M.N. and Vander Bilt, J. (1997). *Estimating the Prevalence of Disordered Gambling Behavior in the United States and Canada: A Meta-analysis.* Harvard Medical School, Division of Addictions, December 10, 1997.

Sharpe, L. and Tarrier, N. (1993). Towards a cognitive-behavioural theory of problem *gambling. British Journal of Psychiatry*, 162, 407-412.

Sharpe, L., Tarrier, N., Schotte, D., and Spence, S.H. (1995). The role of autonomic arousal in problem *gambling*. *Addiction*, 90, 1529-1540.

Snyder, W. W. (1978).Decision-making with risk and uncertainty: the case of horse racing. *American Journal of Psychology,* 91, 201-209.

Stein, S. A. (1993). A developmental approach to understanding compulsive *gambling* behaviour. In H. Shaffer, S.Stein, B. Gambino and T. Cummings (eds.) Compulsive *Gambling*: Theory, Research and Practice. Lexington, MA: Lexington Books, 69-80.

Stein, E.J. (1971). Ego-resiliency, ego-control and risk taking in psychiatric patients. Dissertation Abstracts International, 30-B, 3010.

Stimson, G., Oppenheimer, E. and Thorley, A. (1978). Seven year follow-up of heroin addicts: drug use and outcome. *British Medical Journal,* I, 1190-1192.

Stirpe, T. (1996). Problem and Compulsive *Gambling* Workshop -- Literature Review. Toronto: Addiction Research Foundation.

Taber, J.I. (1985). Pathological *gambling*: The initial screening interview. *Journal of Gambling Behavior*, 1(1). 23-34.

Taber, J.I., McCormick, R.A. and Ramirez, L.F. (1987). The prevalence and impact of major life stressors among pathological gamblers. *International Journal of the Addictions*, 22(1), 44-48.

Taber, J.I., Russo, A.M. Adkins, B.J. and McCormick, R.A. (1986). Ego strength and achievement motivation in pathological gamblers. Journal of Gambling Behavior, 2(2), 69-80.

Thepaut, Y., Sakalaki, M. (1993) Approches theoriques du concept d'information. Applications a l'analyse des processus economiques et comportementaux. Elements d'une politique d'information. Παρίσι: C.N.R.S.

Thurstone L.L.(1928) Attitudes Can Be Measured. *American Journal of Sociology*. Vol.33.N4 . p. 529-554

Toneatto, T., Blitz-Miller, T., Calderwood, K., Dragonetti, R., & Tsanos, A. (1997). Cognitive distortions in heavy gambling. *Journal of Gambling Studies*, 13, 253-266.

Triandis, H. C. (1994). *Culture and Social Behavior.* New York: McGgaw-Hill.

Turkle Sh. (1997) Constructions and Reconstructions of the Self in Virtual Reality/Massachusetts Institute of Technology. *Idenity workshop.*

Young, K. S. (1997). What makes the Internet Addictive: potential explanations for pathological Internet use./*Paper presented at the 105th annual conference of the American Psychological Association,* August, Chicago, IL

Stuart, P. (1991) The hidden addiction. *Personnel Journal, 20*, 103-108.

Voikunski A. E. (1999). Group Playing in Internet. *Psychological Journal,* V 20, #1, p.126-132.

Volberg, R.A., & Abbott, M.W. (1994) Lifetime prevalence estimates of pathological gambling in New Zealand. International Journal ofEpidemiology, 23: 976-983.

Walker, M.B. (1992). Irrational thinking among slot machine players. *Journal of Gambling Studies*, 8(3), 245-261.

Walters, G. D. (1994a). The *gambling* lifestyle: Part I. Theory. Journal of *Gambling* Studies, 10, 159-182.

Walters, G. D. (1994b). The *gambling* lifestyle: Part II. Treatment. Journal of *Gambling* Studies, 10, 219-235.

Whiting, B. B., & Whiting, J. W. M. (1975). *Children of six cultures: A psycho-cultural* analysis. Cambridge: Harvard.

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

Wildman, R. W. (1997). *Gambling*: *An Attempt at an Integration.* Edmonton:Wynne Resources, Inc.Zimmerman, M.A., Meeland, T., and Krug, S.E. (1985). Measurement and structure of pathological *gambling* behavior. *Journal of Personality Assessment,* 49, 76-81.

Wynne, H., Smith, G., & Jacobs, D. (1996). *Adolescent gambling and problem gambling in Alberta.* A Report Prepared for the Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission. Edmonton, Alberta: Wynne Resources, Ltd.

Zhuravliov, A.L. (2007). Basic development tendencies of psychological research (in Russian). *Paper presented at the scientific conference of the Russian Academy of Psychological Science,* January, Moscow

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι

ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΑΡΘΡΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΗΣ ΠΑΘΟΛΟΓΙΚΗΣ ΕΝΑΣΧΟΛΗΣΗΣ ΜΕ ΤΑ ΤΥΧΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

The South Oaks Gambling Screen SOGS: A New Instrument for the Identification of Pathological Gamblers. Henry Lesieur and Sheila Blume. Am J Psychiatry 144:9, p1184-1188, Sept. 1987. A detailed description of the SOGS and how it was developed. The SOGS appears to be a valid, reliable screening instrument for the rapid screening of alcoholic, drug dependent and other patients for pathological gambling. Previous studies of substance-abusing inpatients had shown clear connections between various forms of substance abuse and the presence of pathological gambling. Other studies found a connection between prison populations and pathological gambling.

Pathological Gambling. Richard J. Rosenthal. Psychiatric Annals 22:2, p72-78, Feb. 1992. Pathological gambling is very similar in definition and symptoms to substance dependence. This article discusses the evolution of the DSM-IV criteria for diagnosing pathological gamblers. Various studies of pathological gamblers in treatment reveal that approximately 50 percent have histories of alcohol or drug abuse. In males, the disorder typically begins in adolescence. Females typically start gambling later in life, are more apt to be depressed, and gamble as a means of escaping the depression. It is not unusual for male gamblers to have a history of 20 to 30 years when they seek treatment, compared with three years for females.

Toward the Development of an Adolescent Gambling Problem Severity Scale. Ken Winters, Randy Stinchfield and Jayne Fulkerson. Journal of Gambling Studies, Vol. 9(1), p63-84, Spring 1993. This study describes the development and initial psychometric properties of an adolescent gambling problem severity measure adapted from a well-known adult measure, the South Oaks Gambling Screen (SOGS) (Lesieur & Blume, 1987). More than 1,100 older teenagers (ages 15 to 18) participated in this state-wide gambling survey. The study presents initial psychometric evidence for the SOGS-RA as a recent measure of gambling problem severity for older male adolescents.

Epidemiological Surveys of Pathological Gambling: Critique and Suggestions for Modification. Henry R. Lesieur. Journal of Gambling Studies, Vol. 10(4), p385-398, Winter 1994. This article discusses the inaccuracies presented in the epidemiological studies of problem and pathological gamblers due to fundamental flaws or biases. Lesieur speculates that these surveys seriously underestimate the extent of problem and pathological gambling, but concludes that there does not now exist a way to reliably estimate the number of pathological gamblers.

Pathological Gambling Among Adolescents: Massachusetts Gambling Screen (MAGS). Howard J. Shaffer, Richard LaBrie, Kathleen M. Scanlan and Thomas N. Cummings. Journal of Gambling Studies, Vol. 10(4), p339-362, Winter 1994. This article describes the Massachusetts Gambling Screen (MAGS), which was developed to gauge non-pathological and pathological gambling during a 5-to 10-minute survey and to document the first psychometric translation of DSM-IV pathological gambling criteria into a set of survey questions. More than 850 Boston suburban high school students were surveyed. The sample was not randomly selected and was predominantly (95-97 percent) white. The survey showed that the prevalence of gambling related

social and emotional problems was significantly greater for adolescent males than for females.

Gambling in Ontario: A Report from a General Population Survey on Gambling-Related Problems and Opinions. Jackie Ferris, Tania Stirpe and Anca Ialomiteanu. Addiction Research Foundation, Problem and Compulsive Gambling Project, Revised 1996. 1,030 Ontario adults were surveyed for this study, which found about 1 percent of the Ontario population with "serious gambling problems." Of particular interest in this study is the use of three different measures of gambling problems: the South Oaks Gambling Screen, the American Psychiatric Association's Diagnostic and Statistical Manual, Fourth Edition (DSM-IV), and the "Life Areas Problem Measure." All agreed on the 1 percent problem level.

Prevalence Studies of Problem Gambling in the United States. Rachel A. Volberg. Journal of Gambling Studies, Vol.12(2), p111-128, Summer 1996. This article summarizes the results of the prevalence studies that have been completed in the United States since 1980. The surveys indicate that problem and probable pathological gamblers are more likely to be male, under the age of 30, non-Caucasian and unmarried than the general population. They are also less likely to have completed high school and more likely to have started gambling at a significantly younger age. Volberg concludes that the SOGS is outdated and suggests that a variety of methods should be used in future research.

The Prevalence of Problem and Pathological Gambling: A Critical Analysis. Michael B. Walker and Mark G. Dickerson. Journal of Gambling Studies, Vol. 12(2), p 233-249, Summer 1996. This article discusses the author's belief in the inaccuracy of prevalence studies. The authors' criticisms are: 1) prevalence studies should measure the "current" rate rather than "lifetime" experience; and 2) the accuracy of the South Oaks Gambling Screen in determining a pathological gambler. Walker and Dickerson suggess that future research should comprise a detailed assessment of expenditures by product and develop profiles of the increasing level of risk of negative consequences of different levels of expenditure for each type of gambling.

Estimating the Prevalence of Adolescent Gambling Disorders: A Quantitative Synthesis and Guide Toward Standard Gambling Nomenclature. Howard J. Shaffer and Matthew N. Hall. Journal of Gambling Studies, Vol. 12(2), p 193-214, Summer 1996. This article discusses the variations in terminology and classifications used in past surveys of adolescent gambling that make comparisons of prevalence rates difficult. Shaffer and Hall suggest a 5-level generic rating system (ranging from "Level 0: Non Gambling" to" Level 4: Impaired Gambler who Displays Willingness to Enter Treatment") for use in future studies. They contend that as the consistency and clarity of gambling screens improve, researchers will be better able to identify those in need of intervention.

