



**MAURO CROCE**  
[macro.cuore@gmail.com](mailto:macro.cuore@gmail.com)

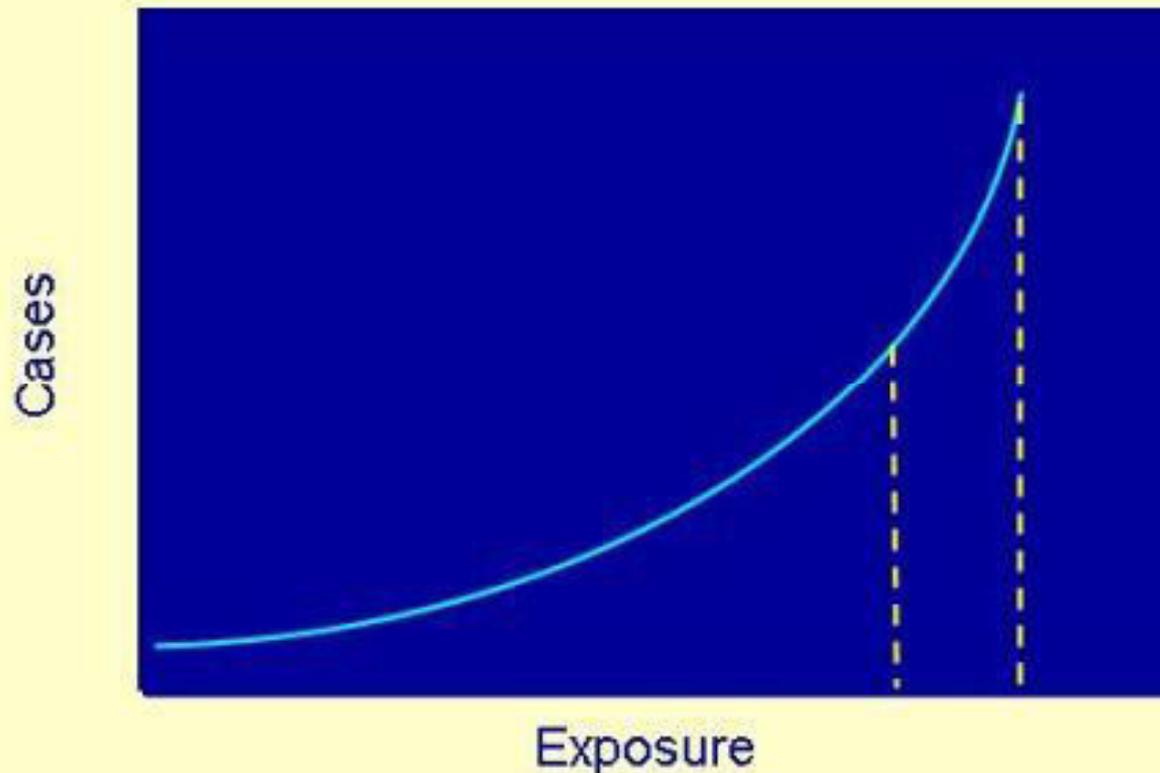


**UNIVERSITÀ DELLA VALLE D'AOSTA**  
**UNIVERSITÉ DE LA VALLÉE D'AOSTE**

INSERM (2008), Jeux d'hazard et d'argent. Contextes e addictions, Les éditions Inserm, Paris. Institut National de la Santé et de la Recherche Médicale

- dai molteplici fattori analizzati, similmente a quanto avviene nel caso di altre condotte di dipendenza, nel caso del gioco d'azzardo emerge una **sostanziale assenza di specificità**.
- Ovvero non è stato possibile riscontrare un **fattore X** in grado di determinare o meno l'evoluzione patologica
- “Esistono e conosciamo alcuni importanti fattori che concorrono al rischio, ma ciò che appare significativo è non tanto la presenza o l'assenza di un fattore quanto il combinarsi tra loro e come ciò si evolve nel corso del tempo”.

# The Prevention Paradox

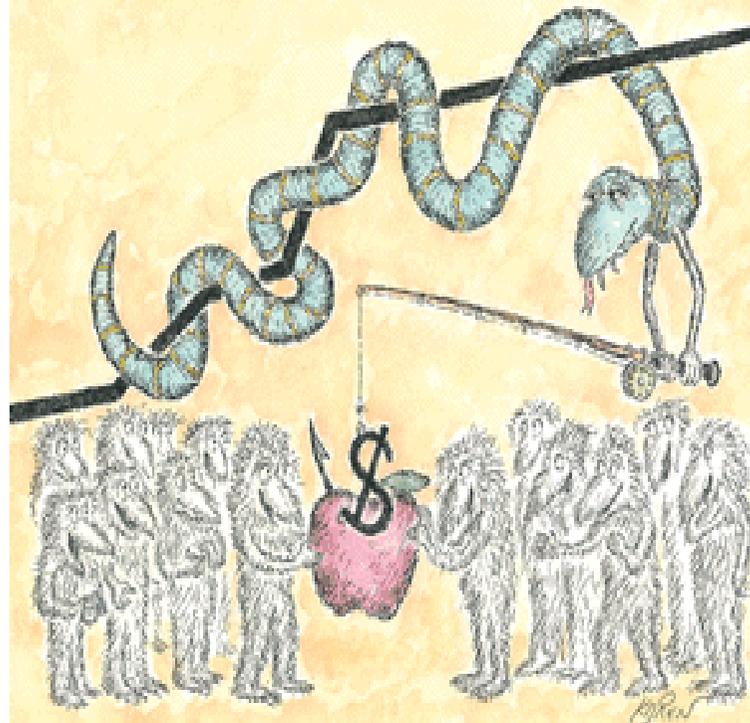


A large number exposed to a small risk generate more cases than a small number exposed to a large risk

**Geoffrey Rose** "Strategy of prevention: lessons from cardiovascular disease", *Brit Med J* 1981; 282: 1847-51)

# PHISHING FOR PHOOLS

*The ECONOMICS of  
MANIPULATION & DECEPTION*



**GEORGE A. AKERLOF**  
*and*  
**ROBERT J. SHILLER**



George A. **Akerlof**  
Robert J. **Shiller**



## Les esprits animaux

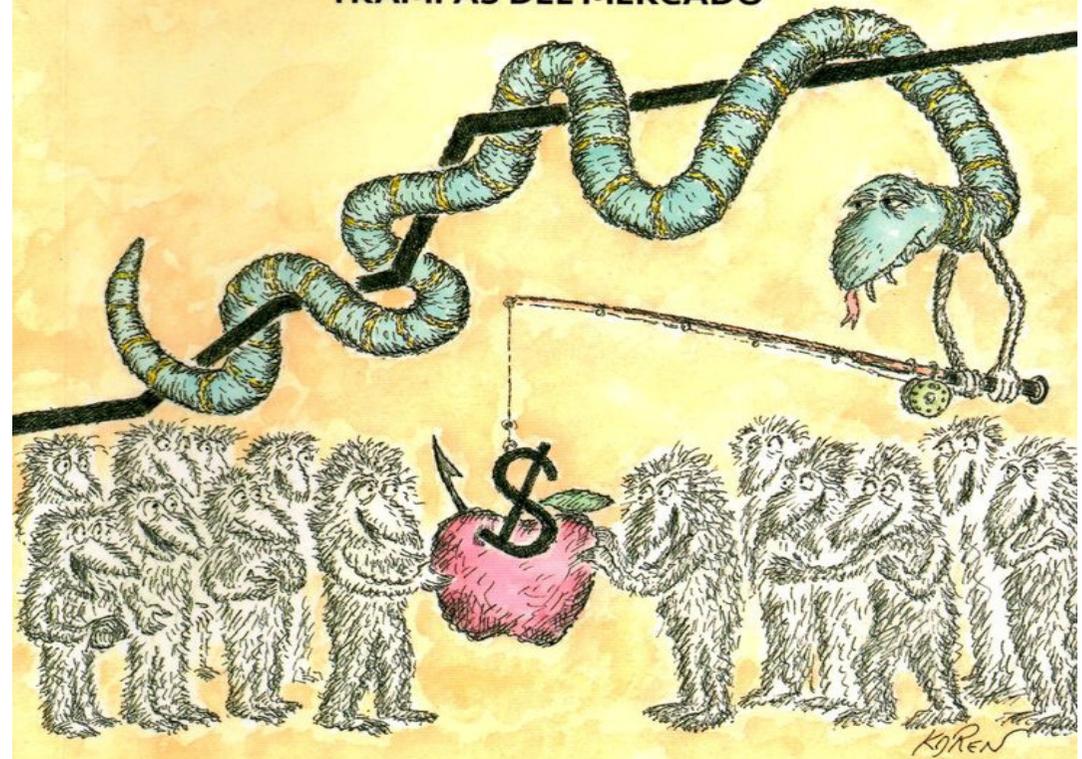
Comment les forces psychologiques  
mènent la finance et l'économie

**R.Shiller, Prix Nobel  
d'Économie 2013**

GEORGE A. AKERLOF Y ROBERT J. SHILLER

# LA ECONOMÍA DE LA MANIPULACIÓN

CÓMO CAEMOS COMO INCAUTOS EN LAS  
TRAMPAS DEL MERCADO



EL NUEVO LIBRO DE LOS PREMIOS NOBEL AKERLOF Y SHILLER  
DESPUÉS DE SU BESTSELLER MUNDIAL ANIMAL SPIRITS

PAIDÓS EMPRESA

PRÓLOGO DE EMILIO ONTIVEROS

GEORGE A. AKERLOF  
ROBERT J. SHILLER

PREMI NOBEL PER L'ECONOMIA



*CI* PRENDONO  
*PER* FESSI

L'ECONOMIA DELLA MANIPOLAZIONE E DELL'INGANNO

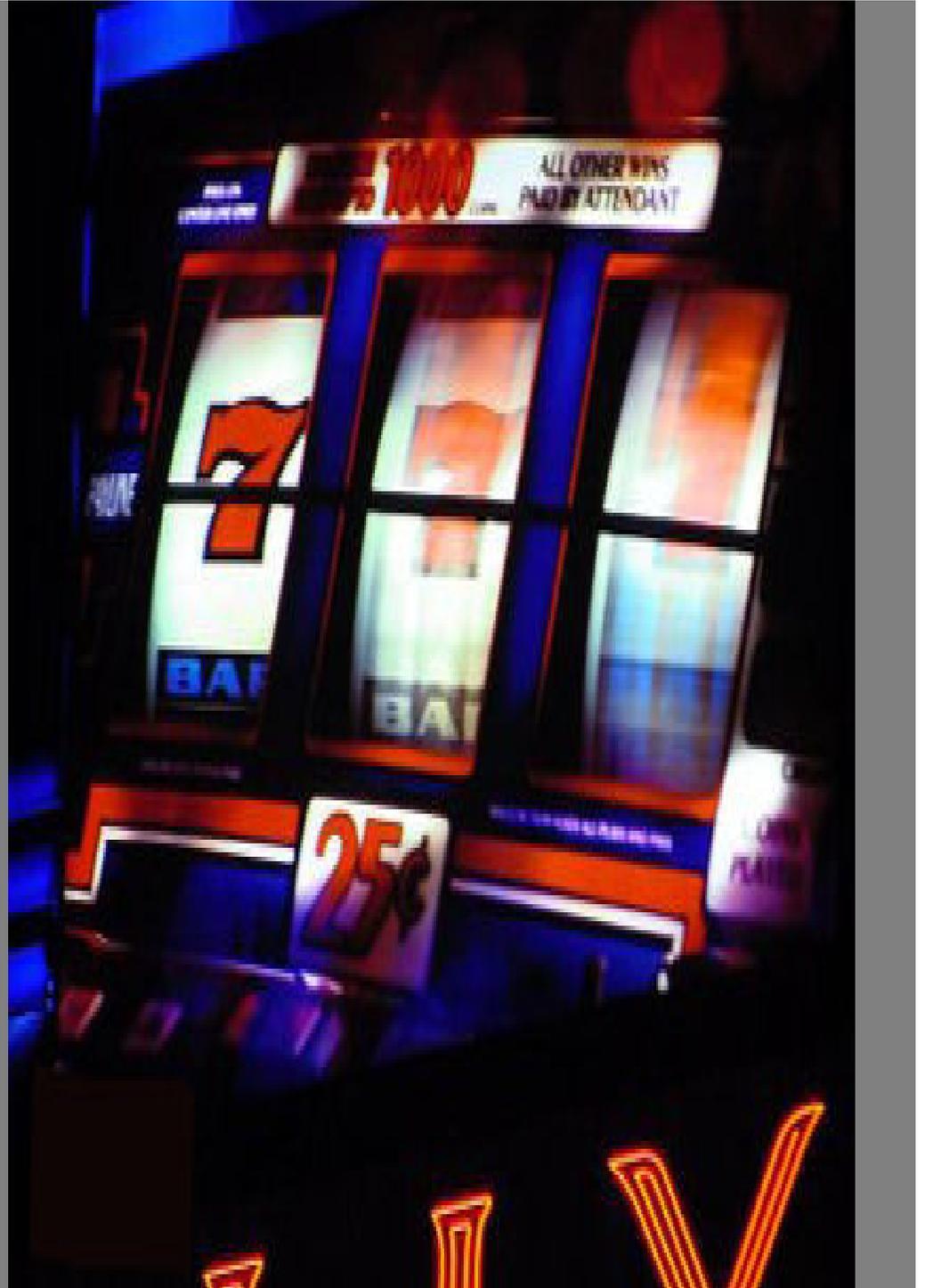
MONDADORI

# PHISHING FOR PHOOLS

*I liberi mercati (.....) creano (...) un equilibrio economico idoneo a mettere le imprese (.....) in condizione di manipolare o distorcere la nostra facoltà di giudizio con pratiche commerciali **paragonabili alle cellule cancerose che si insinuano nel normale equilibrio del corpo umano.***



**La slot machine ne è un chiaro esempio. (Akerlof, Schiller)**



# CAMBIAMENTO DELLO SCENARIO

## /2 Qualitativo

*IERI*

*OGGI*

Lentezza

Velocità

Ritualità

Consumo

Socialità

Solitudine

Manualità

Tecnologia

Visibilità

Invisibilità

Contestualizzazione

Globalità (de-cont)

