

Gioco d'azzardo: maneggiare con cura

Lotta al gioco d'azzardo con il film *Bluff*: a Caritas Insieme TV con Daniela Capitanucci, psicoterapeuta, presidente dell'associazione italiana AND (Azzardo e nuove dipendenze), Cecilia Verheiden, regista del film e Tazio Carlevaro, psichiatra e membro del Gruppo Azzardo Ticino

Daniela Capitanucci, ci ha accompagnato in studio, durante le 5 puntate della serie video dedicata al gioco d'azzardo col film *Bluff* e ci ha mostrato uno spaccato della situazione italiana che si presenta più drammatica di quella svizzera. La legislazione attuale infatti lascia ampio spazio a tutte le forme di promozione e di diffusione di diverse forme di gioco d'azzardo, con una decisa legittimazione, presentato sui media come fosse un gioco innocuo, facile da tenere sotto controllo, da cui ci si può solo guadagnare. In questo quadro è molto difficile fare prevenzione e sostenere le vittime del gioco patologico, racconta Daniela Capitanucci alle nostre telecamere, e per i pochi volontari dell'associazione AND (Azzardo e nuove dipendenze) il compito è immane. Qualche speranza c'è (vedi riquadro) ma gli interessi in ballo sono troppo grandi per potersi opporre con efficacia.

A Caritas Ticino diciamo che il gioco a soldi è "sempre patologico, sempre ammalato, sempre sbagliato in quanto è una distorsione della realtà perché sposta nel mondo reale l'illusione del gioco". Anche la presidente di AND rileva come *gioco* e *gioco d'azzardo* non siano la stessa cosa. E la confusione aumenta perché in italiano basta dimenticare il suffisso *d'azzardo* per rischiare di confondere il *gioco ludico* con il *gioco d'azzardo*, quello a soldi, che sono assai meglio identificati ad esempio nella lingua inglese, più chiara e meno equivoca, dove da un lato c'è il *play* e dall'altro il *gambling*: in italiano si finisce per mettere tutto sullo stesso piano. Ma il gioco al casinò, anche senza conseguenze "patologiche", è sempre vissuto con una forte partecipazione emotiva sia quando si vince sia quando si perde. Non si tratta mai di soldi spesi per passare un momento di

divertimento e basta, c'è dell'altro: si esce arrabbiati dal casinò pur avendo speso solo 30 franchi, mentre nessuno si inalbera per 30 franchi spesi in pizzeria. Si provano emozioni forti: l'adrenalina del bungee jumping è paragonabile a quella di fronte alla pallina che sta per fermarsi su un numero che determinerà se saremo vincenti o perdenti.

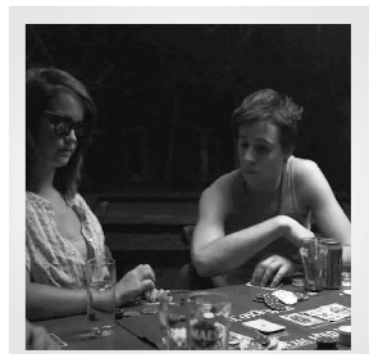
E la differenza fra vincere e perdere è sostanziale nel comportamento del giocatore che in una fase iniziale - generalmente con qualche vincita - sarà esuberante e comunicativo, ne parlerà con tutti; "è bello essere vincenti" dice Daniela Capitanucci; ma poi quando il giocatore perde allora non ne parla più e nasconde completamente questa parte oscura della sua vita. Difficile individuare segnali indicatori anche per chi gli è più vicino. Il dato statistico inequivocabile è che alla lunga si perde sempre. Perché tutto è legato al caso, l'abilità non c'entra, e proprio questo aspetto è incredibilmente ignorato, e il giocatore teorizza su probabilità che gli sono sfavorevoli e non possono essere da lui previste: se si è appena perso, si hanno tante probabilità quanto prima di perdere ancora. Nulla è più astratto dell'idea di "fortuna", mitizzata da letteratura e cinema che hanno ammantato di fascino i santuari del gioco come i casinò. Ma questa realtà dorata non corrisponde al contesto dove si ritrovano la maggior parte dei giocatori.

