

## Le convinzioni dei giocatori d'azzardo

Dai primi studi sulle convinzioni e i pensieri comuni nei giocatori patologici si è via via raffinata la classificazione delle distorsioni cognitive ed è oggi possibile avere un'idea un po' più chiara sulle "trappole mentali" in cui moltissimi di loro cadono.

Le convinzioni del giocatore d'azzardo, purtroppo, hanno la stessa caratteristica di quelle riscontrabili negli altri disturbi: sono molto resistenti al cambiamento, così tanto da sopravvivere alle prove di realtà. Un giocatore, posto davanti ad una evidenza oggettiva che si contrapponga a quanto egli crede, riuscirà senza molta difficoltà a trovare "prove" che gli consentano di continuare a supportare la vecchia convinzione. Ecco alcuni esempi.

Un errore di pensiero tipico di chi ha problemi con il gioco d'azzardo è definito *correlazione illusoria*, cioè la convinzione che esista una relazione, un nesso di causa-effetto tra elementi, anche in mancanza di prove che la supportino. Un esempio potrebbe essere quello di qualcuno che creda di avere buone probabilità di aver azzeccato la propria scommessa perché allo sportello della Sala da Gioco l'impiegata indossava un vestito del suo colore preferito. Anche se questo è un esempio tanto estremo da sembrare inverosimile, può dimostrare quanto alcune conclusioni possano essere viziate da questo tipo di errore cognitivo.

Anche la cosiddetta *near miss* può essere considerata una trappola mentale per i giocatori. Molti di loro, quando incappano in una near miss credono di aver sfiorato la vittoria (da qui il termine inglese). Un esempio di near miss, riferito al gioco del Lotto, è aver puntato sull'ambo 30-58 mentre vengono estratti il 31 e il 59. L'errore cognitivo sta nel considerare la giocata una quasi vittoria sulla base del fatto che i numeri giocati si avvicinano *aritmeticamente* a quelli estratti. Ma le regole secondo cui funziona il Lotto non si basano sull'aritmetica. Fra i 90 numeri del Lotto non esiste alcun rapporto aritmetico: in questo senso, il 58 è vicino al 59 quanto qualsiasi altro numero. La comprensione di questo fatto può non essere immediata, perché fin dall'infanzia ci si abitua a considerare i numeri in relazione fra loro: il 10 e l'11 sono vicini, 20 è il doppio di 10 e così via. Nel gioco d'azzardo in generale questa nozione non è valida e per capire il motivo può essere utile un semplice esperimento: consideriamo ancora una volta il Lotto e sostituiamo i 90 numeri con altrettanti simboli che non abbiano somiglianze fra loro (ad esempio un quadrato, una stella, una freccia, ecc...). Se la nostra giocata è costituita non più da numeri ma da simboli, le near miss saranno impossibili. Non potendo considerare un simbolo in un qualche rapporto di vicinanza o somiglianza con gli altri, sarà più facile capire che quelli estratti potranno solo corrispondere o non corrispondere ai nostri. Nel primo caso avremo vinto, nel secondo avremo perso. Nel gioco d'azzardo non esistono quasi vittorie, ma solo vittorie o sconfitte.

## La superstizione nel gioco d'azzardo

La superstizione è tradizionalmente legata al gioco d'azzardo, tanto da esserne un elemento caratteristico. E' utile distinguere fra tipi diversi di pensieri irrazionali legati alle superstizioni. Il primo riguarda la convinzione che il *possesso di portafortuna* possa incrementare le probabilità di vittoria. Gli oggetti portafortuna comprendono ciondoli, braccialetti, particolari capi d'abbigliamento, in generale tutti quegli oggetti portatili che possano essere investiti di qualche significato. Ma appartengono alla stessa categoria anche i numeri fortunati, su cui molti fanno scaramantico affidamento.

Un secondo tipo riguarda i *comportamenti superstiziosi* e la convinzione che attuarli aumenti le probabilità a favore. Un esempio è l'abitudine di sedersi sempre allo stesso posto al tavolo da gioco. Le frasi rituali, che fungono anche da autoincoraggiamento, rientrano fra i comportamenti verbali; strofinarsi le mani o soffiare sui dadi prima di un lancio sono invece comportamenti non-verbali.

Altro tipo ancora sono le *superstizioni cognitive*, che comunemente nascondono la convinzione che determinati stati mentali possano influire sull'esito di un evento, modificandone le probabilità o l'andamento. Ad esempio: sperare con molta concentrazione nell'uscita di un certo numero su una ruota del Lotto nasconde la convinzione che la forza con cui si sta pensando a quel numero possa influenzarne l'estrazione.

In alcuni casi, la fortuna può essere considerata qualcosa che possa trasmettersi da persona a persona, da luogo a luogo, da circostanza a circostanza; si parlerà in questo caso di *fortuna contagiosa*. Si potranno avere casi in cui si sceglie la sedia vicina a qualcuno che durante la serata si sia mostrato fortunato, o casi in cui si vuole accanto una particolare persona che si è convinti "porti bene". Ma questa "proprietà transitiva" si esprime anche in altri modi. E' possibile che a seguito di un buon periodo in altri campi della vita, ad esempio il lavoro, si giochi convinti del fatto che la buona sorte si sia trasmessa alle carte, ai dadi, alla roulette. In questo caso la fortuna nella professione si riverserebbe, come per osmosi, sul gioco. Esiste tuttavia anche la convinzione opposta, ugualmente irrazionale ma forse ancor più diffusa, secondo cui essa agirebbe in modo esclusivo su alcune aree della vita e che la buona sorte in una sia garanzia di cattiva sorte nell'altra: "fortunato al gioco, sfortunato in amore".