Alta soglia d'accesso

Bassa soglia

Complessità

Semplicità

Riscossione non immediata

Immediata

Sospensione

h 24

10

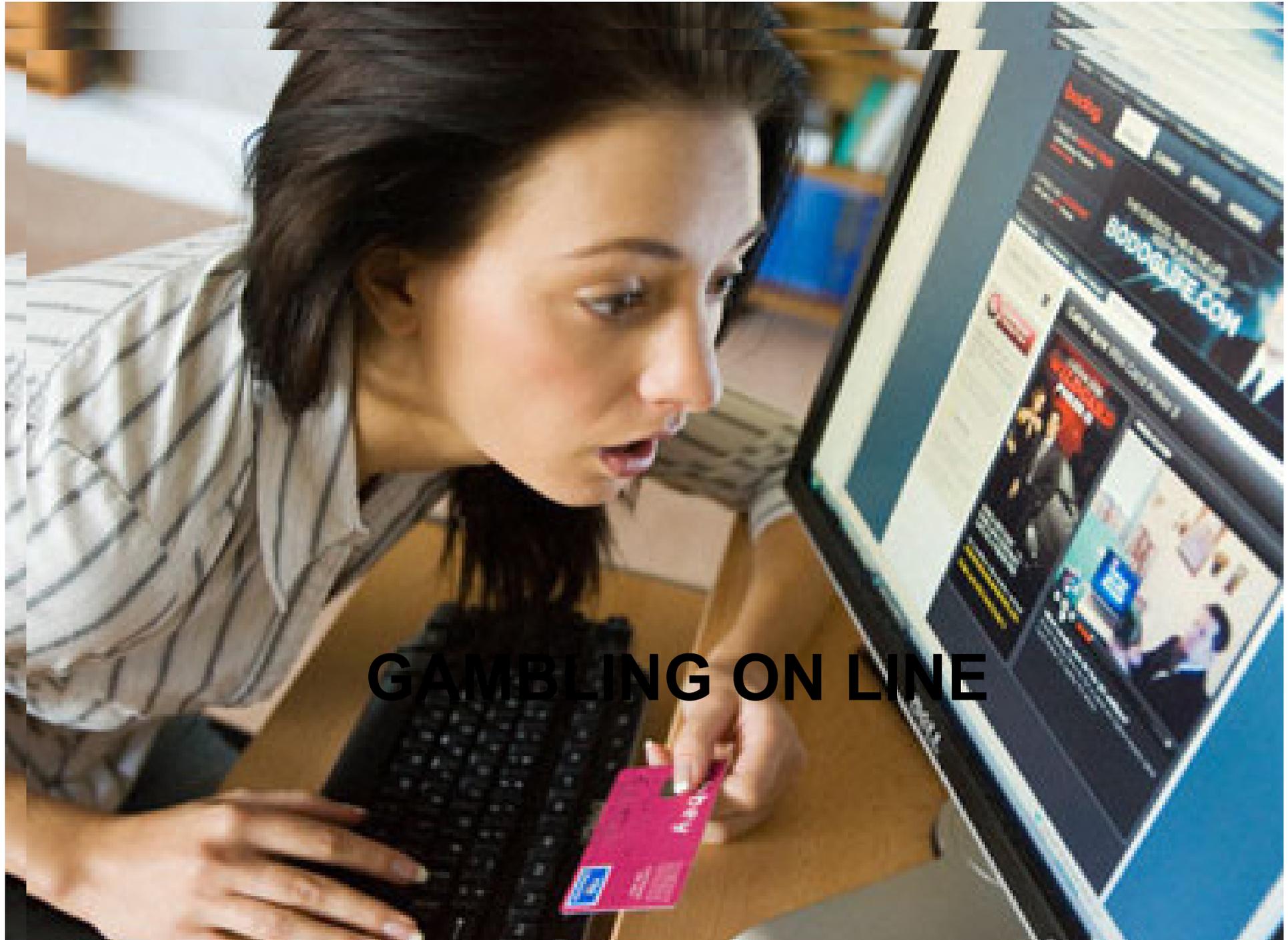
30/10/2018



GIOCO  
TRADIZIONALE



NUOVE TECNOLOGIE



**GAMBLING ON LINE**

- ELEMENTI SITUAZIONALI
- ELEMENTI STRUTTURALI

## Machine Gambling

“Pleasing” odor #1 vs.  
“pleasing” odor #2:

**+45%** revenue

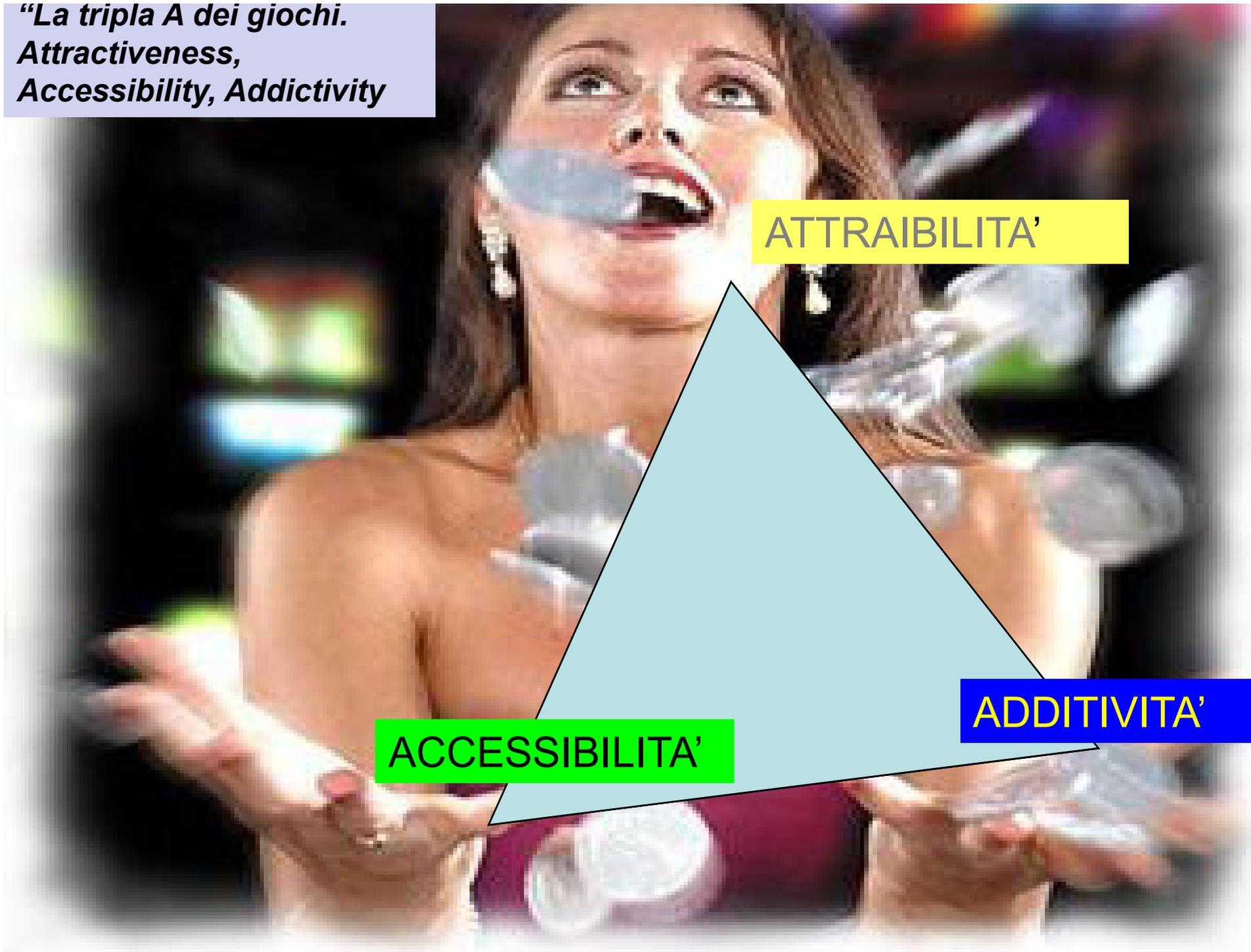
Source: “Effects of Ambient Odors on Slot-Machine Usage in Las Vegas Casinos,” reported in Natasha Dow Schull, *Addiction By Design: Machine Gambling in Las Vegas* (66% revenue, 85% profit)

***“La tripla A dei giochi.  
Attractiveness,  
Accessibility, Addictivity***

**ATTRAIBILITA'**

**ACCESSIBILITA'**

**ADDITIVITA'**



- **quali siano i fattori che attraaggono l'attenzione e quali riescono a trasformare la semplice attenzione in azione concreta.**

- Ariely D., Berns G.S., (2010) **Neuromarketing: the hope and the hype of neuroimaging in business**, Nature Reviews Neuroscience, 11
- Dagher A. (2007) **"Shopping Centers in the Brain,"** Neuron 53 (2007):7-8;
- Dooley (2007) , **"Brain Scans Predict Buying Behavior,"** Futurelab, 5 Jan.
- Gottshalk S. 2009 **Hypermodern *Consumption and Megalomania: Superlatives in commercials*** ;Journal of Consumer Culture 2009 9: 307

Knutson B., Rick S., Wimmer G. E. , et al (2007), **"Neural Predictors of Purchases,"** Neuron 53 (2007):147-156; A. Dagher, "Shopping Centers in the Brain," Neuron 53:7-8

DALLE AWT ALLE VLT



# AWP

- Hanno una scheda di giochi preinstallata e sono collegate al Concessionario attraverso un punto di accesso. Hanno **un payout del 70%, calcolato su un ciclo che va da 14.000 a 140.000** partite a seconda del macchinario. Non hanno una puntata minima, mentre quella massima è di € 1, con vincite che arrivano a € 100, e **senza jackpot**. Possono essere installate in tutti i locali in possesso di una regolare licenza, quali sale da

Central Game Server

VLT



Management System

National or State Authority



Location 1

Location 2

Location 3



## VLT

- Sono collegate alla rete tramite un server, questo permette la **modifica dei giochi, che non sono installati sulla macchina**, ma soltanto richiamati allo schermo quando il giocatore ne seleziona uno.
- Pagano **l'85% delle scommesse su un ciclo di 5.000.000 di partite**. Hanno un range di scommesse più ampio, che permette vincite di € 5.000, sempre, e di € 100.000 e € 500.000, se la macchina ha accesso al jackpot di sala o nazionale.
- Richiedono sale appositamente dedicate, come sale da gioco, sale da bingo, agenzie di scommesse sportive, e così via.

# Design

- **Temi** - argomenti trasversalmente coinvolgenti per far superare gli automatismi del gioco stesso: mistero, ricerca, scoperta, antichità, vecchi tesori
- **Musica** - arricchisce e connota il gioco, sia positivamente che a volte negativamente
- **Bonus** - interattivo, tematicamente legato al gioco, ma indipendente dal punto di vista grafico, sonoro e del funzionamento, per suscitare la sensazione di mettere in campo le proprie "capacità"
- **Sistema di pagamento** - facilmente percepibile e individuabile: premi che prolungano il gioco, ma soprattutto possano rappresentare momenti rilevanti del processo di gioco

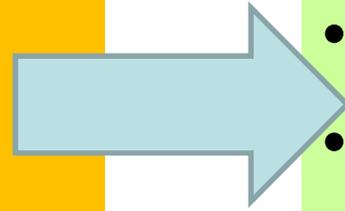
# Design

- **Temi** - argomenti trasversalmente coinvolgenti per far **superare gli automatismi** del gioco stesso:  
mistero, ricerca, scoperta, antichità, vecchi tesori
- **Musica** - arricchisce e connota il gioco, sia positivamente che a volte negativamente
- **Bonus** - interattivo, tematicamente legato al gioco, ma indipendente dal punto di vista grafico, sonoro e del funzionamento, per suscitare la **sensazione di mettere in campo le proprie "capacità"**
- **Sistema di pagamento** - facilmente percepibile e individuabile: premi che prolungano il gioco, ma soprattutto possano rappresentare momenti rilevanti del processo di gioco

## Perché giocano alle VLT?

- **ESTRANEAMENTO DALLA REALTA'** ( permette al giocatore di vivere la Vlt come un momento ricreativo )
- **RICERCA DI EVASIONE** (momento di relax come leva emotiva che più sottende la relazione con la VLT)
- **OBIETTIVO DEL GIOCO** (momento ludico che isola dal peso quotidiano) Farsi trasportare in una realtà parallela fatta di aspettative e di attesa ma anche di automatismo e di relax

- ASPETTATIVE
- ATTESA
- TENSIONE



- AUTOMATISMO
- RELAX



L'ingresso delle Vlt nei circuiti nazionali ha rappresentato un passo in avanti rispetto alle vecchie macchine Awp nel cosiddetto "universo del gaming", innalzando negli utenti la **motivazione** a giocare.

Il giocatore di Vlt è uno user che solitamente affonda le sue **radici nel mondo delle Awp** e che nella maggior parte dei casi ne mantiene alcuni **retaggi esperienziali** che ne condizionano il vissuto e la user experience.

.

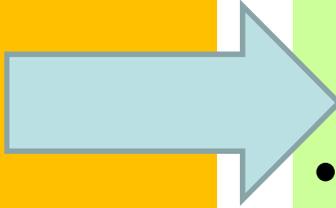
.

Il legame con le slot sembra ambivalente: da un lato rappresenta - nell'immaginario collettivo degli attuali giocatori Vlt - una macchina **"lontana e primitiva"** rispetto alla attuale Videolotteria, **dall'altro si pensa che il sistema di vincita sia simile a quello delle Awp e cioè che la macchina entro un lasso di tempo variabile, debba "pagare o scaricare" i crediti fin lì cumulati.**

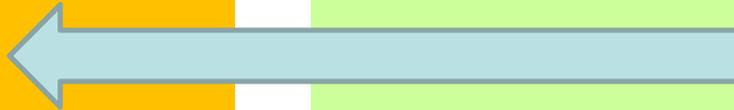
# Driven

- **. Il vissuto che sembra accomunare la percezione dei giocatori è quello che le Vlt rappresentino un "livello superiore" di gioco rispetto alle Awp, nel quale tutto viene amplificato: dall'aspetto sensoriale a quello emozionale, alla capacità di estraniamento.**
- **"ricerca di immersione".**

- LIVELLO SUPERIORE
- TUTTO VIENE AMPLIFICATO
- ASPETTO SENSORIALE
- EMOZIONALE

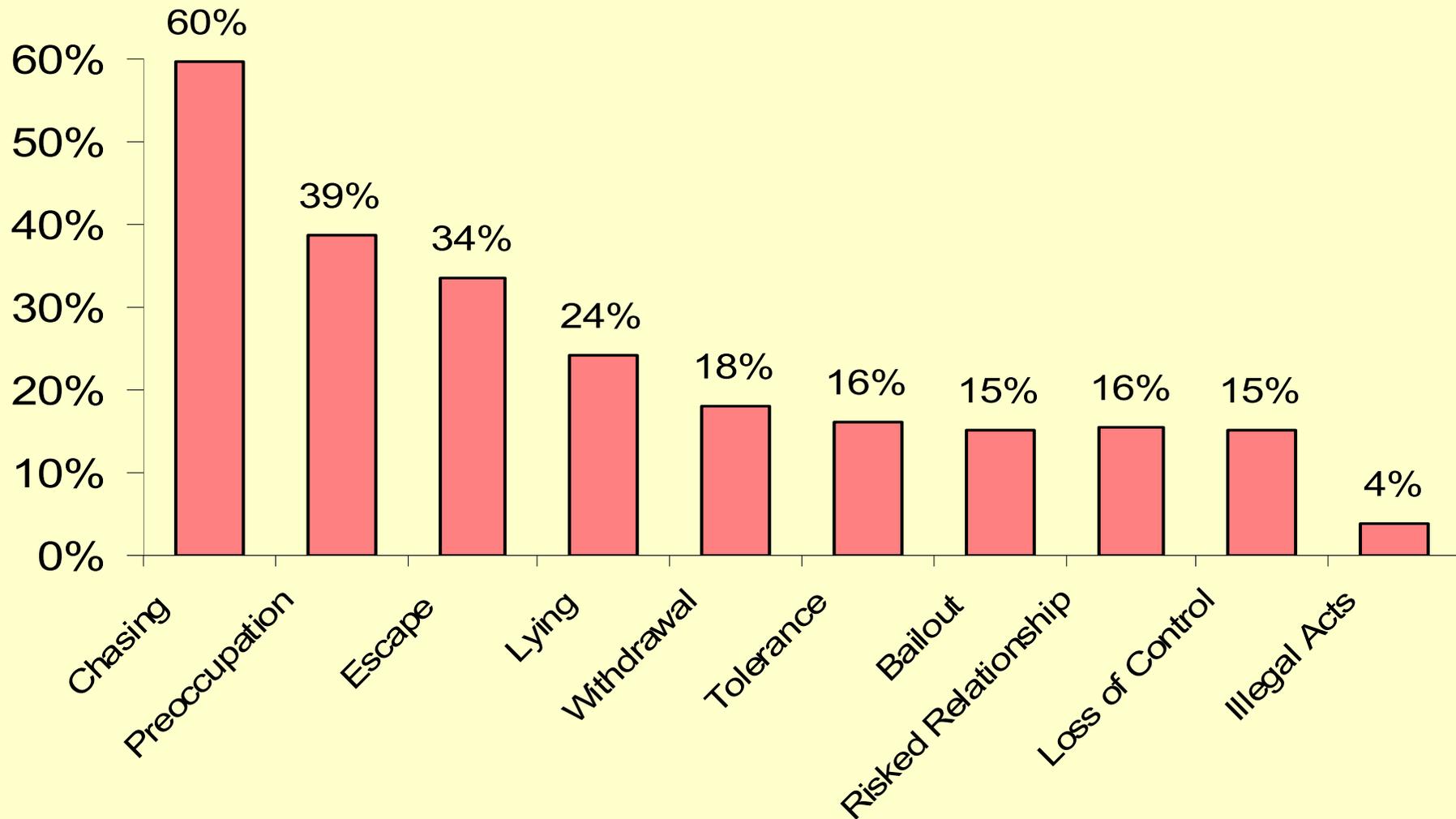


- ESTRANEAMENTO
- IMMERSIONE
- SPROFONDAMENTO



Ma quando si inizia...

