L'invasione dell'azzardo legale in Italia - viaggio in un contagio sociale, politico, mediatico e culturale

di Fabio Leli

Quarta stesura – 8 febbraio 2014

Human Tree
Produzioni Audiovisive

Con il supporto, il sostegno e la partecipazione di:

CoNaGGA Coordinamento Nazionale Gruppi Giocatori d'Azzardo

ALEA

FONDAZIONE ANTIUSURA SAN NICOLA E SANTI MEDICI ONLUS

popolare BancaEtica

INDICE

Sinossi/Incipit……pag. 2
Trattamento e Contesti…….....pag. 3
Contesto Politico/Economico……..pag. 4
Contesto Mediatico……..pag. 6
Contesto Socio/Culturale……pag. 7
Struttura del film e Approccio visivo……pag. 13
Motivazioni……pag. 13
Note di regia……pag. 15
Stato attuale del progetto……..pag. 15
The Crew – Chi siamo……pag. 16/17

«Vorrei una vigna per produrci il vino, io sogno un parco per il mio bambino, di un grande film sarò il produttore, voglio champagne ghiacciato a tutte le ore, darò ai miei figli un futuro splendente, della mia squadra farò il presidente, con un sistema in ricevitoria si sistema la mia compagnia. Un milione a Giulio, un milione a Maria, voglio fondare la mia scuderia, faccio una follia, ti prendo e ti porto via. Lasciatemi sognare, con la schedina in mano. Lasciatemi sognare, sono un italiano»

(Spot SuperEnalotto – Sisal)

«Gioca il giusto!»

(Campagna Gioco Responsabile – Sisal)

Sinossi

L'Italia è sotto attacco. L'invasore non è uno Stato estero. Il nemico non ha un volto facilmente riconoscibile, ma la sua presenza è ormai talmente forte e radicata, che viene quasi considerato un alleato dal governo italiano. E' il gioco d'azzardo legalizzato, una macchina perfetta che lavora a più livelli, e che nell'ultimo anno ha succhiato agli italiani 100 miliardi di euro. Succhiati si, ma spontaneamente. Perché non è solo una questione di denaro. Sembra una tassa invisibile e volontaria, una tassa del popolo. L'invasione si sviluppa a livello economico, ma anche territoriale, politico, sociale, mediatico e culturale. E' un circolo vizioso, che coinvolge tutti questi aspetti e li modifica per il fine massimo: il profitto. Ma un profitto di pochi, in contrasto alla sofferenza e alla povertà di molti, troppi. Perché indubbiamente l'unico modo certo e accurato di guadagnare con il gioco d'azzardo è solo uno: gestirlo. Ed è impossibile inoltre comprendere come l'invasione del gioco d'azzardo legale abbia trasformato e modificato la politica, la società, l'economia, la comunicazione di massa e la cultura, senza raccontare uno spaccato dell'Italia dell'ultimo ventennio.

Incipit

Francesco Fiore *(foto a destra)* ha perso sua moglie e sua figlia alle slot machine. Può sembrare assurdo ma è così. Non avrebbe mai azzardato (giocare è un'altra cosa) così tanto, ma le conseguenze del G.A.P., il gioco d'azzardo patologico, purtroppo non riguardano solo l'aspetto economico. Nonostante abbia

innumerevoli problemi nel reperire denaro e recuperare il proprio lavoro, il primo rimpianto di Francesco è ovviamente la perdita affettiva, non poter più vedere sua figlia. Le cartelle esattoriali di Equitalia però, le ha davanti agli occhi ogni giorno. Vede i debiti di gioco da pagare. E sono tanti, tanti soldi.

Le industrie del gioco d'azzardo in Italia controllano una filiera impressionante di prodotti. Tra queste ci sono le slot machine a cui Francesco ha praticamente regalato il suo patrimonio. Nel 2011 la Guardia di Finanza, sotto il comando di **Umberto Rapetto** (che verrà poi rimosso dal suo incarico come premio per questa scoperta, *foto a sinistra*), identifica alcune irregolarità da parte di queste industrie. Sembra che le slot machine, per cinque anni, non siano state collegate al circuito telematico erariale dello Stato, e che quindi non abbiano pagato le relative tasse. Viene calcolata una multa di 98 Miliardi di Euro. Una cifra impressionante, altissima. Sembra pensarla cosi anche la Corte dei Conti prima, con un abbassamento della multa a 2,5 Miliardi di Euro, e poi anche lo Stato che la riduce ancora a 640 milioni di euro (che comunque devono ancora essere versati). Davvero un bello sconto, briciole, se paragonate alla cifra originale.

Come se non bastasse lo sconto tributario, lo Stato ha ulteriormente premiato le industrie del gioco d'azzardo con omaggi dai vari governi, che consistevano in premi percentuali in rapporto al fatturato, ovvero all'utile che queste società producevano (premio stimato in 285 Milioni di Euro).

Francesco non ha ricevuto alcuno sconto per i suoi debiti di gioco. Equitalia continua a inviargli cartelle esattoriali e, se non riuscirà a trovare tutti i soldi richiesti, verranno a pignorargli la casa e chissà cos'altro. Lo Stato invece ha aiutato le industrie del gioco d'azzardo, annullando quasi del tutto (del 98%) la multa che la Guardia di Finanza aveva calcolato per il danno erariale e addirittura premiandole per i grossi profitti che hanno realizzato, lucrando proprio sulle persone come Francesco, affette da gioco compulsivo.

Come è possibile che avvenga questo?

