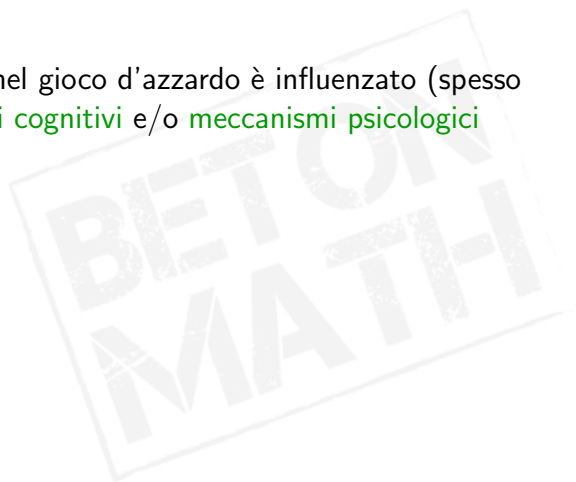


## Modulo 7: Meccanismi psicologici



# Non solo matematica

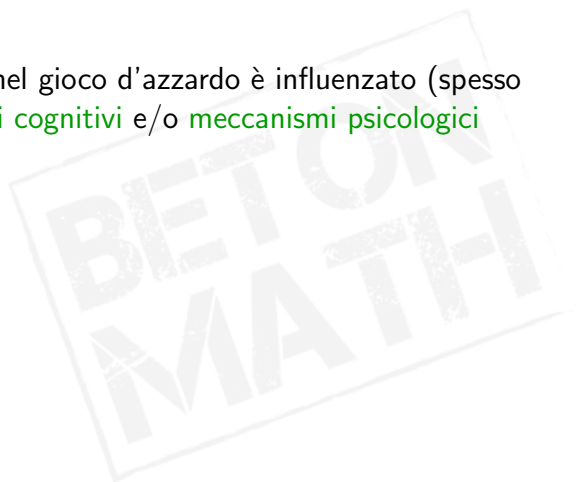
Il processo decisionale nel gioco d'azzardo è influenzato (spesso guidato) da **misconcetti cognitivi** e/o **meccanismi psicologici ingannevoli**.



# Non solo matematica

Il processo decisionale nel gioco d'azzardo è influenzato (spesso guidato) da **misconcetti cognitivi** e/o **meccanismi psicologici ingannevoli**.

Due esempi:



# Non solo matematica

Il processo decisionale nel gioco d'azzardo è influenzato (spesso guidato) da **misconcetti cognitivi** e/o **meccanismi psicologici ingannevoli**.

Due esempi:

- Illusione del controllo

# Non solo matematica

Il processo decisionale nel gioco d'azzardo è influenzato (spesso guidato) da **misconcetti cognitivi** e/o **meccanismi psicologici ingannevoli**.

Due esempi:

- Illusione del controllo
- Quasi-vincita

# Quasi vincita



BET ON  
MATH

# Quasi vincita



- Combinazione perdente, ma ...

# Quasi vincita



- Combinazione perdente, ma ...
- ... con elementi che inducono a pensare di “**averla sfiorata**” (es. effetti musicali)



# Quasi vincita



- Combinazione perdente, ma ...
- ... con elementi che inducono a pensare di “**averla sfiorata**” (es. effetti musicali)

⇒ segnale incoraggiante

# Quasi vincita



- Combinazione perdente, ma ...
- ... con elementi che inducono a pensare di “**averla sfiorata**” (es. effetti musicali)

⇒ **segnale incoraggiante**

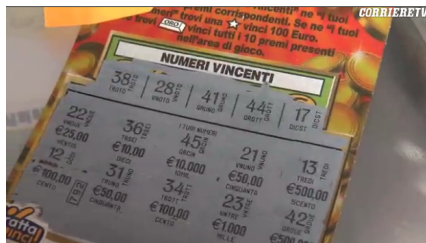
⇒ **stimolo a riprovare**

# Quasi vincita



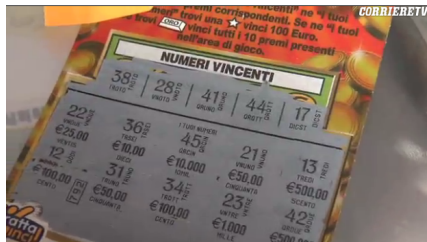
- Combinazione perdente, ma ...
- ... con elementi che inducono a pensare di “**averla sfiorata**” (es. effetti musicali)
  - ⇒ **segnale incoraggiante**
  - ⇒ **stimolo a riprovare**
- Errore cognitivo è ben conosciuto dai costruttori di slot-machines

# Quasi vincita



# Quasi vincita

- Stesso meccanismo sfruttato nei Gratta e Vinci



# Quasi vincita



- Stesso meccanismo sfruttato nei Gratta e Vinci
- Ricerca "Pensieri Magici" condotta dal Centro Giovanni XXIII mostra che grattati 226 biglietti de "il Miliardario"

# Quasi vincita



- Stesso meccanismo sfruttato nei Gratta e Vinci
- Ricerca "Pensieri Magici" condotta dal Centro Giovanni XXIII mostra che grattati 226 biglietti de "il Miliardario"
- il 56.7% di biglietti evidenzia quasi vincite rispetto ai premi da 100.000 euro e 500.000 euro

# Illusione del controllo

- Convinzione di poter influenzare il risultato di eventi casuali





# Illusione del controllo

- Convinzione di poter influenzare il risultato di eventi casuali
- Sovrastima delle probabilità di successo



# Illusione del controllo

- Convinzione di poter influenzare il risultato di eventi casuali
- Sovrastima delle probabilità di successo
- Il tasto **STOP** nelle slot-machines sfrutta questo meccanismo psicologico



# Altro esempio di illusione del controllo

- Convinzione di poter influenzare il risultato di eventi casuali
- Sovrastima delle probabilità di successo



# Altro esempio di illusione del controllo

- Convinzione di poter influenzare il risultato di eventi casuali
- Sovrastima delle probabilità di successo
- Strategie per grattare i biglietti



# Concludendo

- Quasi-vincita e illusione del controllo sono due meccanismi psicologici che possono indurci a giocare sempre più.

# Concludendo

- Quasi-vincita e illusione del controllo sono due meccanismi psicologici che possono indurci a giocare sempre più.
- Più si gioca, più si spende denaro,

# Concludendo

- Quasi-vincita e illusione del controllo sono due meccanismi psicologici che possono indurci a giocare sempre più.
- Più si gioca, più si spende denaro, **ma non aumenta la probabilità di vincere.**