Psychological Characteristics of Volunteers in Studies on Gambling. Robert Ladouceur, Caroline Arsenault, Dominique Dubé, Mark H. Freeston, Christian Jacques. Journal of Gambling Studies, Vol.13(1), p69-84, Spring, 1997. The authors used a newspaper ad to solicit volunteers for a study of gambling and compared the results to a general problem gambling prevalence study in the Province of Quebec. The volunteer group had more than 24 times the rate of "probable pathological gambling" (as measured by the South Oaks Gambling Screen) than was found using a random sample. These results suggest the need for extreme caution when evaluating measures of problem gambling obtained by using a self-selected group or a survey with a low response rate. The probable pathological gamblers reported much higher rates of poor psychosocial functioning than did the rest of the population. Interestingly, the psychosocial functioning of those with SOGS scores of 3 or 4 (often labeled as "potential pathological gamblers") was statistically indistinguishable from that of nongamblers.

The Maroondah Assessment Profile for Problem Gambling (G-MAP?): A New Direction in

Problem Gambling Counseling. Tim Loughnan, Mark Pierce & Anastasia Sagris. 10th International Conference on Gambling and Risk-Taking, Montreal. June 1997. This paper describes the development and use of the Maroondah Assessment Profile for Problem Gambling (G-MAP), for the assessment and treatment of gambling problems. The G-MAP is designed to provide a map of relevant treatment issues to assist in the planning of individualized, cost effective treatment for people with gambling problems. Developed by three psychologists, the G-MAP is currently in a developmental phase and further research on its reliability and validity is underway.

Prevalence Estimates of Adolescent Gambling: A Comparison of the SOGS-RA, DSM-IV-J, and the G. A. 20 Questions. Jeffrey L. Derevensky & Rina Gupta. 10th International Conference on Gambling and Risk-Taking, Montreal. McGill University, Montreal, June, 1997. The gambling behaviors of 980 adolescents were examined using three measures, the SOGS-RA, DSM-IV-J, and the Gamblers Anonymous 20 (G. A. 20) Questions. The DSM-IV-J was found to be the most conservative measure identifying 3.4 percent of the population as problem/pathological gamblers while the SOGS-RA identified 5.3 percent and the G. A. 20 Questions identified six percent of adolescents as experiencing a serious gambling-related problem. Males continue to engage in gambling activities to a greater degree than females, and all three measures found more males exhibiting gambling related problems than females.

Brief Manual for Use of the Diagnostic Interview for Gambling Severity (DIGS). Ken Winter, Sheila Specker, Randy Stinchfield. Department of Psychiatry, University of Minnesota, Minneapolis, MN. July, 1997. A detailed explanation of the Diagnostic Interview for Gambling Severity (DIGS), a tool used to make a DSM-IV diagnosis of pathological gambling (current and historical), as well as to assess other functioning including demographics, treatment history, mental health status and other impulse-related problems. This manual includes the DIGS's background, administration techniques and recommendations, a discussion of its psychometric results including reliability/validity and the worksheet used for scoring results attained from the DSM-IV: Compulsive Gambling Interview. The preliminary evaluation of the DIGS shows it to be an appropriate measure of pathological gambling.

The Lie/Bet Questionnaire for Screening Pathological Gamblers. Edward E. Johnson, Robert Hamer, Rena M. Nora, Benito Tan, Norman Eisenstein and Charles Engelhart. Psychological Reports 80, p83-88, 1997. The authors devised a two-question screener for pathological gambling by identifying the DSM-IV criteria which best distinguished problem from non-problem gamblers. The two questions ("Have you ever felt the need to bet more and more money?" and "Have you ever had to lie to people important to you about how much you gambled?") were found to correctly classify pathological gamblers 99 percent of the time and non-pathological gamblers 91 percent of the time. While this tool may have value for quick clinical screens, in the general population the number of false positive results will overwhelm the number of true positive results.

The Canadian Problem Gambling Index: Final Report. Jackie Ferris and Harold Wynne. Canadian Centre on Substance Abuse. February 19, 2001. This report provides an overview of the Canadian Problem Gambling Index (CPGI), a new instrument for the measurement of problem gambling in general population surveys. Compared to instruments such as the SOGS and DSM-IV, the CPGI includes more indicators of the social and environmental context of problem gambling. Prevalence rates for pathological gambling as measured by the CPGI and DSM-IV were found to be similar, while a higher rate was obtained using SOGS. However, the CPGI obtained higher rates for those considered to be at risk of a gambling program than the other two instruments. The CPGI consists of 31 items, nine of which are scored to provide prevalence information.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ

Ανασκόπηση ιστοσελίδων σχετικών με τα στοιχήματα, τις εθνικές λοταρίες και τα τυχερά παιχνίδια στο Διαδίκτυο

Παρακάτω παρουσιάζονται ιστοσελίδες όπου στην κεντρική σελίδα δεν βρέθηκε αναφορά για υπεύθυνη ή προβληματική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια.

1. http://www.sport-betting-links.com/index.html
2. http://www.soccerways.com/ Soccerways.com - Your source to beat the bookies
3. Olbg.co.uk - Free Tipster Competition
4. http://www.online-betting-guide.co.uk/
5. http://www.absoluteodds.com/default.aspx?pid=862 - AbsoluteOdds - Free betting tips
6. http://www.football-data.co.uk/greecem.php - Football-Data – Results,Odds,Tipsters
7. http://www.punterslounge.com/ - Punters Lounge - Betting forum
8. http://www.bettingadvice.com/ - Bettingadvice.com - Big sportsbetting site with daily analysis from various leagues and sports, and a very busy forum.

Μερικά από τα θεωρούμενα ως τα αρχαιότερα (από '95-'96) και μεγαλύτερα καζίνο on-line:

9. www.intercasino.com/
10. www.casino-on-net.com
11. www.goldenpalace.com
12. www.thehuncasino.com

ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥ ΙΣΤΟΧΩΡΟΥ ΓΙΑ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ ΜΕ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΤΥΧΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

13. http://www.sportaction.gr/
14. http://www.opap.gr/
15. http://www.pamestihima.gr/
16. http://www.sportdog.gr/ - Αθλητική ενημέρωση
17. http://www.helleniccasinonews.com/ ΕΤΠ στο Διαδίκτυο/Διαδικτυακά Παιχνίδια/Καζίνο στα Ελληνικά
18. http://www.greekcasinoguide.net/ Καζίνο στο Ελληνικό Διαδίκτυο - Παρουσιάσεις Καζίνο
19. http://www.casinoclub.com/GR -CASINOCLUB

Μερικά από τα καζίνα on-line που υποστηρίζουν και την ελληνική γλώσσα:

20. www.casino-freesoftware.com/greekcasino/
21. www.casinonordic.com/greek/
22. www.21-blackjack-casino.com/greek/
23. www.wantowin.com/

24. www.videopokerclassic.com/~8697fu/indexgre.php
25. www.casino-glamour.com/greek/index.htm
26. www.casinotreasure.com/%7E1e3u/greek/
27. www.casinolux.com/~1415/greek/index.shtml
28. www.casinoelegance.com/
29. www.casinofantasy.com/
30. http://www.world-lotteries.org/ - World Lottery Association
31. http://www.easg.org - European Association for the Study of Gambling (EASG)

Αφρική

32. http://www.aaslotteries.org/fr/index.html - African Association of State Lotteries

Ασία

33. http://www.asiapacific-lotteries.com - Ασιατικός Ειρηνικός Οργανισμός Λοττεριών
APLA, Asia Pacific Lottery Association

Europe

34. http://www.european-lotteries.org - EL, European State Lotteries and Toto Association

Ibero-America

35. www.cibelae.com - CIBELAE, Corporación Iberoamericana de Loterías y Apuestas del Estado

North America

36. www.naspl.org - NASPL, North American Association of State and Provincial Lotteries

37. http://www.european-lotteries.org/

38. https://www.european-lotteries.org/communication/pathology.php

39. http://www.kratika-laxeia.gr/

ΔΙΕΘΝΕΣ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ ΜΕ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΑ

40. http://www.bethelp.com/index.asp - BETHELP.COM - ONLINE Πύλη Στοιχημάτων ποδοσφαίρου
41. Limso.net - Your betting guide to europe soccer

42. http://www.limso.net/

43. http://www.freebetting.net -**FreeBetting** – Οδηγός online αθλητικών στοιχημάτων

44. http://www.sportsinteraction.com

45. Blackjack Ball Room
http://www.blackjackballroom.com/help/responsiblegambling.asp

International Research Links
46. Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission (AADAC)
(http://corp.aadac.com/)

47. Alberta Gaming Research Institute (AGRI)
(http://www.abgaminginstitute.ualberta.ca/)

48. Auckland University of Technology Gambling Research Centre
(http://www.aut.ac.nz/research/research_institutes/niphmhr/gambling_research_centre/)

49. http://www.education.mcgill.ca/gambling/ - International Centre for Youth Gambling Problems and High Risk Behaviors (McGill University, Canada)

50. http://ess.ntu.ac.uk/content.asp?section=divisionstaff&div=11 - International Gaming Research Unit, Nottingham Trent University (UK)

51. http://www.gamcare.org.uk/ - GamCare (UK)

52. http://gaming.unlv.edu/ - Gaming Studies Research Center, University of Nevada, Las Vegas

53. http://www.unr.edu/gaming/index.asp - Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, Reno (University of Nevada)

54. http://www.ncpgambling.org/ - National Council on Problem Gambling Inc. (US)

55. http://www.ncrg.org/ National Center for Responsible Gaming (US)

56. http://www.gamblingresearch.org/welcome.sz - Ontario Problem Gambling Research Center

57. http://web2.uwindsor.ca/pgrg/index.htm - Problem Gambling Research Group, University of Windsor (Canada)

58. http://www.responsiblegambling.org/ - Responsible Gambling Council, Ontario

59. http://www.gamblersanonymous.org - Gamblers Anonymous

60. http://www.ncpgambling.org/about/ - National Council on Problem Gambling

61. http://www.gamcare.org.uk/ - GamCare

62. http://www.igcouncil.org/press.php?id=75 - Helping Hand/IGC

http://www.gamblingconcern.co.uk/index.htm - London: Gambling Concern

63. http://www.gam-anon.org/ - Gam-Anon
64. http://www.igcouncil.org/ - Interactive Gaming Council

