



**Per gioco.
Non per azzardo.**

UnipolSai
ASSICURAZIONI

INDICE

Prefazione	pag. 5
Gioco d'azzardo patologico	pag. 7
Una dipendenza a tutti gli effetti	pag. 9
Legami familiari e volumi d'affari	pag. 11
Azzardo e minori	pag. 13
Azzardo e illegalità	pag. 15
Non si vince	pag. 17
Infografiche: numeri e dati	pag. 20
Arte e letteratura per un nuovo immaginario	pag. 25
La mostra di vignette “Non chiamiamolo gioco”	pag. 43

PREFAZIONE

Le assicurazioni sono nate oltre 3000 anni fa per proteggere gli investimenti realizzati al fine di permettere la circolazione dei prodotti e delle materie prime, nonché lo sviluppo di grandi opere – si pensi che gli intagliatori di pietre egiziani che costruirono le piramidi avevano costituito un fondo mutualistico che si attivava in caso di morte- divenendo così soggetto fondamentale per lo sviluppo della società e per il benessere delle persone. Con l'inizio dell'età moderna l'assicurazione ha integrato questa funzione con quella di ridurre i rischi che l'assicurato corre, educandolo ed aiutandolo ad adottare strategie di resilienza affinché affronti il futuro con più serenità e determinazione.

Ed è questa la ragione per cui, attualizzando un tradizionale ruolo ai nuovi bisogni, abbiamo deciso di promuovere una campagna di sensibilizzazione sui rischi connessi al gioco d'azzardo, che coinvolga le persone a partire dalle loro emozioni per guidarli in approfondimenti tematici che ne accrescano la consapevolezza e la capacità critica.

La nostra campagna utilizza i diversi linguaggi dell'arte perché crediamo che temi così difficili, che affrontano dinamiche soggettive e collettive, economiche e psicologiche, sociali e culturali debbano essere in primo luogo percepiti, per destare la giusta voglia di essere approfonditi.

La diffusione dell'abitudine al gioco d'azzardo non ci preoccupa infatti solo per le note conseguenze economiche e sociali che produce, ma in primo luogo per quelle culturali: radica ulteriormente un approccio al proprio futuro fatalista ed assistenzialista, con un pericoloso eccesso di affidamento alla sorte, che riduce l'impegno attivo e consapevole delle persone; con le nuove tecnologie isola le persone sgretolando i legami sociali, in antitesi all'approccio mutualistico alla base dell'assicurazione. Per questo ci siamo impegnati a capire, ascoltare ed interagire in primo luogo con i ragazzi, che saranno gli adulti di domani.

GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO

Chiamiamo d'azzardo ogni gioco il cui esito è affidato interamente alla sorte e comporta perdite in denaro. Nel gioco d'azzardo non c'è possibilità di controllare il risultato o di gestire i propri impulsi attraverso le abilità solitamente richieste nel lavoro, nelle relazioni e nella vita. Per questo, nel 1980, in seguito a un dibattito pluridecennale sulla sua natura di dipendenza, il gioco d'azzardo patologico - in termini popolari chiamato "ludopatia" - è stato trattato non più come "vizio", ma riconosciuto come una vera e propria malattia. Una malattia i cui sintomi e i cui effetti si ripercuotono dall'individuo malato all'intero tessuto familiare, lavorativo, sociale. Con pesanti ricadute sulla sicurezza, la previdenza, la salute, la capacità lavorativa, l'ordine pubblico. Ma che cosa intendiamo con l'espressione "gioco d'azzardo patologico"? Gioco d'azzardo patologico è l'espressione che, nel lessico medico e clinico, traduce il corrispettivo inglese *pathological gambling*, e indica l'incapacità di resistere all'impulso di giocare d'azzardo o fare scommesse puntando e perdendo denaro, al di là dell'effettiva consapevolezza del rischio.

In Italia, il gioco d'azzardo tocca il 70-80% della popolazione adulta. Questo significa che più di 30 milioni di persone giocano regolarmente denaro in pratiche di azzardo.

Più capillare e diffusa è l'offerta di azzardo, maggiore è la possibilità che larghe fasce della popolazione superino la sottile linea verde che divide la patologia dal rischio. La popolazione italiana è composta da 60,6 milioni di persone, di cui il 54% ha giocato d'azzardo con puntate e perdite in denaro almeno una volta negli ultimi 12 mesi. La stima dei giocatori d'azzardo che, pur non avendo ancora manifestato patologia o dipendenza, giocano frequentemente investendo discrete som-

me di denaro, varia dall'1,3% al 3,8% della popolazione generale, ossia da 767mila a 2,2 milioni di italiani adulti, mentre la stima dei giocatori d'azzardo con malattia conclamata varia dallo 0,5% al 2,2%, ossia tra 300 mila e 1 milione e 300 mila di italiani adulti. Si ritiene inoltre che almeno un terzo dei giocatori patologici sia composto da donne di età compresa tra i 48 e i 55 anni con picchi fino ai 75.

CAPITOLO 2

UNA DIPENDENZA A TUTTI GLI EFFETTI

Come quella da sostanze, il gioco d'azzardo è oramai considerato a tutti gli effetti una dipendenza. A differenza delle droghe, il gioco d'azzardo patologico è però una dipendenza molto particolare: una dipendenza senza sostanza. Non c'è, in altri termini, un agente chimico esterno che avvelena il soggetto, compromettendone la salute fisica e l'equilibrio psicologico e affettivo.

Il gioco d'azzardo patologico è una vera e propria patologia che la clinica internazionale riconosce, diagnostica e studia sia per le sue caratteristiche di dipendenza senza sostanza, sia per la sua incidenza sul malato, sia per le sue ricadute sulla salute, l'economia e il benessere generale della popolazione.

