

Procesy poznawcze a uzależnienie od grania hazardowego – błędy myślenia nałogowych hazardzistów

dr Bernadeta Lelonek
Instytut Psychologii
Katolicki Uniwersytet Lubelski im. Jana Pawła II
[benia.alterego@gmail.com]

Abstrakt. Problem uzależnienie od hazardu pomimo tego, że aktualnie dotyczy coraz większej części społeczeństwa, nie doczekał się jeszcze na gruncie polskim szerzej zakrojonych badań zmierzających do bliższego poznania jego specyfiki. Nieznajomość problemu skutkuje niemożnością opracowywania adekwatnych strategii prewencyjnych i terapeutycznych. Nałogowe granie wpisuje się w krąg uzależnień czynnościowych. Podobnie jak inne uzależnienia powstaje na bazie określonych mechanizmów. Tym jednak, co decyduje o jego specyfice, jest istotne znaczenie w jego powstawaniu zniekształconych mechanizmów poznawczych odnoszących się do rozumienia zjawiska przypadku. Poznanie tych mechanizmów pogłębia rozumienie problematyki nałogowego grania, pozwalając zarazem wyprowadzać cenne wnioski aplikacyjne odnoszące się do działań prewencyjnych i terapeutycznych.

Wprowadzenie

Gry hazardowe stanowią rozrywkę ludzi od wielu stuleci. Głównym czynnikiem, który odróżnia je od innych gier, jest konieczność inwestowania określonych środków, czyli obecność *stawek pieniężnych*. Istotą hazardu nie

jest jednak wydawanie pieniędzy. Podstawowym elementem warunkującym atrakcyjność tego rodzaju gier jest szansa na wygraną pieniężną, która przekraczać może wielokrotnie stawkę. W tym momencie pojawić się musi pytanie – w jaki jednak sposób dokonać kalkulacji zysków i strat w grze, aby była ona finansowo „opłacalna”? Pojęcie „kalkulacji” kieruje nas o krok dalej, czyli już bezpośrednio w stronę psychologii poznawczej oraz procesów poznawczych, będących przedmiotem jej zainteresowania.

Wracając do pojęcia gier hazardowych, należy sprecyzować, na czym polega ich specyfika. Definicja „Słownika języka polskiego” podaje, że hazard to:

- gry lub zakłady, w których stawką są pieniądze;
- ryzykowne przedsięwzięcie, którego wynik zależy od przypadku;
- daw. przypadek, traf [www.sjp.pl].

Istotnym elementem stanowiącym kolejny (po aspekcie finansowym) wyznacznik gier hazardowych jest *przypadek*, który zakłada, że wynik tego rodzaju gier nie zależy od gracza, jego umiejętności, znajomości gry, itd., ale jest nieprzewidywalny. Idąc dalej tym tropem – nie jest możliwe doskonalenie swoich „umiejętności” odnoszących się do grania hazardowego, a tym samym – podnoszenie swoich szans na trafienie wygranej.

Hazard w psychologii poznawczej

Gałęzią psychologii poznawczej, która odegrała największą rolę w poznawaniu zachowań graczy hazardowych, jest nurt badań nad procesami przetwarzania informacji i podejmowania decyzji, zwłaszcza w sytuacji ryzyka i niepewności. Jedną z bardziej znanych teorii podejmowania decyzji w sytuacji ryzyka jest deskryptywna Teoria Perspektywy Kahnemana i Tversky'ego z 1979 roku, która wyjaśnia subiektywną ocenę prawdopodobieństwa dokonywaną przez osobę. Teoria ta zwraca uwagę na przeszacowywanie bardzo małego prawdopodobieństwa – np. szansy wygranej na loterii [Dzik 2004, s. 567-599; Kahneman, Tversky 1983, s. 239-315]. Według niej, człowiek przy podejmowaniu decyzji nie kieruje się racjonalnymi przesłankami i nie działa według logicznych norm. Wynika to z częstego działania pod presją czasu oraz nadmiaru i zbyt dużej złożoności napływających informacji, których nie jest on w stanie jednocześnie brać pod uwagę.

W celu przewyciężenia ograniczeń dotyczących zdolności przetwarzania danych, człowiek wykształcił pewne strategie polegające na intuicyjnej ocenie rzeczywistości. Strategie te, nazwane *heurystykami* zastępują złożone procesy przewidywania prawdopodobieństwa. Dzięki nim zbiór możliwych rozwiązań w sytuacji decyzyjnej zostaje zawężony, co zwiększa szansę

na znalezienie prawidłowego rozwiązania. Heurystyki w pewnych okolicznościach mogą pomagać, a ich stosowanie nie jest błędem. W określonych jednak sytuacjach szkodzą, gdyż poprzez stosowanie skrótów myślowych przeoczone mogą zostać informacje istotne, z których wynikałaby poprawna dla danych przesłanek konkluzja [Cieślak 2003, s. 46-47].