Filtering programs

65. http://www.cyberpatrol.com/ - Cyberpatrol.
66. http://www.gamblock.com/ - Gamblock
67. http://www.surfcontrol.com/ - Safekids Surfcontrol
68. http://www.surfcontrol.com/ - Solidoak
69. .http://www.cybersitter.com/cybinfo.ht
70. http://www.netnanny.com/ - Netnanny

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙΙ

ΛΙΣΤΑ ΣΤΑΣΕΩΝ ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΣΤΑ ΧΡΗΜΑΤΑ

		Μέσος όρος		Std. Deviation
	ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ	Statistic	Std. Error	Statistic
1.	Αν κάποιος διαθέτει χρήματα, τότε έχει και υψηλό status	2.50	.228	.855
2.	**Για να έχω αυτοεπιβεβαίωση είναι σημαντικό να βγάζω πολλά χρήματα**	1.57	.173	.646
3.	**Το χρήμα είναι κακό**	9.93	.438	1.639
4.	Με το χρήμα μπορεί κανείς αγοράζει τα πάντα	2.21	.639	2.392
5.	Μου αρέσει να αγοράζω ακριβά πράγματα	2.93	.322	1.207
6.	Μου είναι αδιάφορο να διαθέτω χρήματα	7.43	.441	1.651
7.	Μου αρέσει να μετράω χρήματα	3.86	.762	2.852
8.	**Τα χρήματα είναι το καλύτερο δώρο**	2.14	.254	.949
9.	Μου αρέσει να αγοράζω πολλά και φτηνά πράγματα	4.36	.676	2.530
10.	**Είμαι ευτυχισμένος και χωρίς να έχω χρήματα**	9.57	.309	1.158
11.	Η έλλειψη χρημάτων για πολύ καιρό επηρεάζει αρνητικά την ψυχολογία μου	3.71	.766	2.867
12.	Οι σχέσεις των ανθρώπων διαμορφώνονται ανάλογα με την οικονομική τους κατάσταση	3.29	.683	2.555
13.	Μπορώ να τρέφομαι σωστά ανεξάρτητα από το πόσα χρήματα διαθέτω	7.36	.341	1.277
14.	**Προτιμώ να δουλεύω για κάποιον σκοπό παρά για χρήματα**	8.50	.374	1.401
15.	Τα χρήματα είναι απλά μέσον για απόκτηση αγαθών	5.14	.710	2.656
16.	**Η ύπαρξη χρημάτων ανεβάζει την διάθεση μου**	2.57	.202	.756
17.	Θέλεις να χάσεις ένα φίλο; Δάνεισε του χρήματα	6.71	.841	3.148
18.	Ο πλούσιος άνθρωπος πρέπει να είναι έξυπνος	3.14	.533	1.994
19.	Οι σκέψεις για χρήματα μου προκαλούν ένταση	7.71	.624	2.335
20.	Η δόξα συνοδεύεται με χρήματα	2.57	.477	1.785
21.	Μιας χήρας που έχει χρήματα, όλοι της είναι συγγενείς	2.57	.291	1.089
22.	Μ αρέσει να μιλάω για χρήματα	2.50	.359	1.345
23.	Εύκολα μπορώ να ξοδεύω χρήματα για ασήμαντα πράγματα	5.14	.670	2.507
24.	Κάλλιο πέντε και στο χέρι, παρά δέκα και καρτέρι	4.00	.480	1.797
25.	Η ύπαρξη χρημάτων βοηθάει να συντηρεί κανείς την υγεία του σε καλή κατάσταση	2.79	.334	1.251
26.	Η φτώχεια φέρνει γκρίνια	3.36	.643	2.405
27.	**Η επιθυμία να βγάλω χρήματα με προκαλεί να ρισκάρω**	2.29	.266	.994
28.	Η επένδυση χρημάτων σε ακίνητο/α ή αγορά διάφορων πραγμάτων ενδυναμώνει την αίσθηση αυτοπραγμάτωσης	2.21	.214	.802
29.	Όταν χάνω τον έλεγχο της οικονομικής μου κατάστασης, μπορώ να κάνω απρόβλεπτες	3.00	.663	2.481

	πράξεις			
30.	**Όποιος δανείζει χρήματα, δανείζει έχθρα**	8.64	.248	.929
31.	Όταν η φτώχεια μπαίνει από την πόρτα, ο έρωτας φεύγει από το παράθυρο	3.86	.710	2.656
32.	Τα χρήματα προσφέρουν καλή διασκέδαση	2.79	.239	.893
33.	Μου αρέσει να κάνω προϋπολογισμούς με κάθε λεπτομέρεια	3.21	.622	2.326
34.	Άλλοι κοιτούν και σκάνε και άλλοι τρώνε και σκάνε	5.00	.726	2.717
35.	Τα χρήματα αποτελούν το μοναδικό μέσον για να ισχυροποιήσει κανείς τη θέση του στην κοινωνία	2.93	.848	3.174
36.	**Όταν έχω χρήματα, αυτό επηρεάζει θετικά την αντίληψη μου για τον εαυτό μου**	2.57	.272	1.016
37.	Σε εξόδους προτιμώ να μην πληρώνω για άλλους	4.36	.862	3.225
38.	Στεναχωριέμαι όταν ξοδεύω περισσότερα από αυτά που υπολόγισα	3.64	.716	2.678
39.	**Οι γονείς με έχουν μάθει να σέβομαι τα χρήματα**	3.07	.355	1.328
40.	Στις μετακινήσεις μου αποφεύγω να ξοδεύω χρήματα	4.14	.797	2.983
41.	Όταν δεν έχω χρήματα νιώθω μελαγχολία	3.36	.782	2.925
42.	**Στα χρήματα δίνεται μεγαλύτερη αξία από αυτή που έχουν στην πραγματικότητα**	8.57	.359	1.342
43.	Παντρεύεται και η πιο άσχημη γυναίκα όταν έχει χρήματα	3.07	.835	3.125
44.	**Τα χρήματα είναι βρώμικα**	10.29	.244	.914
45.	Μ αρέσει να δίνω δανεικά χρήματα σε φίλους	6.43	.644	2.409
46.	Τα χρήματα φέρνει την ελευθερία	2.14	.390	1.460
47.	Πάντα έχω φυλαγμένα χρήματα	1.71	.221	.825
48.	Τα δανεικά φορέματα ποτέ δεν κάθονται καλά	4.64	.738	2.763
49.	Τα χρήματα δεν μυρίζουν	3.21	.576	2.155
50.	Τα χρήματα μπορεί να επηρεάσουν αρνητικά τις σχέσεις μεταξύ ανθρώπων	7.93	.579	2.165
51.	Όποιος έχει χρήματα έχει εξουσία	1.79	.381	1.424

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ IV

SOUTH OAKS GAMBLING SCREEN (SOGS)

http://www.stopgamblingnow.com/sogs_print.htm

Name:
Date:

1. Please indicate which of the following types of gambling you have done in your lifetime. For each type, mark one answer: **"Not at All," "Less than Once a Week"**, or "Once a Week or More."

Please Check one answer for each statement:	Not at All	Less than Once a Week	Once a Week or More
a. Played cards for money.			
b. Bet on horses, dogs, or other animals (at OTB, the track, or with a bookie).			
c. Bet on sports (parlay cards, with bookie, at Jai Alai.			
d. Played dice games, including craps, over and under or other dice games.			
e. Went to casinos (legal or otherwise).			
f. Played the numbers or bet on lotteries.			
g. Played bingo.			
h. Played the stock and/or commodities market.			
i. Played slot machines, poker machines, or other gambling machines.			
j. Bowled, shot pool, played golf, or some other game of skill for money.			
k. Played pull tabs or "paper" games other than lotteries.			
l.Some form of gambling not listed above (please specify):			

2. What is the largest amount of money you have ever gambled with on any one-day?

_____ Never Gambled
_____ $ 1.00 or less
_____ More than $1.00 up to $10.00
_____ More than $10.00 up to 100.00
_____ More than $100.00 up to $1,000
_____ More than $1,000 up to $10,000
_____ More than $10,000

3. Check which of the following people in your life has (or had) a gambling problem.

_____ Father
_____ Mother
_____ Brother/Sister
_____ My spouse/partner
_____ My child(ren)
_____ Another relative
_____ A Friend or someone important in my life

4. When you gamble, how often do you go back another day to win back money you have lost?

_____ Never _____ Most of the time
_____ Some of the time _____ Every time that I lose (less than half of time I lose).

5. Have you ever claimed to be winning money gambling, but weren't really? In fact you lost?
_____ Never
_____ Yes, less than half the time I lost
_____ Yes, most of the time

6. Do you feel you have ever had a problem with betting or money gambling?
_____ No _____ Yes_____ Yes, in the past, but not now.

7. Did you ever gamble more than you intended to?
_____ Yes _____No

8. Have people criticized your betting or told you that you had a problem, regardless of whether or not you thought it was true?
_____ Yes _____No
9. Have you ever felt guilty about the way you gamble, or what happens when you gamble?
_____ Yes _____No
10. Have you ever felt like you would like to stop betting money on gambling, but did not think that you could?
_____ Yes _____No
11. Have you ever hidden betting slips, lottery tickets, gambling money, IOUs, or other signs of betting or gambling from your spouse, children or other important people in your life?
_____ Yes _____No

12. Have you ever argued with people you live with over how you handle money
_____ Yes _____No

13. (If you answered "yes": to question 12) Have money arguments ever centered on your
gambling?
_____ Yes _____No

14. Have you ever borrowed from someone and not paid them back as a result of your gambling?
_____ Yes_____No

15. Have you ever lost time from work (or school) due to betting money or gambling?
_____ Yes_____No

16. If you borrowed money to gamble or to pay gambling debts, who or where did you borrow
from (check "Yes" or "No" for each):
a. From household money _____ Yes _____No
b. From your spouse/partner _____Yes _____No

c. From relatives or in-laws _____Yes _____No
d. From banks, loan companies, or credit unions _____ Yes _____No
e. From credit cards _____ Yes _____No
f.From loan sharks _____ Yes _____No
g. You cashed in stocks, bonds or other securities _____ Yes _____No
h. You sold personal or family property _____ Yes _____No
i. You borrowed on your checking accounts (passed bad checks)
_____ Yes _____No
j. You have (had) a credit line with a bookie _____ Yes _____No
k. You have (had) a credit line with a casino _____ Yes _____No