Il gioco d'azzardo esiste da millenni e da millenni crea problemi, ma solo negli ultimi vent'anni del XX secolo si è evoluto, cambiando natura. Oggi, quando si parla di azzardo, si deve parlare nello specifico di azzardo di massa. Caratteristiche dell'azzardo di massa sono: la velocità del gioco, la rapidità – talvolta si parla di “istantaneità”, con particolare riguardo alle cosiddette lotterie istantanee – che permette di bruciare anche grosse somme in pochi minuti, la facilità di accesso, la diffusione in tutti i luoghi e a tutte le ore del giorno, la presenza massiccia di macchine da gioco (*slot machine*). In particolare, il gioco d'azzardo tramite macchine è stato definito come “l'equivalente del *crack*, rispetto al mercato degli stupefacenti”, per la velocità con cui permette di perdere grosse somme e contrarre la dipendenza.

Quasi il 70% del gioco d'azzardo, in Italia, è oggi praticato attraverso

so “macchinette”: è il fenomeno del *machine gambling*. L'azzardo praticato tramite macchine si divora quasi i 2/3 del mercato. Le sei regioni con il maggior numero di macchinette sono la Lombardia (69.312), la Campania (42.427), il Lazio (41.176), il Veneto (36.348), l'Emilia Romagna (31.637), il Piemonte (29.362). Il totale della macchinette per il gioco d'azzardo presenti sul territorio italiano è senza eguali nel mondo. Parliamo infatti quasi 379 mila macchine da azzardo presenti in tutto il Paese.

CAPITOLO 3

LEGAMI FAMILIARI E VOLUMI D'AFFARI

Oggi si gioca da soli. Da una solitudine di partenza, l'azzardo produce una solitudine aggravata. L'azzardo lede i legami, ed è causa o concausa di fallimenti imprenditoriali e affettivi. Il giocatore d'azzardo dilapida denaro e risorse personali e della famiglia ad una velocità crescente, vive in una realtà parallela e, così facendo, non coopera, non collabora, non investe su di sé o sulla propria famiglia. Si stima in circa 4 miliardi di euro l'impatto sul welfare pubblico e privato dei danni derivati da azzardo.

Il gioco d'azzardo contribuisce a spezzare il legame sociale. Il gioco d'azzardo è, infatti, una delle cause principali della disgregazione delle reti civiche e rientra tra le principali cause di separazione coniugale, una concausa importante della violenza domestica e sempre più si lega a fenomeni come l'usura.

Secondo la Consulta Nazionale Antiusura, l'azzardo di massa è direttamente responsabile dell'impovertimento materiale e relazionale di almeno 1 milione e 400 mila famiglie italiane.

In Italia l'azzardo è oggi da considerarsi una delle principali cause dell'indebitamento di famiglie e imprese. Tra il 1998 e il 2012, la spesa delle famiglie italiane per l'azzardo è passata da 15,8 miliardi di euro a 88,5 miliardi, provocando un aumento del ricorso al prestito e all'usura. Nel 2013 è stata pari a 84,728 miliardi, dato che si conferma anche nel 2014.

Il fatturato totale dell'intero mercato mondiale del gioco d'azzardo nell'anno 2014 ha raggiunto i 450 miliardi di euro. Gli italiani hanno contribuito con una spesa di 84,4 miliardi di euro. Se nel 2010 la rac-

colta dai giochi ammontava a 61,4 miliardi di euro, per poi aumentare a 79,9 miliardi nel 2011, arrivando a 88,6 miliardi nel 2012, a partire dal 2013 si registra una leggera flessione che ha portato al dato di 84,4 miliardi nel 2014 e 88 miliardi nel 2015. Le entrate erariali sono passate da 8,7 miliardi di euro del 2010, a 8,6 miliardi nel 2011 e a 8,3 miliardi nel 2012. Nel 2013 ammontavano 8,4 miliardi di euro, nel 2014 si sono attestate a 8,2 miliardi e nel 2015 a 8,9 miliardi di euro

Nel 2015, quindi il settore legale dell'azzardo ha di nuovo incrementando il proprio volume di affari, arrivando a 88 miliardi di euro di fatturato. Giro d'affari che raddoppia, se ci mettiamo anche i 20 miliardi stimati del gioco illegale e clandestino. Nessun Paese al mondo gioca quanto l'Italia. Secondo il *Global Gaming and Betting Consultancy*, nel 2014 gli italiani hanno perso al gioco una cifra al netto delle piccole, il-lusorie vincite di 17,8 miliardi di euro. Una cifra che, in valore assoluto, fa di noi il quarto Paese al mondo colpito da questa "tassa sociale" occulta. Se si considerano le sole macchinette, l'Italia è il Paese al mondo dove si spendono più soldi in gioco d'azzardo. Un gratta e vinci ogni cinque stampati nel pianeta viene acquistato in Italia.

Nel 2015, lo Stato ha incassato quasi 9 miliardi di euro di entrate fiscali da gioco d'azzardo e ne ha spesi quasi 2 per incassare quei 9. Il volume di affari lordo dell'azzardo legale si aggira sui 90 miliardi di euro l'anno. Si tratta di una vera e propria tassa sociale occulta, non percepita come tale.

Il legame perverso tra l'azzardo e la finanza pubblica viene però da lontano. Sembra sia stato Giacomo Casanova, che non disdegnava le vesti del finanziere, a consigliarne l'incentivo in Francia e l'adozione nella Prussia di Federico II. Passeggiando con lui nel parco di Sans-Souci, a Postdam, Giacomo Casanova ebbe infatti modo di esporre a Federico il proprio programma. Poche parole, ma chiare. Ci sono, disse, «tre specie di imposte, considerandole in rapporto agli effetti. La prima specie è rovinosa, l'altra necessaria, mentre la terza – l'azzardo – è sempre eccellente e sempre gradita al popolo».