# Prevalence of DSM-IV Criteria Among Symptomatic Gamblers





**SMART**  
MACHINES

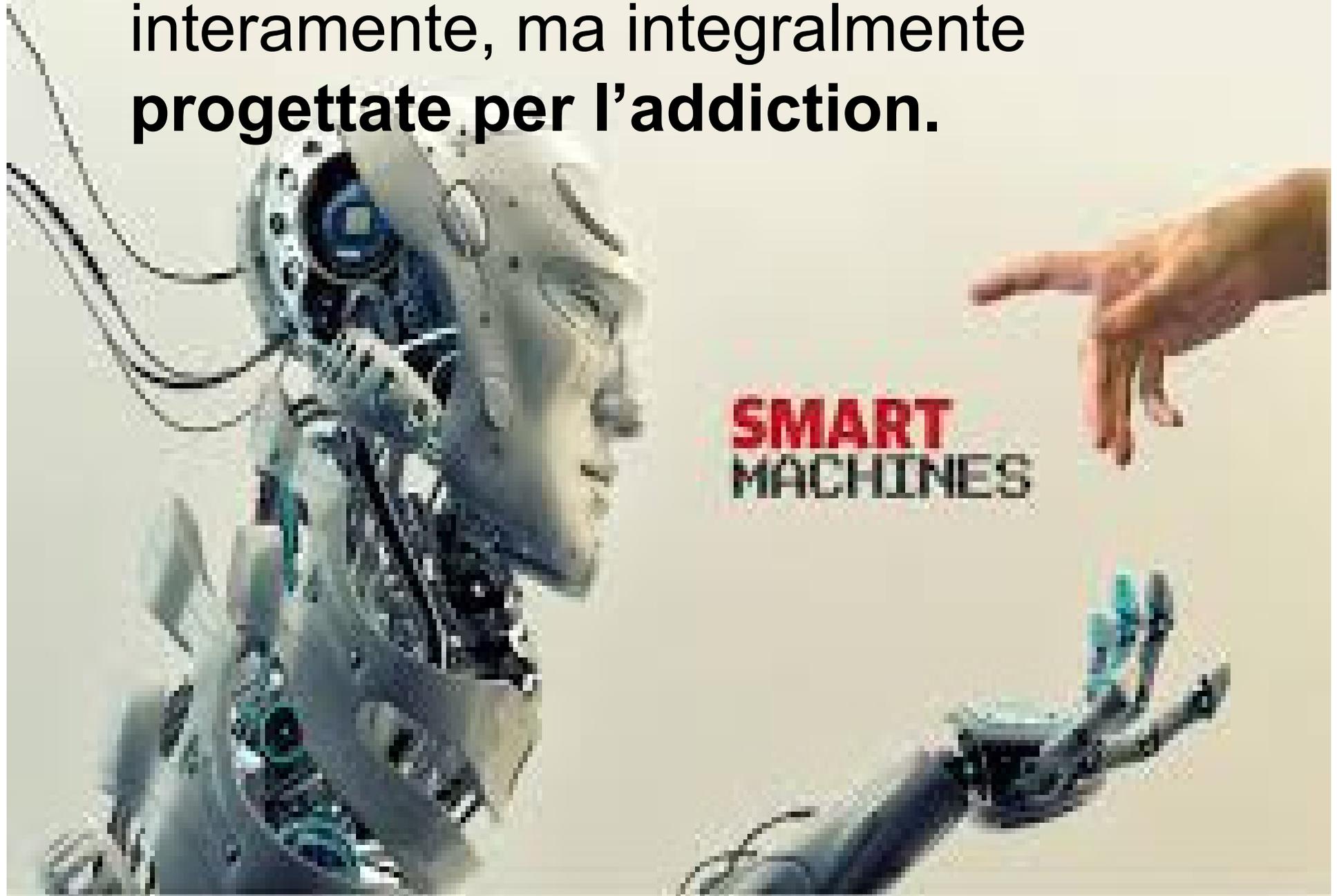
Le smart machines portano il gioco ad una dimensione algoritmica.





Profilano il  
giocatore  
cogliendone le  
vulnerabilità più  
sottili attraverso  
sensori di retina o  
rilevazioni di  
calore dei  
polpastrelli.

Le nuove macchine sono non solo  
interamente, ma integralmente  
**progettate per l'addiction.**

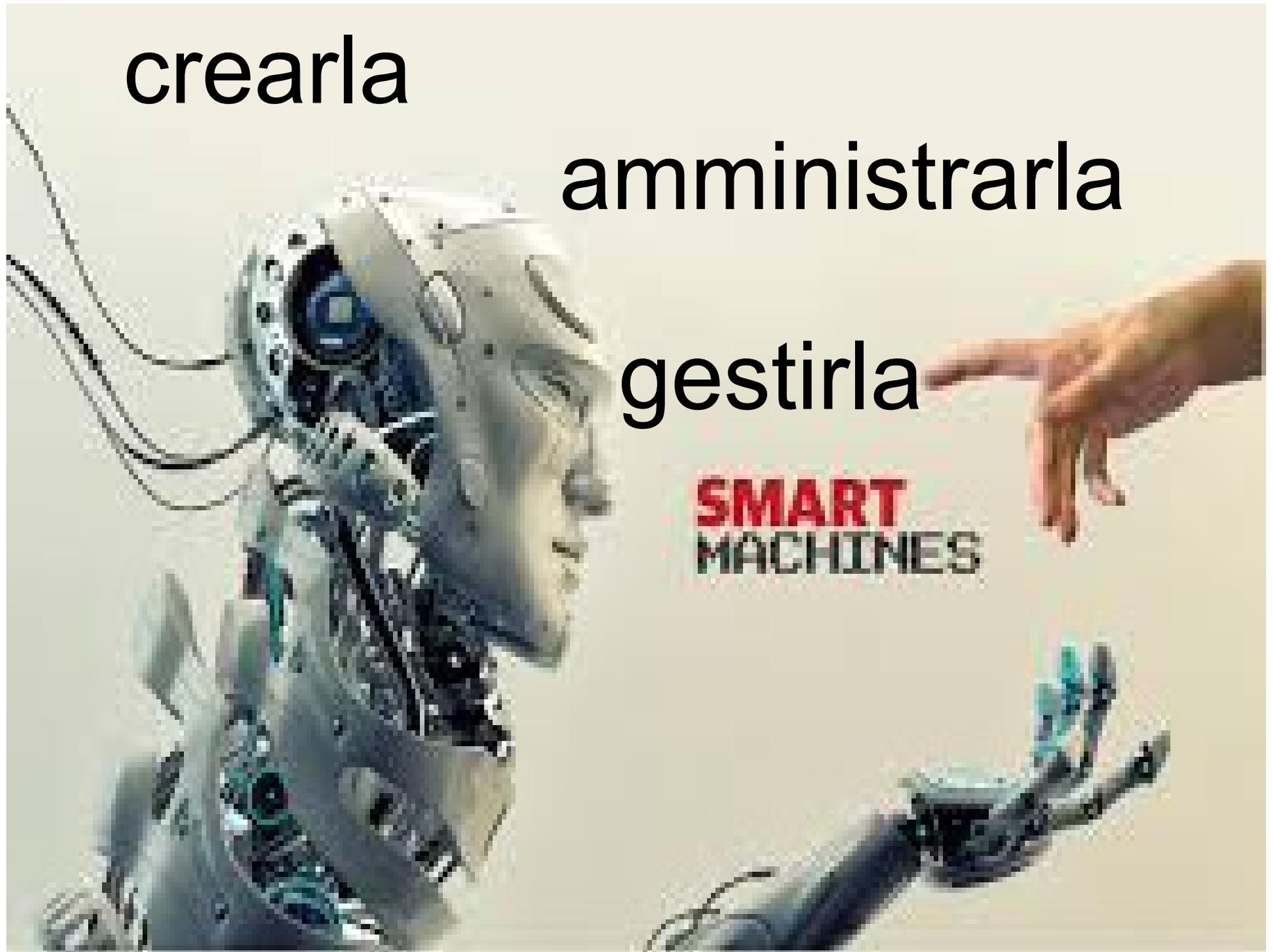


crearla

amministrarla

gestirla

**SMART**  
MACHINES



# Espellerla!



**Quando  
1) NON C'E'  
PIU' PROFITTO  
DA TRARNE**

**SMART  
MACHINES**





**Quando  
2) IL GIOCATTORE  
DIVENTA  
INGOMBRANTE**

**SMART  
MACHINES**

- 3) per costruirsi una immagine di responsabilità etica

Central Game Server

VLT



Management System

National or State Authority



Location 1

Location 2

Location 3

# Institute for Research on Pathological Gambling and Related Disorders

- “Non c’è nemmeno una ricerca sulla funzione di promozione e costruzione della dipendenza dei diversi giochi, e sul perché chi gioca alle macchine sembra diventi dipendente più velocemente”

• Lesieur H., 2008

• .

- RAPPORTO TRA
- TIPI
- LUOGHI
- MODALITA' DI GIOCO
- E PATOLOGIA
  
- Petry, N.M. (2003): "A comparison of treatment-seeking pathological gamblers based on preferred gambling activity".  
*Addiction*, May, 98, 5, pp. 645-655.

# HORSE & DOG BETTING

*Ricerca di RUSH*  
*Eccitazione*



## GIOCO DI AZIONE

prevalentemente uomini, mediamente più anziani rispetto agli altri gruppi di giocatori, tendono ad avere precocemente problemi con il gioco, indice elevato di scommesse.

- Hanno più spesso disturbi psichiatrici (ansia, disturbi di memoria, difficoltà di controllarsi con comportamento spesso violento e ideazione suicidaria),
- meno frequentemente usano sostanze





GRATTA E  
VINCI E  
LOTTERIE  
fenomeno  
misconosciuto

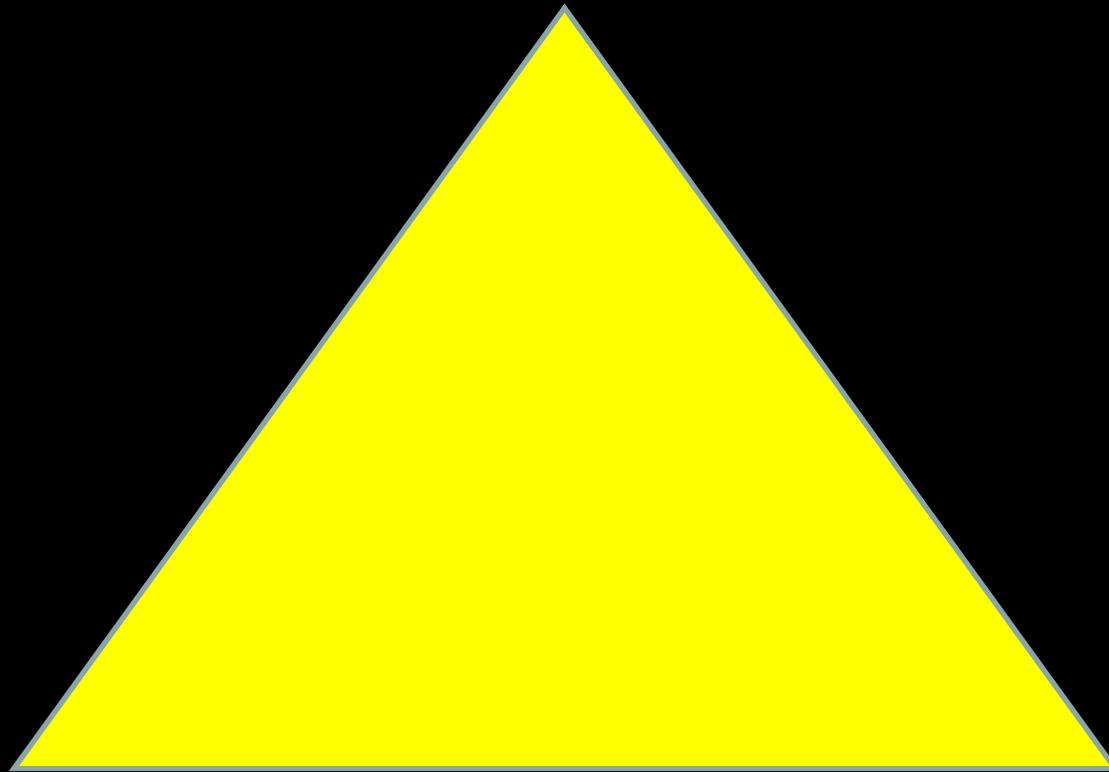
I clienti sebbene spendano cifre più esigue  
Rischiano di presentare problemi molto seri.  
giocano, però, molto più frequentemente,  
hanno nella loro storia spesso abuso di sostanze e disturbi psichiatrici



# Slot Machine

- Prevalentemente donne, piuttosto anziane, con una maggiore frequenza di disturbi psichiatrici
- Iniziano a giocare più tardivamente e hanno un alto rischio di INDEBITAMENTO.
- Si ipotizza che le esperienze dissociative riportate nei giocatori di slot machines siano dovute ad una storia di trauma (Jacobs, 1988), e che questo tipo di gioco può attirare giocatori con disturbi psichiatrici latenti