Trattamento e contesti

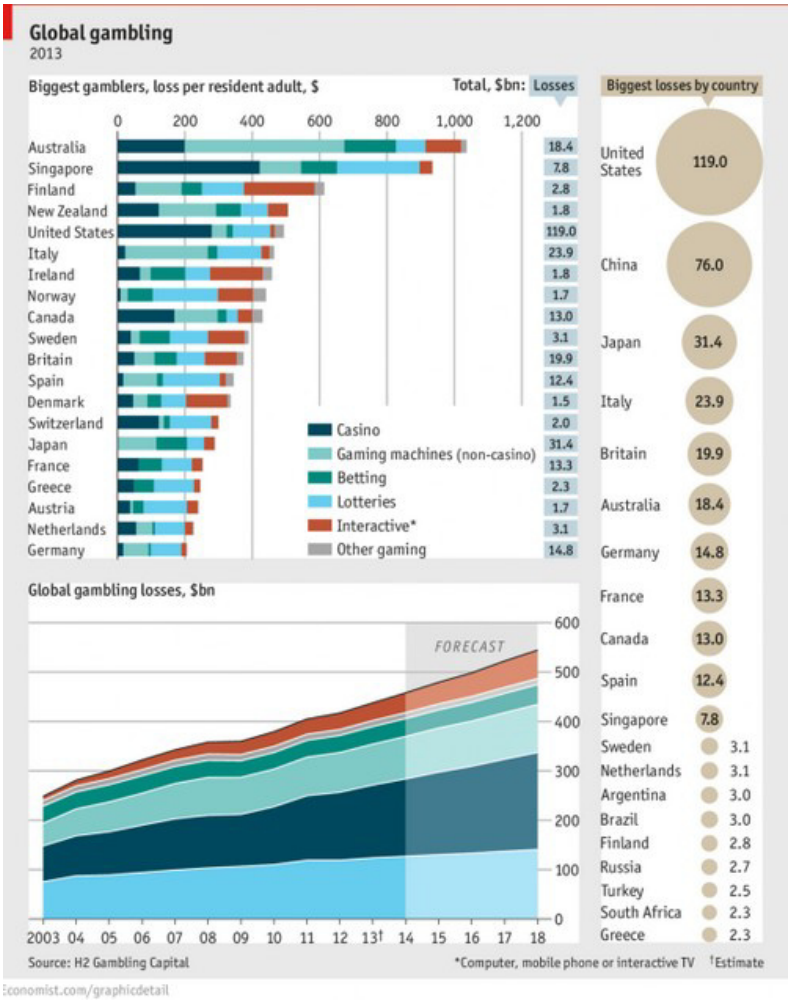
La risposta a questa domanda non è certo facile, e necessita di un'ampia analisi del fenomeno del gioco d'azzardo legalizzato in Italia. Un'analisi che comprende tre grandi contesti cardine e dipendenti l'uno dall'altro, i quali mostrano le assurdità, i paradossi e le nefandezze che lo caratterizzano, creando uno spaccato perfetto per raccontare l'ultimo ventennio italiano e una crisi economica, sociale e culturale, che sembra quasi pianificata dall'alto, a tavolino.

Human Tree Produzioni Audiovisive – Tutti i diritti riservati © 2014

Contesto politico/economico:

Fino agli inizi degli anni '90 in Italia vi erano solo tre occasioni settimanali di gioco d'azzardo (Lotto, Totocalcio e Totip). E' incredibile come oggi vi siano centinaia di possibilità di azzardare i propri soldi, coprendo tutto l'arco della giornata nonché qualsiasi luogo o zona di passaggio del cittadino; dalle sale slot agli ipermercati, dalle poste alle tabaccherie, dai bar agli autogrill, fino ai casinò online.

90 Miliardi di Euro. E' la cifra che il popolo italiano spende per scommesse, slot machine, gratta e vinci, lotto, ecc. in un anno. Una cifra pazzesca, soprattutto se rapportata al periodo di crisi occupazionale e di recessione economica che attanaglia la penisola. Infatti questa cifra rappresenta il 70 per cento di quello che le famiglie italiane spendono per acquistare prodotti alimentari durante l'anno. Inoltre, in un'indagine dell'Istat sui consumi, si evince che famiglie con redditi più bassi tendono a spendere una percentuale del loro reddito più alta in gioco d'azzardo (3% del reddito) rispetto alle famiglie più ricche (meno dell'1%).



(a destra un'indagine effettuata su scala mondiale dal settimanale inglese "The Economist", in base alla quantità di denaro perso al gioco d'azzardo; l'Italia è al quarto posto)

E' quindi evidente che gli italiani investono molto denaro, e di conseguenza molto tempo, nel gioco d'azzardo.

Le prime assurdità derivano da una semplice analisi legislativa. Il Codice Civile, quello Penale e il Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza (TULPS), fin dagli anni '30, definiscono e descrivono così il gioco d'azzardo:

"attività immorale e socialmente dannosa che fomenta la cupidigia di denaro, incentiva l'avversione al risparmio, deprime la dignità della persona e le impedisce di realizzare uno sviluppo armonico della propria personalità ed è causa di molte tragedie individuali e familiari."

In pratica il gioco d'azzardo è vietato dalla legge, salvo deroghe specifiche concesse dallo Stato. E di deroghe, dalla metà degli anni '90 ad oggi ve ne sono state sempre di più. Dall'introduzione della doppia giocata di Lotto e Superenalotto nel 1997, fino alla liberalizzazione delle scommesse virtuali (ovvero finte gare di cavalli, cani, auto, bici, tennis, calcio; generate da un computer, su cui si può scommettere fino a 10.000 euro ogni 5 minuti) nel 2013. Nel mezzo poi, una vera e propria giungla di slot machine, bingo, lotterie istantanee, scommesse di ogni tipo, videolottery, più di 40 tipi di Gratta & Vinci e tutto il comparto dell'online.

Per cui lo Stato, ben consapevole degli effetti dannosi del gioco d'azzardo sulla popolazione, ha deciso comunque di liberalizzarlo, legalizzarlo e diffonderlo capillarmente sul territorio italiano.

Le ragioni di ciò, a detta di **Alberto Giorgetti** *(foto a sinistra)*, sottosegretario al Ministero dell'Economia e delle Finanze con delega ai giochi, sarebbero essenzialmente due. La prima è quella del consistente gettito erariale che l'industria del gioco d'azzardo garantirebbe alle casse dello Stato. La seconda è rappresentata dal contrasto all'illegalità.

Due ragioni, però, facilmente smentibili.

Lo Stato incassa dal gioco 7 Miliardi di Euro di contributi erariali, ma ne spende 30 per costo sociale, ovvero costi diretti (assistenza sanitaria e finanziaria ai malati di gioco compulsivo e alle loro famiglie, evasione fiscale e guadagni delle mafie) e costi indiretti (perdita di performance lavorative dovuto al tempo impiegato nel gioco d'azzardo dai cittadini). La denuncia arriva dal sostituto procuratore antimafia **Diana De Martino**. Il guadagno dello Stato potrebbe essere maggiore, ma la tassazione media dell'industria del gioco d'azzardo è del 8% (in pratica la stessa di un bene di prima necessità come il latte), e va da un massimo del 44,7% di tasse per il Superenalotto a un ridicolo e inspiegabile 0,2% per le scommesse virtuali.