E la novità sul fronte del gioco, in particolare per le fasce giovanili, sta proprio nel cambiamento dei luoghi dove si gioca. I giovani hanno sviluppato sempre più forme autonome che non hanno più bisogno dei luoghi tradizionali del gioco d'azzardo. E internet ha rivoluzionato definitivamente gli scenari del passato: si gioca in rete, vir-



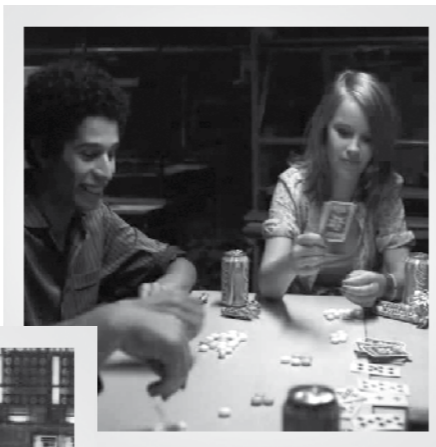
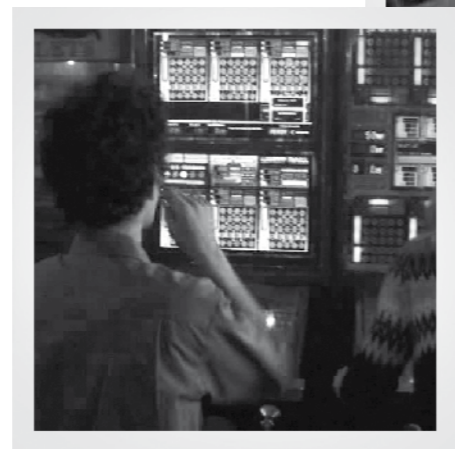
- Daniela Capitanucci in studio con Roby Noris. Lotta al gioco d'azzardo con il film *Bluff*, Caritas Insieme TV, puntate 897, 898, 899 (in uscita le ultime due parti)

"è bello essere vincenti" dice Daniela Capitanucci; ma poi quando il giocatore perde allora non ne parla più e nasconde completamente questa parte oscura della sua vita



(prosegue da pag.43)

tualmente ma con soldi autentici tramite carte di credito, e ciò che cambia profondamente è il giudizio su quanto avviene in quel mondo. I parametri sfuggono e la valutazione diventa ancor più confusa che in passato quando si andava in un luogo a giocare con persone reali fisicamente presenti. La comprensione della realtà virtuale, dei rapporti che si possono stabilire in rete, del coinvolgimento personale in azioni virtuali, per molti adulti non digitali sono tabù e quindi, di fronte a problematiche come il gioco d'azzardo, che si sovrappongono al tema generale della comunicazione digitale, sono completamente disarmati, non hanno strumenti per comunicare con i ragazzi che vivono in rete, tantomeno il dramma del gioco d'azzardo. Dal giocatore descritto da Dostoevskij al gioco online sembra cambiato tutto, ma in realtà la questione nodale è sempre la stessa: "il banco vince. Sempre", è la conclusione logica del film Bluff, ma milioni di persone non riescono a crederci.



La parola alla regista del film BLUFF: Cecilia Verheyden

Non potendo andare in Belgio a conoscere la giovanissima regista del film Bluff, Cecilia Verheyden, l'abbiamo contattata via mail proponendole di rispondere alle nostre domande davanti a una telecamera e di inviarci la registrazione da usare nella nostra serie video dedicata al gioco d'azzardo col suo film. Ha accettato, si è auto registrata con la webcam del suo PC e ci ha mandato un link dove scaricare il video dell'intervista. Ecco una parte di quanto abbiamo utilizzato nel video disponibile online.

Come ha scelto il soggetto per il film "Bluff"?