Dlaczego zatem interesują nas procesy poznawcze zachodzące podczas uprawiania hazardu? Badania wykazują, że zniekształcenia poznawcze powstałe na bazie heurystyk mogą nasilać intensywność grania, a w konsekwencji – podnosić ryzyko rozwoju uzależnienia od gry [Minet i in. 2004; Chevalier i in. 2004; Joukhador, Blaszczyński, Maccalum 2004, s. 171-180; Griffiths 1996; Caron, Ladouceur 2003; Gilovich 1983, s. 1110–1126; Girox i in. 2000].

Zniekształcenia poznawcze w przypadku amatorów hazardu mają charakter błędnych automatycznych myśli, mniej lub bardziej świadomych, które powstają na bazie określonych przekonań dotyczących grania hazardowego. Przekonania te zapisane są w postaci schematów poznawczych wyrażających posiadaną przez jednostkę reprezentację rzeczywistości. Napływające z otoczenia informacje przetwarzane są przez człowieka w kontekście posiadanych przez niego schematów poznawczych [Kozielecki 1980]. Reakcja (zachowanie-odpowiedź) jednostki na dany bodziec zewnętrzny będzie zatem pochodną posiadanego przez nią schematu poznawczego. Poniżej przyjrzemy się dokładniej przekonaniom graczy powstałym na bazie ich schematów poznawczych oraz przeanalizujemy, na czym polega ich zniekształcony charakter.

Błędy poznawcze graczy hazardowych

Według przedstawicieli podejścia poznawczego, w wyjaśnieniu uzależnienia od grania hazardowego czynnikiem fundamentalnym, motywującym do gry jest *wiara w wygraną* [Ladouceur 2000]. Jednocześnie zaznaczyć należy, że wszelkie gry hazardowe, ujmując je z punktu widzenia statystycznego, w perspektywie długoterminowej przynoszą graczom więcej strat niż wygranych. Uzasadnienie tego jest zupełnie logiczne – hazard jest jedną z gałęzi „handlu”, która ma przynosić zyski. Gdyby wygrane wypłacane graczom przewyższały stawiane przez nich kwoty, gry szybko zniknęłyby z rynku, jako nie dochodowe.

Nasuwa się tutaj zatem pierwszy paradoks, jakim jest subiektywne przekonanie gracza dotyczące możliwości wygranej w hazardzie oraz rzeczywista szansa na wygraną (zawsze niższa). Jak zatem wytłumaczyć ten paradoks i fakt, że wiedza oparta na logice nie zniechęca ludzi do uprawiania hazardu? Według kognitywistów podstawową rolę odgrywają tu właśnie błędy myślenia, które utrzymują i nasilają wiarę w wygraną.

Punktem wyjścia dla zrozumienia błędów poznawczych popełnianych

przez graczy jest ignorowanie przez nich pojęcia *przypadku*, nieumiejętność zrozumienia zdarzeń, których rezultat nie jest możliwy do przewidzenia ani kontrolowania. Przykładowa błędna myśl gracza brzmi: „Możliwe jest kontrolowanie i przewidzenie wyniku gry hazardowej”, wobec której w opozycji stoi myśl poprawna (nazwijmy ją adekwatną) brzmiąca: „Wynik gry hazardowej zależy tylko i wyłącznie od przypadku i nie mam na niego żadnego wpływu” [Ladouceur, 2004].

Aby poznać bliżej błędy myślenia popełniane przez hazardzistów Gabor i Ladouceur w 1989 roku przeprowadzili badanie, podczas którego poproszono przypadkowych graczy hazardowych o ocenę znaczenia przypadku dla wyniku gry. Kiedy ocena taka dokonywana była przed grą oraz po zakończeniu jej, 90% osób stwierdziło, że wynik opiera się wyłącznie na przypadku. Kiedy jednak takie samo pytanie zadano osobom w momencie, kiedy aktywnie grały (prosząc je o wypowiedzianie na głos własnych myśli dotyczących przekonania o szansie na wygraną) okazało się, że 70% wypowiedzianych podczas gry myśli miało charakter błędny i wyrażały one m.in.:

- poczucie kontroli nad grą,
- wiara w zdolność do przewidzenia wyniku gry,
- poczucie doskonalenia strategii grania,
- przekonanie, że w miarę ćwiczenia można zwiększyć swoją szansę na wygraną,
- przekonanie, że istnieje związek między zdarzeniami niezależnymi (poszczególnymi wynikami gry) [Gabor, Ladouceur 1989].

Osoby biorące udział w eksperymencie były wybrane przypadkowo, grały w sposób rekreacyjny (nie doświadczały problemów związanych z nadmiernym graniem) co wskazuje, że każdy człowiek jest skłonny do popełniania tego rodzaju błędów.

