

FABIO PELLERANO

Azzardopatia

Smettere
di giocare
d'azzardo



Edizioni



AMRITA

Percorso n. 1: non pensare di poter controllare il caso, soprattutto quando ci sono dei soldi in palio

*«Non puoi battere la roulette, a meno che non rubi
direttamente il denaro dal tavolo».*
Albert Einstein

Ogni giocatore è diverso da un altro perché ogni persona è unica e irripetibile. Leggere il racconto delle vicissitudini altrui può aiutare tuttavia a riflettere sulle proprie azioni, non per autogiudicarsi, ma per imparare a conoscersi meglio.



Leggi la vicenda di un giocatore, i cui riferimenti sono di fantasia, e poi rispondi alle domande.

La storia di Giuseppe

Giuseppe è un uomo di sessant'anni, sposato e padre di due figli. Ha sempre lavorato come muratore per un'azienda edile che aveva cantieri in mezza Italia, per cui trascorreva buona parte della settimana fuori casa. Non aveva mai giocato d'azzardo, esclusa qualche schedina e le partite a carte a Capodanno con i familiari. La moglie ha sempre fatto la casalinga, mentre i due figli hanno studiato e si sono diplomati. Uno, quello a cui Giuseppe è più legato, vive all'estero, mentre l'altro, quasi trentenne, vive ancora in famiglia. Giuseppe inizia a giocare una sera in un bar, con i colleghi

di lavoro. Inizia per noia, essendo lontano da casa, e per curiosità, visto che molti suoi colleghi passano parecchie ore davanti alle slot. Ben presto, durante le trasferte, comincia a giocare tutti i giorni, passando molto tempo alle macchinette. Quando i soldi finiscono, prende il poco oro che ha in casa e lo va a vendere per poter continuare a giocare; è convinto che con una vincita lo potrà presto ricomprare. Non vince, però riesce a racimolare i soldi per andarlo a riscattare, ma non lo trova più perché è stato venduto. A questo punto, non potendo rientrare in possesso di quegli oggetti, decide di dire tutto alla moglie, prima che lei scopra la sparizione. Alla notizia, la moglie minaccia di cacciarlo di casa e di intraprendere la strada della separazione legale se continuerà a giocare. Giuseppe viene accompagnato da un figlio al Servizio dipendenze della zona e lì inizia a prendersi cura di sé, anche se poco convinto della scelta.

Scheda 3

Ci sono dei punti in comune tra la storia di Giuseppe e la tua?

Se sì, quali?

Come mai, secondo te, Giuseppe ha iniziato a giocare?⁵

Non si può prevedere il caso

Un evento casuale è imprevedibile per definizione, perciò quando riusciamo a indovinare qualcosa che *poteva*, sì, avvenire, ma che *non era certo* che sarebbe avvenuto, proviamo sicuramente una certa dose di piacere, sentiamo un brivido percorrerci la schiena, e subito ci illudiamo di essere in grado di prevedere il futuro. Se poi a questa presunta capacità di previsione si aggiunge l'elemento "denaro", rischiamo di "fare il botto" e di mandare tutto in cortocircuito.

Il nostro cervello pensa continuamente a come sarà il nostro futuro, cerca di indovinarne l'andamento, facendo previsioni su ogni aspetto della nostra esistenza, ma ci sono campi in cui