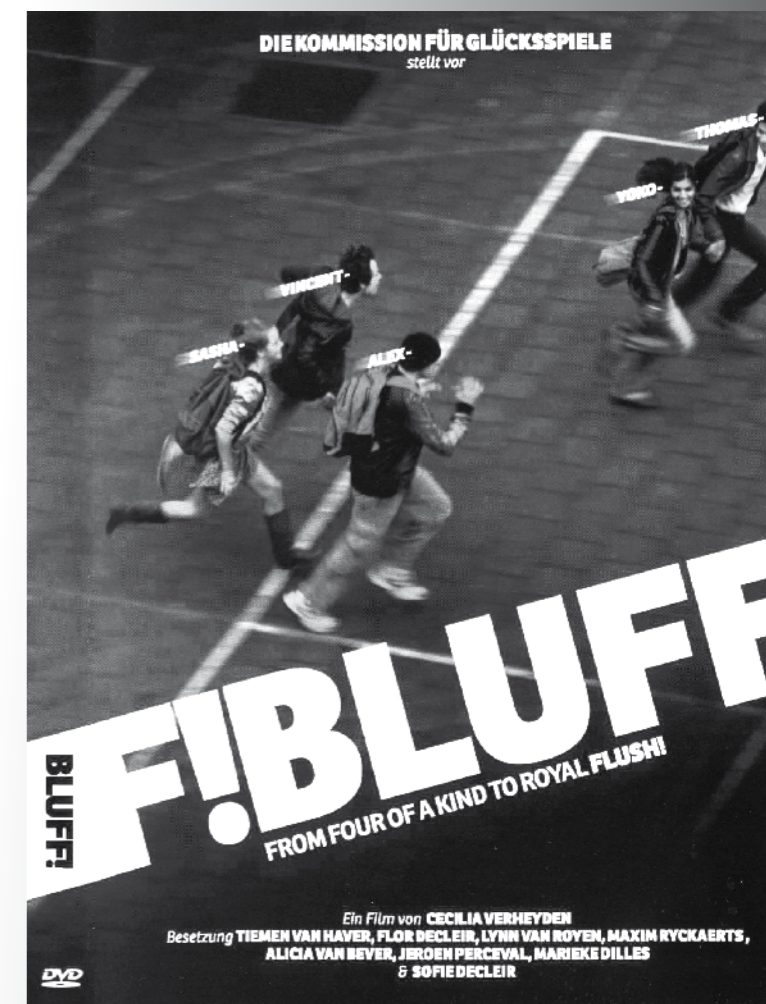
Ho ricevuto una telefonata da una casa di produzione belga, la Content Cowboys. Sapevano che avevo fatto molti film sui giovani e sui temi sociali e mi chiesero se volessi fare qualcosa sul gioco d'azzardo. Mi dissero che il gioco d'azzardo era un grosso problema tra i giovani, che spendono tutti i loro soldi nel gioco. Mi chiesero se volessi creare qualcosa da mostrare nei licei per tentare di convincere i giovani a fare cose migliori con i loro soldi. Io ne fui entusiasta.

Come ha preparato il film?

In realtà non sapevo molto sul gioco d'azzardo. Ho lavorato sulla sceneggiatura con altri due sceneggiatori. Siamo andati nei luoghi dove si incontra chi gioca, abbiamo fatto molte domande, su come e perché avevano iniziato, quanti soldi avevano speso, se si erano fermati e quali problemi abbiano avuto. Abbiamo guardato film sul gioco e navigato su internet per comunicare con altri giocatori. Volevamo dire qualcosa sui giovani, di diverse età, e provenienti da diversi



In questa pagina:
- Cecilia Verheyden,
regista del film Bluff
- Bluff,
copertina del DVD



**FONDAZIONE TICINESE
PER IL 2° PILASTRO
Via Morée 3 – CP 1344
6850 MENDRISIO- Stazione**

L'altra cassa pensioni
al servizio delle piccole e medie
Imprese Ticinesi

Costi amministrativi solo lo 0.5%
sui salari assicurati

Telefono: 091 922 20 24
Telefax: 091 923 21 29

Sito web: www.ftp2p.ch
E-mail: info@ftp2p.ch

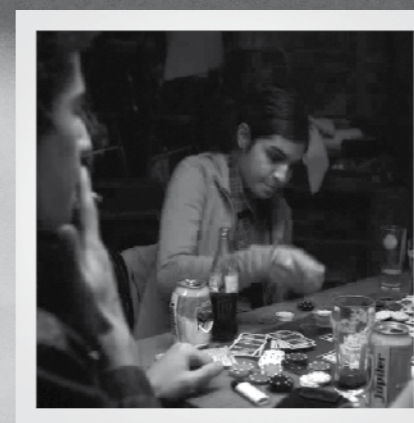
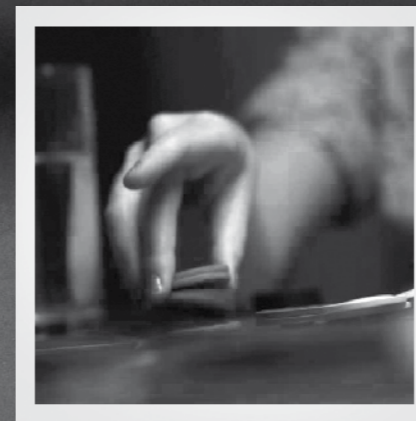
Bilancio tecnico al 30.09.2011: 111.65%



Il film Bluff, in versione italiana, è scaricabile dal nostro sito www.caritas-ticino.ch. Il DVD è disponibile (su richiesta) per animazione e lavori di gruppo.

PUBBLICITÀ

“Per il casting, dice la regista, abbiamo cercato persone molto diverse tra loro, perché non volevamo dire che chi gioca appartiene allo stesso contesto sociale, ma che chiunque può diventare giocatore d'azzardo”



(prosegue da pag.45)

casting. Abbiamo cercato persone molto diverse tra loro, perché non volevamo dire che chi gioca appartiene allo stesso contesto sociale, ma che chiunque può diventare giocatore d'azzardo. Volevamo affermare che il contesto sociale non è importante, puoi essere ricco o puoi essere povero, non importa se i tuoi genitori ti stanno vicino o sono sempre assenti. Tutti possono cascarci.