Iluzja kontroli to jeden z podstawowych błędów popełnianych poprzez graczy hazardowych. Po raz pierwszy opisała go Ellen J. Langer w 1982 roku. Polega on na przypisaniu sobie roli sprawczej w zdarzeniu, którego wynik zależy całkowicie od czynników zewnętrznych, a zwłaszcza od przypadku [Langer 1982]. W odniesieniu do grania hazardowego wyraża się w poszukiwaniu odpowiednich, zwiększających szansę na wygraną „strategii” grania, jak: sposób uderzania przycisków automatu do gry, obserwowanie automatów i prowadzenie statystyk wypłacania przez nie wygranych, rozpisywanie układów wylosowanych cyfr w grach losowych i zakreślanie cyfr w odniesieniu do poprzednich losowań itd. Iluzja kontroli wpływa na zachowanie graczy do tego stopnia, że stanowi jedną z ważniejszych pułapek psychologicznych, w którą wpadają [Dzik 2004, s. 567-599]. Wszelkie

sposoby „przechytrzenia” losowości opierają się w punkcie wyjścia na zaniegowaniu zjawiska przypadku rządzącego wynikiem gier losowych.

Przekonanie, że istnieje **związek między zdarzeniami niezależnymi** jest kolejnym błędem popełnianym bardzo często przez amatorów hazardu. Człowiek posiada naturalną tendencję do organizowania i rozumienia swojego otoczenia. W spójnej interpretacji określonych zdarzeń pomaga mu m.in. zakładanie istnienia związków przyczynowych między nimi, nawet jeśli takie w rzeczywistości nie wystąpiły. Interpretacja taka ma miejsce szczególnie wtedy, kiedy zdarzenia wystąpiły w określonym porządku chronologicznym. Zdarzenie, które w przeszłości poprzedziło inne zdarzenie, zaczyna być postrzegane w przyszłości, jako przyczyna tego pierwszego zwłaszcza, gdy nie towarzyszyły mu inne, dodatkowe okoliczności [Cieślak 2003, s. 54-55].

Postrzeganie iluzorycznych korelacji wiąże się z heurystyką poznawczą, jaką jest **reprezentatywność**. Polega ona na ocenie prawdopodobieństwa zdarzenia na podstawie podobieństwa jego cech do dobrze widocznych cech zbioru zdarzeń, do którego ono należy, a także na podstawie zgodności zdarzenia z cechami procesu generującego je [Dzik 2004, s. 573; Cieślak 2003, s. 55]. Heurystykę tę warunkują różne czynniki, wśród których jednym z podstawowych jest **percepcja losowości**. Wiąże się ona z błędnym przekonaniem, że np. w sekwencji rzutów monetą O, R, O, O, O (O – orzeł, R – reszka) w kolejnym rzucie z większym prawdopodobieństwem powinna wypaść reszka, mimo że prawdopodobieństwo każdego wyniku nadal jest takie samo i wynosi 0,5. Losowość uważana jest przez ludzi za proces samokorygujący, czyli utrzymujący równowagę dzięki znoszeniu odchylenia zachodzącego w jednym kierunku, poprzez wystąpienie odchylenia w kierunku przeciwnym. Precyzując – jeśli zdarzenie jednego rodzaju wystąpiło już kilkakrotnie, powszechnym jest przekonanie, że w następnej kolejności w sposób naturalny musi pojawić się zdarzenie drugiego rodzaju, aby „zrównoważyć” to pierwsze (reszka musi „zrównoważyć” orły). Myślenie takie nazywane jest „błędem hazardzisty” (*gambler's fallacy*), a wyraża je przekonanie, że po serii czarnych kul w ruletce z każdą minutą wzrasta prawdopodobieństwo zdarzenia przeciwnego – wypadnięcia kuli czerwonej. Dzieje się tak dlatego, że sekwencja kul tego samego koloru wydaje się mniej reprezentatywna niż naprzemienna sekwencja czarnych i czerwonych, w związku z czym gracze oczekują, że wkrótce zbliży się ona do bardziej reprezentatywnej i obstawiają kolor przeciwny. To wszystko wynika z błędnego interpretowania podstawowego prawa statystycznego – wielkich liczb (obowiązującego w bardzo dużych zbiorach) i przeświadczenia, że odnosi się ono również do małych prób. Takie myślenie Tversky i Kahneman określili „prawem małych liczb” [Tversky, Kahneman 1971, s. 105-110]. Dobrym obrazowaniem tego zjawiska jest m.in. złudzenie Monte Carlo, zwane złudzeniem Aleksego Iwanowicza (bohater powieści Fiodora Dostojewskiego „Gracz”), wyrażone przez bohatera w słowach: „Słyszałem w zeszłym tygo-

dniu (...), że czerwone wyszło dwadzieścia dwa razy z rzędu (...). Rozumie się, że wszyscy natychmiast porzucają czerwone już po dziesięciu razach i prawie nikt nie decyduje się na nie stawiać” [Dostojewski 1964, s. 302].