⁵ Confronta la tua risposta con quella di p. 191

non è proprio il caso di assecondare questa sua tendenza. Ad esempio va bene applicarla, poniamo, quando dobbiamo procedere a un acquisto importante, ma certamente non per vincere al gioco. Supponiamo di dover acquistare un'auto nuova: in quel caso cercheremo di capire che tipo di veicolo ci serve, e proveremo a richiamare alla mente tutte le nostre esigenze, per poter fare la scelta migliore. Potremo scegliere l'auto in base alla marca, ai modelli disponibili, al tipo di motore, ai consumi, e in base a mille altri fattori ancora, e tuttavia, una volta effettuata la scelta, che ci sarà sembrata la migliore, quando saremo seduti in macchina e inizieremo a guidarla, potremo avere comunque delle sorprese, scoprendo ad esempio che il bagagliaio non è ampio come pensavamo, oppure che la ripresa è un tantino scarsa. Tutto ciò perché i nostri pensieri non possono sovrapporsi pienamente alla realtà. Che faremo allora? Nel caso dell'auto ce ne faremo certamente una ragione e continueremo a guidarla... Nel caso del gioco, invece, attività a cui ci spinge una motivazione ben diversa, cioè vincere una somma che potrebbe cambiarci definitivamente la vita, sarà tutto più difficile, e se, dopo esserci costruiti in mente l'illusione di una possibile vincita, perderemo, non ci metteremo facilmente il cuore in pace, ma daremo libero sfogo ad altri pensieri non proprio realistici ancora focalizzati su una possibile futura vittoria.

Pensiero e gioco

La sessione di gioco non inizia quando una persona si trova davanti alla slot machine oppure in sala scommesse, ma quando il pensiero ingombrante di giocare occupa tutto lo spazio mentale. Magari inizia alcune ore o addirittura alcuni giorni prima del momento in cui inseriamo la moneta o siamo davanti al tabaccaio: dipende da quanta resistenza si è capaci di opporre. Se si gioca ogni giorno, quel pensiero è quasi una costante, mentre se ogni tanto si riesce a non giocare vuol dire che non ha ancora occupato del tutto la nostra mente.



L'esercizio che ti propongo consiste nel cercare di notare quali pensieri ti passano per la mente prima e durante il gioco, e nello scriverli nella scheda seguente. Vi trovi già inserito un esempio, giusto per farti capire su che cosa dovresti concentrar-

ti. L'ideale sarebbe riprendere in mano questa tabella più volte, nell'arco di qualche settimana, aggiungendo le osservazioni relative a vari episodi di gioco, per vedere se noti dei sentimenti o delle situazioni che si ripetono. Come ben sai, non si gioca solo per vincere del denaro, e l'incentivo dei soldi non è che una delle motivazioni che ti hanno condotto fin qui. Con il tempo hai imparato che il gioco può servire anche per altri motivi: è un meccanismo che scatta quando succede qualcosa in particolare o quando provi un determinato sentimento. Cerca di essere onesto con te stesso, e se pensi di aver bisogno di aiuto, chiedi a un tuo familiare di farti qualche domanda per riuscire a formulare meglio che cosa hai provato e vissuto prima e durante le tue sessioni di gioco.

Scheda 4		
Descrivi dove ti trovavi	Come ti sentivi?	Cosa pensavi prima di iniziare a giocare?
Ero entrato in un bar per bere un caffè	Un po' preoccupato per la situazione lavorativa precaria	Ho visto una signora mettere molto denaro in una slot senza vincere nulla e poi andarsene. Ho pensato che dovevo prendere subito il suo posto perché di lì a poco la macchina avrebbe pagato

Cosa pensavi mentre giocavi?	Hai vinto o perso?	Somma vinta o persa
Che ero sul punto di vincere il bonus	Perso	300 euro

Per i familiari

Non è affatto semplice, per i giocatori d'azzardo, descrivere ciò che hanno provato prima e durante un episodio di gioco, perché spesso vivono quel momento come in trance. Successivamente provano vergogna e non sono bendisposti a parlare di cose così spiacevoli. Se però si concentrano un po', scoprono di avere ricordi ben definiti; occorre solo dar loro un po' di tempo e aiutarli a concentrarsi. Fatto il primo passo, superato il primo scoglio, tutto, poi, diventerà più agevole, e in futuro sarà per loro più semplice riconoscere e ricordare i propri sentimenti. Se chiedono espressamente il vostro aiuto, sosteneteli nel riflettere su cosa provavano prima di giocare, domandando loro dove si trovassero, cosa stesse succedendo, e se, per caso, avevano incontrato qualcuno. Infatti, facendo emergere alcuni ricordi concomitanti, sarà più facile passare a quello che provavano e hanno fatto, cercando di cogliere più dettagli possibili. Se vi offrite per questo genere di aiuto, mantenete la calma, ascoltate e non giudicate chi avete di fronte. So che sarà molto difficile, ma è l'unico atteggiamento utile per conoscere e comprendere bene ciò che sta vivendo il vostro familiare.