AZZARDO E MINORI

In Italia, il 60% degli utenti che dispone di un collegamento mobile possiede uno smartphone, accedendo con regolarità alla rete. Per il 59,7% WhatsApp risulta l'applicazione più usata dai possessori di smartphone. Facebook si attesta al 48,7%. Quanti di questi utenti sono minori? Dati del settembre 2015 rilevano che l'88% dei minori fra i 7 e i 18 anni accede almeno una volta al giorno a un social network o messaggistica istantanea attraverso smartphone.

Tra i ragazzi fra i 15 e i 17 anni la percentuale di chi accede almeno una volta al giorno a un social network sfiora però il 95%. Un'esposizione integrale che apre le porte a contenuti più o meno user generated e, di conseguenza, aumenta il rischio di accedere anche attraverso la rete a forme di azzardo sempre più intensificate, persuasive e pervasive.

Più di 800mila adolescenti italiani fra i 10 e i 17 anni giocano d'azzardo, mentre sono circa 400mila i bambini fra i 7 e i 9 anni che si sono già stati iniziati da genitori, parenti o amici al mondo di lotterie istantanee, scommesse sportive e online gambling.

Nel contempo, il 90% dei genitori intervistati per una interessante ricerca condotta per conto della Società Italiana dei medici pediatri nel 2014, non ha idea di che cosa significhi esattamente il termine "ludopatìa". Men che meno conosce la sigla tecnica Gap, acronimo che sta per "gioco d'azzardo patologico". Ciò nonostante, cresce nelle famiglie il timore che l'azzardo nella sua forma dissipativa, più che patologica o compulsiva, aggredisca il legame e disgreghi il cerchio caldo delle relazioni.

Nel complesso, più di 1 milione e 200 mila minori gioca d'azzardo almeno una volta al mese. Il 10% di questi minori lo fa regolarmente online, nella rete legale, nonostante i divieti e nonostante i limiti di accesso e apertura di conti gioco.

Nonostante divieti e controlli, il 13% dei minori scommette e perde denaro online e offline aggirando agevolmente limiti e vigilanza.

CAPITOLO 5

AZZARDO E ILLEGALITÀ

Nel luglio del 2014, il Comitato di Sicurezza Finanziaria (Csf) del Ministero dell'Economia e delle Finanze ha approvato il primo rapporto dedicato all'Analisi nazionale dei rischi di riciclaggio e di finanziamento del terrorismo (*National Risk Assessment*, NRA), reso pubblico nel dicembre 2015.

Il *National Risk Assessment* sintetizza le esperienze di tutte le autorità amministrative, investigative e giudiziarie coinvolte nella lotta al riciclaggio e al finanziamento del terrorismo e nella nota di sintesi delle vulnerabilità, pubblicata dal Ministero dell'Economia e delle Finanze leggiamo che

“l'interesse delle mafie verso il settore dei giochi non riguarda esclusivamente il gioco illegale ma si estende in modo significativo anche al perimetro delle attività legali del gioco.(...)”

Tra le forme di gioco su rete fisica vanno segnalati con vulnerabilità relativa molto significativa (rischio specifico rilevante e vulnerabilità molto significative) gli apparecchi da intrattenimento c.d. VLT e le scommesse a quota fissa perché ben si possono prestare a operazioni di riciclaggio”.

Gli allarmi sono stati confermati dal Rapporto 2014 dell'Unità di Informazione della Banca d'Italia, pubblicato nel maggio scorso, che ha evidenziato come stia crescendo il numero di segnalazioni che, dagli sportelli bancari, arrivano alle Autorità di Vigilanza.

La Lombardia è la regione da cui ha avuto origine il maggior numero di segnalazioni di operazioni sospette di riciclaggio e finanziamento del terrorismo (13.021, pari al 18,1% del totale), seguita da Lazio (8.948, pari al 12,5%) e Campania (8.786, pari all'12,2%).

La maggior parte delle segnalazioni – si legge nel rapporto- riguarda “la presenza presso il medesimo gestore di vincitori ricorrenti: la frequenza delle vincite in capo agli stessi soggetti potrebbe sottendere un mercato occulto di tickets vincenti, nell’ambito del quale i riciclatori acquisterebbero i titoli dagli effettivi vincitori, in contropartita di un corrispettivo maggiorato”.

Illegalità e riciclaggio, attraverso un mix di azzardo legale e illegale, costituiscono oggi una delle frontiere più delicate nella sfida per la cultura della legalità.

CAPITOLO 6

NON SI VINCE

Tutti i giocatori credono di vincere e, anche se perdono, credono nella possibilità di rifarsi in tempi brevi delle perdite. Questo li immette in una spirale che comporta sovraindebitamento e accesso a canali sempre più irregolari, fino all’usura, per raccogliere i piccoli capitali delle loro giocate.

Credenze e sistemi per “vincere facile” o “vincere sicuro” si basano sull’illusione che, col trascorrere del tempo, alcuni eventi siano destinati a realizzarsi. I giocatori la chiamano “legge dei grandi numeri”, evocando l’omonima legge matematica che però nulla dice in tema di azzardo. I giocatori credono che se un evento – un numero che non esce, una combinazione che non si realizza – tarda a verificarsi, cresce la probabilità che si verifichi in futuro. Nel 1800, fu Pierre Simon de Laplace, annoverato fra i fondatori del calcolo delle probabilità, a spiegare questa tendenza dei giocatori, riferendosi al gioco della roulette.

“Quando un numero non esce da molto tempo”, scriveva il matematico, “i giocatori corrono a coprirlo di denaro, ritenendo che quel numero che non vuole uscire uscirà al prossimo turno”. L’illusione dei numeri ritardatari è rafforzata nella mente dei giocatori da un fenomeno – particolarmente evidente nelle slot machine e nelle lotterie istantanee – chiamato della “quasi vincita” e del “ritenta sarai più fortunato”.