Per quanto riguarda l'illegalità, questa non è mai scomparsa. Anzi, con il diffondersi del gioco d'azzardo nel tessuto sociale italiano, la criminalità organizzata ha pensato bene di estendere le proprie attività, soprattutto nel comparto delle slot machine. La Direzione Nazionale Antimafia ritiene che tra le 420 mila slot autorizzate, ce ne sarebbero almeno 200 mila illegali, perché scollegate dalla rete telematica erariale, perché contengono schede manomesse o perché importate dall'estero senza essere registrate. Con un utile stimato in 10 Miliardi di Euro all'anno e con accertate infiltrazioni (anche a livelli dirigenziali) nelle stesse società che controllano il gioco, la criminalità è ben presente.

Nelle discussioni di Camera e Senato, alcuni parlamentari e senatori hanno sollevato inoltre la questione, assai gravosa, di finanziamenti ai partiti politici da parte delle società che gestiscono il gioco d'azzardo. **Matteo Iori** (*foto a destra*), presidente del Conagga (Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'Azzardo) riferisce di "donazioni", tra le altre, da parte di SNAI, di 150.000 Euro alla Margherita, 30.000 Euro all'UDC e di 60.000 Euro a Gianni Alemanno (AN) per la campagna elettorale a sindaco di Roma.

Infine, una legge di qualche anno fa, il Decreto Abruzzo, introduceva e liberalizzava una infinità di giochi d'azzardo, con la motivazione di raccogliere maggiore denaro da destinare alla ricostruzione dei territori colpiti appunto dal terremoto del 2009 in Abruzzo.

Human Tree Produzioni Audiovisive – Tutti i diritti riservati © 2014

I soldi derivanti del gioco non sono mai arrivati, e lo scandalo delle tangenti al comune de L'Aquila del gennaio 2014, spiega ancora di più l'assenza della ricostruzione promessa anni fa.

E' evidente, come minimo, che la politica tratti con elevata sufficienza e superficialità, un settore che muove un'elevata quantità di denaro.
Che per l'appunto lo muove, lo sposta, estrae valore, ma non lo crea. L'economia del gioco d'azzardo è in realtà diseconomia. La pensa in questo modo **Maurizio Fiasco** *(foto a destra*), sociologo specializzato in tema di sicurezza pubblica ed ex membro della Commissione Parlamentare Antimafia e **Isabella Martucci**, docente di economia. Se da un lato è vero che il settore impiega 120.000 lavoratori (di cui 75.000 gestori di bar), dall'altro bisogna considerare che dove una volta c'erano panifici, salumerie, fruttivendoli, librerie, farmacie, ora ci sono sale slot, sale bingo, piccoli casinò con poker live e centri scommesse. Dunque viene disincentivata la produzione di beni concreti come l'alimentazione, il benessere sanitario o la cultura e incentivata la produzione di azzardo, il quale è difficile definirlo un bene concreto per la società. Inoltre, la quantità di giornate lavorative perse al gioco d'azzardo, secondo Fiasco, sarebbe di 70 milioni, le quali avrebbero garantito 10 miliardi di gettito erariale, derivante appunto dal lavoro effettuato dai cittadini, in quelle giornate andate perse a tentar fortuna.

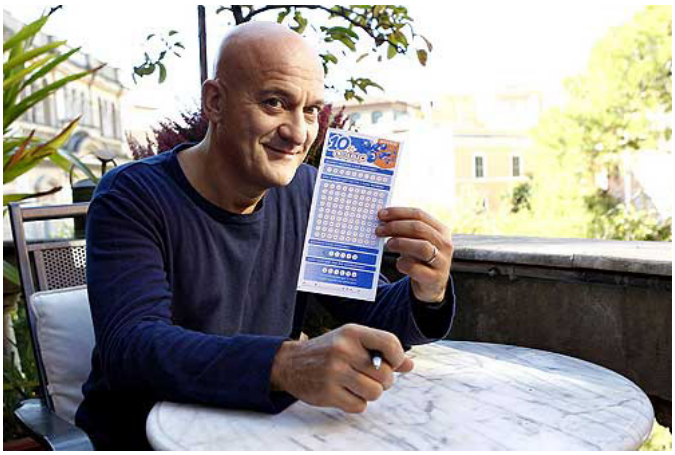
C'è da considerare poi l'importante aspetto del "poco impiego" in prospettiva, a causa del boom del gioco online e della forte automazione degli apparecchi; e dei bilanci negativi chiusi dai quattro Casinò italiani (Venezia, Saint Vincent, Campione d'Italia e Sanremo), nonché dalla chiusura degli ippodromi, degli allevamenti, delle stalle e delle piste per i cavalli. Sono stimati in 50-60.000 posti di lavoro dell'ippica che vengono dispersi in favore della diffusione dell'azzardo sotto casa.

<u>Contesto mediatico:</u>

In questa analisi, i mezzi di comunicazione di massa, sono impossibili da trascurare. Pubblicità a tutti i livelli, telegiornali, quotidiani e show televisivi giocano un importante ruolo di penetrazione all'interno dello strato sociale.

Le pubblicità del gioco d'azzardo sono divenute una costante presenza nei manifesti di ogni città italiana, sulle pagine di ogni giornale, sui banner di ogni sito internet, negli spot di ogni televisione sia pubblica che privata.
Le aziende di marketing che realizzano gli spot, lavorano con grande impegno per convincere i giocatori a partecipare e a sperare nella grande vincita che sembra a portata di mano. A chi non piace *"vincere facile"?* Purtroppo le probabilità di vincita reali

(verificabili inspiegabilmente "SOLO" sui siti internet delle società che gestiscono i giochi) sono di poco superiori alle zero. Per cui pubblicizzarlo con tanta enfasi, non dovrebbe essere permesso,



in quanto pubblicità ingannevole. Eppure accade ormai da anni. Con l'aiuto di volti noti alla massa del pubblico televisivo, celebri personaggi sportivi o nobili stelle decadute, il gioco d'azzardo viene raccontato e decantato come un ottimo mezzo per l'esaltazione del denaro e di una ricchezza che non si ottiene con il lavoro, ma con il giocarsi i propri averi.

Nei telegiornali e sui quotidiani, molto spesso si leggono o ascoltano cifre impressionanti vinte a questa o a quella lotteria. Messaggi che ovviamente inducono la gente a tentare la fortuna. Addirittura il **TG1** ha praticamente effettuato servizi promozionali del Win For Life, a pochi giorni dalla messa in onda di un servizio in cui invece si parlava di donne malate di gioco d'azzardo.

