

# NO, AL GIOCO NON SI VINCE MAI

Slot machine & Co. sono progettate per far perdere. Lo dice un modello matematico

di Francesca Lucati

Secondo i dati diffusi in occasione del recente *Safer Internet Day* (giornata mondiale per la sicurezza in rete), il 13% degli under 18 scommette e perde denaro online. Per scoraggiare i giovanissimi ad appassionarsi a slot machine, SuperEnalotto, gratta e vinci e via dicendo, bisogna spiegarli che è una grande perdita di tempo, energie e soldi. Soldi, soprattutto, come dimostra il progetto *Fate il Nostro gioco™* (vedi box a lato), ideato da tre giovani divulgatori scientifici che utilizzano la matematica come una sorta di "antidoto logico" per dimostrare la grande verità del gambling: se anche ti capita di vincere qualche volta, sul lungo periodo non c'è scampo, si perde sempre (o quasi).

## > perché è difficile smettere

«Prendiamo ad esempio le slot machine, il gioco più diffuso in Italia anche su computer e smartphone», esordiscono il matematico Paolo Canova e il fisico Diego Rizzuto. «Le macchinette più in voga, dette *Vlt*, sono programmate per trattenere (per legge) un massimo di 15 centesimi per ogni euro giocato. Questo significa che più giochi, più perdi. E quando hai perso parecchio, smettere diventa davvero difficile. Si continua per la grafica accattivante e per i suoni che sottolineano ogni fase, emozionandoti ed eccitandoti. E poi, per le piccole vincite frequenti, che servono a caricarti e a spingerti a rigiocare la somma vinta. Se perdi troppe volte di fila abbandoni, quindi i programmatori fanno sì che ogni tanto tu vinca: in psicologia questo escamotage si chiama "rinforzo positivo intermittente". Infine, il gioco ha un ritmo troppo frenetico perché il tuo autocontrollo riesca ad entrare in funzione (nelle slot machine di ultima generazione possono passare solo due secondi tra una giocata e quella successiva!), così è facile perdere il senso di quello che ti sta capitando».

## > quando si va vicini alla vincita

Gli esperti hanno svelato un altro meccanismo di perdita assicurata: è il *near miss*, che si verifica, per esempio, quando al gratta e vinci, alla roulette, ai giochi numerici come

## tutti a scuola contro l'azzardo

> Il progetto *Fate il Nostro gioco™* si fonda su uno studio della matematica del gioco d'azzardo, completamente originale, condotto da Paolo Canova e Diego Rizzuto, un matematico e un fisico. I due esperti, insieme alla socia Sara Zaccone, propongono conferenze, corsi, mostre, laboratori presso scuole e altri enti in tutta Italia: sul loro sito [fateilnostrogioco.it](http://fateilnostrogioco.it) trovi l'elenco degli appuntamenti e alcuni video "di assaggio".

> Non ci sono eventi in programma nella tua zona? Chiedi alla scuola di tuo figlio oppure all'Assessorato alle politiche giovanili del Comune di organizzarne uno. Intanto, però, leggi il libro *Fate il nostro gioco*, (add editore, 14 €), in uscita l'8 marzo.



lotto e simili (SuperEnalotto, Win for Life, 10eLotto...) esce un numero vicinissimo a quello che ti avrebbe permesso di vincere. «Il *near miss* ti illude di essere sulla strada giusta per la combinazione vincente», spiegano Canova e Rizzuto. «La sensazione di aver sfiorato la vincita provoca una frustrazione cognitiva che ti fa venire una gran voglia di fare la prossima giocata e di incrementare le puntate». Peccato, perché la probabilità di centrare un sei al SuperEnalotto, per esempio, è soltanto una su oltre 622milioni.