

Cinema, gioco d'azzardo e servizio sociale

di Sara Della Cioppa (Assistente Sociale)

La complessità dei disturbi del gioco d'azzardo patologico (psicologici, familiari, sanitari, economici, penali, ecc.) richiede l'attuazione di un programma di intervento articolato da parte dei Servizi sociali, e nella mia pratica professionale ho potuto constatare come per aiutare questi giocatori problematici a prendere consapevolezza dei loro disturbi un sussidio importante può essere dato dal cinema, che ha la sua forza nella straordinaria capacità di veicolare valori con un'immediatezza che è intrinseca al suo potere evocatorio e visionario.

Nel 1994, il gioco d'azzardo patologico (GAP) è stato classificato nel DSM-IV (manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali) come "disturbo del controllo degli impulsi". Il DSM-IV t.r. ha definito il GAP come un "*comportamento persistente, ricorrente e maladattativo di gioco che compromette le attività personali, familiari o lavorative, e che in assenza di misure idonee di informazione e prevenzione, può rappresentare, a causa della sua diffusione, un'autentica malattia sociale*". Riferendosi al 2015, secondo la relazione annuale al Parlamento del Dipartimento Politiche Antidroga, il totale di pazienti in carico ai Servizi per GAP ammonta ad oltre 12.300 persone.

Il gioco rappresenta un aspetto di vitale importanza nella vita di ogni individuo in tutte le fasce d'età. Per i bambini è fondamentale nel loro sviluppo motorio, psicologico e sociale, ma anche per gli adulti è vitale in quanto è un'attività auto-motivante che genera gratificazione di per sé.

Gli studiosi hanno individuato quattro tipologie di attività ludiche:

- il gioco di competizione (*agon*): in cui il risultato è ottenuto grazie all'abilità del soggetto;
- il gioco di travestimento (*mimicry*): in cui il soggetto cerca di far credere agli altri, mediante l'uso di maschere ed abiti, di avere una personalità diversa da quella conosciuta;
- il gioco di vertigine (*ilinx*): in esso l'eccitazione provocata da un vissuto estremo ed emozionante modifica in maniera improvvisa ed intensa il vissuto di realtà dell'individuo;
- il gioco di fortuna (*alea*): in cui il risultato è determinato dal caso. I giochi di questo tipo sono denominati anche GIOCHI D'AZZARDO (dalla parola di origine araba "*az-zahr*" che significa "dadi"), poiché il giocatore rimane passivo e non è in condizione né di interagire né di utilizzare la propria intelligenza né la propria forza fisica: lo scopo del gioco è vincere un premio rischiando denaro, beni materiali, ecc.

In tempi recenti si sta affermando la tendenza alla legalizzazione del gioco d'azzardo. Gli enormi interessi economici investiti, e una pubblicità martellante, uniti all'elevata disponibilità di luoghi deputati al gioco (bar, tabaccherie, sale giochi, internet, ecc.) ne hanno fatto una delle maggiori

industrie mondiali, e insieme hanno portato l'Organizzazione Mondiale della Sanità a riconoscere il gioco d'azzardo eccessivo o patologico come un rilevante problema di salute pubblica.

La crisi che nei primi anni del nuovo millennio ha sgretolato il tenore di vita degli italiani, ha fatto prosperare l'industria dell'azzardo, che spesso riguarda proprio le fasce più povere della popolazione. I giocatori in Italia sono circa 15 milioni, di cui 1.250.000 ragazzi tra i 15 e i 19 anni (200.000 di questi adolescenti già con profili di gioco patologici). E si contano circa ottocentomila persone con problemi di dipendenza, (oltre il 30% sono donne) e quelle a rischio si avvicinano ai due milioni. Un esercito di vite terremotate che s'impenna almeno del triplo se contiamo i familiari, a forza coinvolti nel dramma della ludopatia. È indicativo che il 20% dell'opinione pubblica, ovvero un italiano su cinque, dichiara di conoscere, tra amici e conoscenti, chi si è trovato in situazioni di grave difficoltà economica a causa del gioco.

L'Italia, nel 2012, è stato il secondo Paese al mondo per diffusione del gioco d'azzardo, con un volume d'affari fra gli 88 e i 94 miliardi di euro (pari al 4% del PIL). Siamo il primo paese al mondo per il Gratta e vinci, il numero pro capite di macchine da gioco di ultima generazione - le Vlt - è il triplo rispetto agli Stati Uniti, deteniamo il 23% del mercato mondiale del gioco on line. Gli italiani continuano a giocare d'azzardo, nonostante siano ormai abituati a fare economia sulle spese alimentari e siano crollati i risparmi delle famiglie.

Cifre che costringono l'Italia a spendere tra i 5,5 e i 6,5 miliardi di euro annui per fronteggiare i costi sociali e sanitari che il gioco d'azzardo patologico comporta per la collettività.