Riflettiamo sulle probabilità

Mentre sappiamo bene tutti quanti, quando lanciamo una moneta, quali sono le probabilità che esca testa o croce (sempre il 50%), quasi nessuno immagina quanto sia difficile indovinare i sei numeri del SuperEnalotto o quelli che andranno a comporre una cinquina. Così, spesso ci può capitare di considerare più probabile una vittoria al SuperEnalotto che, ad esempio, essere colpiti da un fulmine nel corso della nostra vita.



Prova ora a collocare nella giusta graduatoria i seguenti eventi, tenendo conto della probabilità che hanno di verificarsi. Disponili (numerandoli) in ordine decrescente di probabilità. Troverai la soluzione a p. 191.

Scheda 5	
	Fare 6 al SuperEnalotto
	Che la Terra venga colpita da un asteroide
	Che tra 30 persone ce ne siano almeno 2 che festeggiano il loro compleanno lo stesso giorno
	Trovare un Gratta e vinci con il premio massimo
	Che da qui a un anno una persona muoia in un incidente aereo
	Essere colpiti da un fulmine
	Fare testa o croce con una moneta
	Avere una scala reale servita, con un mazzo di 52 carte
	Che ci sia un terremoto in Friuli Venezia Giulia di magnitudo superiore al grado 5.5 Richter entro i prossimi 10 anni
	Fare una cinquina secca
	Lanciare due volte una moneta e fare due volte testa o due volte croce
	Vincere il primo premio con Win for Life
	Che da qui a un anno una persona muoia in un incidente stradale

«Sai che d'è la statistica? È 'na cosa
che serve pe fa' un conto in generale
de la gente che nasce, che sta male,
che more, che va in carcere e che spòsa.

Ma pe' me la statistica curiosa
è dove c'entra la percentuale,
pe' via che, lì, la media è sempre eguale
puro co' la persona bisognosa.

Me spiego: da li conti che se fanno
seconno le statistiche d'adesso
risurta che te tocca un pollo all'anno:

e, se nun entra nelle spese tue,
t'entra ne la statistica lo stesso
perché c'è un antro che ne magna due».

Trilussa, *La statistica*

Pensieri non realistici ed errori cognitivi

Dopo aver compilato per qualche settimana la Scheda 4, riprendila in mano e concentrati su ciò che hai scritto riguardo ai tuoi pensieri prima e durante il gioco. Tali pensieri illustrano bene cos'è che fa scattare in te la molla del gioco o come motivi l'idea di poter vincere dei soldi giocando d'azzardo. A volte si tratta di pensieri coerenti, ma spesso sono pensieri non realistici, perché fondati sull'idea che si possa prevedere un risultato o una vincita negando il ruolo determinante del caso. In pratica, ogni giocatore sviluppa dei meccanismi di pensiero, delle strategie per capire quando è opportuno giocare oppure no e in che modo gestire ogni aspetto dell'attività di gioco. Non sempre le situazioni sono favorevoli, anzi, nel gioco d'azzardo è il banco che detiene la maggior parte di probabilità di vincere, così in base ad alcune osservazioni si cerca di dedurre quale sia il metodo migliore, ad esempio, per vincere alle slot machine, oppure come scegliere il biglietto del Gratta e vinci milionario o come indovinare i numeri vincenti da giocare al Lotto.

Quando si hanno tali pensieri, si è pienamente convinti che siano efficaci e che questa determinazione possa contribuire a vincere. Quanti di noi, ad esempio, sicuri di farla franca, spesso passano col rosso, confidando nella fortuna? Ogni tanto però quell'azzardo si trasforma in una contravvenzione, o peggio ancora, in un incidente: significa che la nostra capacità di prevedere il futuro ha fatto cilecca, magari perché eravamo erroneamente convinti che "in quell'incrocio non passa mai nessuno".

