

Egyetemi doktori (PhD) értekezés tézisei

Kognitív torzítások és személyiségvonások vizsgálata szerencsejátékosoknál

Körmendi Attila

Témavezető: Dr. Pék Győző



DEBRECENI EGYETEM

Humán Tudományok Doktori Iskola

Pszichológia Program

Debrecen, 2011.

Az értekezés célkitűzése, a téma körülhatárolása

Hazánkban a különböző típusú szerencsejátékok csak a rendszerváltást követően jelentek meg az 1990-es évek elején. A problémás szerencsejátékosok száma folyamatosan növekedett az elmúlt két évtizedben, azonban Magyarországon napjainkig alig néhány empirikus vizsgálatot végeztek a kóros játékszenvedéllyel kapcsolatban.

A kóros játékszenvedély multifaktoriális kórkép, melynél különböző tényezők komplex kölcsönhatása következtében alakul ki a függőség. A személyiségtényezők, a kognitív sajátosságok, a különböző pszichológiai állapotok (szorongás, unalom) illetve biokémiai folyamatok mind hozzájárulhatnak a kórkép kialakulásához és fennmaradásához.

A szerencsejátékosok egy része problémás játékosná válik és képtelenek abbahagyni a játékot. Számukra a kórkép krónikus jellegéből adódóan gyors és hatékony segítséget kell nyújtani. A hatékony segítségnyújtáshoz a kórkép alapos ismerete szükséges.

Jelen disszertáció a kognitív torzítások és a személyiségvonások szerepével foglalkozik a kóros játékszenvedély kialakulásában és fennmaradásában. A disszertáció célja elméleti és módszertani alapot ajánlani a következő évek játékszenvedéllyel foglalkozni kívánó kutatásai számára, valamint olyan kutatási eredmények közzlése a kognitív torzításokkal és a személyiségvonásokkal kapcsolatban, melyek hasznosíthatóak a gyakorlati munka folyamán. Ennek érdekében elsőként tömören ismertetjük a kóros játékszenvedéllyel kapcsolatos szakirodalmat, mely hipotéziseink megalapozásaként használtunk. A második részben bemutatjuk vizsgálatunkat, mely két, a kóros játékszenvedély szempontjából fontos kutatási területtel foglalkozik: a kognitív torzítások és a személyiségvonások szerepével. A kognitív megközelítések a szerencsejátékkal kapcsolatos irracionális gondolkodási folyamatok jelentőségét hangsúlyozzák a kórkép kialakulásában és fennmaradásában. Szükséges lenne mélyebben megismerni ezt a területet és meghatározni, hogy a kognitív torzítások milyen szerepet játszanak a játékszenvedély kialakulásában és fennmaradásában. A személyiségvonások vizsgálata több szempontból is fontos. A szelektív prevenciós programok számára a személyiségprofil segítséget nyújthat a veszélyeztetett személyek kiválogatásában. A profil a személyiség azon aspektusaira irányíthatja a figyelmet, melyek eddig kevésbé voltak relevánsak a terápiás szakemberek számára és melyek terápiás támadáspontot jelenthetnek.

Kutatási előzmények

A kognitív torzítások témaköre

Ha a kognitív torzítások jelen vannak a gondolkodási és döntéshozási folyamatokban, a játékos azt hiszi, hogy képes kontrollálni és bejósolni az egyes fordulók kimenetelét. A torzítások több típusa is ismert: a játékos tévedése (a vesztes játszmák számának növekedésével nő a nyereség valószínűsége), szelektív memória (a győztes játszmák szelektív előhívása) vagy az antropomorfizmus (a szerencsejáték emberi jellemzőkkel felruházása, melyek felelősek lehetnek a nyereséért/vesztésért). Az eddigi vizsgálatok meghatározták a kognitív torzítások típusait és kimutatták, hogy a torzítások befolyásolhatják a szerencsejáték alatti viselkedést. A kognitív torzítások mérésére több módszert is kidolgoztak: kérdőíveket, félig struktúrált interjúkat és a hangosan gondolkodás módszerét. Az eredmények szerint a szerencsejátékosok játékkal kapcsolatos gondolatainak 70-80%-a irracionális. A témával foglalkozó szerzők egyetértenek abban, hogy veszélyes a játékosokat meghagyni abban a hitben, hogy képesek kontrollálni kontrollálhatatlan eseményeket. A kognitív torzításokkal kapcsolatosan kevés empirikus tanulmány látott napvilágot, melyek legtöbbje csak a kognitív torzítások jelenlétét igazolta szerencsejátékosoknál. Fontos lenne további kutatások végezni annak meghatározására, hogy a torzítások milyen szerepet játszanak a kóros játékszenvedély patogenezisében. Jelen disszertáció négy hipotézist fogalmaz meg a kognitív torzításokkal kapcsolatban.