Innym czynnikiem warunkującym wystąpienie heurystyki reprezentatywności jest **zaniedbanie prawdopodobieństwa bazowego**, które polega na przecenianiu informacji świeżych i przykuwających uwagę, przy jednoczesnym zaniedbaniu informacji zasadniczych (bazowych). Jako przykład może tu posłużyć zjawisko bardzo często obserwowane u graczy, którym jest tzw. „pamięć selektywna”. Polega ona na tym, że osoby rejestrują bardzo mocno w pamięci wszelkie swoje wygrane, nawet pomimo ich rzadkiego występowania, natomiast przegrane zdają się być ignorowane. Pytając gracza o próbę bilansowania własnych strat i zysków w grze, potrafi szybko wskazać każdą wygraną i na niej opierać swoją nadzieję na kolejne wygrane, natomiast finansowe straty są znacznie trudniej wydobywane z pamięci. Sелеktywna pamięć skutkuje tym, że osoba kontynuuje grę ignorując fakt, że w ostatecznym rozrachunku jej dotychczasowe straty znacznie przewyższają sumę pojedynczych wygranych [Giroux in. 2000].

Czynnikiem przekładającym się także na kształtowanie „pamięci selektywnej” jest **heurystyka dostępności**, która polega na wnioskowaniu w oparciu o te informacje, które są łatwo dostępne w pamięci. Na jej ukształtowanie wpływają m.in. **doświadczenia** i wyobrażenia. Ocena prawdopodobieństwa wystąpienia zdarzeń zależy od stopnia trudności przypominania ich sobie. Omówione wcześniej zaniedbywanie prawdopodobieństwa bazowego prowadzi do bardziej trwałego zapisu w pamięci wspomnień o wygranych, w związku z czym, zgodnie z heurystyką dostępności, człowiek będzie błędnie oceniał ich wystąpienie w przyszłości jako bardziej prawdopodobne niż przegranych (ponieważ te drugie są trudniej dostępne w pamięci). Poza tym, do stosowania heurystyki dostępności może także skłonić aktualność wydarzeń lub dramatyzm sytuacji [Cieślak 2003, s. 50-52]. Osoba będąca świadkiem czyjejs wygranej ocenia wyżej swoje szanse na wygraną tuż po tym wydarzeniu, podobnie dzieje się w sytuacji bycia świadkiem „wielkiej wygranej”, z całą towarzyszącą temu „emocjonalną oprawą”, gdyż tak spektakularne wydarzenie nasila wiarę w wygraną oraz motywację do gry. Jeżeli chodzi o czynnik **wyobraźni** – nawet, jeśli osoba nie posiada w pamięci wspomnień dotyczących wydarzenia, w szacowaniu jego prawdopodobieństwa także może stosować heurystykę dostępności. W swojej wyobraźni kreuje ona wtedy pewne zdarzenia i dokonuje szacunkowej oceny ich prawdopodobieństwa (nieadekwatnie zawyżonej) [Cieślak 2003, s. 52-53].

Wśród pozostałych heurystyk mogących również warunkować błędne wnioskowanie gracza hazardowego wymienić można:

- **Zakotwiczenie i dostosowanie**, polegające na wnioskowaniu w oparciu o początkowo zasugerowaną wartość, bądź też inną, pierwotnie nieistotną wskazówkę [Cieślak 2003, s. 63].

- **Nadmierna pewność siebie**, czyli przecenianie własnych możliwości – sił, sprawności, ale także słuszności własnych sądów. Skłonność ta dotyczy zarówno ekspertów z danej dziedziny, jak też laików [Cieślak 2003, s. 64-66].
- **Selektywna percepcja i błąd afirmacji**. Selektywna percepcja wynika z ograniczonych możliwości jednostki do przyswajania danych, lub też jest świadomym zabiegiem polegającym na unikaniu informacji, które mogą zaburzać już ukształtowane poglądy. Osoba najchętniej wychwytuje tylko te informacje (zwłaszcza pod presją czasu), które pasują do jej wcześniejszego scenariusza [Goldberg, von Nitzsch 2000, s. 61]. Błąd afirmacji wynika natomiast z pragnienia potwierdzenia własnych sądów i polega na poszukiwaniu informacji zgodnych z nimi, a ignorowaniu tych, które podważają słuszność własnego wniosku.
- **Błąd post fatum** - polega na tendencji do przeceniania swej przeszłej wiedzy. Przykładem jest sytuacja, kiedy osoba, która postawiła zakład na przegranego konia, komentuje po fakcie: „Czułem, że tak będzie”. Ma to o tyle negatywne skutki, że w przyszłości osoba taka jeszcze bardziej wierzy w swoje „przecucia”, skoro poprzednio przeczuwała tak dobrze [Cieślak 2003, s. 67-68].