Ora prova a lanciare in aria una moneta, dopo aver puntato su testa o croce, e verifica che cosa succede. Lancia di nuovo la moneta, avendo scelto su che faccia puntare. Se la prima volta è uscita testa, cosa avrai scelto la seconda volta? E se anche la seconda volta esce testa, cosa sceglierai la terza volta? Per effettuare la tua scelta ti baserai, di norma, sulla prima e seconda volta, e di solito punterai su croce, che ancora non è uscita. Questo approccio viene definito *errore cognitivo*, perché, in realtà, per ogni lancio c'è sempre la stessa probabilità, cioè il 50%, che esca una delle due facce. Per assurdo, potrebbe anche capitare che su dieci lanci effettuati si presentino dieci croce consecutivi. La moneta infatti non ha memoria dei lanci precedenti, mentre tu stabilisci una correlazione errata tra eventi che invece sono sempre indipendenti tra loro.

Quando pretendi di prevedere un evento che prevedibile non è, inizi ad esempio ad inventarti teorie come quella che a due croce segua sempre testa, magari perché casualmente hai visto ripetersi quella sequenza un certo numero di volte. Il fatto è che tu inizi davvero a pensare che sia una sequenza fissa, te ne convinci, credi di aver scoperto un trucco, dimenticandoti che gli eventi sono indipendenti gli uni dagli altri. La tua, dunque, è solo un'illusione, e se ti ostinerai a seguirla ti porterà a perdere ingenti somme di denaro.



Ora passa in rassegna i diversi pensieri che hai segnato sulla Scheda 4. Sono tutti diversi o alcuni si ripetono? Quanti sono pensieri realistici e quanti invece si basano su presupposti errati?

Nelle prossime pagine troverai, a titolo esemplificativo, un nutrito elenco di errori cognitivi, suddivisi fra i giochi d'azzardo attualmente più diffusi. Cerca di leggerli attentamente, e verifica bene se fra questi riconosci pensieri non realistici anche tuoi.

Pensieri non realistici...

... sul gioco d'azzardo in generale:

- “Quando gioco mi libero dallo stress”;
- “Giocare mi piace e non posso farne a meno”;
- “Se continuo a giocare, prima o poi vincerò”;
- “Sento che oggi è la mia giornata fortunata”;
- “Oggi voglio giocare, perché se domani smetto, questa potrebbe essere l'ultima volta, e allora non ho proprio niente da perdere”;
- “Ho pochi soldi e devo pagare le bollette. Se me li gioco e vinco risolvo il problema”;
- “Giocare è una specie di investimento. Bisogna imparare pian piano, a proprie spese, come funziona”;
- “Sto perdendo, ma non si può sempre perdere. Prima o poi arriva la fase di riequilibrio naturale”;
- “Se non vinco subito, devo tener duro”;
- “Vinco di più se gioco di notte”.

... sul Lotto:

- “Avevo puntato sul 50 e invece è uscito il 51. Accidenti! Per poco non vincevo! Stavolta ci sono andato veramente vicino!”;
- “Gioco sempre i miei numeri fortunati, quelli della mia data di nascita”;
- “C'è un numero ritardatario che non esce da un pezzo, quindi uscirà presto”;
- “Ho fatto un sogno e ora mi vado a giocare i numeri”;
- “Ho comprato dei numeri in televisione che usciranno di sicuro”.

Le estrazioni del Lotto sono eventi indipendenti l'uno dall'altro, detti anche “eventi senza memoria”. “Senza memoria” vuol dire che non vi è alcuna correlazione tra un evento (estrazione) e il successivo. In altri termini, non è possibile stabilire una legge deterministica che leghi un'estrazione a quella seguente. Per questo motivo la scelta di puntare su un numero ritardatario non ha alcun significato dal punto di vista matematico.

La probabilità di azzeccare una cinquina è di 1 su 43.949.268, mentre per la quaterna è di 1 su 511.038.