A személyiségvonások témaköre

A kóros játékszenvedélyben szerepet játszó személyiségvonások kutatását elsősorban prevenciós, diagnosztikai és terápiás célból tartják fontosnak. A legtöbb vizsgálatot a szenzoros élménykereséssel és az impulzivitással kapcsolatban végezték, de más személyiségdimenziók is szerepeltek a kutatások fókuszában. A személyiségvonások és a kóros játékszenvedély kapcsolatát illetően nem születtek konzisztens vizsgálati eredmények. Az inkonzisztens eredmények egyik oka lehet, hogy a korábbi vizsgálatok figyelmen kívül hagytak fontos független változókat (például preferált játéktípus, játéktapasztalat mértéke), melyeket az eredmények értelmezésekor használhattak volna. Elképzelhető, hogy a

szerencsejátékosoknak különböző típusai léteznek (az említett független változók alapján) különböző személyiségprofillal. Néhány szerző korábban megpróbált pszichológiai típusokat azonosítani a szerencsejátékosok között. A csoportokba sorolás alapjai legtöbbször személyiségtényezők voltak, azonban egyik kategorizációs rendszer sem bizonyult hasznosnak a klinikai gyakorlatban vagy a tudományos életben. Nyilvánvaló, hogy ezen a területen további kutatások szükségesek és érdemes lenne a játékosok személyiségét újabb módszerekkel is megvizsgálni. Az újabb módszerek egyike lehet Cloninger Temperamentum és Karakter Kérdőíve, mely összefoglalja a modern biopszichológiai kutatások eredményeit. A kérdőív a személyiség átfogó leírására törekszik temperamentum és karakterfaktorok segítségével.

Hipotézisek

1.hipotézis

Első hipotézisként feltételezzük, hogy a Kognitív Torzítások Szerencsejátékosoknál Kérdőívben elért pontszámok, és a játékszenvedély súlyosságát mérő Névtelen Szerencsejátékosok Kérdőívére adott pontszámok között pozitív kapcsolatban van.

2.hipotézis

Hipotézisünk szerint a Racionalizmus item negatív kapcsolatban van az egyes kognitív torzításokkal. Minél inkább jellemző a Racionalizmus tétellel való egyetértés, annál kevesebb pontszámot érnek el a vizsgálati személyek a kognitív torzítások mérésére készített kérdőívben. A fordított kapcsolat a kérdőívre adott összpontszám és az egyes dimenziók (kognitív torzítások) esetében is megjelenik.

3.hipotézis

Harmadik hipotézisünk szerint lesz különbség a különböző szerencsejátéktípusokkal játszóknál között a kognitív torzítások tekintetében. A játékautomatákat preferálók magasabb pontszámot érnek el a Kognitív Torzítások Szerencsejátékosoknál Kérdőívben, mint a más típusú szerencsejátékokat preferálók.

4. hipotézis

Hipotézisünk szerint minél nagyobb a játékgyakorlás, annál inkább jellemző a szerencsejátékosra a kognitív torzítások használata.

5. hipotézis

Hipotézisünk szerint a vizsgált mintában szignifikáns különbséget találunk a személyiségvonások tekintetében a preferált játéktípus alapján.