1 CATTARE L'ATTENZIONE



2 DISINIBIZIONE

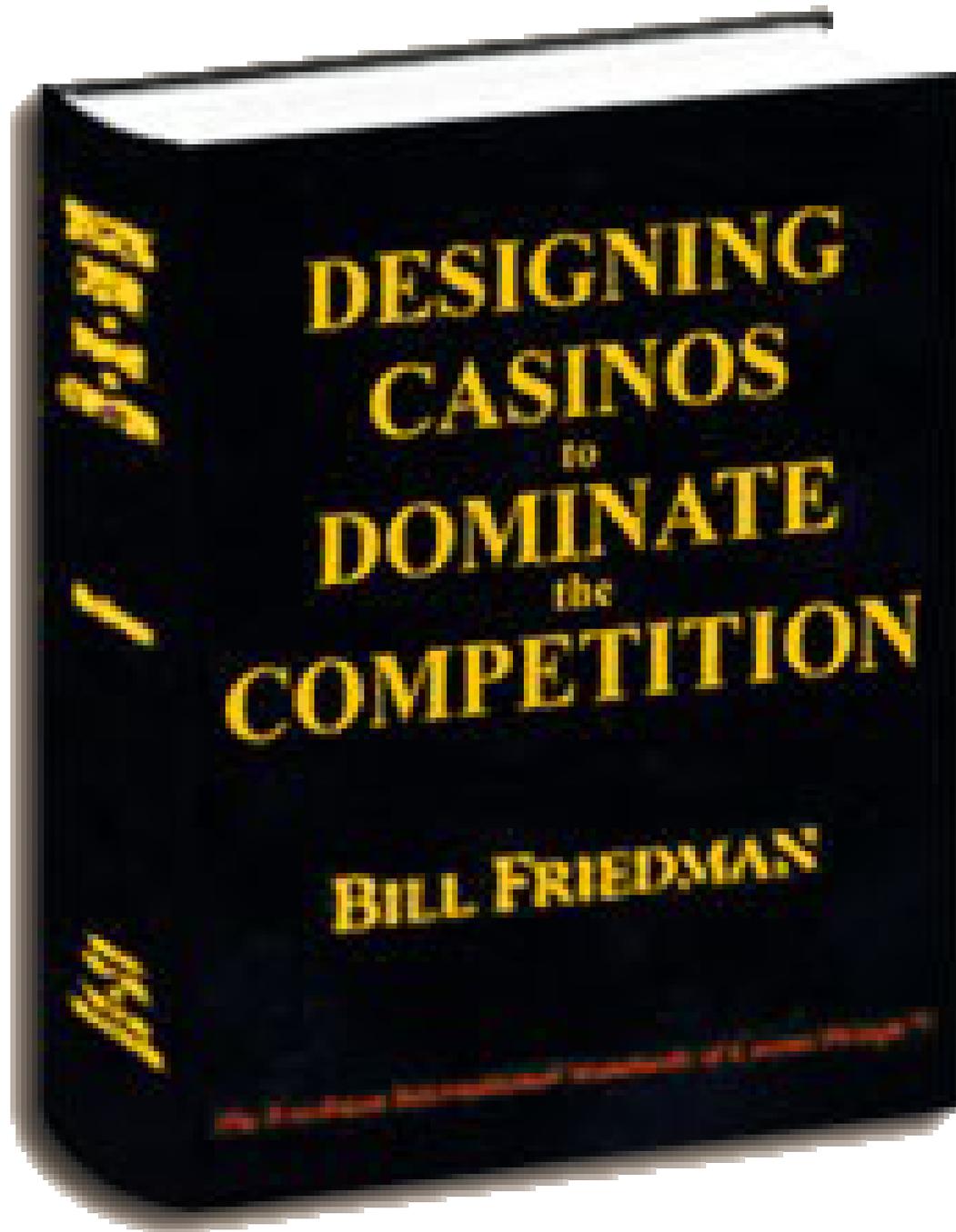
3 ADDICTION

# ADDICTION BY DESIGN

Machine Gambling in Las Vegas



NATASHA DOW SCHILL



**I giocatori entrano  
in un piano diverso  
in cui perdono il  
senso della realtà  
esistendo solo per  
quel momento per  
la scommessa  
successiva.**

**L'unica cosa che  
deve esistere  
È lo schermo**

Csikszentmihalyi

FLOW (flusso)

Stati di assorbimento in cui l'attenzione è strettamente focalizzata su una attività.

Il senso del tempo svanisce :

Fuga dal caos quotidiano e dalle affezioni.

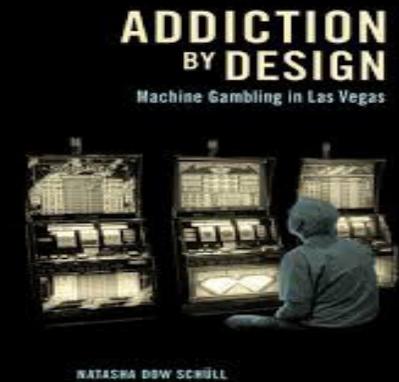
## ADDICTION BY DESIGN

Machine Gambling in Las Vegas



NATASHA DOW SCHILL

# Sviluppo della addiction 1 anno anziché 3.5

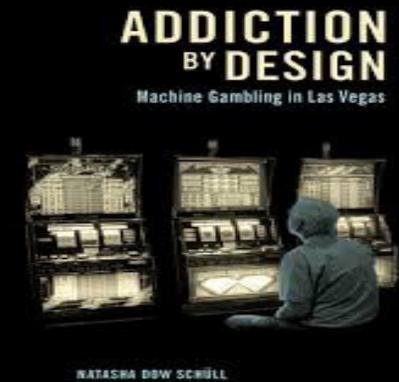


The Zone (bolla): stato mentale dissociativo.

HOOK -----→ HOLD

“I nostri clienti non sono tanto interessati all'intrattenimento, quanto a sentirsi totalmente assorbiti dal ritmo, sino a diventarne parte”.

# Sviluppo della addiction 1 anno anziché 3.5

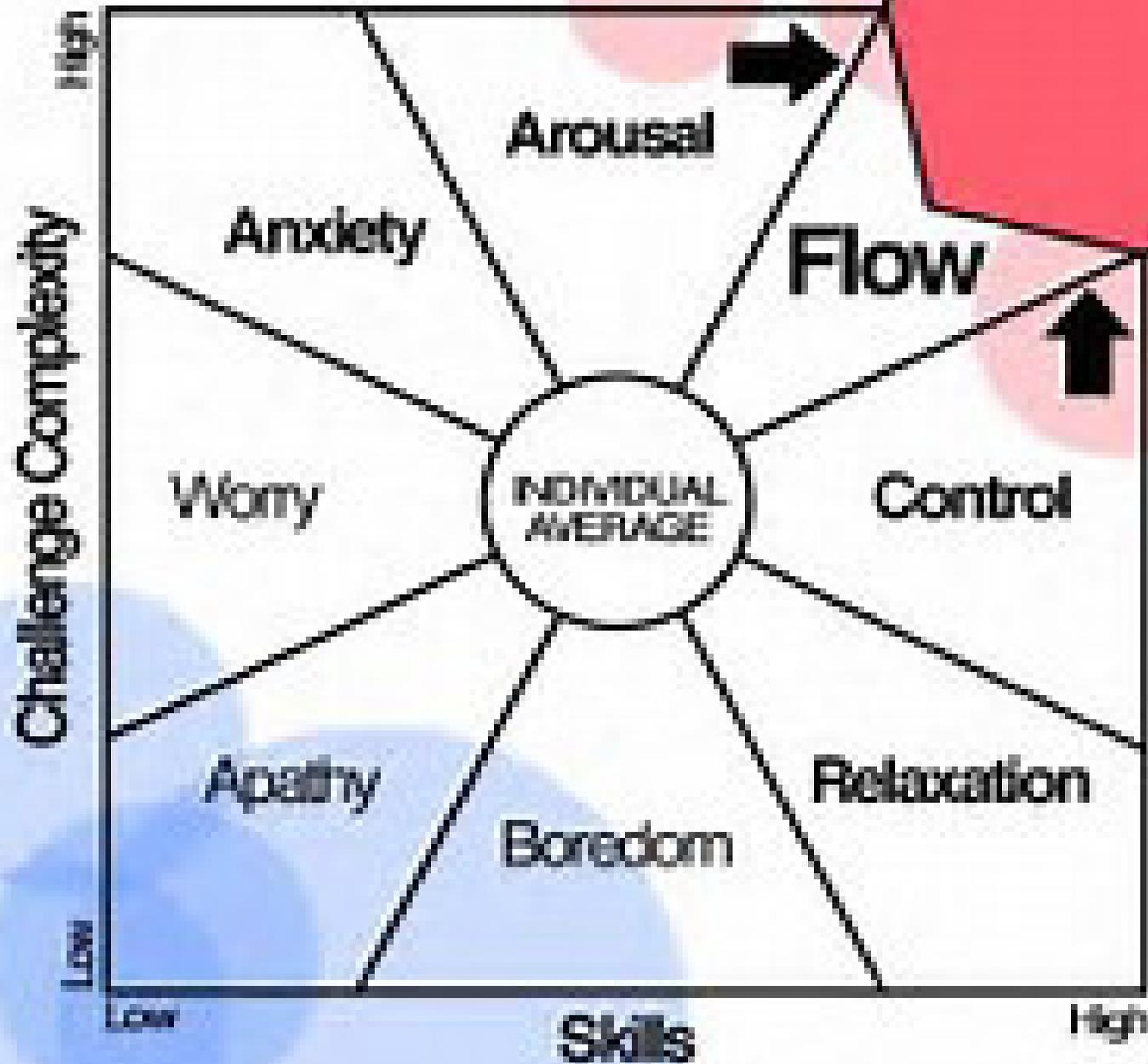


The Zone (bolla): stato mentale dissociativo.

**HOOK** -----> **HOLD**

“I nostri clienti non sono tanto interessati all'intrattenimento, quanto a sentirsi totalmente assorbiti dal ritmo, sino a diventarne parte”.

# FLOW.



vari campi di applicazione :

lo sport, spiritualità, istruzione, seduzione.

Stati di assorbimento in cui

l'attenzione è

strettamente focalizzata su

una attività.

Il senso del tempo svanisce :

Fuga dal caos quotidiano e dalle afflizioni.

PERDITA SENSO DELLA FATICA....

DEL LIMITE....DELLA REALTA'

vari campi di applicazione :

lo sport, spiritualità, istruzione, seduzione.

Stati di assorbimento in cui

l'attenzione è

strettamente focalizzata su

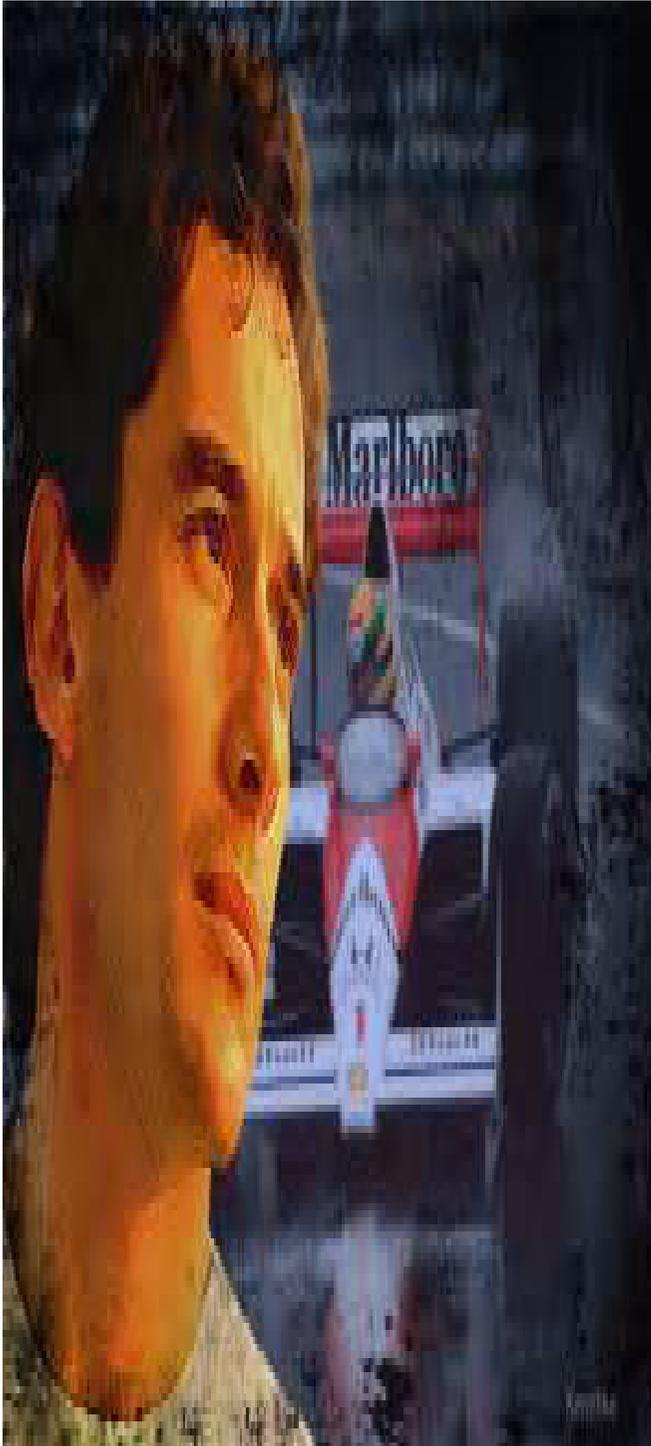
una attività.

Il senso del tempo svanisce :

Fuga dal caos quotidiano e dalle afflizioni.

PERDITA SENSO DELLA FATICA....

**DEL LIMITE....DELLA REALTA'**



"Ero già in pole e continuavo ad andare sempre più forte...  
Improvvisamente ero quasi due secondi più veloce di chiunque altro, compreso il mio compagno di squadra con la stessa macchina.  
Improvvisamente ho realizzato che **non stavo più guidando la macchina coscientemente**. La stavo guidando attraverso una specie di istinto (...) **ero in una dimensione differente.** **Era come se fossi in un tunnel"**.

- Ayrton Senna (1960-1994)

# Optimal experience

PSYCHOLOGICAL

STUDIES OF  
FLOW IN  
CONSCIOUSNESS

Edited by  
Mihaly Csikszentmihalyi  
& Isabella Selega  
Csikszentmihalyi

Mihály Csikszentmihályi

**UNA CORRENTE D'ACQUA CHE  
TRASCINA.**

Persona completamente immersa in  
un'attività.