Ostatnim czynnikiem wśród błędów myślenia jest **wiara w zabobony**. Ma ona różnoraki charakter – od wykorzystywania szczęśliwych dat, numerów, noszenia przy sobie „amuletów”, poprzez personifikację narzędzi gry, np. kostek, opieranie się na przecuciach itd. [Dzik 2004, s. 579-581; Minet i in. 2004].

Prowadzone są liczne badania mające na celu bliższe poznanie procesów poznawczych graczy hazardowych oraz czynników, które mogą nasilać ryzyko uzależnienia od tego rodzaju gier. Najprostsze badania opierają się na sytuacjach decyzyjnych dotyczących oceny prawdopodobieństwa wystąpienia zdarzenia losowego. Jednym ze znanych przedstawicieli podejścia kognitywnego w odniesieniu do grania hazardowego jest R. Ladouceur. Proste doświadczenie, które przeprowadził on w 2004 roku obrazuje jeden z podstawowych błędów myślenia. Przypadkowo wybranym osobom zaprezentowano dwie serie cyfr zakreślonych w loterii: „1-2-3-4-5-6-7” oraz „7-13-22-43-41-47-32”, a następnie poproszono je o wybranie serii, w przypadku której wygrana wydaje im się bardziej prawdopodobna. Większość osób wybrała serię drugą, co pokazuje, że ludzie mają tendencję do doszukiwania się określonych prawidłowości w odniesieniu do zdarzeń losowych (obydwie serie zgodnie z prawami statystyki mają jednakową szansę w losowaniu).

Kolejne doświadczenie obrazuje przekonanie o istnieniu związku między zdarzeniami niezależnymi. Poproszono 20 osób o wygenerowanie 100 kolejnych rzutów monetą. Kolejne wyniki serii zostały wyświetlone na ekranie monitora, jednak badani nie mogli ich zobaczyć (pozostały one zakryte).

Następnie poproszono badanych o próbę odgadnięcia, jaki był ostatni wynik oraz dano im możliwość sprawdzenia wyniku przedostatniego. Okazało się, że 100% badanych skorzystało z możliwości sprawdzenia tego wyniku, co z kolei przełożyło się na to, jak wskazali wynik ostatni [Ladouceur, Dubé 1996]. Przeważała tendencja do wskazywania wyniku przeciwnego niż poprzedzający go, co miało na celu „równoważenie” serii (unikanie powtarzania tego samego wyniku odzwierciedlające percepcję losowości omówioną powyżej). Pokazuje to, że ludzie w przewidywaniu zdarzenia opierają się na zdarzeniu poprzedzającym je, mimo iż obydwie są od siebie zupełnie niezależne. Eksperyment ten potwierdza ignorowanie zjawiska niezależności zdarzeń losowych.

Jak można wyjaśnić tę ludzką tendencję do ignorowania pojęcia przypadku? Według Ladoucer’a [2004] jednostka ludzką posiada naturalną potrzebę organizowania swojego otoczenia, dzięki czemu nadaje mu sens i ma poczucie kontrolowania go. Na przestrzeni swojego życia uczy się odczytywania związków między zdarzeniami ze swego otoczenia oraz przewidywania ich skutków. Kiedy napotka zdarzenie, które w ewidentny sposób warunkowane jest przez działanie przypadku, mimo wszystko stara się stworzyć jakiś związek między nim, a innym, zupełnie niezależnym – jako jego potencjalną przyczyną. W sytuacji zatem zdarzenia, które nie posiada przyczyny pozwalającej je przewidzieć, człowiek doświadcza ogromnej trudności ze zrozumieniem i zaakceptowaniem go. Z punktu widzenia determinizmu musi on włożyć wiele wysiłku, aby uznać pojęcie przypadku, ponieważ nauczył się w toku swej egzystencji wyszukiwać elementy otoczenia lub swoich działań, które pozwolą mu przewidzieć pewne wydarzenia (czyli dostrzegać między nimi związki przyczynowe). Z punktu widzenia ewolucjonizmu ta zdolność przewidywania związana jest z funkcją przetrwania. Obrona przed pojęciem przypadku może właśnie w ten sposób leżeć u źródła powstawania błędnych myśli i iluzji kontroli, dzięki którym gracz ma poczucie kontrolowania ich przebiegu [Ladouceur, Dubé 1996, s. 256-259; Ladouceur 2004].