In televisione, si è arrivati ad una sorta di gioco d'azzardo "celato" che pesca a piene mani dalla logica dei giochi a premio televisivi. Una volta c'erano i "Lascia o Raddoppia" che istruivano il popolo italiano premiando la conoscenza, adesso ci sono programmi come "**Affari Tuoi**" che non premiano alcuna particolare abilità o preparazione, tutto è demandato al caso, alla fortuna, la quale viene vista ormai come vera e unica qualità indispensabile da possedere, per potersi effettivamente realizzare nella vita.

Contesto socio/culturale:

Talvolta appunto la fortuna, per poco, pochissimo, sorride a qualcuno ma ai più li calpesta, li lascia sul lastrico e li trasforma in esseri umani finiti; creature spente che vivono un profondo vuoto che solo quel meccanismo che ne è causa, sembra loro riempire.

L'industria del gioco fa leva dei suoi guadagni, proprio su questo genere di persone. In tempi di crisi, vendere speranza paga, ma dall'altra parte genera malessere economico, sociale e culturale. Si incentivano canali di mobilità ascendente, svincolati dal merito individuale e basati sulla pura fortuna. C'è da chiedersi se l'incoraggiamento di tali attività da parte dello Stato, non contribuisca a diffondere una cultura in cui l'importanza del talento, dell'impegno e del lavoro venga sminuita.
Francesco Fiore è solo uno delle migliaia di giocatori patologici che hanno deciso di chiedere aiuto, ma che soprattutto hanno acquisito quella consapevolezza di averne bisogno. I Sert, i Caf, le comunità e i gruppi di auto aiuto dei Giocatori Anonimi, accolgono persone che hanno perso la propria identità, perché l'hanno giocata alle slot machine, ai gratta e vinci o nei centri scommesse.

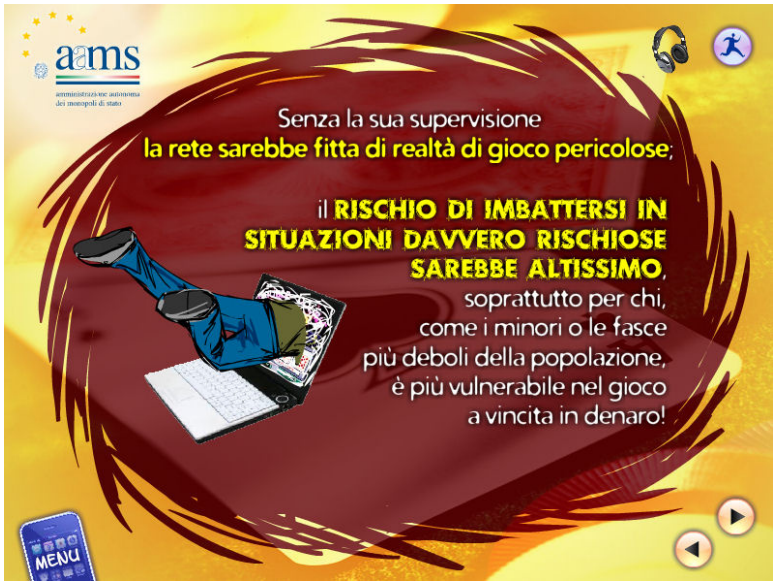
La difficoltà principale per loro è proprio quella di affrontare il problema. Il conteggio dei giocatori patologici in Italia, viene fatto proprio sul numero di richieste di aiuto che arrivano ai suddetti gruppi. Ma se si tiene conto appunto delle difficoltà di prendere atto della propria malattia, chissà quanti malati si nascondono dietro alla paura e alla vergogna della confessione.

Ma non è esclusivamente la percezione acuta della crisi che porta i più disperati ad affidarsi alla sorte. Deriva anche da un senso di sottrazione della responsabilità. I giochi che prevedevano un minimo di abilità e di capacità, come il flipper o i videogame, stanno sparendo, lasciando spazio a queste slot mangia denaro su cui il tocco sistematico e regolare di un solo pulsante, ti esime da qualsiasi attività cerebrale. Si rimane catatonici a fissare un display che fa tutto da solo; negli occhi cactus, banane, vampiri, prugne che pulsano nella mente dello zombie di turno.

A Francesco non interessava più dedicarsi a costruire la propria vita, perché era convinto di poterla vincere.

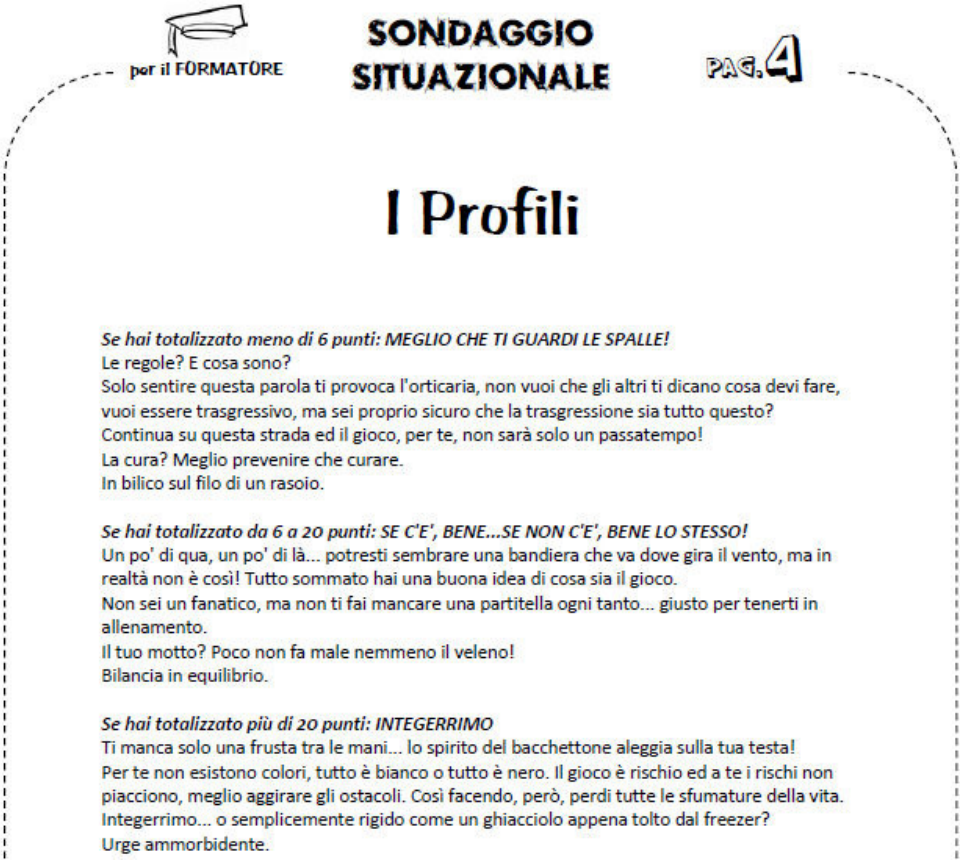
Ma la sua è solo una delle tante storie drammatiche che fanno da contrasto all'enfasi con cui l'azzardo viene mostrato nelle pubblicità. C'è la storia di **un banchiere**, che rubava i soldi depositati dai clienti della banca, per poterli giocare alle slot machine; o quella di **un imprenditore** che alle slot machine si è giocato l'azienda e, costretto a licenziare i suoi dipendenti, ha tentato il suicidio; invece **Antonio** parla di suo figlio come un bravo ragazzo, rovinato però dalle slot prima di decidere di rapinare una gioielleria e uccidere la proprietaria; mentre **Mario** lascia un biglietto per sua madre: *"Mamma scusa, ho sciupato i soldi al gioco*" e poi decide di lanciarsi nel vuoto. A 19 anni.