SOUTH OAKS GAMBLING SCREEN-SCORE SHEET

Scores on the SOGS are determined by scoring one point for each question that shows the "at risk" response indicated and adding the total points.
Question 1 Not counted
Question 2 Not counted
Question 3 Not counted
Question 4 _____ Most of the time I lose, or Yes, every time I lose
Question 5 _____ Yes, less than half the time I lose or Yes, most of the time
Question 6 _____ Yes, in the past but not now or Yes
Question 7 _____ Yes
Question 8 _____ Yes
Question 9 _____ Yes
Question 10_____ Yes
Question 11_____ Yes
Question 12 Not counted
Question 13_____ Yes
Question 14_____ Yes
Question 15_____ Yes
Question 16a_____ Yes
Question 16b_____ Yes
Question 16c_____ Yes
Question 16d_____ Yes
Question 16e_____ Yes
Question 16f_____ Yes
Question 16g_____ Yes
Question 16h_____ Yes
Question 16i_____ Yes
Question 16j Not counted
Question 16k Not counted

TOTAL: _____
(maximum score = 20)
Interpreting the score:
0 No problem with gambling
1-4 Some problems with gambling
5 or more Probable Pathological Gambler

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ V

Πρωτόκολλο συνέντευξης

21. Ημερομηνία _____
22. Φύλο: άνδρας _____ γυναίκα _____
23. Ηλικία _____
24. Οικογενειακή κατάσταση _____
25. Έχετε παιδιά; Ναι _____ Όχι _____
26. Έχετε γονείς; Ναι _____ Όχι_____
27. Μόρφωση _____
28. Εργάζεστε; _____

Ι. Ερωτήσεις για την παικτική διαδικασία:

1. Ποιά τυχερά παιχνίδια παίζετε;
   _____
2. Ποσό καιρό παίζετε;_____
3. Πόσο συχνά ; _____
4. Πρώτη φορά πιο τυχερό παιχνίδι παίξατε;
   _____
5. Πως ήταν πρώτη φορά; Τι εντυπώσεις είχατε;
   _____
6. Κερδίσατε ή χάσατε;_____
7. Θυμάστε πως αισθανόσασταν;_____
8. Πιο ήταν το μεγαλύτερο κέρδος;
   _____
9. Το μεγαλύτερο ποσό που έχετε χάσει ήταν σημαντικό για σας;_____
10. Στεναχωριέστε όταν χάνετε κάποιο σημαντικό για σας ποσό;
    _____
11. Πόσες μέρες σκέφτεστε χρήματα που χάσατε; _____
12. Έχετε θέσει ποτέ όρια χρόνου που θα παίξετε πριν το παιχνίδι;Ναι __ Όχι __
13. Πόσες φορές καταφέρατε να παραμείνετε μέσα στα όρια;
    _____
14. Πριν το παιχνίδι, έχετε θέσει ποτέ όρια στο χρηματικό ποσό που θα παίξετε;
    Ναι ___ Όχι ___
15. Πόσες φορές καταφέρατε να παραμείνετε μέσα στα όρια;
    _____
16. Όταν έχετε φτάσει στα όρια που θέσατε εκ των προτέρων και οι άλλοι γύρω σας συνεχίζουν να παίζουν, πώς νιώθετε;
    _____
17. Στα παιχνίδια που έχουν κάποιο χρόνο αναμονής ως την κλήρωση (στοίχημα, λαχείο κτλ), πόσο έντονα σκέφτεστε την κλήρωση;
    _____
18. Έχετε άγχος ως την κλήρωση; Ναι ___ Όχι ___
19. Συνειδητοποιείτε ότι το άγχος αυτό προέρχεται από την αναμονή των αποτελεσμάτων του τυχερού παιχνιδιού; Ναι ___ Όχι ___

20. Χρησιμοποιείτε γούρια στα τυχερά παιχνίδια; Ναι ___ Όχι ___
21. Περιγράψτε, ποιο είναι το δικό σας γούρι;
_____
22. Όταν παίζετε τυχερά παιχνίδια νιώθετε ότι έχετε αντιπάλους; Ναι ___ Όχι ___
23. Αν ναι, ποιους νιώθετε ως αντίπαλους;
το καζίνο _____ τον εαυτό σας ____
τον υπολογιστή _____ κοινωνία ____
τον ΟΠΑΠ _____ άλλο (περιγράψτε) _____
24. Προτιμάτε να παίζετε; μόνος/η σας _____ ή με παρέα _____
25. Από τότε που αρχίσατε να ασχολείστε με τυχερά παιχνίδια, έχει αλλάξει η παρέα σας; Ναι ___Όχι__
26. Αν υπήρχε κάποια "ηλεκτρονική κάρτα" που θα συμπληρώνατε στην αρχή του παιχνιδιού και σε αυτή θα δηλώνατε το ποσό χρημάτων που θέλετε να παίξετε, κι αν φθάνατε στο όριο να υπήρχε ειδοποίηση ότι πρέπει να σταματήσετε το παιχνίδι, θα την χρησιμοποιούσατε; Ναι___ Όχι____
27. Αν παίζετε περισσότερα χρήματα από αυτά που σχεδιάζατε, το καταλαβαίνετε χωρίς να σας το πει κάποιος άλλος; Ναι ____Όχι ____
28. Αν παίζετε περισσότερα χρήματα από αυτά που σχεδιάζατε, θα θέλατε να σας ειδοποιήσουν για αυτό ώστε να σταματήσετε για εκείνη την ημέρα; Ναι ____Όχι ____
29. Έχετε καταναλώσει ποτέ αλκοόλ κατά την διάρκεια τυχερών παιχνιδιών; Ναι ___Όχι ___
30. Αν ναι, έχετε παρατηρήσει αν στοιχηματίζετε περισσότερα χρήματα; ____ λιγότερα; ____ το ίδιο; ____
31. Πιστεύετε ότι υπάρχουν συστήματα που βοηθούν ώστε να νικάει κανείς; Ναι __ Όχι ___
32. Εσείς έχετε χρησιμοποιήσει κάποιο από αυτά τα συστήματα; Ναι ___Όχι ___
33. Η ενασχόληση με τυχερά παιχνίδια έχει επηρεάσει την προσωπική σας ζωή; θετικά; _____ αρνητικά; _____ καθόλου; _____
34. Ασχολείστε στον ελεύθερο σας χρόνο περισσότερο με τυχερά παιχνίδια παρά με άλλες δραστηριότητες; Ναι ___Όχι ___
35. Στοιχηματίζετε στα τυχερά παιχνίδια περισσότερα χρήματα από ότι σας επιτρέπει το εισόδημα σας; Ναι ___Όχι ___
36. Έχετε φαντασιώσεις νίκης στα τυχερά παιχνίδια;
37. Αν ήσασταν σίγουρος ότι δεν υπάρχει δυνατότητα να επηρεάσετε τα τυχερά παιχνίδια θα παίζατε λιγότερο; Ναι ___Όχι ___
38. Καταγράψτε ποια συναισθήματα και σκέψεις βιώνετε κατά το παιχνίδι; (Ένταση, ανησυχία, αδιαφορία, ευφορία κτλ)

_____
(Ελπίδα για νίκη, αμφισβήτηση για επιτυχία, επιθυμία επιρροής του αποτελέσματος με τη σκέψη)

_____
Άλλο (περιγράψτε)

_____

ΙΙ. Ερωτήσεις και συζήτηση για τα κίνητρα και την διαφήμιση

1. Περιβάλλον: από που προέρχονται τα κίνητρα για το παιχνίδι;
Οικογένεια _____
Παρέα _____

Διαφήμιση _____
Τηλεόραση _____
Τύπος _____
Άλλο (περιγράψτε)

_____

2. Θυμηθείτε, παρακαλώ, ποια ήταν η αιτία για να παίξετε;

_____

(Επιθυμία για διασκέδαση, έντονη συγκίνηση, ρίσκο, ένταση, ανάγκη χρημάτων, απλά για παρέα κλπ.) _____

3. Έχετε βιώσει κάποια συναισθηματική κατάσταση που σας ώθησε να παίξετε;
Στεναχώρια_____ Άλλο (περιγράψτε)

_____

Χαρά _____
Μοναξιά _____

4. Η θετική διαφήμιση σας επηρεάζει να στοιχηματίσετε περισσότερα;_____
5. Συζήτηση για τους παράγοντες που ωθούν προς την ΕΤΠ

_____

_____

ΙΙΙ. Ερωτήσεις και συζήτηση για μέτρα προστασίας κατά της υπερβολικής ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια

1. Τι στάση έχει η ευρύτερη κοινωνία προς τα τυχερά παιχνίδια γενικότερα;

_____

2. Όταν κάποιος παρουσιάζει προβλήματα από την υπερβολική ενασχόληση, τον κριτικάρουν;

Ναι ___Όχι ___

3. Τι στάση έχει η κοινωνία προς τον προβληματικό παίκτη;

_____

4. Τι φταίει όταν κάποιος γίνεται προβληματικός παίκτης;

_____

(παίζει ρόλο ο χαρακτήρας, οι στάσεις, οι αξίες του καθενός;)_____

5. Κατά την γνώμη σας τι θα μπορούσε να προστατέψει τους παίκτες από τα προβλήματα;

_____

_____

6. Πόσο αποτελεσματικά είναι κατά την γνώμη σας τα παρακάτω μέτρα και δράσεις;

(1- καθόλου αποτελεσματικό 2- λίγο αποτελεσματικό 3- μέτρια αποτελεσματικό 4 –πολύ αποτελεσματικό)

1) Μήνυμα: "Παρακαλώ, παίξε υπεύθυνα" .... 1 ..2 ..3...4
2) Τηλ. γραμμή βοήθειας, η οποία θα λειτουργεί 24 ώρες την εβδομάδα ..... 1 ..2 ..3...4
3) Τα ΜΜΕ πρέπει να αναφέρουν την απαγόρευση τυχερών παιχνιδιών για ανήλικους ..... 1...2....3...4
4) Στο σχολικό πρόγραμμα πρέπει να ενταχθούν μαθήματα για τα προβλήματα εξάρτησης από τυχερά παιχνίδια ..... 1...2....3...4
5) Δημιουργία κέντρων υποστήριξης παθολογικών παικτών... 1...2....3...4