Il gioco d'azzardo non è solo un fenomeno sociale, ma è una vera e propria patologia, che rende incapaci di resistere all'impulso di giocare d'azzardo o fare scommesse in denaro, ed ha in comune con la dipendenza da sostanze il comportamento compulsivo che produce effetti sulla vita personale, compresa la salute, e sulle relazioni sociali seriamente invalidanti. La Consulta Nazionale Antiusura denuncia da tempo che l'azzardo è diventato una delle principali cause che spingono moltissime famiglie italiane a rivolgersi a "strozzini" o usurai, e anche l'incidenza di suicidi è più elevata per chi azzarda e per i loro familiari.

Il sostegno ed il recupero di queste persone con problemi di ludopatia si attua attraverso il concorso di una pluralità d'interventi e l'integrazione di ruoli diversi, tra cui quello dell'assistente sociale, la cui mancanza vanificherebbe la stessa psicoterapia.

Lo scopo dell'assistente sociale è di creare un clima di fiducia nel quale verranno colte le motivazioni che hanno spinto il giocatore problematico a chiedere aiuto, al fine di comprendere il problema (compresa l'eventuale presenza di altri tipi di dipendenza), come il soggetto lo affronta o perché non ci riesce, le relazioni col contesto familiare, gli eventuali problemi economici e legali, identificando insieme ai servizi territoriali ed in un contesto multidisciplinare gli strumenti più adatti al singolo caso.

Lo strumento principale dell'assistente sociale per individuare i bisogni, definire gli obiettivi del cambiamento e sviluppare le varie fasi del processo di aiuto è il colloquio, che partendo da un'analisi / lettura del bisogno e delle risorse del soggetto, anche per riconoscere eventuali disturbi psicopatologici e della personalità, prosegue per arrivare all'individuazione di obiettivi a lungo e breve termine, stabilendo anche dei tempi di realizzazione dei vari passi, con una valutazione del percorso in itinere e finale.

In questo contesto, come esperienza personale mi sono trovata a somministrare ad alcuni utenti la visione di alcuni film e documentari sul gioco d'azzardo. Confrontandomi con l'aiuto dello schermo del computer con le loro richieste di aiuto ed attenzione, con le loro ansie, i loro dubbi, le loro insistenze, e, insieme, con le loro false sicurezze, le loro pretese, le loro deleterie illusioni.

Perché se la letteratura ha descritto giocatori d'ogni tipo e tutte le diverse incarnazioni del mito dell'alea, è solo recentemente che registi ed autori di film si sono occupati del gioco d'azzardo, dei giocatori e dei fenomeni che a volte attorniano questa attività: violenza, disperazione, droga, mafia, corruzione, onnipotenza del danaro, prevaricazione, ecc..

Il cinema, secondo la fortunata definizione de McLuhan, è un "medium caldo" perché il passaggio dal mondo dello spettatore a quello creato dal regista è tale da presentarsi come una forma non verbale di esperienza, che plasma la mente e la guida verso una presa di coscienza immediata. Un mezzo quindi che conforta, consola, conferma e insieme "inchioda" gli spettatori alle loro responsabilità.

La mia prima esperienza è stata con "Vivere alla Grande", film del regista Fabio Leli sul gioco d'azzardo, presentato in anteprima mondiale al 68° Festival del Film Locarno e in anteprima italiana al 20° Milano Film Festival.

Definito da Repubblica *"una ricognizione minuziosa e mai vista prima di un problema sociale che ha molti versanti oscuri"*, il film *"analizza e documenta, in maniera spietata, la piaga sociale del gioco d'azzardo, il disfacimento progressivo della società italiana (famiglie, anziani e nuove generazioni), le gravi responsabilità della classe politica, il potenziale criminogeno collegato al settore, le lobby affaristiche, le patologie del gioco, la pubblicità ingannevole, l'omertà dei media, le collusioni con la criminalità organizzata e la solitaria battaglia contro il gioco d'azzardo, combattuta da pochi coraggiosi, a rompere, coraggiosamente, il silenzio paramafioso, che, sulla piaga nazionale del gioco d'azzardo, domina la politica e i media italiani"*.

Ma se in "Vivere alla Grande" l'obiettivo è puntato sulla discesa agli inferi del gioco d'azzardo, "Zeroper, la febbre del gioco d'azzardo", del regista Francesco Russo, è un documentario su come uscirne, un percorso di liberazione dalla ludopatia. Il film, misto alla lettura di testi come supporto teatrale, ripercorre in 56 minuti le storie di alcuni ex giocatori patologici, in una sorta di terapia di gruppo a cui partecipano giocatori, loro familiari ed esperti. Donne, uomini e ragazzi, con storie divergenti e parallele, accomunati dal sentimento di coloro ai quali il gioco d'azzardo ha sottratto una parte fondamentale dell'esistenza. Persone però che, lavorando fianco a fianco con i loro familiari, operatori, terapeuti, ecc. trovano la forza di "rimettersi in gioco" nella vita di tutti i giorni, senza doversi più a nascondere dietro il paravento della vergogna. *"Credo sia importante – nelle parole del regista - lanciare un messaggio positivo, far conoscere il più possibile non solo l'allarmante realtà, ormai sotto gli occhi di tutti, ma anche gli spazi e i modi per contrastarla. Il film è dedicato a tutti coloro che non vogliono arrendersi"*.