Naukowcy z Quebecu podają dodatkowe wyjaśnienia [Ladouceur 1999]. Wskazują na to, że człowiek nauczył się wykorzystywać swoje przeszłe doświadczenia, aby jak najbardziej efektywnie reagować w przyszłości. Umiejętność ta jednak jest zbędna w sytuacjach kierowanych przez przypadek. W przypadku graczy dochodzi jednak do przenoszenia tego wyuczonego i wykorzystywanego w codziennym życiu mechanizmu na sytuację grania.

Inną pułapką gier hazardowych jest traktowanie ich jak gier zręcznościowych (w których wymagane są pewne umiejętności). Takie podejście nasila iluzję kontroli i skłania gracza do poszukiwania i rozwijania odpowiednich strategii zwiększających szansę na wygraną. Iluzja kontroli przekłada się natomiast na większą intensywność uprawiania gier oraz na podnoszenie stawek, co z kolei nasila ryzyko rozwoju uzależnienia [Ladouceur 1999].

Badacze z Quebecu wskazują także na kolejny element, jakim jest *błąd interpretacji*. Gracze posiadają bardzo silną tendencję, która polega na przy-

pisywaniu wygranych swoim umiejętnościom (co zachęca ich do doskonalenia ich i kontynuowania grania), natomiast przegranych – czynnikom zewnętrznym, takim jak pech, zły automat, zły dzień, oszustwo operatora itp. [Colonna-Romano, Solene 2004; Ladouceur 1999].

Powyższa analiza pokazuje, że błędy poznawcze mogą popełniać wszyscy ludzie i tak dzieje się w codziennym życiu. Uproszczone sposoby wnioskowania ułatwiają nam życie i chronią przed zagubieniem się w nadmiarze napływających informacji. Co jednak dzieje się w strukturach poznawczych osób, które grają w sposób nadmierny, a nawet – nałogowy? Czy istnieją jakieś szczególne różnice między tymi, którym hazard rujnuje życie a tymi, którzy traktują go jako sporadyczną rozrywkę, czerpiąc z niej jedynie przyjemność (poza ewentualnymi stratami finansowymi)? Specjaliści zajęli się tym zagadnieniem, ponieważ znajomość procesów poznawczych osób, które utraciły kontrolę nad swoim zachowaniem odnoszącym się do grania może stanowić istotny krok w poszukiwaniu strategii prewencyjnych oraz terapeutycznych.

Jakie błędy popełnia gracz uzależniony?

W badaniach przeprowadzonych przez Ladouceur'a i jego współpracowników [2004], w oparciu o dostępne dane postawiono hipotezę mówiącą, że gracze uzależnieni (GU) będą przejawiali podczas gry znacznie więcej błędów myślenia niż gracze rekreacyjni (GR), a także, że przekonania te będą miały znacznie większą siłę oddziaływania na nich niż na graczy rekreacyjnych. Przebadano 30 osób (15 – GU, 15 – GR, do diagnozy uzależnienia wykorzystano kwestionariusze DSM-IV i SOGS), które znalazły się w realnej sytuacji grania (wideoloteria). Osoby te dostały 10 dolarów na grę, przy czym zaznaczono, że mogą przerwać w dowolnym momencie zabierając pieniądze, które im zostaną. Jednocześnie poproszono je o wypowiedzianie na głos wszystkich myśli odnoszących się do szacowania wygranej, bez narzucania sobie żadnej cenzury, przejmowania się oceną, stylem mówienia, bez usprawiedliwiania się itp. [Ladouceur 2004]. Wypowiedzi te były nagrywane. Przykładowe błędne myśli brzmiały następująco: „Czuję, że jestem tuż przed wygraną. W następnej kolejce podnoszę stawkę”; „Czuję pozytywne wibracje, mam wrażenie, że dziś wybiorę dobry automat”; „Już trzy razy pod rząd przegrałem. W następnej kolejce na pewno wygram”; „Trzymam się „moich numerów”, na pewno w końcu wypadną”; „Wygrywam zawsze więcej, kiedy gram nocą”; „To oczywiste, zawsze wygrywam więcej, kiedy gram na automacie schowanym w rogu”; „Muszę zmienić automat, ten nie wypłaca”; „Muszę zmienić rękę, ta przynosi mi szczęście”; „Jeśli nie będę przestawał grać, ona na pewno w końcu mi wypłaci” [Ladouceur 2000]. Ocena polegała na obliczeniu statystycznej istotności różnic między GU i GR, odnoszących się do nasilenia przejawiania przez nich błędów myślenia (BM),

Tabela 2: Przejawianie błędów poznawczych oraz stopień przekonania o słuszności własnych myśli dotyczących szacowania szans na wygraną u graczy uzależnionych i rekreacyjnych.