Cosa ci puoi dire sullo stile della narrazione?

Era molto importante cercare di comunicare davvero coi giovani, quindi non volevo fare il tipico film educativo, noioso che si può trovare su youtube, ma qualcosa di «Cool», di accattivante, sullo stile dei video musicali di MTV. Guardare la serie «Skins» mi ha ispirato. Ho avuto molta libertà nella realizzazione del film; altrimenti non l'avrei fatto. E il risultato è proprio nel mio stile. È stato davvero importante per me poter realizzare Bluff in questo modo. Ne vado molto fiera, e spero che possa essere d'aiuto.

L'Italia: no agli spot TV sul gioco d'azzardo?

Industria fiorentissima quella del gioco d'azzardo che in Italia si stima arriverà a fine anno a toccare i 100 miliardi. Un giro di soldi gigantesco che trova nella pubblicità edulcorata del “giocare con moderazione, il giusto” il suo veicolo per raggiungere trasversalmente tutti senza distinzione di età e di ceto sociale. Sempre più si sollevano voci indignate per questa mistificazione del *gambling* e anche la Chiesa ha detto la sua, per voce del presidente della Cei, Mons. Angelo Bagnasco, che ha usato toni non certo da diplomazia vaticana.

Ma la notizia esplosiva è l'annuncio del ministro Andrea Riccardi che vuole mettere delle regole alla pubblicità dei giochi d'azzardo, per difendere le categorie più a rischio. E a suffragare il nostro cauto ottimismo, Daniela Capitanucci, ospite di *Caritas Insieme*, presidente di AND (Associazione Azzardo e Nuove Dipendenze) ci dice che per la prima volta la commissione affari sociali della camera dei deputati sta facendo audizioni per approfondire la questione del gioco d'azzardo e AND è stata convocata. E l'8 marzo, giornata della donna, il sindaco di Genova, Marta Vincenzi, ha dichiarato: «Stiamo lavorando per vietare la pubblicità del gioco d'azzardo lungo le strade e le piazze del Comune di Genova». Quindici giorni dopo il sindaco di Verbania invece ha ricevuto una multa milionaria sulla base di una legge del 1931, per aver fatto spegnere le slot-machine la mattina per evitare che i ragazzi bigiassero la scuola. La multa di 1,3 mio di euro sarà devoluta a una associazione locale contro il gioco patologico! Staremo a vedere.

Il gioco d'azzardo sul nuovo pianeta Internet



Tazio Carlevaro, psichiatra, membro del GAT (Gruppo Azzardo Ticino) a Caritas Insieme TV nella serie dedicata al gioco d'azzardo col film Bluff.

In Svizzera il gioco in internet è di per sé vietato ma la Confederazione sta studiando una legislazione che permetta di regolamentare questo nuovo modo di giocare che utilizza piattaforme completamente diverse rispetto al passato, per cercare di proteggerci dalle trappole insite in queste nuove modalità. Giocare in internet è come giocare al gratta e vinci che si trova negli uffici postali. Non è una cosa socialmente riprovevole o negativa, come in internet perché non sono sorvegliato e nessuno mi ha detto che potrebbero esserci dei problemi, i miei famigliari fanno acquisti in internet, va benissimo, perché io non dovrei divertirmi un po'. In tutto questo non è ancora entrato uno strumento di controllo, a livello di mentalità corrente.

I giovani hanno un'impulsività maggiore e amano le sfide e nei paesi dove non c'è nessuna protezione per i giovani rispetto al gioco d'azzardo il tasso di gioco patologico è maggiore. Da noi non è così perché ci sono delle protezioni importanti.

Il Consiglio Federale avrà comunque i suoi problemi per risolvere il problema del gioco in internet di chi ha meno di 18 anni; ci saranno delle misure speciali, e io spero che introducano anche la proibizione delle lotterie per i minori di 18 anni, perché la legge è del 1923 e a quell'epoca nessuno si sognava che potesse esserci un problema di questo genere, ma oggi c'è. Ma ci vuole un tipo di protezione educativa, bisogna renderli attenti. Se uno perde dei soldi tenterà di recuperarli, è normale in qualunque settore, ma nel gioco questa strategia è sbagliata, e perderà ancora. ■



- Tazio Carlevaro

Lotta al gioco d'azzardo con il film Bluff, in Caritas Insieme TV