Ma cosa fa lo Stato per combattere tutto questo? Cosa ha pensato per i più giovani? Ci si aspetta che almeno su questo piano, l'intervento delle istituzioni sia deciso a proteggere le fasce più giovani e più deboli. Ed è su queste premesse che nasce il progetto dell'**Amministrazione Autonoma Monopoli di Stato (AAMS)**, chiamata ***"Giovani e Gioco".*** L'iniziativa portata nelle scuole superiori di numerose città italiane ha come obiettivo, a detta dell'AAMS, quello di *"spiegare ai giovani rischi e malattie collegati al gioco d'azzardo illegale e patologico. Un investimento culturale per coinvolgere le fasce dei minori più piccoli".* L'obiettivo viene inseguito attraverso la



diffusione e la proiezione di alcune slide e filmati contenuti in un dvd di 5 parti. La prima parte è incentrata sul filmato animato di due ragazzi di 16 e 18 anni che si confrontano sul gioco d'azzardo, introducendo l'argomento: *"è divertente, gratificante e ti fa guadagnare un bel po' di soldi senza fatica*". Nella seconda parte viene spiegato il gioco a grandi linee, unito al rischio: *"Evolve chi si prende una giusta dose di rischio, mentre è punito chi non rischia mai o chi rischia troppo!"*. Nella terza parte si inizia a parlare dell'online e di internet, proprio il pane di ogni giorno per i ragazzi, e se ne parla in questo modo: *"il gioco tecnologico e piacevole, risponde repentinamente alla nostra voglia di divertimento, al nostro desiderio di ammazzare il tempo come e quando vogliamo. Ci si attacca alla rete, al cellulare, alle slot-machine o al videopoker parcheggiati nei bar per dare risposta al primordiale bisogno di vincita che l'essere umano ha in sé. Non c'è bisogno di cercare compagni di gioco come si faceva da bambini, perché questo gioco è spesso solitario e decontestualizzato."* Nella quarta parte si parla di gioco patologico e di gioco problematico: *"essere un giocatore responsabile è più facile di quanto si pensi. Anche grazie all'appoggio dell'Amministrazione Autonoma Monopoli di Stato. Senza la sua supervisione la rete sarebbe fitta di realtà di gioco pericolose. Il rischio di imbattersi in situazioni davvero rischiose sarebbe altissimo, soprattutto per chi, come i minori o le fasce più deboli della popolazione è più vulnerabile nel gioco a vincita in denaro!."*

Paradossalmente l'AAMS riconosce la pericolosità del gioco d'azzardo sui minori mentre allo stesso tempo li rassicura sul fatto che se giocano d'azzardo sui siti dell'AAMS, non avranno pericoli. Infatti l'opzione del non gioco non è prevista. L'ultima parte infine è composta da un test per gli studenti, con cui attraverso delle risposte multiple, vengono fuori tre profili diversi. Il primo, quello con i punteggi più bassi, cioè lo



per il FORMATORE

SONDAGGIO SITUAZIONALE

PAG. 4

I Profili

Se hai totalizzato meno di 6 punti: MEGLIO CHE TI GUARDI LE SPALLE!
Le regole? E cosa sono?
Solo sentire questa parola ti provoca l'orticaria, non vuoi che gli altri ti dicano cosa devi fare, vuoi essere trasgressivo, ma sei proprio sicuro che la trasgressione sia tutto questo?
Continua su questa strada ed il gioco, per te, non sarà solo un passatempo!
La cura? Meglio prevenire che curare.
In bilico sul filo di un rasoio.

Se hai totalizzato da 6 a 20 punti: SE C'E', BENE...SE NON C'E', BENE LO STESSO!
Un po' di qua, un po' di là... potresti sembrare una bandiera che va dove gira il vento, ma in realtà non è così! Tutto sommato hai una buona idea di cosa sia il gioco.
Non sei un fanatico, ma non ti fai mancare una partitella ogni tanto... giusto per tenerti in allenamento.
Il tuo motto? Poco non fa male nemmeno il veleno!
Bilancia in equilibrio.