	GU	GR	p
DSM-IV	6,7	0,6	**
SOGS	7,7	0,9	**
% BM	81	68	-
°przekonania	↗	↘	** do ***

a także obliczeniu między nimi różnic dotyczących nasilenia przekonania o słuszności swoich przekonań (mających charakter błędów myślenia). Mierzono także, jak zmieniało się nasilenie tych przekonań podczas gry. Osoby w tym celu były proszone 5 razy podczas grania o zaznaczenie na 10-stopniowej skali Likerta siły przeświadczenia o słuszności własnych przekonań dotyczących szacowania wygranej. Wyniki przedstawia poniższa tabela 2.

Wyniki pokazują, że gracze uzależnieni i rekreacyjni nie różnią w odniesieniu do liczby przejawianych błędów poznawczych co oznacza, że przejawiać je może każdy, a samo ich występowanie nie ma bezpośredniego związku z uzależnieniem od grania. Różnica zaznacza się w odniesieniu do przeświadczenia o słuszności własnych przekonań na temat szans wygrania. Osoby uzależnione od hazardu po serii przegranych czują się jeszcze bardziej zdeterminowane do kontynuowania gry, albo powrotu do niej następnego dnia, aby się „odegrać”, ponieważ są pewne, że w końcu muszą wygrać. Upływający czas a także sporadyczne, przypadkowe wygrane jeszcze bardziej utwierdzają je w przekonaniu, że zbliżają się do wielkiej wygranej i nie mogą przerwać gry. Wyraża to ich złudne przekonanie, że w hazardzie rządzi jakieś „tajemnicze prawo” polegające na tym, że każdy w końcu wygrywa, jeśli tylko nie przestaje grać. Skutki utrzymywania takiego przeświadczenia są oczywiste.

W przeciwieństwie do tej grupy gracze rekreacyjni po serii strat utwierdzają się w przekonaniu, że ich myślenie dotyczące szansy na wygraną jest błędne, a w związku z tym muszą zmienić swoje przekonania i przerwać grę, żeby nie stracić wszystkiego. Dzięki zmianie przekonań (utrata wiary w pewną szansę na wygraną) osoby zachowują kontrolę nad swoim zachowaniem i są w stanie zaprzestać gry w odpowiednim momencie.

Podsumowanie

Analiza procesów poznawczych zachodzących podczas grania hazardowego pozwala poznać czynniki mentalne, które nasilają pokusę gry, a w konsekwencji – mogą zwiększać ryzyko rozwoju uzależnienia od hazardu. Dział psychologii poznawczej może dzięki temu odegrać bardzo dużą rolę w po-

dejmowaniu działań mających na celu bliższe poznanie nowego, ale dynamicznie (niestety) nasilającego się uzależnienia, jakim jest hazard patologiczny. Na świecie prowadzone są zaawansowane badania nad możliwością modyfikacji błędnych przekonań u osób uprawiających hazard. Możliwość takiej modyfikacji byłaby dużą szansą i ważnym kierunkiem w działaniach prewencyjnych. Z badań w tej dziedzinie wspomnieć warto Benhsaina ze współpracownikami [2004]. Wykazał on na grupie eksperymentalnej 31 grających osób, że poprzez systematyczne przypominanie w trakcie gry praw rządzących przypadkiem, w osobach tych utrzymywało się racjonalne myślenie dotyczące szansy na wygraną, a przez to spadała znacznie motywacja do grania ponad własne możliwości finansowe. Zaznaczyć należy, że tego rodzaju badania są na razie w fazie eksperymentalnej, ale dalsze poszukiwania mogą przynieść kolejne, bardzo cenne rezultaty.

Warto w tym miejscu wymienić standaryzowane metody, za pomocą których na świecie dokonuje się pomiaru błędów poznawczych. Należą do nich: „Méthode de la pensée à voix haute” [Gaboury, Ladouceur 1989], „Gambling Attitudes and Beliefs Survey” (kwestionariusz samooceny) (GABS) [Breen, Zuckerman 1994], „Gambling Related Cognitions Scale” (GRCS) [Raylu, Oei 2004]. Ich polska adaptacja byłaby cennym krokiem dla specjalistów pracujących nad tym zaburzeniem.

Na koniec zaznaczyć należy, że zjawiska uzależnienia nie sposób całkowicie wyjaśnić w obrębie jednego podejścia psychologicznego. Każdy jednak kierunek wnosi nowe światło do poznania problemu tak bardzo złożonego, jakim jest uzależnienie. Biorąc pod uwagę dotychczasowe analizy należy sądzić, że podejście kognitywne z pewnością może wnieść takie światło w poznawaniu uzależnienia od grania hazardowego.