La quasi vincita è una vincita sfiorata che dà al giocatore l’illusione di essere molto vicino alla vincita ed è percepita come uno stimolo a continuare a giocare. Ad esempio, se per vincere 10 euro a una slot si devono allineare quattro figure uguali, se usciranno tre figure uguali e una diversa (tre mele e un limone) il giocatore avrà l’illusione di esse-

re sul punto di vincere e sarà spinto a proseguire. Si tratta di un errore cognitivo molto comune, sfruttato dai costruttori di *slot machine* e dai progettisti di lotterie istantanee. In molti Paesi, la “quasi vincita” è vietata per legge, essendo considerata un elemento di induzione al rischio eccessivo che sfrutta alcune caratteristiche della mente umana quando è messa in rapporto con la questione del rapporto tra causa e effetti. La mente umana cerca relazioni di causa e di effetto anche là dove non c'è una vera e propria relazione, ma interviene il caso. Nell'azzardo accade proprio questo.

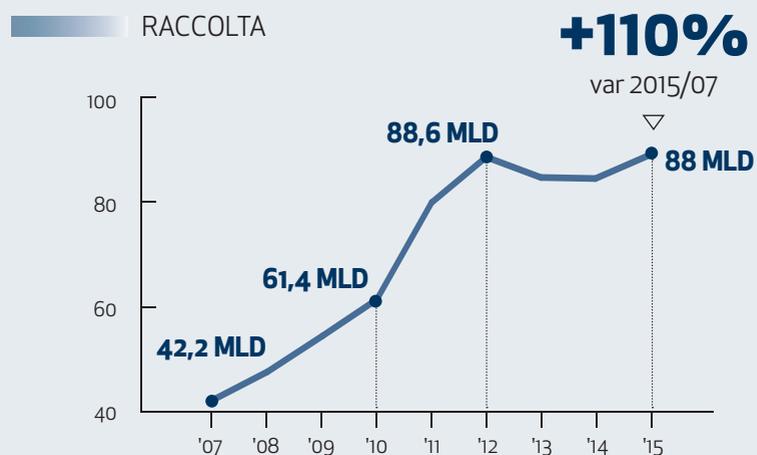
Daniel Kahneman, lo psicologo israeliano che nel 2002 ha vinto il Nobel per l'Economia, ha insistito molto su questo punto precisando che la nostra mente tende a vedere un rapporto tra causa e effetto anche là dove non esiste alcuna relazione di causa e di effetto. Il gioco d'azzardo sfrutta questa distorsione della nostra percezione per “sottrarre denaro” e ingannare.

La quasi vincita è un pensiero irrazionale, perché ogni giocata è indipendente dalla precedente, in qualunque gioco, ma è un'irrazionalità molto frequente. Il matematico Marco Varani così la spiega: “Stiamo giocando a testa e croce e dieci volte di fila viene fuori testa. All'undicesimo lancio ti chiedo di scommettere. Tu cosa scommetteresti? Di pancia, la risposta è immediata: croce. Sbagliato, perché esiste la stessa probabilità che esca testa o croce. La legge dei grandi numeri non esiste, nel gioco. Non esiste alcun riequilibrio nella matematica, nessuna compensazione».

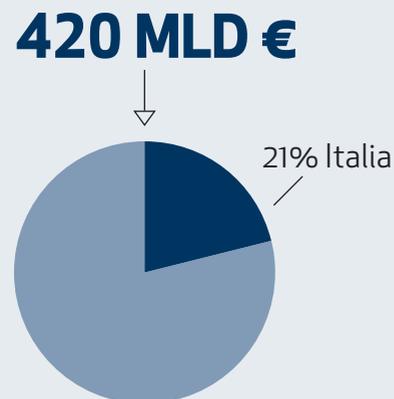
Nel lungo periodo una *slot machine*, in media, restituisce il 75% di quello che giochi. Che cosa significa? Significa che vinceremo o che, sul lungo periodo, avremo nient'altro che la certezza di perdere? I giochi d'azzardo sono per loro definizione iniqui. Ma il gioco d'azzardo industriale e di massa è il più iniquo di tutti. Una sola cosa è certa per chi gioca d'azzardo: la sconfitta.

1. VOLUME DI GIOCO ED ENTRATE DATI IN MLD DI EURO: TREND 2007-2015

Fonte: Nomisma su dati Agenzia delle Dogane e dei Monopoli. Valori in euro.



2. VOLUME D'AFFARI MONDIALE DELL'AZZARDO NEL 2015



2.745 €

Spesa media pro capite
per beni alimentari in Italia

1.431 €

Spesa media pro capite
annuale per azzardo legale

3. MACCHINE PER IL GIOCO D'AZZARDO PRESENTI IN ITALIA

328.000
slot

↓ in

120.000
esercizi commerciali

51.000

VLT (Video Lottery Terminal)

↓ in

120.000
sale da gioco dedicate

379.000

totale macchine in esercizio

↓

1 ogni 14 abitanti

**5. STUDENTI
(15-19 ANNI)
CHE GIOCANO
D'AZZARDO
ALMENO
UNA VOLTA
L'ANNO**

1 MILIONE

60.000 (+3%)

in più rispetto al 2014

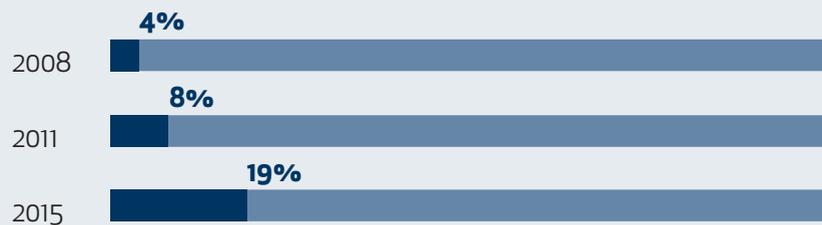


Circa 200.000

Giocano almeno

4 volte alla settimana

**6. ISTITUTI SCOLASTICI CHE HANNO
PROMOSSO INTERVENTI DI EDUCAZIONE
AL GIOCO E PREVENZIONE DEL RISCHIO**



FONTI: Rapporto Eurispes 2009; Agenzia Dogane e Monopoli 2014-2015; Società Italiana dei pediatri; Cnr; Nomisma; Esposito Marcello, "Geografia economica del gioco d'azzardo" (Communitas 2014); Fiasco Maurizio (a cura di) L'impatto del gioco d'azzardo sulla domanda di beni e servizi e sulla sicurezza urbana (Camera di Commercio di Roma, Roma 2014); Il gioco d'azzardo e le sue conseguenze sulla società italiana. La presenza della criminalità nel mercato dell'alea, Consulta Nazionale Antiusura, Roma 2014.

