

Psicologia Emotocognitiva nel gioco d'azzardo.

Analisi del fenomeno WinforLife

WinforLife può portare ad riduzione globale della spese per il gioco d'azzardo?

a cura di [Marco Baranello](#)

Introduzione

l'autore ipotizza una riduzione delle attività medie di gioco d'azzardo "numerici" come conseguenza dell'introduzione del nuovo gioco WinforLife. La spiegazione è possibile grazie alle innovazioni teoriche apportate dalla psicologia emotocognitiva allo studio dei sistemi. La previsione è basata su un modello teorico che focalizza l'attenzione sugli antagonismi tra i sistemi involontari e volontari dell'organismo ovvero sulle frequenze di attivazione psicofisiologica. La psicologia emotocognitiva ha cambiato nettamente l'ottica di comprensione del funzionamento dei sistemi sia essi semplici sia essi complessi. Questo breve articolo cerca di dimostrare l'applicazione in termini predittivi del paradigma sui sistemi sociali, applicabile quindi nel marketing, in sociologia, nelle politiche economiche e sociali, nonché nella psicologia sociale e di comunità. Tale nuova applicazione del modello teorico della psicologia emotocognitiva è in fase di studio, quindi potrebbero essere ancora ampi i margini di errore.

Da qualche settimana si parla di un fenomeno WinforLife ed abbiamo già sentito gli allarmisti parlare di preoccupazione per l'eventuale crescere di patologia del gioco d'azzardo.

Il punto di vista delle teorie emotocognitive ed in particolare della *psicologia emotocognitiva* (Baranello, 2004) è esattamente opposto.

Secondo il modello teorico della psicologia emotocognitiva infatti l'incremento degli stati di attivazione dell'organismo, dal punto di vista delle frequenze di attivazione dei processi volontari porta ad una "inibizione" da parte del processo di attivazione involontaria che invece è alla base del mantenimento della dipendenza da gioco. Come dire che maggiore è la densità dell'attività di gioco "vincolato" (>Frequenza) minore è il pensiero del gioco stesso quindi minore lo stato di attivazione involontario.

Nel gioco d'azzardo patologico infatti, come nelle altre forme di dipendenza (o meglio di compulsione secondo lo schema emotocognitivo), lo stato di "attivazione involontario" associato alla rappresentazione "gioco" porta il soggetto a cercare soluzione tensiva attraverso la compulsione "gioco" (azione). Nel giocatore d'azzardo il tentativo di "inibizione volontaria" dell'azione compulsiva porta in realtà ad un incremento dello stato tensivo sistema-specifico. WinforLife introducendo invece un incremento delle frequenze di attivazione volontaria diminuirebbe, per le teorie emotocognitive, la genesi stessa dell'attivazione emotocognitiva involontaria associata al "giocare" riducendo di fatto l'appetibilità del gioco stesso, ma non solo del gioco specifico, proprio l'attività generale del "giocare d'azzardo" (soprattutto per giochi simili).

Il fenomeno WinforLife quindi dovrebbe portare in un primo tempo ad uno spostamento della spesa del soggetto da altri giochi verso il nuovo gioco, non in quanto nuovo, ma in quanto dotato di caratteristiche apparentemente accattivanti come semplicità, "popolarità" anche nella vincita quindi psicologicamente

viene vissuto come meno “ingannevole”, “apparente” bassa spesa iniziale (che dovrebbe essere nella politica del gruppo che lo sostiene).

Lo spostamento di “attenzione” (attivazione, in psicologia emotocognitiva) sul nuovo gioco, corrispondente ad uno spostamento del capitale investito, cambia in sostanza il ritmo di gioco dalle persone che inizieranno, in un primo tempo, a rinunciare all’abitudine di gioco legata ai giochi d’azzardo già esistenti come lotto, superenalotto, ecc.. Per l’organismo questa è un’attivazione oggetto-specifica.

Di fatto l’organismo, per via associativa (memoria emotocognitiva), attiva processi di attivazione gioco-specifici diminuendo lo stato di attivazione per altri giochi. Questo, va sottolineato, soltanto in una prima fase. Gradualmente, però, quello che si va a modificare è l’attivazione centrale e periferica rispetto al pensiero “gioco” (sempre per via associativa emotocognitiva) ovvero diminuirebbe lo stato di tensione che attiva la placca motoria relativamente all’attività di gioco (pattern minico-espressivi e programmi di azione). La persona in un primo momento, quindi, inizierebbe a sperimentare la necessità per il nuovo gioco ma, dopo poche settimane (non dovrebbe volerci molto), in virtù del cambiamento dello schema circolare basato sul concetto emotocognitivo di “loop disfunzionale” (Baranello, 2006) si troverebbe in uno stato ipertonico che il corpo cercherà di liquidare attivando i sistemi inibenti l’attività di pensiero gioco-specifico quindi diminuendo l’attività finalizzata al gioco. L’incremento quindi della frequenza di gioco diminuisce di fatto l’automatismo al gioco in quanto l’organismo, nel medio-lungo periodo di esposizione, non riuscirebbe, secondo i concetti della psicologia emotocognitiva, a liquidare per via motoria gli stati di eccitazione centrali e periferici e di fatto il soggetto si troverebbe a rinunciare al gioco stesso ovvero diminuire la frequenza dell’attività del giocare d’azzardo in senso generale.

Modificare i ritmi significa per il soggetto, quindi per l’organismo, secondo gli schemi proposti dalla psicologia emotocognitiva, interrompere il “loop” (Baranello, 2006).

In termini più semplici, la conseguenza dovrebbe essere questa: dopo poche settimane dall’introduzione del nuovo gioco (dotato delle specifiche caratteristiche descritte) dovremmo assistere ad una tendenza alla diminuzione della frequenza delle giocate al nuovo gioco stesso ma senza che le persone ripristinino le attività rivolte ai vecchi giochi. ***Di fatto dovrebbe esserci una diminuzione globale della spesa generale verso il gioco d’azzardo soprattutto relativa ai giochi simili incluso il nuovo gioco.***

Mentre qualcuno potrebbe essere caduto nel processo circolare del gioco d’azzardo, è possibile che altri, affetti da GAP (gioco d’azzardo patologico) verso altri giochi siano stati in realtà in grado di ridurre la compulsione al gioco stesso. Ogni singolo caso ovviamente parla per sé, troveremo l’uno e l’altro caso, ma nella media generale, la nostra ipotesi, quindi l’ipotesi emotocognitiva è una riduzione generale di spesa sul gioco d’azzardo e quindi di frequenza delle giocate.

[Dott. Marco Baranello](#)

fondatore del paradigma emotocognitivo

Come citare questa fonte (norme internazionali):

Baranello, M. (2009)

Psicologia Emotocognitiva nel gioco d’azzardo.

Analisi del fenomeno WinforLife.

Bibliografia di Riferimento

Baranello, M. (2004) Principi base della psicologia emotocognitiva. *SRM Psicologia Rivista* (www.psyreview.org). Roma, 09 maggio 2004.

Baranello, M. (2006) Psicologia Emotocognitiva: il loop disfunzionale. *SRM Psicologia Rivista* (www.psyreview.org). Roma, 10 marzo 2006. [[VIEW](#)]