Bibliografia

- [1] Benhsain K, Taillefer A, Ladouceur R. 2004, Awareness of independence of events and erroneous perceptions while gambling, *Addictive Behaviors*, 29, s. 399-404.
- [2] Caron A., Ladouceur R. 2003, Erroneous verbalizations and risk taking at video lotteries, *British Journal of Psychology*, 94(2), s. 189-194.
- [3] Chevalier S., Hamel D., Ladouceur R., Jacques Ch., Allard D., Sévigny S. 2004, Comportements de jeu et jeu pathologique selon le type de jeu au Québec en 2002, Montréal et Québec: Institut national de santé publique du Québec et l'Université Laval, www.inspq.qc.ca.
- [4] Cieślak A. 2003, Behawioralna ekonomia finansowa, Modyfikacja paradygmatów funkcjonujących w nowoczesnej teorii finansów, Materiały i studia, Zeszyt nr 165, Warszawa: Narodowy Bank Polski, Departament Komunikacji Społecznej, http://www.nbp.pl/Home.aspx?f=publikacje/materialy_i_studia/2003.html.
- [5] Colonna-Romano F., Solene T. 2004, Cafés, jeux de hasard, PMUs, Une étude des joueurs habitués, Carnet de terrain – Enquête à Lambdavielle, www.eleves.ens.fr/colonna/PMU-memoire.html.
- [6] Côté D., Caron A., Aubert J., Desrochers V., Ladouceur R. 2003, Near wins prolong gambling on a video lottery terminal, *Journal of Gambling Studies*, 19, s. 433-438.
- [7] Dostojewski F. 1964, Gracz, Opowiadania, Warszawa: PIW.
- [8] Dzik, B. 2004, Hazard, *Psychologia ekonomiczna*, Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, s. 567-599.
- [9] Gaboury A., Ladouceur R. 1989, Erroneous perceptions and gambling, *Journal of Social Behavior and Personality*, 4, s. 411-420.
- [10] Gilovich T. (1983), Biased evaluation and persistence in gambling, *Journal of Personality and Social Psychology*, 44, s. 1110-1126.

- [11] Giroux I., Ladouceur R., Nouwen A., Jacques C. 2000, Modification des perceptions erronées relativement aux jeux de hasard et d'argent, *Journal de Thérapie Comportementale et Cognitive*, 10, s. 53-62.
- [12] Goldberg J., von Nitzsch R. 2000, *Behavioral Finance*, Munchen: Finanzbuch Verlag.
- [13] Griffiths M. 1996, Pathological gambling: a review of the literature, *Journal of Psychiatric and Mental Health Nursing*, 3, s. 347-353.
- [14] Joukhador J., Blaszczynski A., Maccalum F. 2004, Superstitious beliefs in gambling among problem and non-problem gamblers preliminary data, *Journal of Gambling Studies*, New York, 20(2), s. 171-180.
- [15] Koziński J. 1995, *Koncepcje psychologiczne człowieka*. Warszawa: Wydawnictwo Akademickie Żak.
- [16] Ladouceur R. 2004, Perceptions among pathological and non-pathological gamblers, *Addictive Behaviors*, 29, s. 555-565.
- [17] Ladouceur R. 2000, Mensonges et méconnaissances des jeux, *Atout hasard... Bulletin d'information du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu*, 2 (3), <http://www.psy.ulaval.ca/~jeux/>.
- [18] Ladouceur R. 1999, La psychologie du joueur, *Atout hasard... Bulletin d'information Centre Québécois d'Excellence pour la Prévention et le Traitement du jeu*, vol. 1-3(9), www.psy.ulaval.ca/~jeux/publi-atout.html.
- [19] Ladouceur R., Dubé D. 1996, Erroneous perceptions in generating random sequences: Identification and strength of a basic misconception in gambling behavior, *Journal of Applied Social Psychology*, 26, s. 2157-2166.
- [20] Langer E. J. 1982, *The Illusion of Control, Judgment Under Uncertainty: Heuristics and Biases*. New York: Cambridge University Press.
- [21] Minet S., Meijas S., Druine C., Somers W., Hoffmann E., Servais L., De Smet S., Delmarcelle C., Joris, L./ Fondation Rodin; Patesson R., Steinberg P. 2004, *Du plaisir du jeu à la souffrance, Une enquête sur le jeu et la dépendance au jeu*, Bruxelles: Université Libre de Bruxelles, Institut de Sociologie Centre de Psycho – Sociologie de l'Opinion, www.ulb.ac.be/soco/creatic.
- [22] *Słownik języka polskiego, 1997-2008*, Wydawnictwo Naukowe PWN SA, <http://sjp.pwn.pl>.

- [23] Tversky A., Kahneman D. 1983, Extensional Versus Intuitive Reasoning: The Conjunction Fallacy in Probability Judgment, *Psychological Review*, 90, s. 239-315.
- [24] Tversky D., Kahneman A. 1971, Belief in the Law of Small Numbers, *Psychological Bulletin*, 76, s. 105-110.