6) Στα μηχανήματα τυχερών παιχνιδιών πρέπει να υπάρχουν ενδείξεις για τον χρόνο και τα χρήματα που ξοδεύει ο παίκτης .....1...2....3...4
7) Στα καζίνα πρέπει να υπάρχουν ρολόγια, έτσι ώστε οι παίκτες να μην χάνουν την αίσθηση του χρόνου .....1...2....3...4
8) Να μην επιτρέπεται η είσοδος παθολογικών παικτών στα καζίνα, εφόσον έχουν καταθέσει οι ίδιοι σχετικό αίτημα ..... 1...2....3...4

IV. Συζήτηση για τα χαρακτηριστικά των τυχερών παιχνιδιών

1. Πια θεωρείς ότι είναι τα θετικά χαρακτηριστικά των τυχερών παιχνιδιών;

_____

_____

_____

2. Κλίμακα: χαρακτηριστικά από 1- καθόλου θετικά έως 10 πάρα πολύ θετικά

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ρίσκο										
κέρδος										
ευφορία										
επανάληψη										
διασκέδαση										

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ VI

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Το παρακάτω ερωτηματολόγιο αποτελεί μέρος έρευνας που αφορά στην οικογένεια και πιο συγκεκριμένα, στους ρόλους και τις σχέσεις που αναπτύσσονται ανάμεσα στα μέλη της οικογένειας και στις στάσεις προς οικονομικά ζητήματα και προς τυχερά παιχνίδια.
Στο ερωτηματολόγιο δεν υπάρχουν σωστές ή λανθασμένες απαντήσεις.
Το ερωτηματολόγιο είναι ανώνυμο - μην γράψετε το όνομά σας.
Παρακαλούμε να διαβάσετε προσεκτικά την κάθε ερώτηση και να απαντήσετε σε όλες τις ερωτήσεις. Συμπληρώστε τα κενά με ένα **"x"**. ***Σας ευχαριστούμε για τη συνεργασία.***

I)

1 Φύλο: Άνδρας _____
Γυναίκα _____
2. Ηλικία (σε έτη): _____
3 Τόπος μόνιμης κατοικίας:
Πόλη ____
Κοινότητα ____
4. Οικογενειακή κατάσταση:
4α) Παντρεμένος/η ____
4β)Ανύπαντρος/η ____
4γ) Ο/Η Σύντροφος (σχέση) _____
4δ) Σε διάσταση ____
4ε) Διαζευγμένος/η ____
4ζ) Χήρος/α ____
5. Έχετε παιδιά; Ναι ___ Όχι___
5α) Πόσα: ____
5β) Ηλικία ___,____,_____
5γ) Με τι ασχολούνται;
Μαθητής__ Φοιτητής___ εργάζεται___δεν εργάζεται___
Μαθητής__ Φοιτητής___ εργάζεται___δεν εργάζεται___
Μαθητής__ Φοιτητής___ εργάζεται___δεν εργάζεται___
5δ) Μένουν μαζί σας τα παιδιά σας; Ναι ___ Όχι_____

6. Έχετε γονείς; Ναι ___ Όχι___
6α) Οικογενειακή κατάσταση γονέων (είτε είναι εν ζωή είτε όχι):
6β) Παντρεμένοι _____
6γ) Σε διάσταση _____
6δ) Διαζευγμένοι _____
6ε) Χήρος/α _____
7. Οι γονείς μένουν (ή μείνανε) μαζί σας;
Ναι ___ Όχι___
8. Εργάζονται οι γονείς σας;
Ναι ___ Όχι___
9. Εσείς εργάζεστε; Ναι ___ Όχι___
9α) Αν Ναι, 5 μέρες την εβδομάδα _____
9β) Μερικές ώρες την εβδομάδα _____
9γ) Εποχική εργασία _____
9δ) Οικογενειακή επιχείρηση _____
10. Το μηναίο εισόδημά σας είναι:
έως 700 Ευρώ _____
έως 1500 Ευρώ _____
έως 3000 Ευρώ _____
έως 6000 Ευρώ _____
περισσότερα από 6001 Ευρώ _____

11. Τι εκπαίδευση έχουν οι παρακάτω αναφερόμενοι;

	Γυμνάσιο			Λύκειο			Ανώτερη Σχολή			Ανώτατη Σχολή		
Ο/Η Σύζυγος (Ο/Η Σύντροφος)												
Μητέρα												
Πατέρας												
Παιδιά (1) (2) (3)	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Εσείς												

II)

12. Ποιοι θεωρείτε ότι είναι οι πιο σημαντικοί άνθρωποι στη ζωή σας; Σημειώστε ποιοι από την παρακάτω λίστα είναι κοντά σε σας και με ποιους είστε στενά συνδεδεμένος, ανεξάρτητα αν τη δεδομένη στιγμή είναι δίπλα σας ή όχι για διάφορους λόγους (μετακόμιση σε άλλη πόλη, χώρα, θάνατος κτλ.)

	γονείς	παιδιά	αδέλφια	άλλοι συγγενείς	παππούδες γιαγιάδες	ο/η σύζυγος	ο/η σύντροφος	φίλοι	γνωστοί	συνεργάτες
Πολύ κοντά										
Αρκετά										

κοντά										
Κοντά										
Αρκετά μακριά										
Πολύ μακριά										

13. Πόσο συχνά επικοινωνείτε με τα ακόλουθα πρόσωπα;

	γονείς	παιδιά	αδέλφια	άλλοι συγγενείς	παππούδες γιαγιάδες	ο/η σύζυγος	ο/η σύντροφος	φίλοι	γνωστοί	συνεργάτες
Κάθε μέρα										
1 ή 2 φορές την εβδομάδα										
Μια φορά στις 15 μέρες										
Μια φορά τον μήνα										
Μια φορά στους 6/12 μήνες										

14. Σημειώσετε τον λόγο επικοινωνίας με τα ακόλουθα πρόσωπα (είτε είναι εν ζωή είτε όχι).

	γονείς	παιδιά	αδέλφια	άλλοι συγγενείς	παππούδες γιαγιάδες	ο/η σύζυγος	ο/η σύντροφος	φίλοι	γνωστοί	συνεργάτες
Αγάπη										
Φροντίδα										
Φιλία										
Υποχρέωση										
Ανάγκη										

Οι ερωτήσεις που ακολουθούν αφορούν την καθημερινή ζωή. Σας ζητάμε να σημειώσετε με αριθμούς την προτίμηση σας, σε ποιον θα απευθυνόσασταν πρώτα για βοήθεια. Δηλαδή, με τον αριθμό 1 σημειώστε το πρόσωπο από το οποίο ζητάτε βοήθεια πιο συχνά ή το πρόσωπο που σας βοηθάει πιο συχνά, με τον αριθμό 2, το πρόσωπο στο οποίο απευθύνεστε λιγότερο συχνά, με τον αριθμό 3, το πρόσωπο στο οποίο απευθύνεστε πιο σπάνια από τα προηγούμενα κτλ. Συμπληρώστε όλα τα πεδία και σε όποια δεν σας αφορούν, βάλτε παύλα.

15. Σημειώστε με σειρά προτεραιότητας από ποιους θα ζητήσετε βοήθεια σε περίπτωση που είστε στεναχωρημένος ή προβληματισμένος;

γονείς	παιδιά	αδέλφια	άλλοι συγγενείς	ο/η σύζυγος	ο/η σύντροφος	εκκλησία	φίλοι	γνωστοί	συνεργάτες	ψυχολόγος

16. Σε περίπτωση οικονομικής δυσκολίας, πού θα απευθυνθείτε για να βρείτε ένα σημαντικό ποσό χρημάτων; Σημειώστε με αριθμούς τη σειρά προτεραιότητας (*τα τυχερά παιχνίδια περιλαμβάνουν οποιοδήποτε είδος παιχνιδιού με πιθανότητα κέρδους).

γονείς	παιδιά	αδέλφια	άλλοι συγγενείς	ο/η σύζυγος	ο/η σύντροφος	τράπεζα	φίλοι	γνωστοί	συνεργάτες	τυχερό παιχνίδι *

17. Σημειώστε με σειρά προτεραιότητας ποιος σε μεγαλύτερο βαθμό μπορεί να επηρεάσει τις απόψεις σας για διάφορες πλευρές της ζωής (*ΜΜΕ – μέσα μαζικής ενημέρωσης: έντυπος τύπος, τηλεόραση, ράδιο).

γονείς	παιδιά	αδέλφια	άλλοι συγγενείς	ο/η σύζυγος	ο/η σύντροφος	διαφήμιση	φίλοι	γνωστοί	συνεργάτες	εκκλησία	ΜΜΕ*

ΙΙΙ) Οι απόψεις που ακολουθούν αναφέρονται σε κάποιες παραδοσιακές οικογενειακές αξίες. Μας ενδιαφέρει κατά πόσο συμφωνείτε ή διαφωνείτε με αυτές αξίες. Βάλτε σε κύκλο τον αριθμό που αντιστοιχεί στη γνώμη σας.
1- Διαφωνώ 2- Μάλλον διαφωνώ 3– Ούτε συμφωνώ ούτε διαφωνώ 4 - Μάλλον συμφωνώ 5- Συμφωνώ