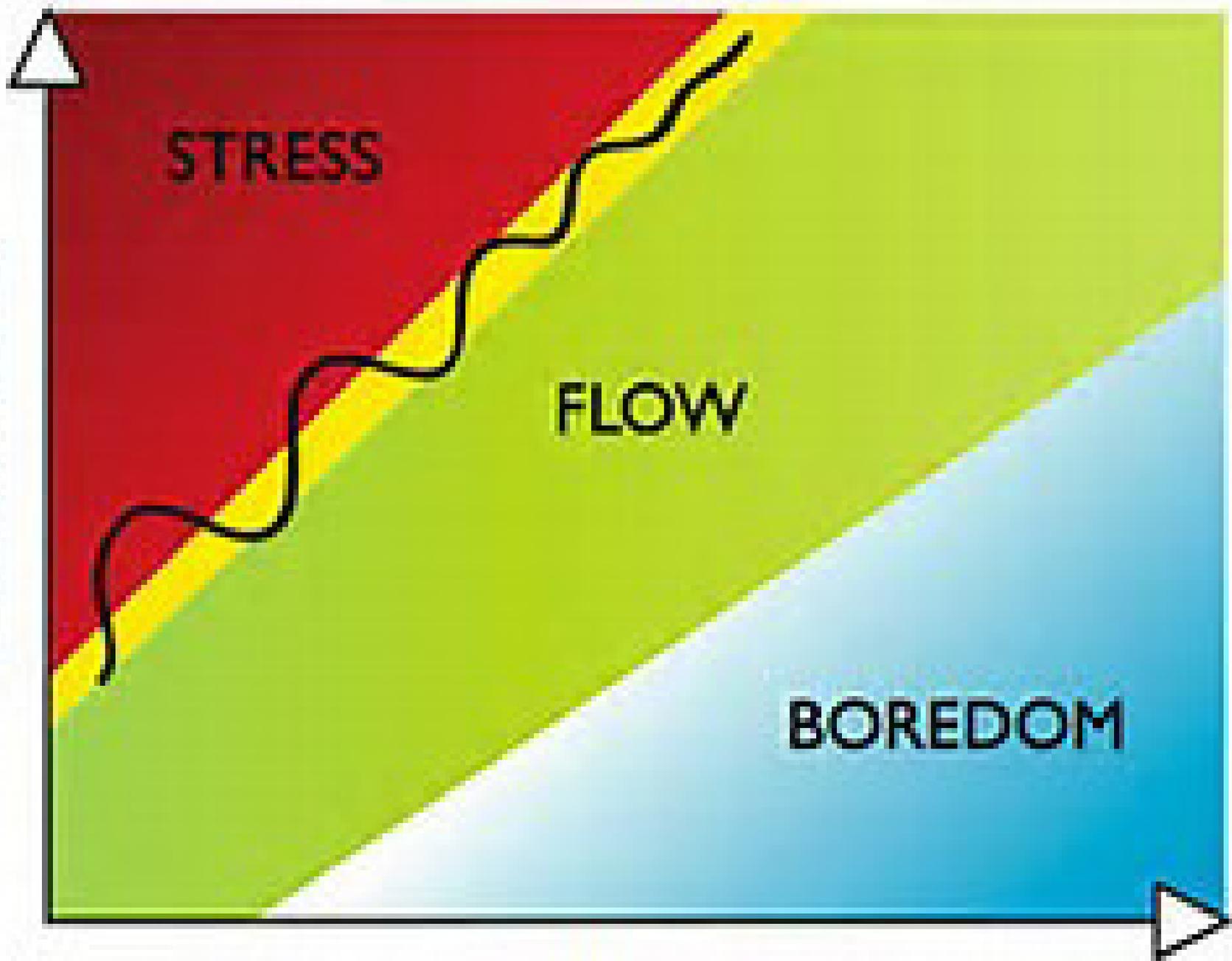
**condizione caratterizzata da un  
totale coinvolgimento  
dell'individuo.**

[https://www.ted.com/talks/mihaly\\_csikszentmihalyi\\_on\\_flow?language=it#t-697676](https://www.ted.com/talks/mihaly_csikszentmihalyi_on_flow?language=it#t-697676)

[https://www.ted.com/talks/abha\\_dawes\\_ar\\_life\\_in\\_the\\_digital\\_now#t-128776](https://www.ted.com/talks/abha_dawes_ar_life_in_the_digital_now#t-128776)

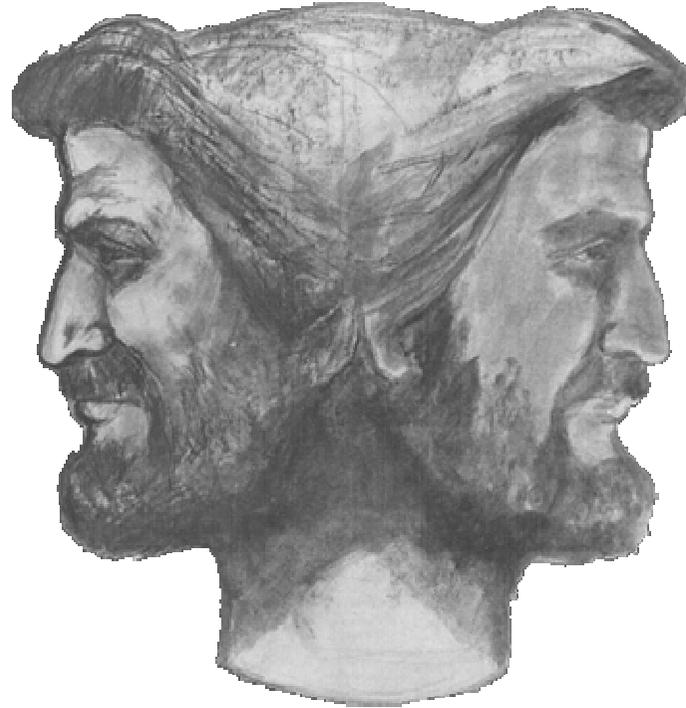
[https://www.ted.com/talks/sherry\\_turkle\\_alone\\_together](https://www.ted.com/talks/sherry_turkle_alone_together)

**CHALLENGE**



**ABILITY**

# connections between flow and addiction.



The Janus-Faced Role of Gambling Flow in Addiction  
Issues

(RH Trivedi et al. Cyberpsychol Behav Soc Netw 20 (3), 180-  
186. 2017 Feb 21) .

- **1 Switching**
- Rimpiazzare una dipendenza con un'altra
- **2 Alternating**
- Passare da una dipendenza all'altra in modo ciclico, definito da specifici pattern
- **3 Masking**
- Utilizzare una dipendenza per nascondere l'altra
- **4 Disinhibiting**
- Utilizzo di una dipendenza per rimuovere le inibizioni per agire un'altra dipendenza

## **5 Ritualizing**

Una dipendenza fa parte del rituale per l'altra

## **6 Intensifying**

Utilizzo di più pattern contemporanei per intensificare l'esperienza complessiva

## **7 Numbing**

Utilizzo di una dipendenza per medicare la vergogna e la sofferenza per l'altra

Caillois, Les hommes et les jeux. 1958

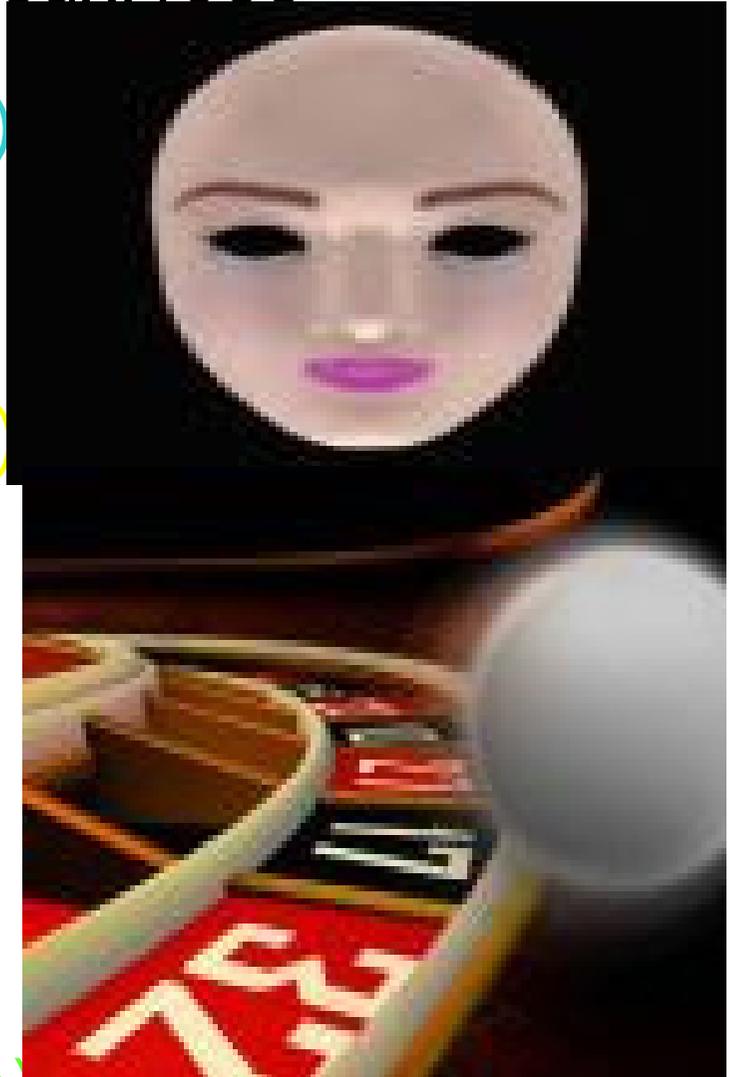
**AGON**

(competizione)



**MIMICRY**

(travestimento)



**ILINX**

(Vertigine)



**ALEA**

(dal latino dado)

Hazard (fr) arabo az-zahr

## **ESCAPE**

- IMMERSIONE  
SPROFONDAMENTO
- DISSOCIAZIONE

## **ACTION**

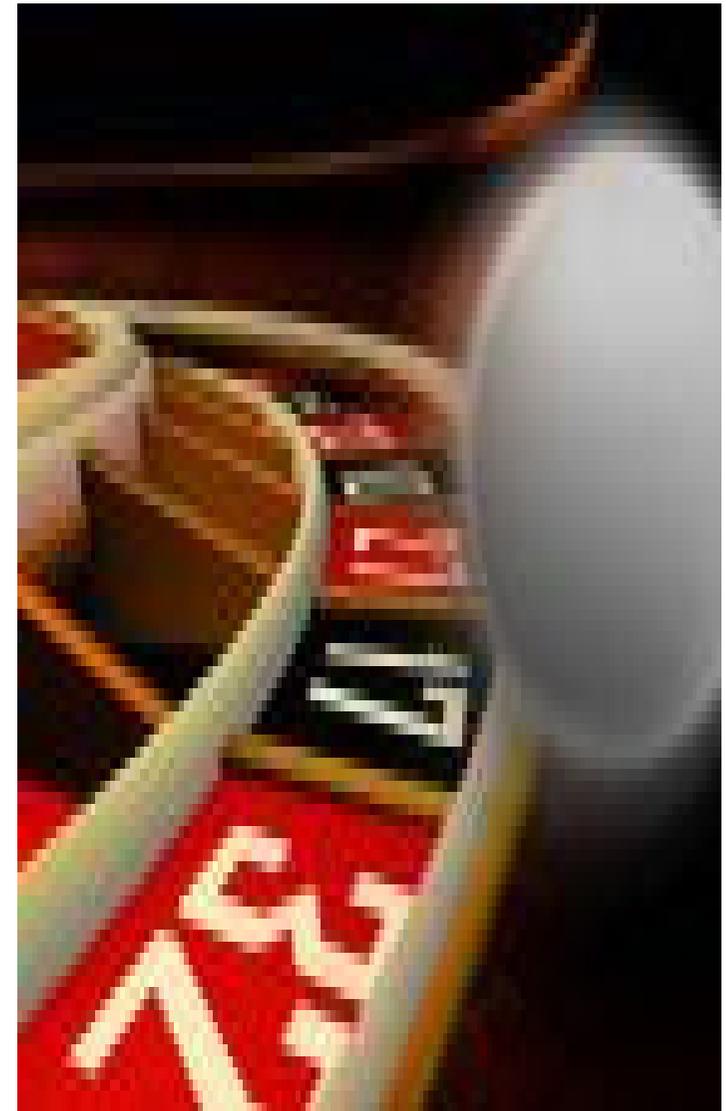
- AZIONE EMOZIONE  
ADRENALINA
- COMPETIZIONE  
VISIBILITA



**AGON**  
(competizione)

**ALEA**  
(Azzardo)

IERI







# SPECCHIO



aspetti narcistici di  
personalità, (R. Rosenthal  
1992, 1997)

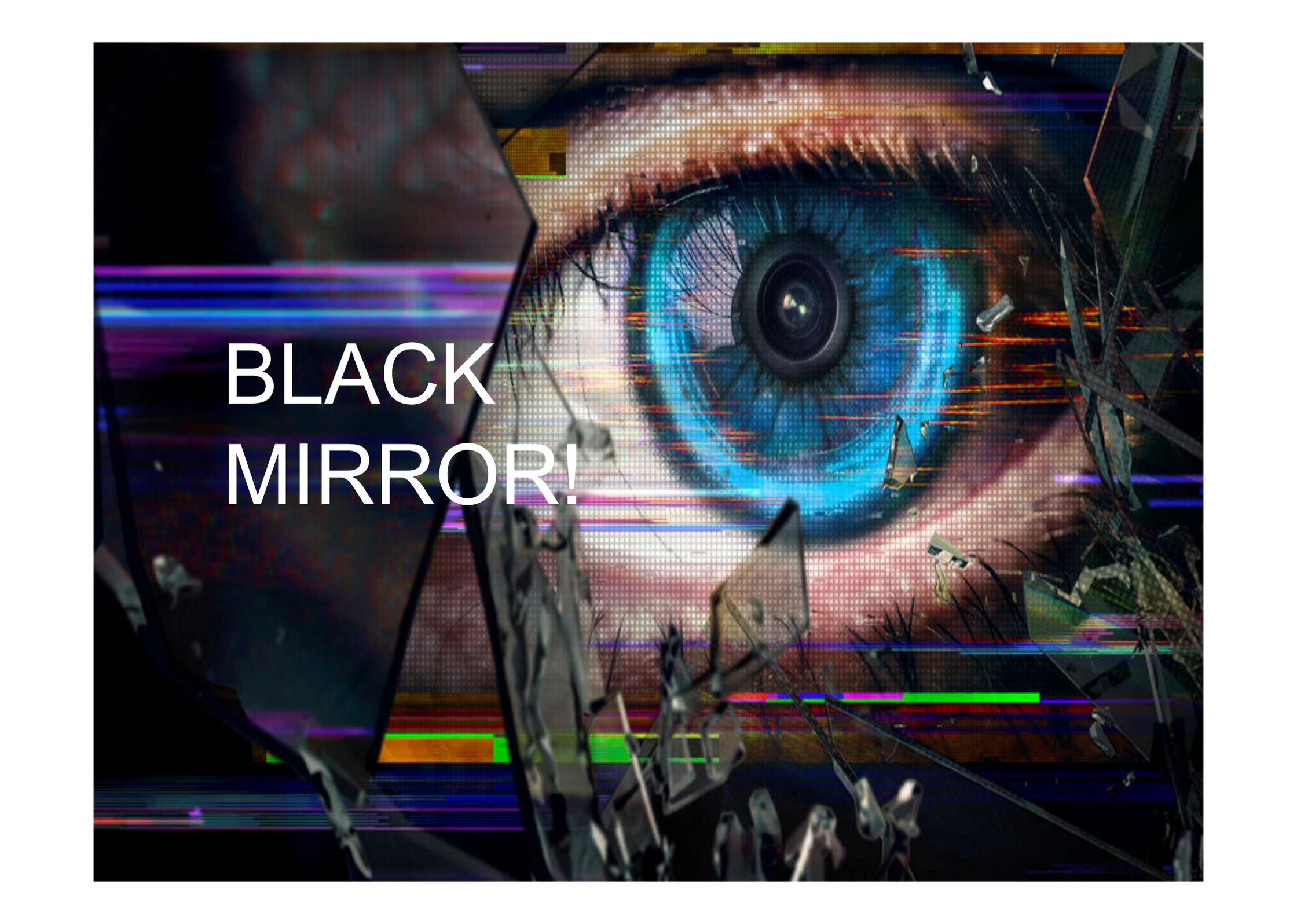
l'attitudine autoingannevole  
del giocatore come fuga da  
sentimenti profondi di disagio  
con il rifugio in **un'illusione di  
controllo onnipotente** e un  
atteggiamento ipersocievole ed  
arrogante che si associa ad un  
**sentimento inattaccabile di  
onnipotenza** e al rifiuto di  
riconoscere i sensi di colpa  
**paura di relazioni intime e la  
conseguente ricerca di  
sensazioni forti e rischiose  
come forma di evitamento dal  
"rischio dell'intimità"**.



(Greenson 1947), m.monroe, f

sinatra, t.curtis, v leigh.

**gioco come possibilità  
di spostamento degli  
impulsi libidici verso un  
altro oggetto**

A digital eye with a camera lens for a pupil, surrounded by glitch effects and debris. The eye is rendered in a blue and purple color scheme, with a grid-like pattern in the background. The pupil is a dark, circular lens. The image is overlaid with various digital artifacts, including horizontal lines of different colors (blue, purple, green, orange) and fragmented, metallic-looking shapes that suggest a corrupted or glitched digital environment.

# BLACK MIRROR!



- E se fosse che la dimensione di Caillois non sia più quella dell'alea ma quella dell'ilinx?
- Ed i soggetti anziché cercare la sfida, il verdetto del fato cerchino la vertigine?