6. hipotézis

Hatodik hipotézisünk szerint a vizsgált mintában a szerencsejátékosok az Önirányítottság és az Együtműködés skálákon az átlagövezettől alacsonyabb értéket érnek el (éretlen karakter), és az éretlen karakter megjelenési gyakorisága magasabb lesz mintánkban mint a normál populációban.

7. hipotézis

Hetedik hipotézisünk szerint a kóros játékszenvedéllyel diagnosztizálható szerencsejátékosok a TCI személyiségfaktorai tekintetében szignifikánsan szélsőségesebb értékeket érnek el, mint a kóros játékszenvedéllyel nem diagnosztizálható szerencsejátékosok.

8. hipotézis

Nyolcadik hipotézisünk szerint a szerencsejátékosokat az újdonságkeresés és az impulzivitás átlagos tartománytól magasabb értéke jellemzi. Feltételezzük továbbá, hogy az impulzivitás alfaktoron magasabb értéket elérőkre inkább jellemző a szerencse üldözése, mint az impulzivitás alfaktoron alacsonyabb pontszámot elérőkre.

Alkalmazott módszerek

A játékszenvedély súlyossági fokának meghatározásához a Névtelen Szerencsejátékosok Kérdőívét használtuk. A 6 pontnál többet elérő szerencsejátékosokat a „valószínűleg kóros játékszenvedéllyel diagnosztizálhatóak” csoportjába soroltuk. Vizsgálatunkban Robert Cloninger által kidolgozott Temperamentum és Karakter Kérdőívet (Temperament and Character Inventory, TCI) használtuk a személyiségvonások mérésére. A kérdőív 240 tétel segítségével 4 temperamentumdimenziót és 3 karakterdimenziót mér (újdonságkeresés, ártalomkerülés, jutalomfüggőség, kitartás, önirányítottság, együtműködés, transzcendencia). A kognitív torzítások mérésére saját kérdőívet készítettünk (Kognitív Torzítások Szerencsejátékosoknál Kérdőív), mely 5 dimenzió mentén méri a szerencsejátékosoknál

megjelenő maladaptív gondolkodási hibákat (A kontroll illúziója, Magnifikációk, Babonás viselkedések, Flexibilis attribúciók, A szerencse és a valószínűség hibás értelmezései).

Hipotéziseink elemzéséhez szükségünk volt olyan információkra, melyek megszerzéséhez demográfiai kérdőívet kellett készítenünk. A kérdőív segítségével a demográfiai adatokon túl olyan információkhoz is hozzájutottunk, mint a játékgyakoriság vagy a szórakozóhely típusa, ahol a személy szerencsejátékkal játszik. A Demográfiai Kérdőív adatai segítségünkre voltak a hipotézisek megalkotásában és az eredmények értelmezésében.

Eredmények

1. A játékszenvedély súlyossága és a kognitív torzítások között mérsékelt kapcsolat van. Eredményeink szerint tehát a játékszenvedély súlyosságát figyelembe csak nagy hibahatárral vagyunk képesek bejósolni a kognitív torzítások jelenlétét. A játékszenvedély súlyosságát mérő eszközünk (más, a játékszenvedély súlyosságát mérő eszközhöz hasonlóan) a súlyosságot testi vagy pszichés tünetek, illetve a játékszenvedély eredményeként megjelenő szociális következmények vagy maladaptív viselkedések alapján mérik. Úgy tűnik tehát, hogy a kognitív torzítások jelenléte részben független a felsorolt tényezőktől. Ezért a tünetek csökkentésétől (mely a kognitív terápián kívüli egyéb terápiás eljárások fő célkitűzése) nem várhatjuk a kognitív torzítások megszűnését. A hipotézis alapján levonható következtetés, hogy a kognitív terápián kívüli terápiás beavatkozásoktól nem várható el, hogy képesek legyenek a kognitív torzítások rendszerében változást előidézni, tehát a kognitív torzítások működhetnek a játékszenvedély súlyosságát csökkentő sikeres intervenciót követően is.
2. Az eredmények szerint a kognitív torzítások skálán elért összpontszám, és a „Racionalizmus a nyeréssel kapcsolatban” tételre adott összpontszám között csak mérsékelt negatív korreláció van, tehát a szerencsejátékkal kapcsolatos racionális gondolatok jelen lehetnek az irracionális kognitív torzítások mellett. Az eredményből levonható következtetés, hogy a kognitív torzítások és hiedelmek szerveződése egy adott egyénen belül nem feltétlenül logikus. Az illogika megnyilvánulhat például azon