1. Οι γονείς δεν πρέπει να μαλώνουν μπροστά στα παιδιά .....1... 2... 3... 4... 5
2. Η μόρφωση και η επαγγελματική κατάρτιση αποτελούν την καλύτερη προίκα για τη γυναίκα .....1... 2... 3... 4... 5
3. Τα προβλήματα της οικογένειας λύνονται μέσα στην οικογένεια.....1... 2... 3... 4... 5
4. Πρέπει να είμαστε φιλότιμοι .....1... 2... 3... 4... 5
5. Οι γονείς πρέπει να μαθαίνουν τα παιδιά τους να φέρονται σωστά.....1... 2... 3... 4... 5
6. Πρέπει να τιμούμε και να σεβόμαστε την οικογενειά μας .....1... 2... 3... 4... 5
7. Τα παιδιά έχουν την υποχρέωση να φροντίζουν τους γονείς τους όταν γεράσουν... .....1... 2... 3... 4... 5
8. Τα παιδιά πρέπει να βοηθούν στις δουλειές του σπιτιού.....1... 2... 3... 4... 5
9. Τα παιδιά πρέπει να σέβονται τους παππούδες/γιαγιάδες τους..... 1... 2... 3... 4... 5
10. Το παιδί πρέπει να διατηρεί καλές σχέσεις με τους συγγενείς.....1... 2... 3... 4... 5
11. Τα παιδιά πρέπει να υπακούν τους γονείς τους.....1... 2... 3... 4... 5
12. Ο πατέρας πρέπει να είναι ο αρχηγός της οικογένειας.....1... 2... 3... 4... 5
13. Η θέση της μητέρας είναι στο σπίτι ..... 1... 2... 3... 4... 5
14. Η μητέρα πρέπει να ζει για τα παιδιά της.....1... 2... 3... 4... 5
15. Ο πατέρας πρέπει να διαχειρίζεται τα χρήματα του σπιτιού..... 1... 2... 3... 4... 5
16. Αν ο πατέρας πεθάνει, ο γιος πρέπει να παντρέψει την αδελφή .....1... 2... 3... 4... 5
17. Η μητέρα πρέπει να δέχεται τις αποφάσεις του πατέρα.....1... 2... 3... 4... 5
18. Ο πατέρας πρέπει να δίνει προίκα στην κόρη του.....1... 2... 3... 4... 5
19. Η μητέρα πρέπει να συμφωνεί με την γνώμη του πατέρα σε ότι αφορά τα παιδιά... .....1... 2... 3... 4... 5
20. Η μητέρα πρέπει να ψηφίζει όπως ο πατέρας .....1... 2... 3... 4... 5
21. Ο πατέρας πρέπει να είναι ο χρηματοδότης..... .....1... 2... 3... 4... 5

IV) Ερωτηματολόγιο Αυτοεκτίμησης και Προσωπικότητας

Οι ακόλουθες 25 προτάσεις αφορούν στο πώς εσείς αισθάνεσθε. Δεν υπάρχουν σωστές ή λάθος απαντήσεις διότι ο καθένας μας χαρακτηρίζεται από διαφοροποιημένες απόψεις – στάσεις και συναισθήματα.
Αν μια <u>πρόταση περιγράφει</u> κατά μέσο όρο αυτό που εσείς αισθάνεσθε σημειώστε "Χ" στο

Ναι.
Αν μια πρόταση δεν περιγράφει κατά μέσο όρο αυτό που εσείς αισθάνεσθε σημειώστε "Χ" στο Όχι.

	Ναι	Όχι
1. Είμαι εξίσου εμφανίσιμος (η) όπως οι περισσότεροι άνθρωποι	____	____
2. Για μένα είναι δύσκολο να μιλώ μπροστά σε ομάδα ανθρώπων	____	____
3. Υπάρχουν πολλά πράγματα που θα ήθελα να αλλάξω στον εαυτό μου	____	____
4. Μπορώ να παίρνω αποφάσεις χωρίς πολύ κόπο	____	____
5. Είναι ευχάριστο να είναι κανείς μαζί μου	____	____
6. Στεναχωριέμαι εύκολα στο σπίτι	____	____
7. Μου παίρνει πολύ χρόνο να προσαρμοστώ σε καινούργιες καταστάσεις	____	____
8. Είμαι πολύ δημοφιλής στους συνομηλίκους μου	____	____
9. Η οικογένεια μου (συνήθως) σέβεται τα συναισθήματά μου	____	____
10. Υποχωρώ πολύ εύκολα	____	____
11. Η οικογένειά μου έχει υπερβολικές απαιτήσεις από μένα	____	____
12. Είναι αρκετά δύσκολο να είναι κανείς εγώ	____	____
13. Όλα είναι μπερδεμένα στη ζωή μου	____	____
14. Οι άλλοι άνθρωποι γενικά ακολουθούν τις ιδέες μου	____	____
15. Έχω χαμηλή ιδέα για τον εαυτό μου	____	____
16. Μερικές φορές θέλω να εγκαταλείψω το σπίτι μου	____	____
17. Συχνά αισθάνομαι στεναχωρημένος (η) στη δουλειά μου	____	____
18. Συχνά εύχομαι να ήμουν κάποιος (α) άλλος (η)	____	____
19. Όταν έχω κάτι να πω, συνήθως το λέω	____	____
20. Η οικογένειά μου με καταλαβαίνει	____	____
21. Οι περισσότεροι άνθρωποι είναι πιο αγαπητοί σε σύγκριση με μένα	____	____
22. Συνήθως αισθάνομαι ότι με καταπιέζει η οικογένειά μου	____	____
23. Συχνά χάνω το ενδιαφέρον μου για ότι κάνω	____	____
24. Τα γεγονότα συνήθως δεν με σκοτίζουν	____	____
25. Δεν μπορεί να στηριχθεί κανείς σε μένα	____	____

V) Οι παρακάτω εκφράσεις αφορούν την έννοια των χρημάτων.
Πόσο ταιριάζουν οι παρακάτω προτάσεις με τα δικά σας χαρακτηριστικά και τα δικά σας πιστεύω. Σημειώστε αν συμφωνείτε ή διαφωνείτε με αυτές τις προτάσεις.

1.	Για να έχω αυτοεπιβεβαίωση είναι σημαντικό να βγάζω πολλά χρήματα	Ναι ___	Όχι ___
2.	Το χρήμα είναι κακό	Ναι ___	Όχι ___
3.	Τα χρήματα είναι το καλύτερο δώρο	Ναι ___	Όχι ___
4.	Είμαι ευτυχισμένος και χωρίς να έχω χρήματα	Ναι ___	Όχι ___
5.	Προτιμώ να δουλεύω για κάποιον σκοπό παρά για χρήματα	Ναι ___	Όχι ___
6.	Η ύπαρξη χρημάτων ανεβάζει την διάθεση μου	Ναι ___	Όχι ___
7.	Η επιθυμία να βγάλω χρήματα με προκαλεί να ρισκάρω	Ναι ___	Όχι ___
8.	Όποιος δανείζει χρήματα, δανείζει έχθρα	Ναι ___	Όχι ___
9.	Όταν έχω χρήματα, αυτό επηρεάζει θετικά την αντίληψη μου για τον εαυτό μου	Ναι ___	Όχι ___
10.	Οι γονείς μου με έχουν μάθει να σέβομαι τα χρήματα	Ναι ___	Όχι ___

11.	Στα χρήματα δίνεται μεγαλύτερη αξία από αυτή που έχουν στην πραγματικότητα	Ναι ___	Όχι ___
12.	Τα χρήματα είναι βρόμικα	Ναι ___	Όχι ___

VI) Το παρόν ερωτηματολόγιο αποτελείται από ερωτήσεις σχετιζόμενες με τα τυχερά παιχνίδια

1.Παρακαλούμε, σημειώστε σε ποια τυχερά παιχνίδια έχετε παίξει; Για κάθε παιχνίδι δώστε μόνο μια απάντηση.

1 - Ποτέ 2 – Λιγότερο από μια φορά την εβδομάδα 3 - Μια φορά την εβδομάδα ή περισσότερο

α) έχω παίξει χαρτιά με χρήματα 1___ 2___ 3___
β) έχω στοιχηματίσει σε άλογα, σκυλιά ή άλλα ζώα [στον ιππόδρομο ή μέσω του πράκτορα (bookmaker)] 1___ 2___ 3___
γ) έχω στοιχηματίσει σε αθλητικούς αγώνες 1___ 2___ 3___
δ) έχω παίξει ζάρια ή άλλα παρόμοια παιχνίδια με χρήματα 1___ 2___ 3___
ε) έχω επισκεφθεί καζίνο (νόμιμο ή παράνομο) 1___ 2___ 3___
ζ) έχω παίξει ΠΡΟΠΟ, Λόττο, Τζόκερ κλπ και έχω αγοράσει δελτία διάφορων λοταριών 1___ 2___ 3___
η) έχω παίξει Bingo με χρήματα 1___ 2___ 3___
θ) έχω παίξει στο χρηματιστήριο 1___ 2___ 3___
ι) έχω παίξει σε μηχανήματα τυχερών παιχνιδιών (κουλοχέρηδες, φρουτάκια κτλ) 1___ 2___ 3___
κ) έχω παίξει με χρήματα μπόουλινγκ, μπιλιάρδο, γκολφ και άλλα παιχνίδια δεξιοτήτων 1___ 2___ 3___
λ) έχω παίξει ξυστό 1___ 2___ 3___
μ) έχω παίξει τυχερά παιχνίδια στο Διαδίκτυο 1___ 2___ 3___
ν) έχω παίξει άλλα τυχερά παιχνίδια που δεν αναφέρονται πιο πάνω 1___ 2___ 3___

2. Ποιο είναι το μεγαλύτερο χρηματικό ποσό το όποιο έχετε παίξει σε μια οποιαδήποτε μέρα;

1) Ποτέ δεν έχω παίξει _____
2) 1 Ευρώ ή λιγότερα _____
3) από 1 Ευρώ έως 10 Ευρώ _____
4) από 10Ευρώ έως 100 Ευρώ _____
5) από 100 Ευρώ έως 1000 Ευρώ _____
6) από 1000 Ευρώ έως 10000 Ευρώ _____
7) περισσότερα από 10 000 Ευρώ _____

3. Σημειώστε ποιοι από τους παρακάτω έχουν ή είχαν προβλήματα με τυχερά παιχνίδια;

Καθόλου πρόβλημα	Μικρά προβλήματα	Μέτρια προβλήματα	Σοβαρά προβλήματα	Πολύ σοβαρά προβλήματα
1	2	3	4	5

Πατέρας 1 ___ 2____ 3____ 4____ 5____
Μητέρα 1 ___ 2____ 3____ 4____ 5____
Αδελφός ή αδελφή 1 ___ 2____ 3____ 4____ 5____
Γιαγιά ή παππούς 1 ___ 2____ 3____ 4____ 5____
Ο/ Η σύζυγος/ Ο/Η Σύντροφος 1 ___ 2____ 3____ 4____ 5____
Παιδιά 1 ___ 2____ 3____ 4____ 5____
Άλλοι συγγενείς 1 ___ 2____ 3____ 4____ 5____
Φίλος 1 ___ 2____ 3____ 4____ 5____
Γνωστός 1 ___ 2____ 3____ 4____ 5____

4. Όταν παίζετε, πόσο συχνά επιστρέφετε την επόμενη μέρα για να ξανακερδίσετε τα χρήματα που χάσατε;

Ποτέ 1_____
Μερικές φορές (λιγότερο από μισές), όταν έχω χάσει 2_____
Περισσότερες φορές 3_____
Κάθε φορά που έχω χάσει 4_____