... sulle scommesse sportive o ippiche:

- “Ci sono andato vicino: ho azzeccato quattro partite su cinque”;
- “Gioco in questa sala scommesse perché hanno già vinto in passato delle grosse somme”;
- “Su quel cavallo mi hanno dato una dritta. Vincerò sicuramente”;
- “Se gioco determinate combinazioni, aumento la mia possibilità di vincere”.

Per quanto questi tipi di gioco sembrano fondarsi su una possibilità più concreta di far previsioni precise, la realtà è ben diversa, perché non sempre i favoriti della vigilia sono poi i vincitori; inoltre, durante una corsa come durante una partita di calcio o di pallacanestro, possono verificarsi eventi del tutto imprevedibili: l'infortunio di un giocatore, un errore arbitrale, la scelta sbagliata di un tecnico possono rendere vano lo studio accurato dell'andamento di una squadra, così come, nell'ippica, può risultare inutile conoscere alla perfezione il curriculum di un cavallo. Inoltre, puntando sui favoriti, in caso di vittoria si viene ovviamente pagati poco, per cui il giocatore preferirà non puntare sul “quasi sicuro”, si assumerà dei rischi e, fatalmente, sbaglierà qualche pronostico.

... su Win for Life:

- “Vincio una bella rendita e mi sistemo per sempre”;
- “Mi mancava solo un numero per vincere: ci riprovo subito”;
- “Vado sempre in quella tabaccheria perché lì si vince spesso”;
- “Vado a giocare la schedina quasi alla chiusura, perché così ho più probabilità di vincere”.

Win for Life fu introdotto in Italia nel 2009, e una parte del ricavato era destinata alla ricostruzione del dopo terremoto in Abruzzo, ma vi risparmiò le polemiche sul fatto che i soldi siano arrivati a destinazione o no.

Quali sono le probabilità di vincere? Nella versione classica, con la giocata da 1 euro si ha 1 probabilità su 3.695.120 di indovinare 10 numeri più il “numerone”, cioè lo 0,0000271% di vincere il premio massimo. Si ha 1 probabilità su 184,756,

cioè lo 0,000541%, di indovinare 10 numeri, e via dicendo. La rendita viene divisa per il numero dei vincitori.

Negli anni successivi sono state introdotte alcune varianti al gioco, con probabilità di vincita diverse, dove più è elevata la rendita, più è bassa la probabilità di vincere.

Nel 2014 è stata introdotta una nuova variante, che dà la possibilità di vincere fino a 500.000 euro, somma che però dovrà essere spesa unicamente per l'acquisto di una casa.

... sul SuperEnalotto:

- “Ci sono andato molto vicino, ma sono usciti numeri diversi. Vincerò certamente la prossima volta”;
- “Gioco in questa ricevitoria perché hanno già vinto in passato delle grosse somme”;
- “Gioco sempre la stessa sestina: prima o poi uscirà”.

Il SuperEnalotto è un gioco tra i più difficili al mondo, che per alcuni anni è stato molto apprezzato in Italia. Per vincere bisogna indovinare i sei numeri estratti, il che permette di centrare il jackpot (il montepremi), che aumenta di estrazione in estrazione rendendo questo gioco sempre più appetibile. La probabilità di fare 6 è di 1 su 622.614.630; quella di fare 5+1 è di 1 su 103.769.105.

... sul Bingo:

- “Compro più cartelle, in modo da avere più possibilità”;
- “Mi siedo sempre nello stesso posto perché porta fortuna”;
- “Compro le cartelle sempre dalla stessa persona”;
- “In sala ci sono tanti miei amici”.