hiedelmek egymás mellett létezésében, hogy a szerencse kontrollálhatatlan és a szerencse befolyásolható. A kognitív terápia folyamán a kognitív átstrukturálás eredményeként megjelenő racionális hiedelmek megjelenése nem jelenti feltétlenül azt, hogy az adott kognitív torzítással kapcsolatban nincs jelen további irracionális hiedelem. A kognitív terápia folyamán megjelenő racionális gondolatok jelenléte tehát nem megbízható jelzése a gyógyulási folyamatnak.

3. A játékautomatákkal játszó szignifikánsan magasabb pontszámot értek el a Kontroll illúziója skálán, mint a többi játéktípussal játszó. Az eredmény alátámasztja azt a feltételezést, mely szerint a játékautomaták olyan strukturális jellemzőkkel bírnak, melyek jobban elősegítik a játék kontrollálásába vetett hiedelmek kialakulását, mint a többi szerencsejáték. A játékautomaták intermittáló megerősítési terv alapján működnek (a megerősítések változó arányú terv alapján érkeznek), a gombok jelenléte pedig a kontroll illúzióját kelti a játékosban, aki azt gondolhatja, hogy megfelelő időzítéssel, számításokkal és a gombok segítségével befolyásolni tudja a játék kimenetelét. Az így megjelenő pszudoképességek alkalmatlanok a játék eredményének befolyásolására.
4. Minél gyakrabban játszott a szerencsejátékos, annál magasabb pontszámot ért el a Kognitív Torzítások Szerencsejátékosoknál Kérdőív skáláin. Több szerző szerint a kognitív torzítások a játéktapasztalatok mentén alakulnak ki illuzórikus korrelációk feltételezésével egymástól független játékesemények között. A magasabb játékgyakorlás több játéktapasztalatot jelent, a több játéktapasztalat pedig több független eseményt eredményez szerencsejáték közben, melyek között illuzórikus kapcsolatokat lehet felfedezni. Két dimenzió (Magnifikáció és Babonás viselkedések) esetében fordított kapcsolatot találtunk a játékgyakorlás növekedésével. Elképzelhető, hogy a szerencsejátékosok egy része frusztrációt él át szerencsejátékos karrierjének folyamán, amikor a játék kimenetelének kontrollálására használt manipulációi (Babonás viselkedések) nem hozzák meg a kívánt eredményt és az omnipotens hiedelmek (Magnifikációk) száma és erőssége lecsökken.
5. Nincs különbség a vizsgált mintában a preferált játéktípusokat figyelembe véve a személyiségvonások tekintetében. A preferált játéktípus strukturális és szituációs

jellemzőit figyelembe véve azonban szignifikáns eredményeket kaptunk (az újradefiniálás mögött az a gondolat állt, hogy hasonló személyiségvonásokkal jellemezhető játékosok talán nem egy adott szerencsejátéktípust, hanem annak egy meghatározó strukturális vagy szituációs jellemzőjét preferálják). A magasabb eseménygyakoriságú játékokkal játszóknak magasabb pontszámot értek el az Újdonságkeresés skálán. A magas eseménygyakoriságú játékokban ugyanazon időtartamon belül több ingerrel találkozik a játékos és gyorsabb, impulzívabb döntéshozatalra kényszerül. Ezek a feltételek vonzóak lehetnek azon személyek számára, akik Cloninger személyiségelmélete alapján magas újdonságkereséssel jellemezhetőek. Továbbá az eredmények alapján az ártalomkerülés skálán magasabb pontszámot elérők kevésbé valószínűleg járnak szociálisan jutalmazó szerencsejátékos közegbe. A magas ártalomkerülésű szerencsejátékosok ártalom kerülése nem mutatkozik meg a szerencsejátékban előforduló kockázatos helyzetek elkerülésében, azonban megmutatkozik a szociális interakciók elkerülésében.