OGGI?



**MIMICRY**  
(travestimento)

**ILINX**  
(Vertigine)





# Mind Retreat

## John Steiner

- RIFUGI DELLA MENTE....

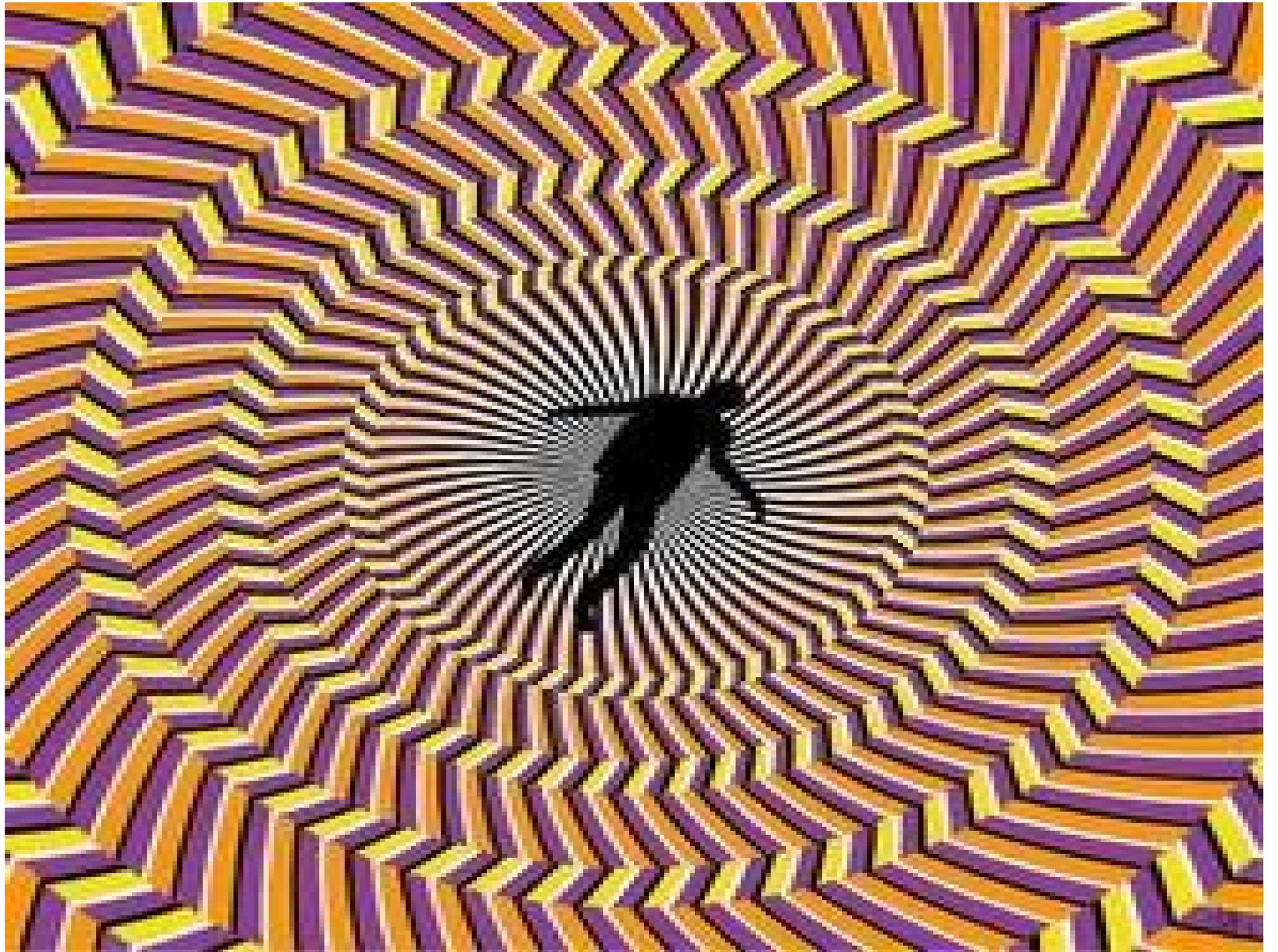
# Le Breton

## Passion du risque

- Una forma di **autismo provvisorio**, di **dissociazione** che procura un senso di **vertigine** di cui si pensa avere il dominio: entrarvi ed uscirne a piacere, sottraendosi per un attimo alla persistenza del reale spingendosi verso il **vuoto**.



- Quella voce del vuoto sotto di noi (Kundera) che ci attira, ci alletta.
- Quello straordinario e terrificante desiderio di cadere. Di essere afferrati e parte di un gorgo.



**Perdere ogni riferimento e sprofondare “per potere finalmente guadagnare la legittimità della propria presenza nel mondo o semplicemente per strappare infine nella forza di questo attimo il sentimento di esistere, di sentirsi fisicamente contenuti ed assicurati nella propria identità” (Le Breton, 95, pag. 11).**



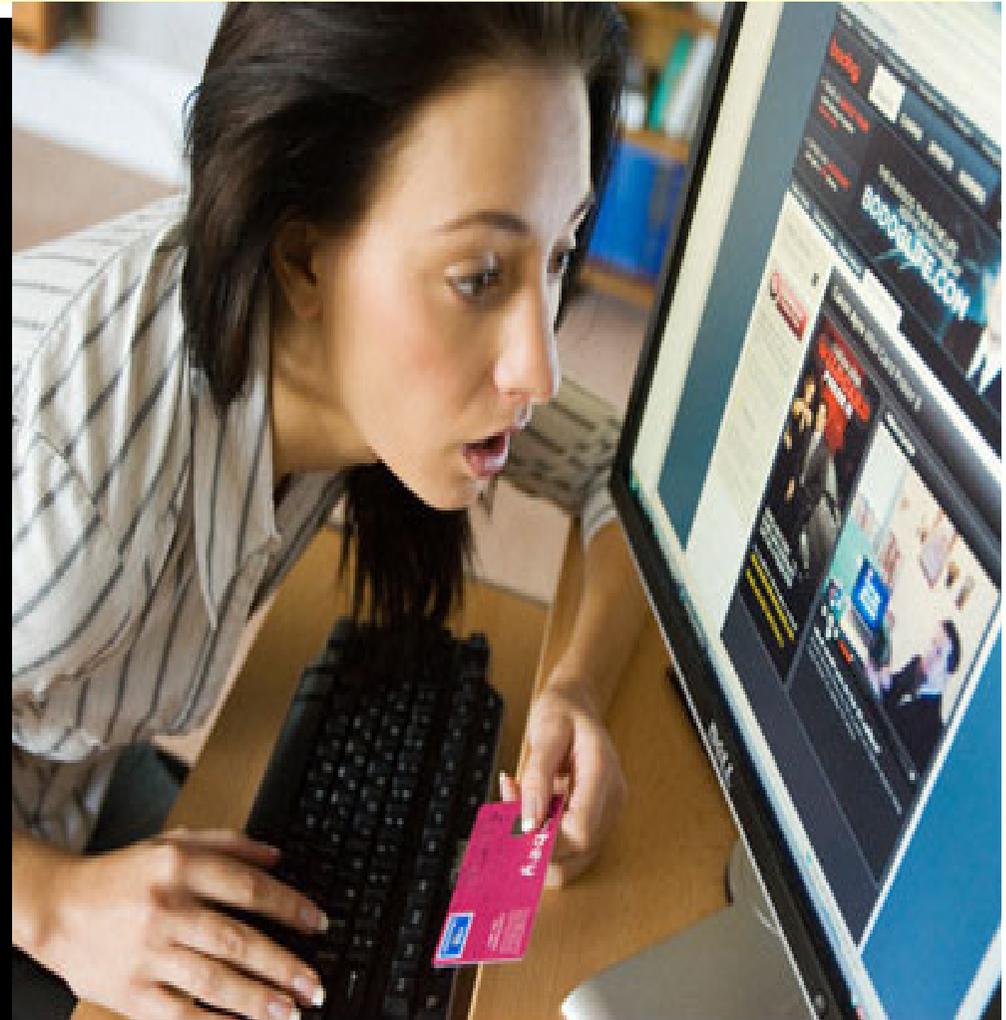
**MAURO CROCE**  
[macro.cuore@gmail.com](mailto:macro.cuore@gmail.com)



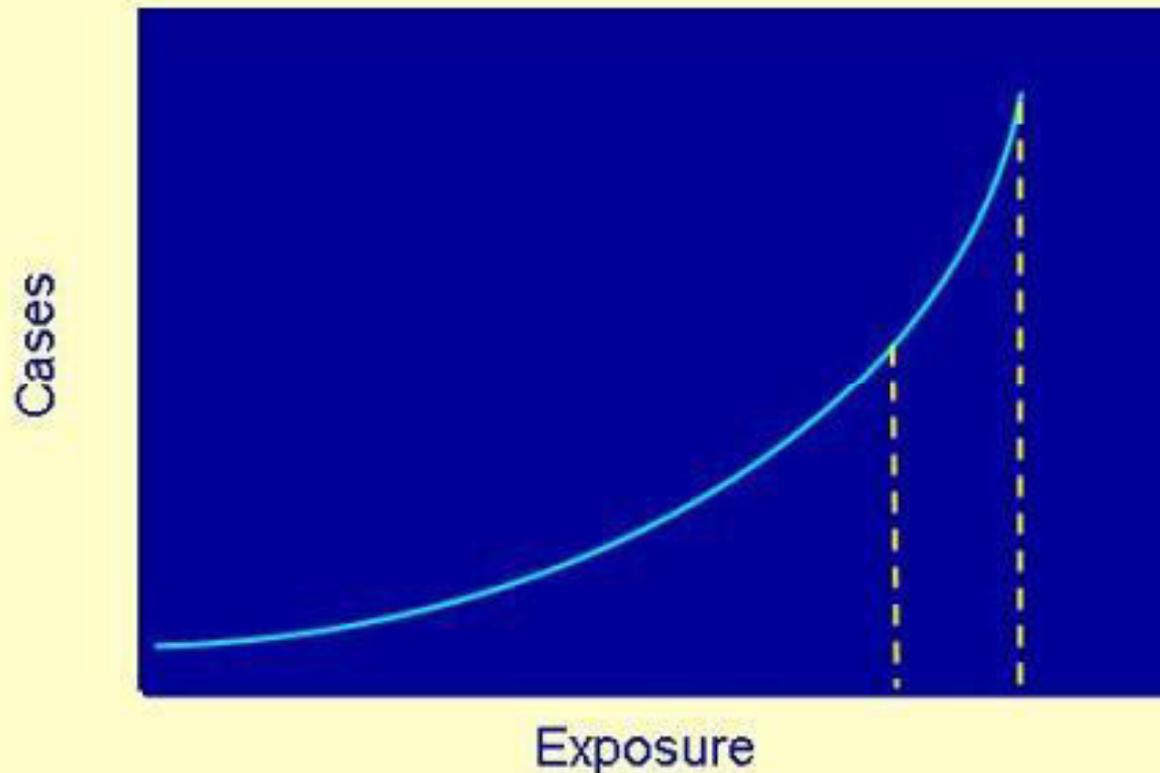
**UNIVERSITÀ DELLA VALLE D'AOSTA**  
**UNIVERSITÉ DE LA VALLÉE D'AOSTE**

Roslyn Corney & Janette Davis (2010).  
**The attractions and risks of Internet gambling for women: A qualitative study.**  
**Journal of Gambling Issues: Issue 24, pp. 121-139.**

•The women identified a number of features of the Internet that made it easy to gamble, such as **its accessibility from home, its anonymity, and its privacy**. The Internet was seen as less of a male domain and a place where women could learn to gamble. Frequent gamblers saw Internet gambling as a fun and social activity. All women recognised that they were at risk of excessive Internet gambling, and frequent gamblers had developed strategies to reduce these risks. The paper concludes with some measures that could identify and support those at risk.



# The Prevention Paradox



A large number exposed to a small risk generate more cases than a small number exposed to a large risk

**Geoffrey Rose "Strategy of prevention: lessons from cardiovascular disease",  
*Brit Med J* 1981; 282: 1847-51)**

*Primo caso documentato di iniziazione tardiva al gioco online.*

**Soggetto di 83 anni che ha intrapreso la pratica dei giochi da casinò online alla veneranda età di 80 anni, accumulando debiti per un valore di circa 30.000 euro.**

Sauvaget, A., et al. (2015), Unexpected online gambling disorder in late-life: a case report, *Frontiers in Psychology*, 6, article 655.

# Gruppo 1

PATOLOGICI NON PATOLOGICI (Blaszczynski 2000)

CONDIZIONATI COMPORTAMENTALMENTE (Blaszczynski, Nover 2002)

## I TIPO

- Condizionamento e schemi cognitivi distorti
- Assenza di psicopatologia primaria rilevante
- Assenza temperamento impulsivo
- Assenza vulnerabilità genetica
- Maggiore motivazione e compliance
- Minore gravità, migliore prognosi
- Efficacia trattamenti brevi
- Possibile ritorno al gioco controllato.

## GRUPPO 2

### Giocatori emotivamente disturbati Vulnerabili Emotivamente

#### II TIPO (%maggiore)

- Condizionamenti cognitivi e schemi cognitivi distorti
- Presenza di psicopatologia primaria rilevante e di esperienze problematiche infantili
- Impulsività "narcisistica", non marcata all'esterno
- Bassa autostima, precarie abilità cognitive
- Gioco come modulatore emotivo
- Gravità significativa
- Necessità di trattamenti a lungo termine sia per il gioco che per la patologia di base
- Impossibile ritorno al gioco controllato astinenza totale come obiettivo

# GRUPPO 3

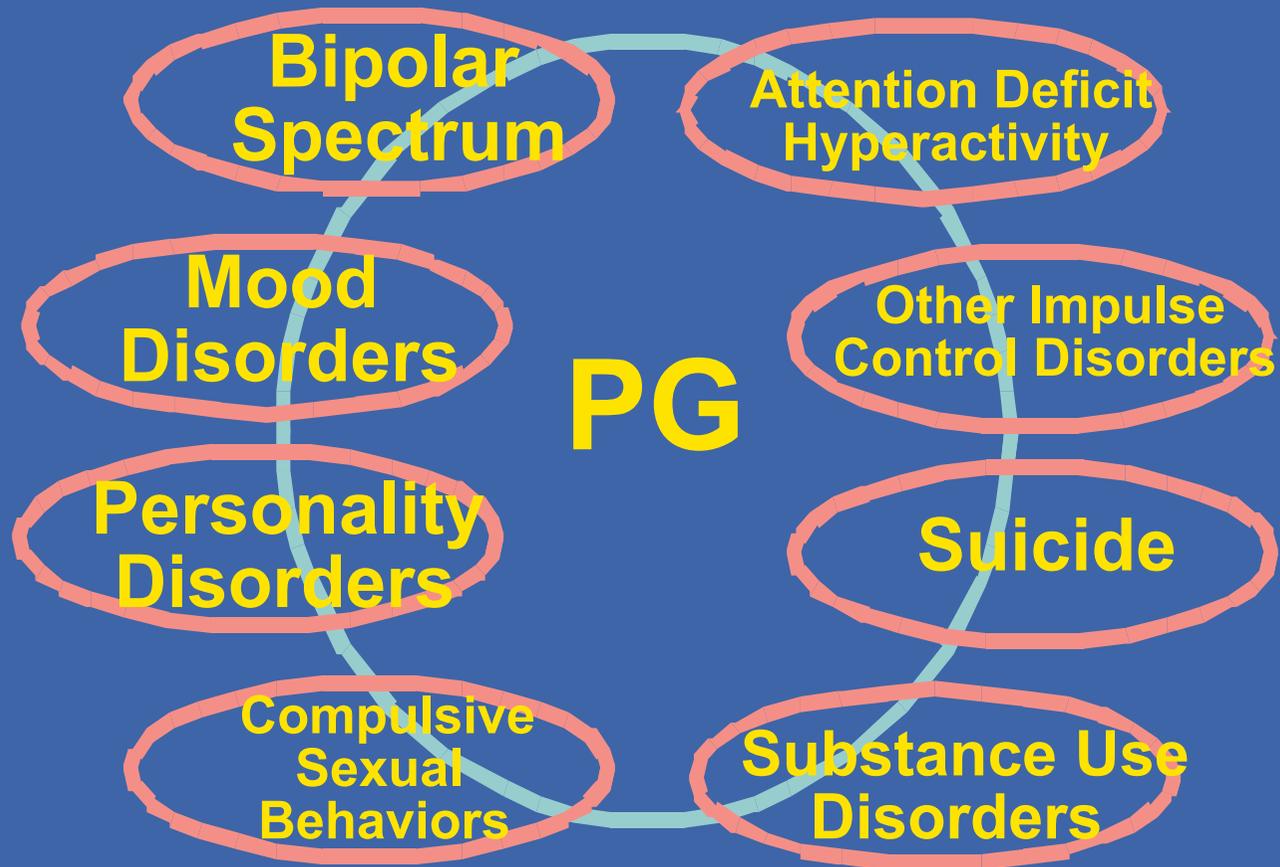
## GIOCATORI CON CORRELATI BIOLOGICI

### *Giocatori Patologici Impulsivi Antisociali*

#### III TIPO

- Condizionamenti cognitivi distorti
- Predisposizione biologica all'impulsività anche all'esterno del contesto di gioco
- Inizio precoce
- Gravità elevata, prognosi severa
- Bassa motivazione alla compliance
- Risposta scarsa anche a trattamenti a lungo termine
- Difficoltà a mantenere l'astinenza
- Disturbi di personalità
- Tendenzialmente minore livello culturale.