5. Έχετε πει ποτέ ότι κερδίσατε, ενώ στην πραγματικότητα χάσατε;

Ποτέ 1_____
Ναι (λιγότερες από τις μισές φορές) 2_____
Ναι (περισσότερες φορές) 3_____

6. Κατά τη γνώμη σας, είχατε ποτέ πρόβλημα με τυχερά παιχνίδια;

Ναι___ Ναι στο παρελθόν, αλλά όχι τώρα____ Όχι___

7. Έχετε παίξει ποτέ περισσότερα από αυτό που είχατε υπολογίσει; Ναι___ Όχι___

8. Σας έχουν κάνει κριτική για την ενασχόληση σας με τυχερά παιχνίδια; Ναι___ Όχι___

9. Είχατε ποτέ τύψεις λόγω των τυχερών παιχνιδιών ή των συνεπειών τους; Ναι___ Όχι___

10. Έχετε σκεφτεί ποτέ να σταματήσετε να παίζετε, αλλά νομίζατε ότι δεν θα μπορέσετε; Ναι___ Όχι___

11. Έχετε προσπαθήσει να κρύψετε από τον/την σύζυγο, παιδιά ή άλλους το γεγονός ότι παίζετε (π.χ. δελτία στοιχημάτων, λοταρίας, χρήματα από παιχνίδια); Ναι___ Όχι___

12. Είχατε ποτέ σας διαφωνίες με τους δικούς σας για τον τρόπο που ξοδεύετε χρήματα; Ναι___ Όχι___

13. (Αν έχετε απαντήσει Ναι στην ερώτηση 12): Είχατε διαφωνίες για χρήματα τυχερών παιχνιδιών; Ναι___ Όχι___

14. Έχετε ποτέ δανειστεί χρήματα και δεν τα δώσατε πίσω λόγω ενασχόλησης με τυχερά παιχνίδια; Ναι___ Όχι___

15. Έχετε ποτέ χάσει χρόνο από τη δουλειά σας (σπουδές) λόγω ενασχόλησης με τυχερά παιχνίδια; Ναι___ Όχι___

16. Αν έχετε πάρει ποτέ δανεικά για να παίξετε ή να ξεπληρώσετε χρέη από τυχερά παιχνίδια, σημειώστε από ποιον και από πού;

α)Από χρήματα του νοικοκυριού Ναι___ Όχι___
β) Από τη/τον σύζυγο Ναι___ Όχι___
γ) Από άλλους συγγενείς Ναι ___ Όχι___
δ)Από τράπεζα, εταιρίες ή συλλόγους που προσφέρουν δάνεια Ναι___ Όχι___
ε)Από πιστωτικές κάρτες Ναι___ Όχι___
ζ) Από ιδιώτες πληρώνοντας υψηλούς τόκους Ναι___ Όχι___
η) Έχετε πουλήσει ομόλογα, μετοχές ή ασφάλεια Ναι___ Όχι___
θ) Έχετε πουλήσει από την προσωπική ή οικογενειακή περιουσία Ναι___ Όχι___
ι) Έχετε δώσει ακάλυπτες επιταγές Ναι___ Όχι___
κ) Έχετε (είχατε) δάνειο από πράκτορα στοιχημάτων Ναι___ Όχι___
λ) Έχετε (είχατε) δάνειο από καζίνο Ναι___ Όχι___

17. Παρακαλούμε, επιλέξτε μια απάντηση, αυτό που σας ταιριάζει περισσότερο:

α) Δεν σκοπεύω να σταματήσω τα τυχερά παιχνίδια ή να παίζω λιγότερα _____
β) Σκοπεύω σοβαρά να σταματήσω τα τυχερά παιχνίδια ή να παίζω λιγότερα το επόμενο εξάμηνο _____
γ) Σκοπεύω να σταματήσω τα τυχερά παιχνίδια ή να παίζω λιγότερα τις επόμενες 30 μέρες _____
δ)Έχω σταματήσει τα τυχερά παιχνίδια ή παίζω λιγότερα τους τελευταίους 6 μήνες _____
ε) Δεν παίζω τυχερά παιχνίδια _____

VII) Ανεξάρτητα αν παίζετε τυχερά παιχνίδια ή όχι, για μας είναι σημαντική η γνώμη σας σχετικά με το θέμα. (Όπου δεν υπάρχει δεδομένη απάντηση, εκφράστε ελεύθερα την άποψη σας)

1. Ποιες είναι οι πρώτες λέξεις που έρχονται στο μυαλό σας, όταν ακούτε τη λέξη **τύχη**; (αναφέρετε 3 λέξεις)
1)_____ 2) _____ 3)_____

2. Πιστεύετε ότι μπορείτε να επηρεάσετε την τύχη; Ναι___ Όχι ____

3. Συμφωνείτε με την έκφραση: **"Δεν υπάρχουν συμπτώσεις"**. Ναι___ Όχι ____

4. Ποιες είναι οι πρώτες λέξεις που έρχονται στο μυαλό σας, όταν ακούτε την έκφραση **τυχερά παιχνίδια**; (αναφέρετε 3 λέξεις) 1)_____ 2) _____ 3)_____

5.Ποιες είναι οι πρώτες λέξεις που έρχονται στο μυαλό σας όταν ακούτε την έκφραση **τυχερά παιχνίδια στο Internet** (αναφέρετε 3 λέξεις) 1)_____ 2) _____ 3)_____

6. Κατά τη γνώμη σας, μπορούν τα τυχερά παιχνίδια στο Internet να προκαλέσουν εξάρτηση; Ναι ____Όχι__ ουν

7. Κάθε τυχερό παιχνίδι περιέχει τα ακόλουθα χαρακτηριστικά. Στον παρακάτω πίνακα σημειώστε τη γνώμη σας σχετικά με τον **βαθμό σημαντικότητας** του κάθε χαρακτηριστικού που ελκύει τους παίκτες τυχερών παιχνιδιών. (Από 1- καθόλου σημαντικό - έως 7 πάρα πολύ σημαντικό).

	1 καθόλου σημαντικό	2 πολύ λίγο σημαντικό	3 λίγο σημαντικό	4 μέτρια σημαντικό	5 σημαντικό	6 πολύ σημαντικό	7 πάρα πολύ σημαντικό
ρίσκο	1	2	3	4	5	6	7
κέρδος	1	2	3	4	5	6	7
ευφορία	1	2	3	4	5	6	7
δυνατότητα επανάληψης	1	2	3	4	5	6	7
διασκέδαση	1	2	3	4	5	6	7

8. Αν έχετε παίξει έστω και μια φορά κάποιο κερδοφόρο παιχνίδι (π.χ. Λοταρία, στοιχήματα, κλήρωση δώρων, "φρουτάκια", χαρτιά, καζίνο κλπ.), παρακαλούμε, να θυμηθείτε ποια από τα παρακάτω **συναισθήματα και σκέψεις** βιώσατε μέχρι την τελευταία στιγμή. (Σημειώστε την απάντηση που σας ταιριάζει. Οι απαντήσεις μπορούν να είναι περισσότερες από μια).

Ελπίδα για τη νίκη _____
Ένταση _____
Ανησυχία _____
Αδιαφορία _____
Αμφισβήτηση για την επιτυχία _____
Σκέψεις για τι θα γίνει αν κερδίσω _____
Ευφορία _____
Επιθυμία να επηρεάσω το αποτέλεσμα με τη σκέψη _____
Άλλο (περιγράψτε)
_____

9.Αν έχετε παίξει έστω και μια φορά κάποιο κερδοφόρο παιχνίδι (π.χ. Λοταρία, στοιχήματα, κλήρωση δώρων, "φρουτάκια", χαρτιά, καζίνο κλπ.) θυμηθείτε, παρακαλώ, ποια ήταν **η αιτία** για να παίξετε (Σημειώστε την απάντηση που σας ταιριάζει. Οι απαντήσεις μπορούν να είναι περισσότερες από μια).

Ήθελα απλά να διασκεδάσω ____ Έψαχνα έντονη συγκίνηση ____
Χρειαζόμουν χρήματα ____ Ήθελα να ρισκάρω ____
Ήμουν στενοχωρημένος(η) και ήθελα να ξεχαστώ ____ Αισθανόμουν τυχερός/η εκείνη την

ημέρα ____
Ήθελα να γιορτάσω κάποιο γεγονός ____ Απλά για παρέα ____
Άλλο (περιγράψτε) _____

10. Σημειώστε **ποιος ή τι** σας ώθησε να δοκιμάσετε να παίξετε κάποιο κερδοφόρο παιχνίδι (π.χ. Λοταρία, στοιχήματα, κλήρωση δώρων, "φρουτάκια", χαρτιά, καζίνο κλπ.). (Σημειώστε την απάντηση που σας ταιριάζει. Οι απαντήσεις μπορούν να είναι περισσότερες από μια).

Ήθελα να δοκιμάσω λόγω διαφήμισης:
στην τηλεόραση _____
στο ραδιόφωνο _____
στο δρόμο _____
στον Τύπο _____
Άλλο (περιγράψτε) _____

Μου πρότειναν φίλοι ____
Μου πρότειναν γνωστοί ____
Μου πρότειναν συγγενείς ____
Μερικές φορές έπαιζαν στην οικογένεια ____
Βρέθηκα κοντά και απλά μπήκα μέσα ____

11. Κατά την γνώμη σας, μπορεί να προκύψουν προβλήματα στη ζωή ενός παίχτη από υπερβολική ΕΤΠ; Ναι____ Όχι___
12. Καταρχήν, τα προβλήματα στη ζωή ενός παίχτη τον ωθούν να παίζει υπερβολικά; Ναι____ Όχι____
13. Γνωρίζετε κάποιους νόμους για τα τυχερά παιχνίδια; Ναι____ Όχι____
14. Κατά τη γνώμη σας, η κοινωνία έχει θετική στάση προς τα τυχερά παιχνίδια; Ναι____ Όχι____

VIII) Σημειώστε κατά πόσο συμφωνείτε ή διαφωνείτε με τις παρακάτω προτάσεις. Βάλτε σε κύκλο τον αριθμό που αντιστοιχεί στη γνώμη σας.