6. Az éretlen karakter (normál övezettől alacsonyabb Önirányítottság és Együttműködés) szignifikánsan gyakrabban jelent meg a vizsgált mintában, mint a normál populáció esetében. Éretlen karakter esetén személyiségzavar fennállását valószínűsíthetjük. A temperamentumkocka alapján az éretlen karakterrel jellemezhetőek között a B-klaszter személyiségzavarai a leggyakoribbak (nárcisztikus, antiszociális, borderline). Eredményeink alátámasztják a kóros játékszenvedéllyel kapcsolatos komorbiditásvizsgálatokat és a pszichoanalitikus irányultságú elméletalkotók elképzeléseit.
7. A valószínűleg kóros játékszenvedéllyel diagnosztizálhatóak az Önirányítottság karaktervonás alapján különböztethetőek meg szignifikánsan a valószínűleg kóros játékszenvedéllyel nem diagnosztizálhatóaktól. Az Önirányítottság alacsony értéke esetén valószínűbb a kóros játékszenvedély diagnózisa. A környezeti tényezők befolyásolhatják az Önirányítottság értékét. Az Önirányítottság növelésével (egyéni vagy csoportos módszerekkel) pozitív változások várhatóak. Elképzelhető, hogy a szerencsejátékos karrier előrehaladtával a játékos önirányítottsága folyamatosan csökken, talán maladaptív viselkedése által okozott negatív környezeti változások következtében. A szerencsejátékosokról készített esettanulmányok alátámasztják és

szemléltetik ezt a folyamatot. Az eredményeket másik oldalról megközelítve elképzelhető, hogy az alacsonyabb vagy magasabb önirányítottság már a szerencsejátékos karrier kezdete előtt jellemző volt a játékosokra és az alacsonyabb értékkel rendelkezőknél súlyosabb tünetek és szociális következmények jelentek meg (melyeket a Névtelen Szerencsejátékosok Kérdőíve jelzett). A jövőbeli kutatások számára hasznos lenne az Önirányítottság vonás szerepét részletesebben megvizsgálni longitudinális vizsgálat keretében a kóros és nem kóros játékszenvedély szempontjából, továbbá érdemes lenne más változókat is a modellbe illeszteni, és megvizsgálni hatásukat a fent kimutatott összefüggésre. Ilyen változó lehetne például a szerencsejátékos karrier hosszának hatása, mely nincs feltétlenül pozitív kapcsolatban a játékszenvedély súlyosságával.

8. A szerencsejátékosokat az Újdonságkeresés vonás normál övezettől szignifikánsan magasabb értéke jellemzi. Az újdonságkereső viselkedés célja izgalmasabb állapotba kerülés. Az újdonságkereső egyént nem foglalkoztatja, hogy milyen lesz a teljesítménye, vagy milyen élményeket fog átélni az új helyzetben, az újdonság keresésének motívuma a másik állapotba kerülés lesz. A magas újdonságkeresés tehát részben magyarázhatja a szerencsejátékosok kitartását a játék folytatásában a halmozódó veszteségek ellenére. Az Impulzivitás skálán elért pontszám és a szerencse üldözése között pozitív kapcsolat van. A szerencse üldözése két lehetséges módon jelenhet meg a szerencsejátékosoknál. Az egyik esetben a játék folyamán a büntetés (vesztés) hatására viselkedésgátlásnak kellene történnie, vagyis a játékosnak abba kellene hagynia a játékot a veszteségek hatására. A másik esetben a viselkedésgátlás megjelenhet a játéklécek között is, amikor a játékos nem tér vissza az adott szerencsejátékkal játszani, mivel túlnyomórészt veszített rajta az utóbbi időben. Eredményeink szerint a szerencse üldözéséért az impulzivitás magas értéke lehet felelős szerencsejátékosoknál. Az impulzivitás szerepe a szerencse üldözésében a kognitív-viselkedésterápia fontosságát húzza alá a kóros játékszenvedély kezelésében. A szerencsejátékosoknak fontos lenne megtanítani, miképp késleltessék válaszaikat szerencsejátékos helyzetben, e cél megvalósítására pedig a kognitív-viselkedésterápia a legmegfelelőbb módszer.