Se hai totalizzato più di 20 punti: INTEGERRIMO
Ti manca solo una frusta tra le mani... lo spirito del bacchettone aleggia sulla tua testa!
Per te non esistono colori, tutto è bianco o tutto è nero. Il gioco è rischio ed a te i rischi non piacciono, meglio aggirare gli ostacoli. Così facendo, però, perdi tutte le sfumature della vita.
Integerrimo... o semplicemente rigido come un ghiacciolo appena tolto dal freezer?
Urge ammorbidente.

studente a rischio di gioco patologico, presenta il seguente profilo: *"Le regole? e cosa sono? Solo sentire questa parola ti provoca l'orticaria, non vuoi che gli altri ti dicano cosa devi fare, vuoi essere trasgressivo, ma sei proprio sicuro che la trasgressione sia tutto questo? Continua su questa strada ed il gioco, per te, non sarà solo un passatempo! La cura? meglio prevenire che curare. In bilico sul filo di un rasoio.*" Il secondo profilo, quello più comune e che dovrebbe essere il più equilibrato, viene illustrato così: *"Un po' di qua un po' di là... Potresti sembrare una bandiera che va dove gira il vento, ma in realtà non è così! Tutto sommato hai una buona idea di cosa sia il gioco. Non sei un fanatico, ma non ti fai mancare una partitella ogni tanto... Giusto per tenerti in allenamento. Il tuo motto? Poco non fa male nemmeno il veleno! Bilancia in equilibrio."* Nell'ultimo profilo, quello del classico bravo ragazzo, ovvero colui che nelle domande a risposta multipla decide di risparmiare i soldi dati da una zia per comprarsi qualcosa che gli piace, emerge il seguente profilo: *"Ti manca solo la frusta tra le mani... Lo spirito del bacchettone aleggia sulla tua testa! Per te non esistono colori, tutto è bianco o tutto è nero. Il gioco è rischio ed a te i rischi non piacciono, meglio aggirare gli ostacoli. Così facendo, però, perdi tutte le sfumature della vita. Integerrimo...o semplicemente rigido come un ghiacciolo appena tolto dal freezer? urge ammorbidente."* E' chiaro che un profilo simile, non lascia spazio all'immaginazione. Il ragazzo che non gioca d'azzardo è un bacchettone che perde tutte le sfumature della vita. Questo definisce bene il messaggio culturale da dare ai giovani di cui si fa portatore l'AAMS con il progetto "Giovani e Gioco" nelle scuole italiane. Un progetto di "prevenzione" che puzza tanto di "promozione".

La prevenzione e soprattutto la cura, fortunatamente, è affidata ai medici dei Caf e dei Sert, come la dottoressa **Isabella Macina** del Sert di Bari, psicoterapeuta ed esperta di gioco d'azzardo compulsivo o **Daniela Capitanucci**, che con l'associazione *Alea* studia e cura il gioco d'azzardo compulsivo. Questi affrontano ogni giorno, sul campo, la triste realtà di questa malattia. L'aiuto psichiatrico è importantissimo per i soggetti affetti dal G.A.P., ma un pieno recupero è possibile solo attraverso l'intervento delle istituzioni, come racconta l'avvocato **Attilio Simeone** *(foto a sinistra)* della Fondazione Antiusura San Nicola e S.s. Medici. Il pericolo dell'usura è dietro l'angolo per i giocatori compulsivi, unito purtroppo alla non casuale presenza di numerosi "Compro Oro" vicini ai centri d'azzardo. L'avvocato Simeone, coordinatore nazionale del comitato "Insieme contro l'azzardo", si batte da anni per sensibilizzare cittadini, enti politici ed istituzionali, ma soprattutto per aiutare "concretamente e finanziariamente", con la Fondazione Antiusura, coloro i quali cadono nella rete dell'usura a causa del gioco d'azzardo patologico.

La cultura dell'azzardo entra prepotentemente nella mentalità della società di massa. Ma è proprio

grazie alla cultura, che forse si possono sensibilizzare gli stessi cittadini. La pensano così i fondatori dell'associazione **Slotmob** i quali hanno organizzato mobilitazioni proprio a favore della cultura del buon gioco in tutta Italia. Si sceglie un bar che ha deciso di eliminare o che non ha mai avuto al suo interno la presenza di giochi d'azzardo, rinunciando quindi al rispettivo guadagno derivante da esso, e lo si premia con una colazione collettiva condita da tornei di calcio balilla, concerti e attività esclusivamente ricreative. L'iniziativa ha riscontrato un enorme successo, toccando 24 città italiane e migliaia di adesioni da parte dei cittadini.

Ci sono anche le storie di individui che reagiscono alla negatività che si consuma sotto i propri occhi, come **un'impiegata delle Poste** di Taranto che, in una lettera aperta pubblicata con l'aiuto del sindacato, scrive: *"Non vorrei vergognarmi di lavorare in questa azienda. Non vorrei che mi si chiedesse di andare contro la mia morale in maniera così spudorata. Perché Poste Italiane si abbassa a vendere Gratta & vinci? Non voglio più vendere gratta & vinci a pensionati e casalinghe. Non rientra tra i miei principi morali".*

C'è quindi chi combatte il fenomeno e cerca di sensibilizzare la popolazione, con le armi che ha a disposizione. E' il caso di due giovani artisti italiani che hanno realizzato le loro opere, proprio ispirandosi a questo diktat. Il primo è **GEC**, artista cuneese, che con "La ruota gira" *(foto a sinistra*) e "Cala la notte", ha deciso di affrontare questo tema, con un punto di vista critico e di denuncia, ma allo stesso tempo ironico e beffardo. "La ruota gira" è un chiaro riferimento alla fortuna, che GEC fa girare attraverso 100 girandole costruite con Gratta & Vinci usati, che ad Agosto hanno invaso Venezia per la Biennale di Architettura. Stimolando la riflessione sul delirio collettivo che spinge milioni di persone a tentare la sorte, GEC riesce a mandare un chiaro messaggio sociale e culturale. Che si verifica anche con la sua seconda opera "Cala la notte" *(in copertina, foto in alto a destra*), un'installazione di 6x3 metri composta da 12.000 Gratta & Vinci usati, che fanno calare appunto "metaforicamente" la notte, sulla città e soprattutto sul lavoro delle fabbriche e delle aziende italiane.

Marco Dal Maso invece usa la fotografia e il bianco e nero, per raccontare il vortice che imprigiona il giocatore d'azzardo patologico. Il suo progetto "Mind the g.a.p. – Il giocatore" *(foto a destra e in alto*

all'indice), consta di 19 immagini scattate tra casinò e sale scommesse nella parte iniziale, mentre la conclusione è affidata alle immagini rubate in un centro di recupero di dipendenze dal gioco d'azzardo. L'esaltazione iniziale della voracità di vincita, lascia presto spazio quindi alla sofferenza finale e alla battaglia che attende il giocatore, per riuscire a liberarsi con l'aiuto di medici ed esperti, di quella mania che si è rivelata poi una patologia e tutti gli effetti.