1- Διαφωνώ 2- Μάλλον διαφωνώ 3 –Ούτε συμφωνώ ούτε διαφωνώ 4 - Μάλλον συμφωνώ 5- Συμφωνώ

1. Όταν ξέρεις τους κανονισμούς του παιχνιδιού (π.χ. πόκερ) αυξάνεις την πιθανότητα νίκης .... 1...2 ..3...4 ...5
2. Αν δεν είσαι τυχερός σε κάποιους τομείς της ζωής, αυτό δεν σημαίνει ότι δεν θα πετύχεις στα τυχερά παιχνίδια ..... 1...2 ..3...4 5
3. Αν ξέρεις να παίζεις καλά βιντεοπαιχνίδια, θα παίζεις καλά και βίντεο-λοταρία .....1...2....3...4 ...5
4. Αν θυμάσαι τα προηγούμενα αποτελέσματα, μπορείς να προβλέψεις και τα επόμενα .....1...2 ..3...4. ...5
5. Δεν πειράζει αν χάνεις, σταδιακά με τον καιρό, θα ξανακερδίσεις τα χρήματα σου ..... 1...2 ..3...4....5
6. Αν είσαι τυχερός άνθρωπος στη ζωή, τότε θα είσαι τυχερός και στα τυχερά παιχνίδια ..... .1...2 ..3 ...4. ..5
7. Οι άνθρωποι με δυνατό χαρακτήρα δεν μπορούν να αναπτύξουν εξάρτηση στα τυχερά παιχνίδια ....1..2 ...3 ..4. ..5
8. Η γνώση γύρω από ομάδες και αθλητές μπορεί να βοηθήσει ώστε να αυξηθούν οι πιθανότητες του νίκης, όταν βάζεις αθλητικά στοιχήματα.....1 ..2 ..3. ..4 ..5

IX) Οι παρακάτω προτάσεις αφορούν μέτρα προστασίας από την υπερβολική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια.
Σημειώστε κατά πόσο θεωρείτε ότι είναι αποτελεσματικά αυτά τα μέτρα.
1- καθόλου αποτελεσματικό 2- λίγο αποτελεσματικό 3- μέτρια αποτελεσματικό 4 –πολύ αποτελεσματικό

1. Οι διαφημίσεις λοταριών στον έντυπο Τύπο, το ραδιόφωνο και την τηλεόραση πρέπει να συνοδεύονται από το μήνυμα: "Παρακαλώ, παίξε υπεύθυνα" ..... 1 ..2 ..3...4
2. Τηλ. γραμμή βοήθειας, η οποία θα λειτουργεί 24 ώρες την ημέρα.....1 ..2 ..3...4
3. Ο αριθμός της τηλ. γραμμής βοήθειας πρέπει να αναγράφεται στην πίσω πλευρά

δελτίων λοταριών και δελτίων όλων των τυχερών παιχνιδιών .....1...2...3...4

4. Πρέπει να παρέχονται πληροφορίες για την πιθανότητα πρόκλησης εξάρτησης στα τυχερά παιχνίδια σε κατάλληλους τόπους .....1...2....3...4
5. Τα ΜΜΕ πρέπει τακτικά να αναφέρουν την απαγόρευση τυχερών παιχνιδιών για ανηλίκους .....1...2....3...4
6. Στο σχολικό πρόγραμμα πρέπει να ενταχθούν μαθήματα για τα προβλήματα εξάρτησης από τα τυχερά παιχνίδια και για ανάπτυξη δεξιοτήτων αντίστασης στην υπερβολική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια ..... 1...2....3...4
7. Δημιουργία κέντρων υποστήριξης και αποκατάστασης παθολογικών παιχτών .....1...2....3...4
8. Στα μηχανήματα τυχερών παιχνιδιών πρέπει να υπάρχουν ενδείξεις για τον χρόνο και τα χρήματα που ξοδεύουν οι παίκτες.....1...2....3...4
9. Στα καζίνα πρέπει να υπάρχουν ρολόγια, ώστε οι παίκτες να μην χάνουν την αίσθηση του χρόνου .....1...2....3...4
10. Να μην επιτρέπεται η είσοδος των παθολογικών παικτών σε καζίνα, εφόσον έχουν καταθέσει οι ίδιοι σχετικό αίτημα .... 1...2....3...4
11. Δημιουργία πληροφοριακού υλικού για το γεγονός ότι τα τυχερά παιχνίδια μπορεί να προκαλέσουν απώλεια ελέγχου συμπεριφοράς και ανάπτυξη μη ορθολογικής σκέψης ..... 1...2....3...4

Χ) ΕΤΠ

Αν παίζετε τυχερά παιχνίδια ευκαιριακά ή συστηματικά, ή αν παίζατε κάποια στιγμή στη ζωή σας, παρακαλούμε απαντήστε στις παρακάτω ερωτήσεις.
Αν δεν έχετε ή δεν είχατε καμία επαφή με τυχερά παιχνίδια, οι παρακάτω ερωτήσεις δεν σας αφορούν.

1. Αν θυμάστε την πρώτη φορά που παίξατε κάποιο τυχερό παιχνίδι (Δώστε απάντηση και επιλέξτε αυτό που σας ταιριάζει).
1α) Τι παιχνίδι ήταν; _____ 1β) Πόσο χρονών ήσασταν; _____

1γ) Παίξατε μόνος σας; ____ή με την παρέα; _____ 1δ) Κερδίσατε; _____ ή χάσατε;_____

1ε) Οι εντυπώσεις ήταν θετικές; ____ ουδέτερες; ____ αρνητικές ;_____

2. Έχετε θέσει ποτέ όρια χρόνου που θα παίξετε πριν το παιχνίδι ; Ναι ___ Όχι ___

2α) Αν απαντήσατε ναι στην προηγούμενη ερώτηση, πόσες φορές καταφέρατε να παραμείνετε μέσα στα όρια;

Κάθε φορά ___ Περισσότερες φορές _____ Λίγες φορές ____ Ποτέ_____

3. Πριν το παιχνίδι, έχετε θέσει ποτέ όρια για το χρηματικό ποσό που θα παίξετε; Ναι ___ Όχι ___

3α) Αν απαντήσατε ναι στην προηγούμενη ερώτηση, πόσες φορές καταφέρατε να παραμείνετε μέσα στα όρια;

Κάθε φορά ___ Περισσότερες φορές _____ Λίγες φορές ____ Ποτέ_____

4. Όταν φτάσετε τα όρια που θέσατε εκ των προτέρων και οι άλλοι γύρω σας συνεχίζουν παίζουν, πώς νιώθετε;
ζηλεύω τους άλλους _____είμαι εκνευρισμένος_____ είμαι ήρεμος ____ αδιάφορος _____

5. Το μεγαλύτερο ποσό που χάσατε, ήταν σημαντικό για σας; Ναι ____ Όχι ____

6. Στεναχωριέστε όταν χάνετε κάποιο σημαντικό για σας ποσό; Πολύ ___ Μέτρια ___Λίγο ___Καθόλου ___

7. Πόσες μέρες σκέφτεστε χρήματα που χάσατε; _____

8. Στα παιχνίδια που έχουν κάποιο χρόνο αναμονής ως την κλήρωση (στοίχημα, λαχείο κτλ) πόσο έντονα σκέφτεστε την κλήρωση; Πολύ ____ Μέτρια ____ Λίγο _____ Καθόλου _____

9. Έχετε άγχος ως την κλήρωση ; Ναι ___ Όχι ____

10. Αν απαντήσατε ναι, συνειδητοποιείτε ότι το άγχος αυτό προέρχεται από την αναμονή των αποτελεσμάτων του τυχερού παιχνιδιού; Ναι ___ Όχι ____

11. Χρησιμοποιείτε γούρια στα τυχερά παιχνίδια; Ναι ___ Όχι ____

12. Περιγράψτε, ποιο είναι το δικό σας γούρι;

_____

13. Όταν παίζετε τυχερά παιχνίδια νιώθετε ότι έχετε αντιπάλους; Ναι ____ Όχι ____

13α) Αν απαντήσατε ναι, ποιους νιώθετε ως αντιπάλους;

το καζίνο	_____	τον εαυτό σας	____
τον υπολογιστή	_____	κοινωνία	____
τον ΟΠΑΠ	_____	άλλο (περιγράψτε)	_____

14. Πως προτιμάτε να παίζετε; μόνος (η) σας _____ με παρέα _____

15. Από τότε που αρχίσατε να ασχολείστε με τυχερά παιχνίδια, έχει αλλάξει η παρέα σας; Ναι ____ Όχι ____

16. Αν υπήρχε κάποια "ηλεκτρονική κάρτα" που θα συμπληρώνατε από την αρχή του παιχνιδιού και θα δηλώνατε σε αυτήν το ποσό χρημάτων που θα θέλατε να παίξετε κι αν φθάνατε στο όριο υπήρχε ειδοποίηση να σταματήσετε το παιχνίδι, θα την χρησιμοποιούσατε; Ναι ___ Όχι ____

17.Αν παίζατε περισσότερα χρήματα από όσα σχεδιάζατε, το καταλαβαίνετε χωρίς να σας το πει κάποιος άλλος; Ναι ___ Όχι ____

18. Αν παίζατε περισσότερα χρήματα από όσα σχεδιάζατε, θα θέλατε να σας ειδοποιήσουν για αυτό ώστε να σταματήσετε για εκείνη την ημέρα; Ναι ___ Όχι ____

19. Έχετε καταναλώσει ποτέ αλκοόλ κατά την διάρκεια τυχερών παιχνιδιών; Ναι ____ Όχι ____

20. Αν ναι, έχετε παρατηρήσει, σχετικά με τα στοιχήματά σας, αν παίξατε περισσότερα; ____ λιγότερα; ____ το ίδιο; ____

21. Πιστεύετε ότι υπάρχουν συστήματα που βοηθούν να κερδίζει κανείς; Ναι ____ Όχι ____

22. Εσείς έχετε χρησιμοποιήσει κάποιο από αυτά τα συστήματα; Ναι ____ Όχι ____

23. Η ενασχόληση με τυχερά παιχνίδια έχει επηρεάσει την προσωπική σας ζωή

θετικά; _____ αρνητικά; _____ καθόλου; _____

24. Ασχολείστε στον ελεύθερο σας χρόνο περισσότερο με τυχερά παιχνίδια παρά με άλλες δραστηριότητες; Ναι ___ Όχι ____

25. Ποντάρετε περισσότερα χρήματα σε τυχερά παιχνίδια από όσα επιτρέπει το εισόδημα σας; Ναι ___ Όχι ____