A vizsgált szerencsejátékos minta TCI profilja a következő: normál övezettől magasabb Újdonságkeresés, valamint normál övezettől alacsonyabb Önirányítottság és Együttműködés.

Megjelent vagy igazoltan kiadásra elfogadott publikációk:

Körmendi, A., Kuritárné, Sz. I.: Kóros játékszenvedély: összefoglaló tanulmány az aktuális kutatásokról. *Psychiatria Hungarica* 22, 5 (2007), 344-365.

Körmendi, A.: A kognitív átstrukturálás jelentősége és lehetőségei a kóros játékszenvedély terápiájában. *Psychiatria Hungarica* 24, 1 (2009), 60-67.

Körmendi, A., Kurucz, Gy.: A "majdnem nyertem" másodlagos megerősítés vizsgálata nem szerencsejátékos mintán. *Pszichológia* 30, 4 (2010), 335-348.

Körmendi, A.: A szerencsejátékok strukturális és szituációs jellemzői. *Alkalmazott Pszichológia* 11, 3-4 (2010), 19-35.

Kurucz, Gy., Körmendi, A.: Can we perceive near miss?-an empirical study. *Journal of Gambling Studies*. A közlésre várhatóan a 2011/3-as számban kerül sor.

Körmendi, A.: Kognitív torzítások vizsgálata szerencsejátékosoknál. *Pszichoterápia*. A közlésre várhatóan a 2011/4-es számban kerül sor.

Körmendi A.: Játékszenvedély és Cloninger pszichobiológiai modellje. In: Balogh, L., Koncz, I., Mező, F. (eds.): *Pszichológiai Metszetek*. Budapest: Professzorok az Európai Magyarországiért Egyesület, 2010, 78-85.

A szerző további megjelent vagy igazoltan kiadásra elfogadott publikációi:

Pataky, N., Körmendi, A.: Pszichopátiás tendenciák megjelenése gyermek-és serdülőkorban. *Psychiatria Hungarica* 25, 2 (2010), 154-163.

Pataky, N., Körmendi, A.: A nevelési stílus és az érzéketlen/érzelemmentes vonások kapcsolata gyerekeknél és serdülőknél. *Alkalmazott Pszichológia*. A közlésre várhatóan a 2011/3-as számban kerül sor.

Pataky N., Körmendi A.: Psychological mechanisms in psychopathy. In: Nagyová-Lehocká, Z. (eds.): *Collection of Psychological Studies*. Nitra: Constantine the Philosopher University in Nitra, 2010, 39-45.

Pataky N., Nagy E.V., Körmendi A.: A Méliusz Juhász Péter Megyei Könyvtár és Művelődési Központ Gyermekrezslégének lehetőségei az olvasásnépszerűsítésben és az ehhez kapcsolódó személyiségfejlesztésben. In: Balogh, L., Koncz, I., Mező, F. (eds.): *Pszichológiai Metszetek*. Budapest: Professzorok az Európai Magyarországiért Egyesület, 2010, 43-50.

Pataky N., Körmendi A.: Psychological mechanisms in psychopathy. In: Nagyová-Lehocká, Z. (eds.): *Collection of Psychological Studies*. Nitra: Constantine the Philosopher University in Nitra, 2010, 39-45.

Konferencia:

Personality traits among gamblers (poster presentation). European Forum for Evidence-Based Prevention Congress, Baden, 16-18. June, 2010.