Una vera e propria svolta culturale è quella alla quale ambiscono **Diego Rizzuto** e **Paolo Canova**, rispettivamente un fisico e un matematico torinesi. Il loro progetto denominato *"Fate il nostro gioco"* nasce da un obiettivo e da una precisa convinzione. L'obiettivo è quello di svelare le regole, i piccoli segreti e le grandi verità che stanno dietro all'immenso fenomeno del gioco d'azzardo in Italia. La convinzione è che il modo migliore per farlo sia usare la matematica come una specie di "antidoto logico", per creare consapevolezza intorno al gioco e svelare i suoi lati nascosti.
Attraverso piccoli ma efficaci esempi di statistica, riescono a dimostrare che sia molto più probabile la distruzione della Terra da parte di un asteroide il 12 aprile 2068 (1 su 440.000), che riuscire a fare "6" al Superenalotto (1 su 622.614.630); oppure che con i 30 Milioni di biglietti di uno dei tanti tipi di Gratta & Vinci emessi in Italia, si coprirebbe la distanza che va da Napoli a Capo Nord (la punta estrema dell'Europa) e che quindi per vincere il premio massimo bisognerebbe pescare a caso uno dei 5 biglietti vincenti, distribuiti lungo 3435 km di biglietti.
Il loro progetto viene presentato nelle scuole, dimostrando ai ragazzi che alla fine è sempre il banco a vincere e soprattutto a sapere quanto lui vincerà e quanto invece perderanno tutti i giocatori.

Struttura del film e Approccio visivo

Partendo dall'incipit (pag. 1), il film si sviluppa attraverso l'esplorazione dei tre contesti descritti nel trattamento. Ogni contesto viene raccontato attraverso l'uso di filmati d'archivio e girato inedito, intrecciando così politica, società, cultura, economia e mass media, attraverso una narrazione basata sul contrasto.

Il conflitto drammatico si viene a creare soprattutto con l'uso del **montaggio parallelo**. Mostrare la tragica realtà degli effetti del gioco d'azzardo legale sulla popolazione e le fasce più deboli della società, in contrasto alla superficialità e all'inganno con cui i media e la politica trattano il tema, ha come obiettivo quello di proporre una visione più ampia possibile del fenomeno dell'azzardo legale. Partendo dall'alto, ovvero dalle decisioni e dalle discussioni politiche in Camera e Senato, per arrivare al basso dei racconti e delle testimonianze di giocatori patologici in cura nei Sert, nei Caf e nei gruppi di auto aiuto, passando per le pubblicità e gli spot trasmessi in tv e sul web oltre che alle dichiarazioni e i pareri di chi l'azzardo legale in Italia lo gestisce, su concessione dello Stato.

La contrapposizione e il contrasto dei contesti non può prescindere dalle interviste e dai contributi di esperti, medici, studiosi e attivisti, che faranno da traino, o meglio saranno il "Virgilio" del film, conducendo, di volta in volta, il passaggio da un contesto ad un altro.

Punta un euro e ne vince più di centomila

La schedina da 9 numeri al "10eLotto" è stata giocata in una tabaccheria di via Martiri della Bettola

Con pochi euro vince un milione

Al bar Scala la schedina fortunata che centra il 5+1 al Superenalotto

Tagliando fortunato staccato forse di martedì, giorno di mercato

Spende 5 euro e ne "gratta" 500.000

Con due euro ne vince 6mila al mese per 20 anni

Strepitoso colpo di fortuna domenica per un cliente abituale del bar Colubrina di via Tonelli

Così il fortunato vincitore potrà davvero «Vivere alla grande»

"Malato" di slot, si getta sotto il treno

Denuncia il figlio, «schiavo» delle slot

Il ragazzo di Mori si era appropriato in più occasioni del bancomat del padre per giocare con un amico ai videopoker

Perde tutto alle slot e tenta il suicidio

Motivazioni

"Il gioco d'azzardo è il miglior modo per ottenere nulla da qualcosa"
Wilson Mizner

Parlare di gioco d'azzardo nel 2014 potrebbe risultare "di moda", dato che ultimamente si ascoltano voci giornalistiche gridare allo scandalo in tv. Ma il tema viene trattato allo stesso modo con cui i mass media trattano qualsiasi altro argomento, ovvero con distacco. Parlano di numeri, di quanto l'azzardo legale frutti allo Stato, o alle aziende che lo gestiscono, di quanti giocatori patologici si ammalano di "*ludopatia*" (un termine giornalistico che fa ribrezzo, perché l'aspetto ludico qui non c'entra proprio nulla) o magari facendo andare in tv l'incappucciato condannato davanti ad un muro, a raccontare quanti soldi ha buttato via, quando dietro magari si nascondono molto più che semplici cifre di denaro. Ma soprattutto dove erano quegli stessi giornalisti, quando già nel 2009 la crisi attanagliava la popolazione italiana, la quale iniziava già da allora a riversarsi in modo maniacale nelle tabaccherie? Appoggiati a quei muri ho visto anziani, disoccupati,

pensionate, ragazzini che sarebbero dovuti essere a scuola, insomma persone comuni che utilizzavano il loro tempo in questo modo. All'inizio non badavo tanto alla quantità di soldi che spendevano, quanto più all'enorme mole di tempo che impiegavano in quell'attività. Tempo rubato alle loro vite. Mi chiedevo se non avessero di meglio da fare, mi chiedevo chissà cosa avrebbero potuto realizzare nella loro vita, se solo avessero dedicato tutto quel tempo, quella passione, quegli sforzi in un'attività costruttiva e di comune utilità per la società. E di conseguenza quante altre persone avrebbero potuto beneficiare di quegli sforzi e di quel tempo invece malauguratamente buttato via a rincorrere un'ipotetica vincita di denaro.

Ho osservato queste persone per due anni, e ne trovavo sempre di più. Ma è nel 2011 che un episodio che ho ritenuto agghiacciante, e che ritengo tuttora tale, ha modificato completamente il mio modo di vedere il fenomeno dell'azzardo legale, lecito e quasi venerato.
La vigilia di Natale c'è il classico scambio di regali tra amici e parenti. In quell'anno e in quel Natale una signora, un'amica di famiglia, decise di regalare una busta misteriosa ad una ragazzina di 16 anni. La ragazzina aprì curiosa la sua busta e dentro ci trovò cinque Gratta & Vinci da 10 Euro, pronti per essere grattati assieme alla signora, la quale pregò la ragazzina di farlo subito, attraverso un determinato rito che la stessa perseguiva.