ARTE E LETTERATURA PER UN NUOVO IMMAGINARIO

Presentato da Unipol nel novembre 2015, nell'ambito della campagna “**Per Gioco Non per Azzardo**”, o, il concorso *Art for You* si è rivolto agli studenti dell'Accademia delle Belle Arti di Napoli. A loro è stata lanciata una sfida, felicemente accolta. Una vera sfida: lavorare, con gli strumenti dell'arte, sul tema dell'azzardo di massa per contribuire alla promozione della consapevolezza e delle implicazioni del gambling nel tessuto socio economico nazionale. L'azzardo di massa ha inevitabili impatti sulla salute, sull'accesso ai beni e servizi, sul benessere e il malessere della popolazione anziana, ma è anche uno snodo cruciale fra giovani generazioni e tecnologia. Proprio per questo l'arte non si è mai sottratta a un confronto col gioco e a una riflessione sulla sua corruzione in azzardo. In queste pagine vi presentiamo le opere dei 14 finalisti del premio.

Riflessione che viene arricchita da una raccolta di brani di autori da Mallarmé a Magrelli, da Dostoevskij a Pirandello – che con linguaggi diversi hanno svolto una critica seria e dura. Che cosa accade all'uomo perso nel labirinto dell'azzardo? Che cosa accade all'artista che riflette su ciò che racchiude, in nuce, il termine primo e ultimo del principio creativo? Mettere in dialogo le generazioni con un tema – e un problema – del nostro tempo è possibile riattivando le linee di una riflessione dal sapore antico. “La bussola va impazzita all'avventura”, scriveva Montale, “e il calcolo dei dadi più non torna”. Su questo calcolo mancato si innesta la riflessione artistica e, quando ci sa coinvolgere e toccare, allora davvero il suo compito è stato assolto. Buona lettura.

1.

A poco a poco, guardando, la febbre del giuoco prese anche me. I primi colpi mi andarono male. Poi cominciai a sentirmi come in uno stato d'ebbrezza estrosa curiosissima: agivo quasi automaticamente, per improvvise, incoscienti ispirazioni; puntavo, ogni volta, dopo gli altri, all'ultimo, là! e subito acquistavo la coscienza, la certezza che avrei vinto; e vincevo. Puntavo dapprima poco; poi, man mano, di più, di più, senza contare. Quella specie di lucida ebbrezza cresceva intanto in me, né s'intorbidava per qualche colpo fallito, perché mi pareva d'averlo quasi preveduto; anzi, qualche volta, dicevo tra me: «Ecco, questo lo perderò; debbo perderlo». Ero come elettrizzato. A un certo punto, ebbi l'ispirazione di arrischiare tutto, là e addio.

Pirandello, *Il fu Mattia Pascal*

Il popolo giuoca per quanto più ha denaro. Per quanto sia povero, trova sempre sei soldi, mezza lira, al sabato, da giuocare; ricorre a tutti gli espedienti, inventa, cerca, finisce per trovare. La sua massima miseria non consiste nel dire che non ha pranzato, consiste nel dire: Nun, m'aggio potuto jucà manco nu viglietto; chi ascolta, ne resta spaventato. Fra il venerdì sera e il sabato mattino, è tutto un agitarsi di gente che vuol giuocare e che non ha denaro; gli operai si fanno anticipare una giornata, le serve rubano orrendamente sulla spesa, i mendicanti nelle vie crescono smisuratamente dal venerdì al sabato, quello che si può ancora vendere, si vende, quello che si può impegnare, si impegna. Anzitutto vi sono i biglietti popolari da giuocare, quelli che si giuocano sempre, perché è una tradizione, perché è un obbligo, perché non se ne può fare a meno: l'ambo famoso, sei e ventidue; il terno famoso, cinque, ventotto, e ottantuno; il terno della Madonna, otto, tredici e ottantaquattro.

Matilde Serao, *Il ventre di Napoli*



Capaccio Alessio. La scultura rappresenta l'organo pulsante umano, il cuore, ucciso da una meteora con la forma di un grosso dado. La metafora evidente sta a indicare l'oppressione rappresentata dal gioco che finisce con l'ammorbare il giocatore e paralizzarne i sentimenti più profondi, lasciando a volte la consapevolezza del peso oggettivo che questa rappresenta.

2.

Si voltò e, con i palmi sudati, si aggrappò ai lati della macchina, stringendo le labbra. Il suo volto bruciava per la rabbia della frustrazione, mescolata alla febbre alta del giocatore che non sa giocare. «È di lei che mi frega» disse urlando. «Di questa macchina! Di questa dannata macchina. È disumano il modo in cui ti lascia vincere qualcosa e poi si riprende tutto indietro. Si prende gioco di te, ti riempie di lusinghe e di moine, ti succhia l'anima e poi...». Infilò con violenza un altro dollaro d'argento nella fessura, tirò giù la leva con entrambe le mani, poi restò a guardare le due prugne e il limone che si materializzavano sulle rotelle, seguite dal solito che soffocato, e dal silenzio. Nel suo mondo erano rimaste solo due cose: se stesso e la macchina.

Rod Serling, La febbre

Mi è parso che in realtà il calcolo significhi molto poco e comunque non abbia affatto tutta l'importanza che gli attribuiscono molti giocatori. Certi se ne stanno lì seduti davanti a dei pezzi di carta rigata, segnano tutti i colpi, li contano, ne deducono le probabilità, fanno i loro calcoli e alla fine puntano e perdono proprio come noi, semplici mortali che giochiamo senza calcolare niente.