# Pathological Gambling (PG)



Adapted From Potenza and Hollander, in pr

"A must read for everyone who cares about driving customer engagement."  
—ERIC REES, author of The Lean Startup

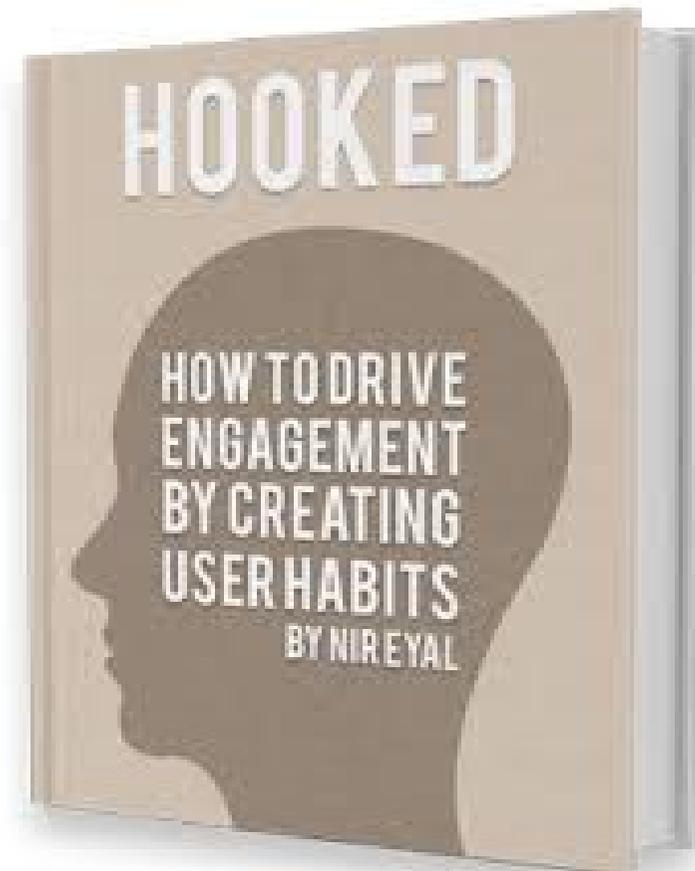
# HOOKED



How to Build  
Habit-Forming Products

NIR EYAL

WITH RYAN HOOVER



**5 STEPS**  
TO CREATE  
**A PRODUCT**  
THAT PEOPLE  
**USE DAILY**

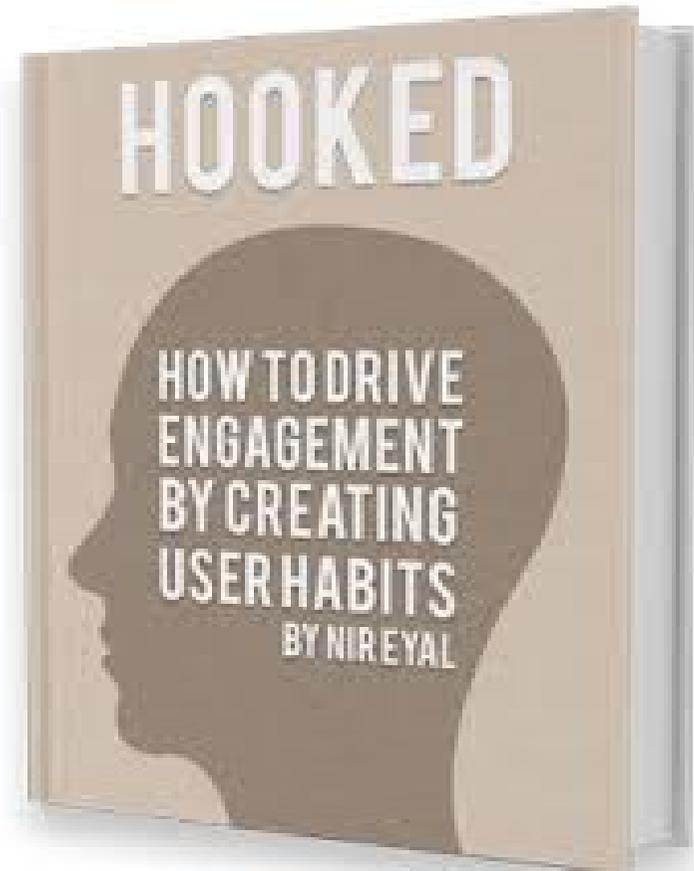
"A must read for everyone who cares about driving customer engagement."  
—ERIC REES, author of The Lean Startup

# HOOKED

**NEUROECONOMIA  
COMPORTAMENTALE  
PSICOLOGIA  
NEUROSCIENZE  
TECNOLOGIE  
BUSINESS**

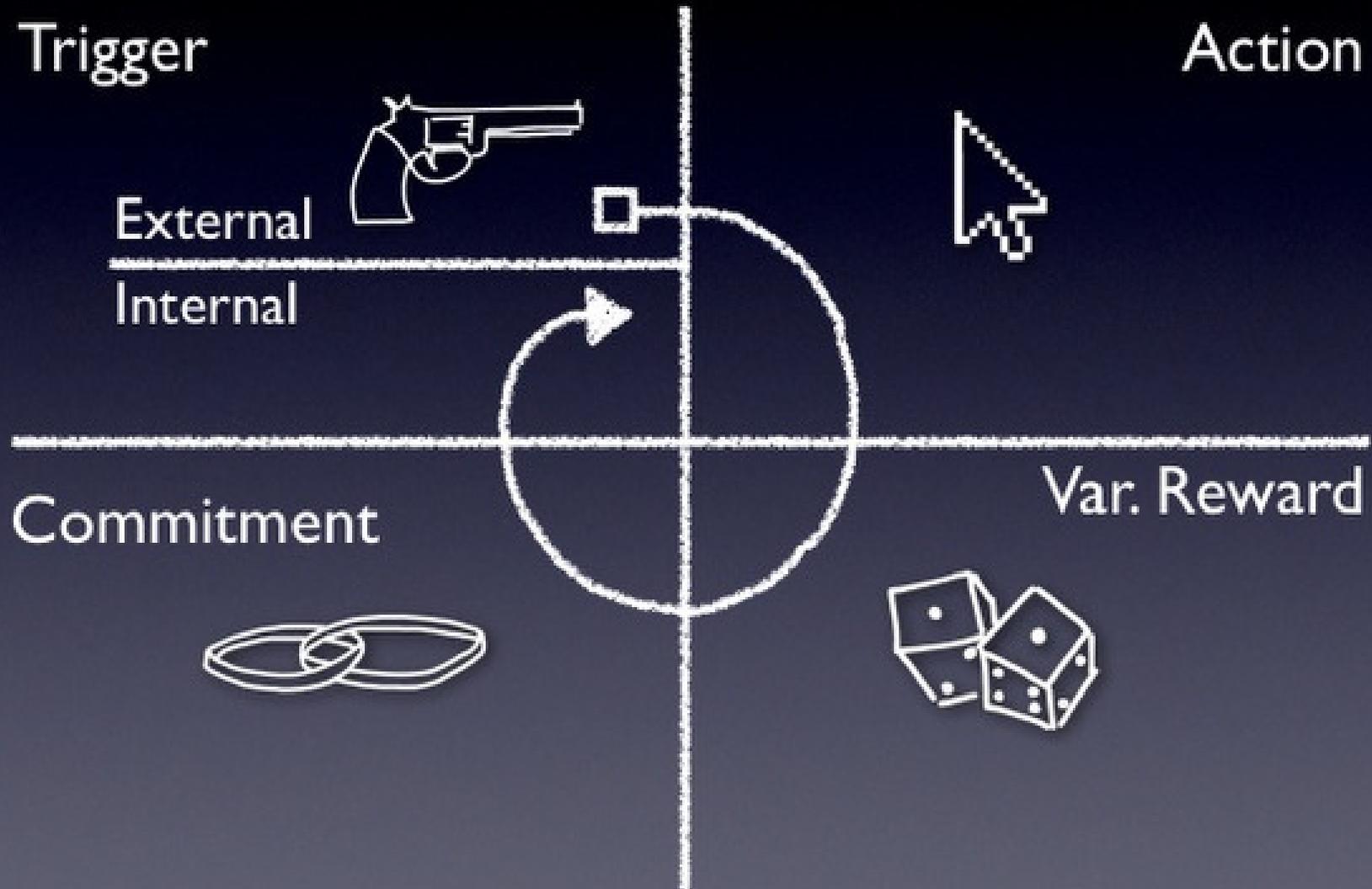
How to Build  
Habit-Forming Products

**NIR EYAL**  
WITH RYAN HOOVER



**5 STEPS**  
TO CREATE  
**A PRODUCT**  
THAT PEOPLE  
**USE DAILY**

# The Desire Engine



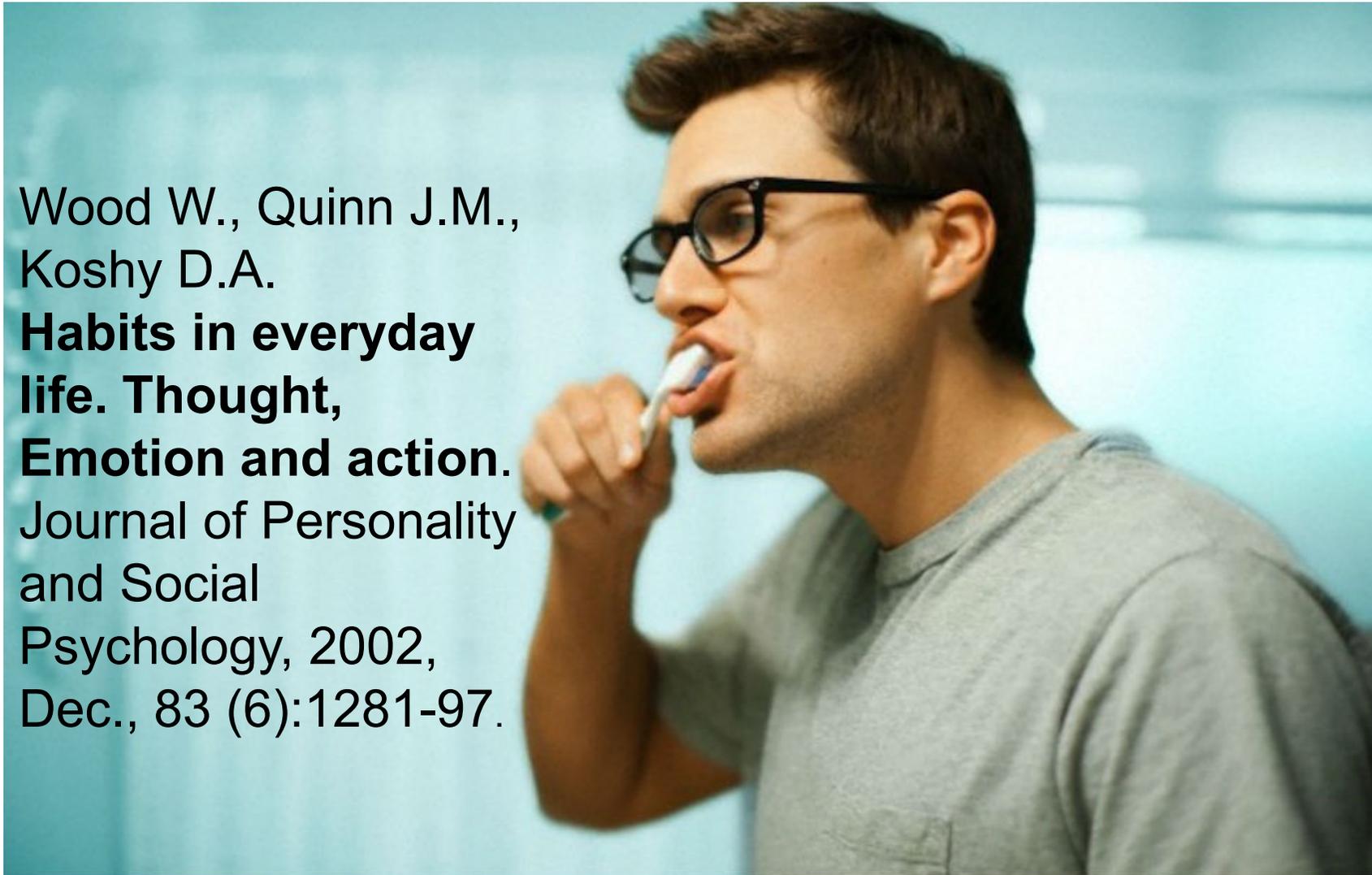
Negative emotions are **POWERFUL INTERNAL TRIGGERS.**



lonesome  
indecisive powerless  
tense **dissatisfied**  
confused inferior **fatigued**  
discouraged fear of loss  
bored lost

Gran parte dei nostri comportamenti quotidiani  
non sono frutto di decisioni intenzionali e  
consapevoli ma da abitudini

Wood W., Quinn J.M.,  
Koshy D.A.  
**Habits in everyday  
life. Thought,  
Emotion and action.**  
Journal of Personality  
and Social  
Psychology, 2002,  
Dec., 83 (6):1281-97.