Voglio infine ricordare uno dei primi film in Italia: “Giocare d'azzardo”, del 1982, con la regia di C. Th. Torrini, e Piera Degli Esposti protagonista.

Anna, madre di due figli e moglie di un brav'uomo, è insoddisfatta e sogna. Per una strana coincidenza, scopre il gioco d'azzardo. Adescata da una prima vincita, s'impantana in cifre sempre più grosse. Diventa violenta, bugiarda e ladra. Ormai è indifferente e lontana dal marito, dai figli, da tutto quanto non sia questa sua ossessione per il gioco d'azzardo. Un colpo della sorte la salva dalla catastrofe. Ambientato nella Firenze notturna, è esaltata dalla presa diretta, con attori davvero notevoli.

Indipendentemente dai film proposti, nella mia esperienza professionale l'essenziale rimane l'esplorazione del campo del linguaggio specifico di questo medium, della sua capacità di coinvolgere e di esaltare alcuni tratti della percezione, aiutando gli spettatori/giocatori a prendere coscienza delle loro responsabilità per far emergere, finalmente, quella consapevolezza di sé e dei loro errori che spesso avevano fino ad allora negato. La consapevolezza di come col tempo, si gioca sempre più spesso, si trova sollievo solo quando si gioca, si ricercano le emozioni che il gioco può dare, si fanno scommesse sempre più alte, si pensa solo ed esclusivamente al gioco, la famiglia, il lavoro, i rapporti interpersonali e di gruppo si disgregano. E poi si accumulano debiti altissimi, e nella speranza di recuperare i soldi, più si gioca e più si perde. Il mondo sembra crollare, si vorrebbe smettere di giocare, ma non se ne è capaci. E allora si incomincia a mentire, alla propria famiglia ed ai propri amici, si accumula rabbia e risentimento, si fanno assegni a vuoto e si incomincia a chiedere prestiti, prima legali, poi clandestini, con l'intenzione di restituire il denaro sperando in un'improbabile vincita futura. Disperati, in preda all'ansia e alla depressione, si tocca il fondo e non sapendo più che fare allora, spesso, si inizia a ricorrere all'alcol, alle droghe e a lasciarsi andare a gesti inconsulti.

Una presa di coscienza agevolata appunto dalla possibilità di immedesimarsi, una mimesi intesa, aristotelicamente, nel senso di “perizia”, “saper fare”, “saper operare”, “empowerment”. E insieme una catarsi, un processo di liberazione da esperienze traumatizzanti o da situazioni conflittuali, ottenuto col far riaffiorare alla coscienza, grazie ai film, gli eventi responsabili, e la possibilità appunto di rimettersi in gioco in un percorso di sostegno e recupero, sempre comunque guidato dall'assistente sociale e dall'équipe multidisciplinare per fissare gli obiettivi da raggiungere e la definizione dei compiti...

I fratelli Lumière non potevano di certo immaginare che la prima proiezione di quello che altro non sembrava se non una riproduzione meccanica di scene “dal vero”, potesse provocare un tale “sussulto” nella platea. Eppure quel primo vagito segnò l'inizio di ciò che oggi è diventata una vera e propria industria culturale, capace non solo di interpretare, ma anche di formare l'immaginario collettivo. Il cinema non è soltanto tecnica, spettacolo e divertimento ma, come afferma Barthes, un vero e proprio “festival delle emozioni”. Il suo legame profondo con il contesto sociale in cui nasce lo rende il mezzo principale di interpretazione di quei modelli morali destinati in qualche modo a diventare norma, e come tale è a parere della scrivente un potente mezzo non solo diagnostico e interpretativo, ma anche di aiuto.

Bibliografia essenziale

Huizinga J., *Homo Ludens*, Torino, 1938

McLuhan M., *Gli strumenti del comunicare*, Milano, 1964

McLuhan M., Fiore Q., *Il medium è il messaggio*, Milano, 1967

Caillois R., *I giochi e gli uomini*, Milano, 1981

Barthes R., *Sul cinema*, Genova, 1997

Croce M., Zerbetto R. (a cura di), *Il gioco e l'azzardo*, Milano, 2001

Nomisma, "Osservatorio Gioco&Giovani", Settembre 2009

CNR, "L'Italia che gioca", Novembre 2010

Censis Servizi S.p.A., "L'atlante del gioco in Italia", Roma, 2011

Studi di J. Derevenski, Gupta e Al., su citazione di D. Capitanucci, in www.andinrete.it - *Azzardo e Nuove Dipendenze*.