Fëdor Dostoevskij, Il giocatore



De Stefano Chiara, Slot Disturbia. Una leva che gira a vuoto e non produce alcuna combinazione: una slot machine vuota, distorta, un giocattolo rotto, diventa quindi un riferimento a un ciclo infinito e fine a se stesso in cui la perdita di controllo è automatica e il senso ludico ha perso completamente la sua funzione primaria diventando ossessione.

3.

Mai giocare [...] con gente che non si conosce o in bische clandestine. Quasi sempre c'è il baro. Si riprese a vivere senza sapere di vivere. Né il gioco né la guerra ci erano serviti a qualche cosa. Tutto era passato su di noi, da una primavera all'altra, senza lasciarci un segno di salvezza o di speranza. Di tutti quei giocatori, di tutta quella gioventù, non ci fu nessuno, tranne i morti, a cui riuscisse il sogno di evadere dal paese, di andarne fuori in ogni senso eppure di non perderlo, come non si può perdere la memoria dei primi anni di vita.

Piero Chiara, *Il piatto piange*

Per tutta la sera le ho osservate, anzi le ho ammirate le mani di quel giocatore. Ma ciò che davvero mi stupì, anzi mi spaventò fu il loro ardore, la loro espressione grottescamente passionale e quel loro lottare a trattenersi a vicenda. Qui, un uomo condensava la sua strabordante passione nella punta delle dita per non esserne dilaniato. E adesso, nel secondo in cui la piccola sfera finì nella nicchia della roulette e il croupier gridò il numero, le sue mani si staccarono come animali colpiti da un'unica pallottola. Caddero all'unisono perché veramente erano morte. Caddero assumendo la forma della delusione, della paralisi fulminea, dello sfinimento mortale. Mai né prima né dopo ho visto mani che sapessero parlare in modo così esplicito.

Stefan Zweig, *Ventiquattr'ore nella vita di una donna*



Donadoni Manuela, *Paradise*. Composta da una valigia aperta, l'opera presenta al suo interno un disegno di una cartolina dipinta con un paradiso tropicale recante la scritta Paradise. Nella parte cava la valigia è colma di schede Gratta e Vinci perdenti mentre il colore esternamente è verde speranza. Il tutto ci rimanda a una partenza mai avvenuta, a un sogno irrealizzato, a un'illusione patologica e infranta da somme investite nel nulla, da sogni deboli di una vita apparentemente migliore e ormai abbandonata e perduta.

4.

È difficile credere seriamente al caso. Per il semplice fatto che una cosa accade, non può essere casuale. Sembrerebbe di poter affermare con tutta sicurezza, benché la dimostrazione di un tale asserto sia tutt'altro che agevole e forse impossibile, ma qualcuno ha inventato il caso e tutti i pensanti lo hanno accettato, anche coloro che rifiutano di accettarlo come ordinatore o disordinatore dell'universo lo ammettono poi implicitamente in ogni momento della loro giornata.

Tommaso Landolfi, Rien va

Vecchie cortigiane su consuete poltrone, pallide, le sopracciglia tinte, l'occhio lento e fatale, minuettano e dalle magre orecchie lasciano andare un tinnio di pietra e metallo; intorno a verdi tappeti volti senza labbra, le labbra senza colore, le bocche senza denti, e delle dita agitate da una febbre infernale, frugano la tasca vuota e il seno palpitante; sotto laidi soffitti una sfilata di luci fioche e di grandi lampade che gettano la loro luce sulla fronte tenebrosa di illustri poeti che vengono a spargere i loro sudori di sangue; ecco la nera scena che in sogno notturno io vidi svolgersi sotto il mio sguardo veggente. lo stesso, in un angolo dell'antro silenzioso, mi son visto appoggiato, freddo, muto, invidioso invidioso di questa gente di tenace passione, della funebre gioia di queste vecchie puttane, e di tutto quel mostrare, in mia presenza, l'uno il suo antico onore, l'altro la sua beltà! E il mio cuore ha temuto di invidiare quei poveracci in corsa con fervore sull'abisso spalancato, e che, ebbri del proprio sangue, preferiscono il dolore alla morte e l'inferno al niente!

Charles Baudelaire, Il gioco



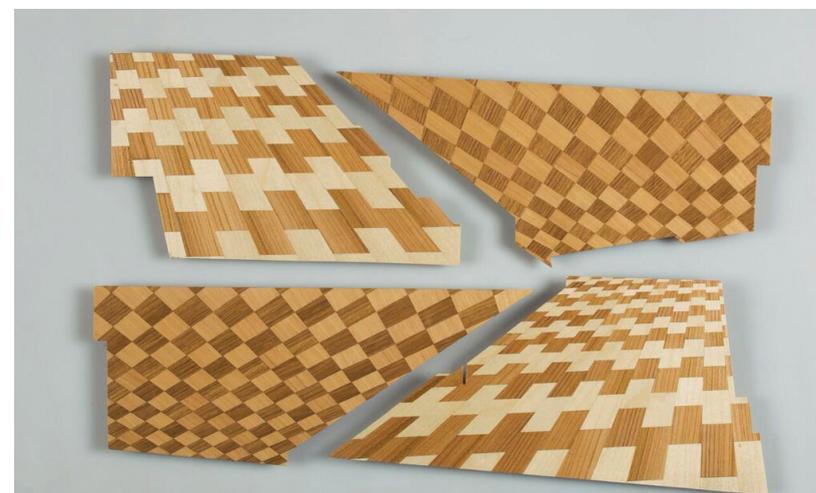
Giuntati Francesca. L'opera consiste in una sedia degli anni 50 a cui sono stati aggiunti due interventi in legno per completare la scultura: un'imbottitura a effetto vintage che simuli il consumo della sedia utilizzata nel tempo dal giocatore e un dado, eterno e immediato rimando al gioco. L'esito è sul confine tra arte e design limited-edition. Il giocatore è ormai assente, scomparso, annullato.