Le sale Bingo sembrerebbero luoghi fatti apposta per socializzare, per trascorrere un po' di tempo con gli amici, cosa che in realtà non avviene. Spesso si è seduti a un tavolo con altre persone, e ciononostante non si parla con nessuno, talmente si è concentrati sui numeri velocemente estratti. Alcuni vi trascorrono anche molte ore, semplicemente perché non hanno un posto migliore dove stare. Le sale Bingo e il gioco che vi si

svolge vorrebbero evocare il tradizionale gioco della tombola, ma nel Bingo tutto avviene velocissimamente e ogni turno di gioco dura appena alcuni minuti. Sebbene l'acquisto delle cartelle sia assolutamente economico, in un'ora è possibile spendere parecchio denaro, soprattutto se se ne comprano diverse, pensando che così aumentino le probabilità di vincita, cosa non vera. Alcuni giocatori, inoltre, non si prendono neanche la briga di controllare il risultato, scegliendo di affidare tutto quanto ad un computer.

... sui Gratta e vinci:

- “Per un'unica casella diversa non ho vinto”;
- “Se scelgo un pacco nuovo di biglietti, ho più probabilità di vincere che non con pacchi già aperti”;
- “Con i nuovi biglietti da venti euro stavolta sicuramente vincerò qualcosa”;
- “Comprando tre biglietti in successione numerica ho più probabilità di vincere che prendendoli distanti uno dall'altro”;
- “All'autogrill si vince di più”;
- “Uso sempre la stessa moneta per grattare”.

È stato fatto un esperimento: comprare 120 Gratta e vinci da 5 euro della serie “Miliardario”, per un totale di 600 euro. In caso di vincita, il denaro veniva reinvestito in altri biglietti, così alla fine ne sono stati grattati 226. Il 36% è risultato vincente, con premi che andavano da un minimo di 5 ad un massimo di 25 euro, mentre con moltissimi biglietti, il 40%, si è andati molto vicino alla vincita. Con il resto dei biglietti invece non ci si è neanche avvicinati.

La presenza di un alto numero di biglietti “quasi vincenti” corrisponde a una precisa strategia di chi progetta questo genere di prodotti, per far credere al giocatore di aver “quasi” vinto, in modo che sia poi più motivato a comprare altri tagliandi, quelli sì sicuramente vincenti...!

Per ogni tiratura di questi “grattini”, vengono pubblicate sulla Gazzetta Ufficiale tutte le specifiche. Per esempio, per la lotteria nazionale ad estrazione istantanea denominata

“L'eredità – La ghigliottina”, sulla Gazzetta Ufficiale N. 208 del 6 Settembre 2010 compaiono i seguenti dati: biglietti distribuiti (30 milioni), prezzo al pubblico di ciascuno (3 euro), montepremi: 61.204.375,00 euro così suddivisi:

- 4 premi di euro 200.000,00
- 20 premi di euro 20.000,00
- 625 premi di euro 1.000,00
- 875 premi di euro 500,00
- 1.250 premi di euro 250,00
- 2.500 premi di euro 200,00
- 8.125 premi di euro 100,00
- 51.250 premi di euro 50,00
- 57.500 premi di euro 25,00
- 75.000 premi di euro 20,00
- 206.125 premi di euro 15,00
- 981.250 premi di euro 10,00
- 4.962.500 premi di euro 5,00
- 4.700.000 premi di euro 3,00

Come si nota, ci sono quasi 10 milioni di biglietti (cioè un terzo del totale) che prevedono una vincita di 3 o 5 euro. La probabilità di vincere il premio maggiore è di 1 su 7.500.000. Inoltre, quando compriamo un biglietto e speriamo di vincere il primo premio, questo, senza che lo sappiamo, potrebbe già esser stato vinto.

Con il Gratta e vinci denominato “Nuovo dado matto”, un nome forse non scelto proprio a caso, il giocatore paga 2 euro a biglietto, e se vince il premio minimo incassa solamente 1 euro. La bestialità, o la furbizia, consiste nel fatto che queste vincite vengono comprese nei conteggi, per poter dire che la probabilità di vincere un premio è di 1 su 4,21. In pratica si può vincere qualcosa comprando almeno 4 biglietti, sempre però pensando ai polli di Trilussa, perché in quel computo sono stati inseriti anche i premi da 1 euro. Poiché sono stati stampati 16.800.000 biglietti, e 2.156.000 comportano la vincita di 1 euro, questi ultimi risultano essere un ottavo del numero totale dei biglietti.