La tristezza di quel momento fu per me causa di mobilitazione. Scoprire cosa stava succedendo alla società italiana diventò un'urgenza che ormai vedevo, sentivo e vivevo troppo spesso e in troppe situazioni di vita sociale, che a stento poteva ormai essere definita tale.

Dopo tre anni di ricerche, discussioni, documentazioni, raccolta di materiali audio e video, chiacchierate (lo preferiamo al termine "interviste") con medici, esperti del fenomeno, attivisti sul campo e giocatori patologici, siamo riusciti a costruire un punto di vista preciso, incisivo e soprattutto una visione globale del fenomeno.

Sentiamo che questa storia ha bisogno di essere raccontata perché proprio le persone che con l'azzardo legale hanno rovinato la propria vita, ce lo chiedono.
Hanno voglia di urlare, di testimoniare, di scoprire se la colpa è solo la loro o se magari qualcuno ha incentivato la loro tragedia personale. Ma soprattutto hanno voglia di aiutare chi magari potrebbe cadere nei loro stessi errori. E non vogliono farlo attraverso i numeri che sentiamo ai telegiornali, ma vogliono farlo raccontando le loro storie, perché i numeri

si dimenticano in fretta, una storia che emoziona e tocca sentimenti comuni a ognuno di noi, resta più che impressa nella memoria collettiva.

Note di regia

Vivere alla Grande è il sogno di ogni giocatore d'azzardo. Vivere alla grande è il titolo di questo documentario. Ma Vivere alla Grande è anche il nome di un Gratta & Vinci realmente esistente, che promette una vincita di 500.000 Euro subito, più 10.000 Euro per vent'anni, più 100.000 Euro di bonus finale. Chi non sarebbe attratto dallo sperare una vincita simile? *Vivere alla Grande è quindi soprattutto la speranza di poter risolvere la propria vita con il passaggio di una monetina sulla carta argentata di un biglietto di carta*. Purtroppo la speranza può essere un'astuta trappola organizzata da chi quel biglietto l'ha creato, perché la probabilità di effettuare quella vincita, risiede solo in 5 biglietti. Cinque biglietti su 30 Milioni di biglietti. Ma purtroppo questo sul biglietto non c'è scritto. Chissà quante persone in meno, gratterebbero quei biglietti, dopo aver preso coscienza di queste informazioni.

Il progetto di documentario "Vivere alla Grande" nasce proprio con l'intento di informare e raccontare il grosso inganno che subiscono ogni giorno milioni di persone in Italia. Ma non con la pretesa di imboccare lo spettatore con noiosi dati e numeri, ma articolando le informazioni in una storia, cercando di far comprendere ciò che accade sotto i loro occhi, nella maniera più gradevole e attraente possibile.

Stato attuale del progetto

Vivere alla Grande è il risultato di tre anni di lavoro. Nato nel 2011 in modo autonomo e da un sentimento squisitamente intimo e personale del regista, ha subito una crescita di interesse esponenziale nel corso del tempo, fino a ricevere il supporto di associazioni ed enti prima e di collaboratori fidati poi, con i quali è potuto diventare un lavoro preciso, chiaro ed efficace, solo alla fine del 2013.

In questi tre anni abbiamo potuto raccogliere un'infinità di materiale che comprende l'analisi di più di **150 articoli** dei maggiori quotidiani nazionali e locali, sia cartacei che online; la consultazione di **12 trattati, libri e dossier** realizzati da enti specializzati e studiosi esperti del fenomeno; la raccolta di più di **50 clip tra spot e pubblicità**, più di **5 ore di filmati di archivio** tra cui servizi di TG, discussioni politiche sul tema dell'azzardo alla Camera e al Senato, interventi e dichiarazioni dei gestori del gioco d'azzardo legale in Italia.

Il progetto prosegue in questo momento con la raccolta dei contributi audio/video dei giocatori patologici che spontaneamente scelgono di raccontare la loro storia e dei medici, degli studiosi e degli esperti che da anni studiano il fenomeno e lottano dal basso per arginare l'invasione dell'azzardo legale.

Contiamo di terminare l'ultima fase di raccolta di questi contributi (al momento disponiamo di **6 ore** di girato inedito e più di **30 testimonianze** tra medici, esperti e giocatori patologici), nel periodo tra Aprile e Maggio 2014, per poter poi passare al montaggio audio/video e a una color correction di base, per avere un prodotto finito e completo intorno al mese di Agosto.

The Crew – Chi siamo

Fabio Leli, 27 anni – autore e regista

Dopo la laurea in Comunicazione e il diploma in Regia e Sceneggiatura all'accademia di Cinema e Televisione Griffith di Roma, scrive e dirige due cortometraggi *"Le vie del poker sono infinite"* e *"Oltre il mare"*, collabora come aiuto regista su diversi set nazionali ed è co-sceneggiatore e traduttore per il film *"Guido Superstar "* del regista e attore italo-canadese Silvio Pollio. Lavora come dialoghista, correttore di bozze e autore di spot audiovisivi. E' al suo primo progetto di film documentario.

Luca Desiderato, 26 anni – direttore della fotografia

Diplomatosi in direzione della fotografia presso la ACT Multimedia di Roma, firma subito la fotografia del medio metraggio *"Left for Dead – The movie"*, della webserie *"Wireless War"* e del documentario *"Il ritorno dello Jedi – il documentario su Zeman che non parla di Zeman".*
Lavora assiduamente come fotografo di reportage e autore di spot audiovisivi.

Carmen Cafarella, 25 anni – giornalista, contact manager

Prossima alla Laurea in Lettere - Editoria e Giornalismo, collabora con alcune testate online e radio locali. Gestisce un blog d'informazione giornalistica e ha da poco ottenuto l'iscrizione all'albo dei Giornalisti Pubblicisti.

U' Papun - Compositori della colonna sonora

"Al primo ascolto si prova grande sorpresa e un pizzico di disorientamento, poi pian piano ci si arrende all'orecchiabilità e alla feroce ironia dei testi, che contengono critiche corrosive alla società dei consumi e dello spettacolo."

"L'isola della musica italiana"

Gruppo formatosi nel 2006, hanno all'attivo due album studio, *"Fiori Innocenti"* e *"Cabron!"* oltre a partecipazioni in svariati festival locali e nazionali, numerosi premi e collaborazioni con diversi artisti della scena musicale come Goran Kuzminac, Caparezza, Morgan e Marta sui Tubi.