5.

L'azzardo

*La tombola, i due dadi,
le slot machines, il bingo,
la folla in muta attesa
del numero o dei frutti
allineati, spesa
di un pasto magico.
Sembrano veglie funebri
ruote d'orfanotrofio o di tortura
(e la speranza dura che è l'ultima
a morire). Gira il motore, ruota
la ruota delle ruote, ruota
del lotto o della roulette russa
(frutto dell'Asia, bussola,
e del remoto Oriente),
palla e tamburo
del Vero, testa
e croce del Niente,
rosso e nero.*

Valerio Magrelli, in "Esercizi di tipologia"



Goglio Roberta, Eterno Ritorno. La grafica dell'opera è presa dal Monopoli, storico gioco di sfondo capitalistico, qui declinato in tutte le sue accezioni negative, offre a quest'opera una dimensione complessa: un progetto articolato in cui anche i disegni sulle carte sono originali. I paralleli tra il gioco come divertimento e l'azzardo come trappola sono immediati e il concept dell'opera complesso e contemporaneo.

Bisesti Veronica, Spazi silenti. La rappresentazione di due stanze con prospettive diverse e oggetti perimetrali inesistenti, indaga ed evoca il vuoto e richiama il rapporto tra il giocatore e i beni di consumo. Le forme incrociate ne generano una terza quasi in cortocircuito, sia materiale che umano.

6.

La velocità era la cosa essenziale, la gioia di sedersi in macchina e precipitarsi avanti attraverso lo spazio. Divenne il bene primario, una fame da saziare ad ogni costo. Nulla attorno a lui per più di un momento, e poiché i momenti si susseguivano, era come se lui solo continuasse a esistere. Lui era il punto fermo in un vortice di cambiamenti, un corpo che restava in equilibrio, assolutamente immobile, mentre il mondo gli si gettava incontro e scompariva.

Paul Auster, La musica del caso

La scommessa è un mezzo per dare agli eventi il carattere dello choc e staccarli dai contesti dell'esperienza. Non a caso si scommette sull'esito di votazioni, sullo scoppio della guerra e così via. Gli eventi politici prendono allora facilmente la forma di avvenimenti al tavolo da gioco.

Walter Benjamin, Parigi capitale del XIX secolo

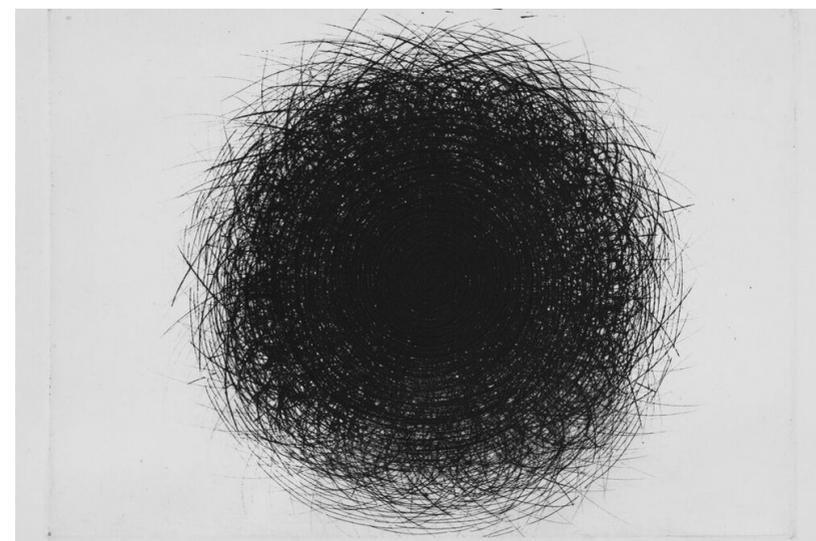


Passaro Elena, La Condanna. Opera che sfrutta le qualità del disegno per creare una forte immagine della mancanza di stabilità a cui può portare il gioco d'azzardo. Anche le radici dell'essere umano, rappresentate da due grandi alberi, perdono la loro solidità in prossimità del baratro oscuro emblema di una vita dedicata alla compulsione del gioco.

7.

Io sono un giocatore d'azzardo,
a volte vinco, a volte perdo,
sono come voi
o poco meno.
Sono nato di fianco al pozzo
e a tre alberi solitari come monache,
sono nato senza fanfare né levatrice.
Mi hanno dato questo nome per caso,
ho fatto parte di una famiglia
per caso,
ereditandone fattezze, caratteri
e malattie
Non è affatto dipeso da me quel che ero,
è stato un caso che fossi
maschio
Non è dipesa da me la mia vita.

Mahmud Darwish, Il giocatore d'azzardo



Barbara Rodriguez Labirinto Ludopatico. Scultura polimerica che consiste in un labirinto di legno con al centro una piccola donna di plastica, racchiuso in una scatola protettiva che ad occorrenza può funzionare come piedistallo. I colori utilizzati sono il rosso e il nero, non solo della roulette, ma agli antipodi per riferimento simbolico: il rosso del labirinto, avvolgente e passionale, il nero della scatola. Il labirinto è stato concepito con un ingresso e un'uscita per lasciare spazio alla speranza.

Campana Carmen, Vortice. Una ricerca dei gruppi Abele, Libera e Auser svela come in Italia un anziano su tre presenti problemi di gioco patologico, individuando come principale causa il crescente isolamento sociale di cui soffrono gli over 65. Quest'opera esprime esattamente quel buco nero in cui si rischia di cadere.

8.

Isterismo ad alta velocità, giorno per giorno, minuto per minuto. I cittadini dei paesi liberi non devono temere la patologia dello stato. Siamo noi stessi a creare la nostra frenesia, i nostri sconvolgimenti di massa, incalzati da macchine pensanti sulle quali non abbiamo un'autorità definitiva. La frenesia passa quasi sempre inosservata. È semplicemente il nostro stile di vita.