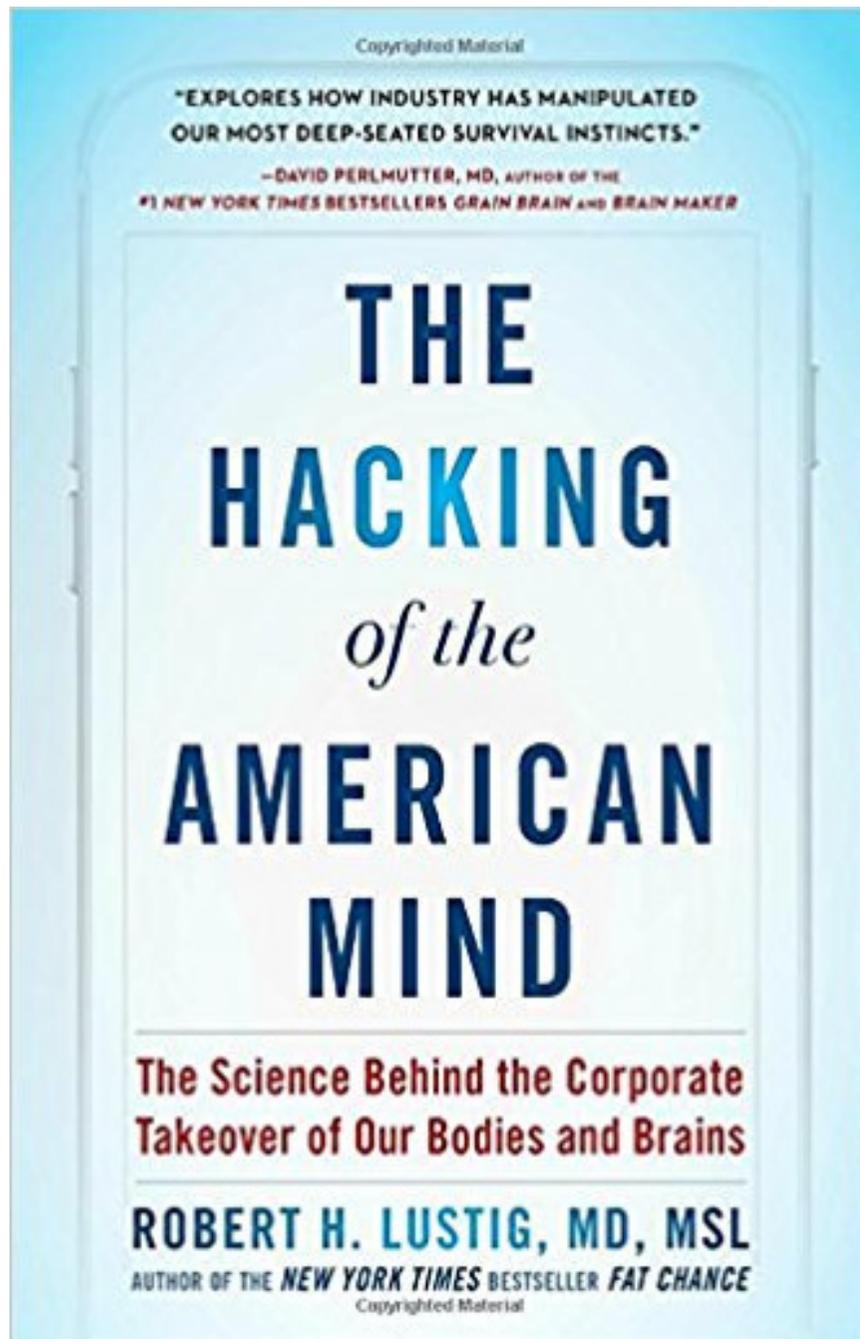
Processi di  
**semplificazione  
delle scelte** utili  
a ridurre i tempi  
decisionali .  
Ci permettono di  
**dedicare  
attenzione ad  
altre cose**  
importanti



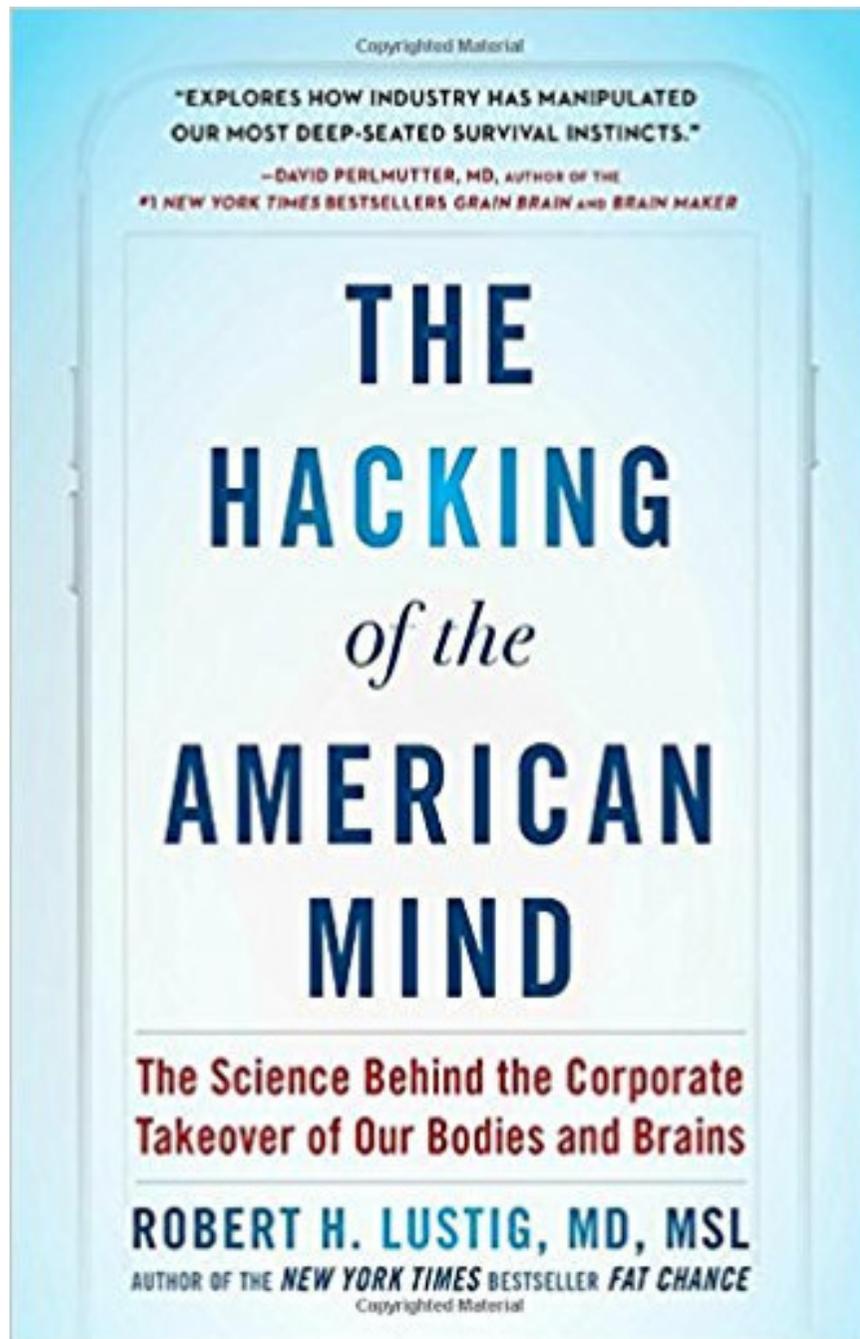
HABITS O ADDICTION?



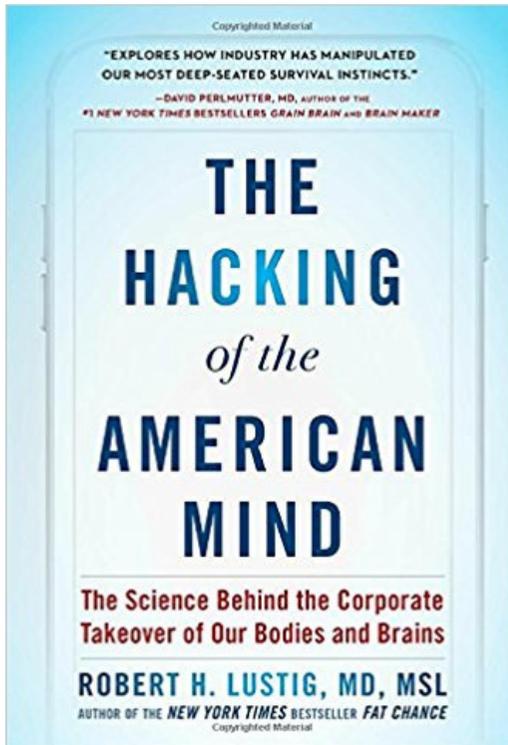
- behaviors done without little or no conscious thought  
pag.13
- “A habit is when not doing an action causes a bit of pain”  
pag. 34.



- The Hacking of the American Mind, The Science Behind the Corporate Takeover of Our Bodies and Brains
- “La spiegazione scientifica dietro la conquista dei nostri corpi e dei nostri cervelli da parte delle grandi aziende”



- The Hacking of the American Mind, The Science Behind the Corporate Takeover of Our Bodies and Brains
- “La spiegazione scientifica dietro la conquista dei nostri corpi e dei nostri cervelli da parte delle grandi aziende”



- **Piacere (Reward) immediato.**
- **Circuiti cerebrali occupati da dopamina e meno disponibili a produrre serotonina,**
- **TEMPO DELL'ATTESA...**
- **COSTRUZIONE DEL DESIDERIO**

Tempo dell'attesa...costruzione  
del desiderio

# PIACERE

# FELICITA'

DOPAMINA

Effimero

Viscerale (aum press/bat card)

Eccitazione

Prendere

Sostanze

Solitudine

Eccessi provocano dipendenza

Immediato

SEROTONINA

Durevole

Spirituale

Rilassante

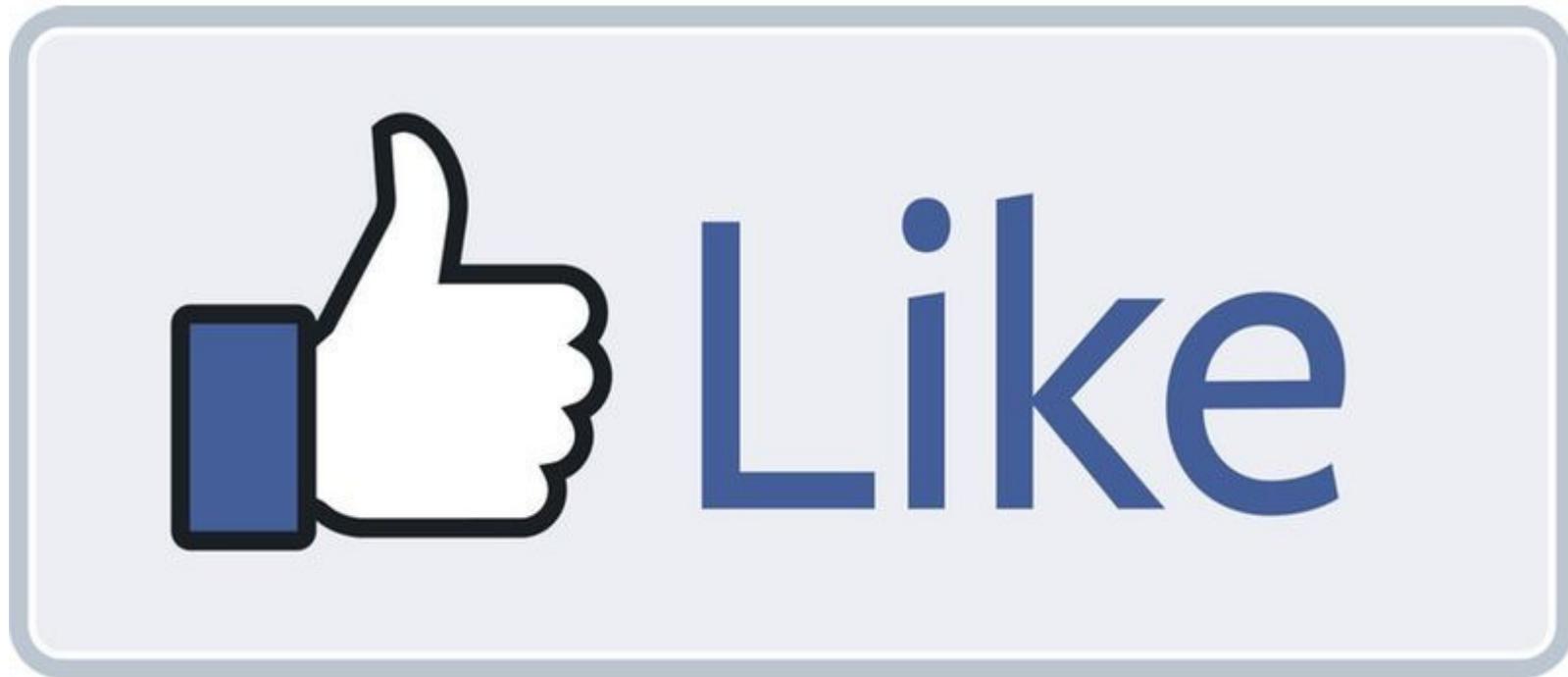
Dare/Donare

Darsi obiettivi

Socialità

No

h. 24



**Dopamina**

# Serotonina



Piacere e Felicità  
solo se riusciamo a farli  
lavorare insieme  
(Lustig, 2017)

- Se i circuiti cerebrali occupati dalla Dopamina
- Meno disponibili a produrre serotonina

# Rapporto tra Gambling

•VIDEO GAMING

•SOCIAL  
NETWORK

•SMARTPHONE

•GIOCHI TELEVISIVI  
INTERATTIVI

- **1 Switching**
- Rimpiazzare una dipendenza con un'altra
- **2 Alternating**
- Passare da una dipendenza all'altra in modo ciclico, definito da specifici pattern
- **3 Masking**
- Utilizzare una dipendenza per nascondere l'altra
- **4 Disinhibiting**
- Utilizzo di una dipendenza per rimuovere le inibizioni per agire un'altra dipendenza

## **5 Ritualizing**

Una dipendenza fa parte del rituale per l'altra

## **6 Intensifying**

Utilizzo di più pattern contemporanei per intensificare l'esperienza complessiva

## **7 Numbing**

Utilizzo di una dipendenza per medicare la vergogna e la sofferenza per l'altra

PASCASSIUS JUSTI

# ALEA

DE CURANDA LUDENDI IN  
PECUNIAM CUPIDIDATE

1561

SOUS LA DIRECTION DE  
**LOUISE NADEAU ET MARC VALLEUR**

# **PASCASIUS**

*ou comment comprendre les addictions  
suivi du Traité sur le jeu (1561)*

TRADUCTION DE  
**JEAN-FRANÇOIS COTTIER**



*“Dopo avere subito  
una grossa perdita  
giurano di non più  
tornare a giocare...”*

- *“Cambiano tuttavia rapidamente, molto rapidamente, e finiscono per correre con un desiderio ancora più grande verso lo stesso fallimento e la evidente rovina”.*

# *la causa?*

- *La passione del gioco come riscaldamento, liberazione degli vapori, corruzione degli umori.*
- *Giocatore “caldo”*
- *La bile e la melanconia.*
- *Gioco come la passione amorosa e la collera (ira furor brevis est!).*

- **“Malattia dello spirito”**
- Ma che corrisponde anche ad un disfunzionamento del corpo.
- *“L’eccesso di calore nel sangue....  
come negli ubriacóni”.*

# *Il rimedio?*

- *“Noi affermiamo chiaramente che questo (...) può essere affrontato negli umani soprattutto attraverso la parola”.*
- *“La parola domatrice dell'anima”.*

# *Il rimedio?*

*L'appello alla ragione, alla  
riflessione, alla intelligenza.*

*Si tratta di mettere fine alla  
illusione del guadagno, la credenza  
che si possa dominare l'azzardo.*