Don DeLillo, Cosmopolis

Se sai di non valere nulla, solo un gioco d'azzardo con la morte riesce a soddisfare la tua vanità.

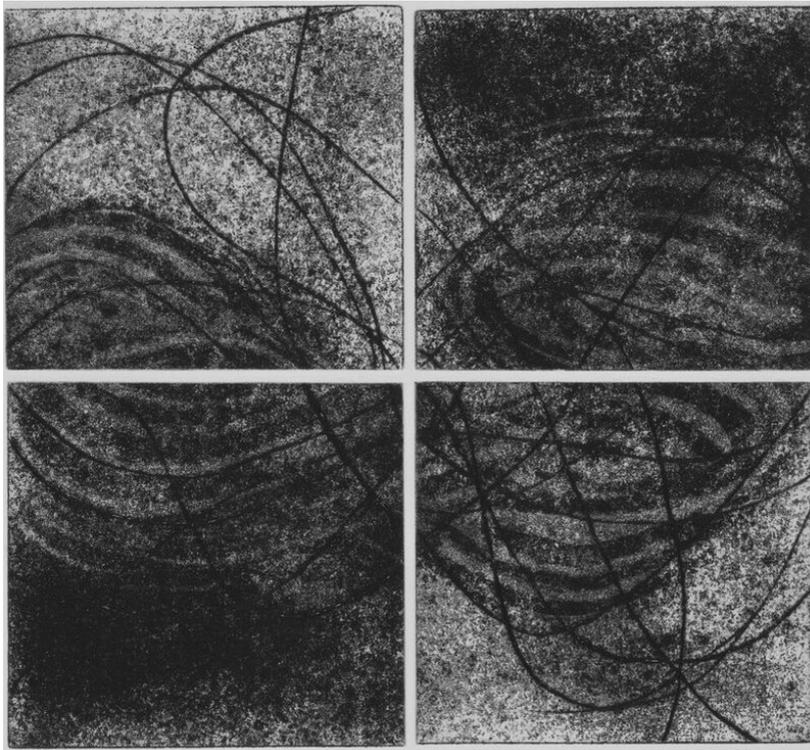
Don DeLillo, L'angelo Esmeralda

Azzardo e usura generano continui fallimenti, non solo economici, ma anche famigliari e esistenziali. Si lotti con tutte le forze per sconfiggerli.

Papa Francesco, 11 gennaio 2016



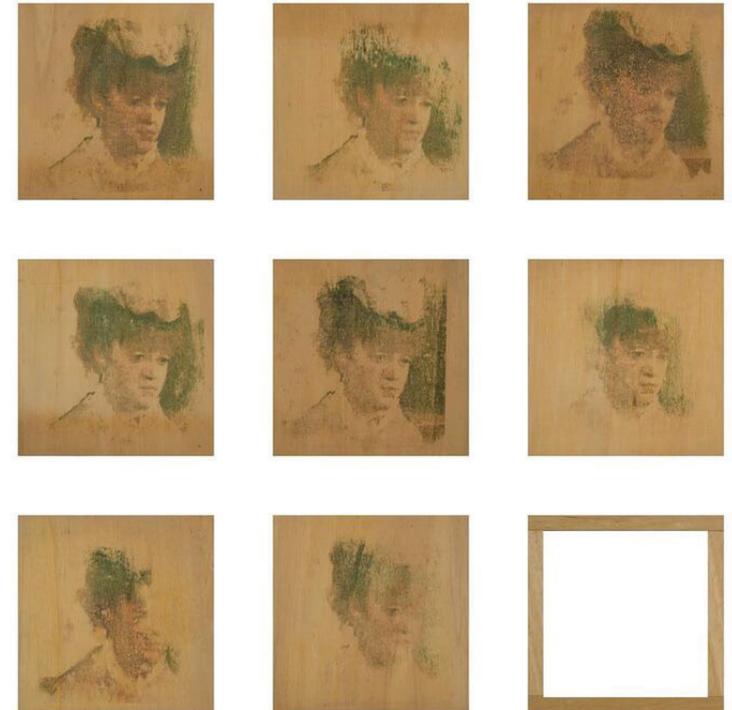
Violante Variale, My Baby. La provocazione è una scelta puntuale con l'intento di sottolineare la pericolosa devianza a cui un soggetto affetto dal gioco può giungere, specialmente se appartenenti alle fasce più deboli come, in questo caso, una signora anziana.



Dariento Annamaria, Let me go home (a pag. 44 in alto). *Il progetto, realizzato mixando tecniche come illustrazione, pittura a china, collage e tridimensionalità, vuole rimandare a un'idea di casa che, per effetto del gioco compulsivo, si perde: viene rievocato da carte da gioco ed elementi naturali un mondo collassato, contemplabile come un ricordo in una scatola trasparente.caso, una signora anziana.*

Di Fenza Martina, Play (a pag. 44). *I materiali utilizzati per questa opera sono il legno, la foglia d'ora, la carta e una pillola. Un' allegoria in cui il gioco viene accostato alle modalità della droga, anche se non dipende dall'assunzione di sostanze esterne. La pillola dorata richiama l'illusione del giocatore per un qualcosa di luccicante ed è stata posizionata su un tappeto verde di evidente richiamo del tavolo da gioco tradizionale.*

Bigliardo Elisa. *La scelta tematica è quella del groviglio, associato al pensiero in cui un giocatore compulsivo resta incastrato. Il pensiero diventa azione e si creano cause ed effetti complessi da gestire: il tutto si realizza sul piano formale in oscurità e incastro. che se*



Marchiò Viviana, Assenza. L'artista riprende un'opera pittorica di Degas intitolata L'Assenzio, dove è rappresentata l'assuefazione data da questa sostanza, ne estrapola il volto della protagonista e cerca di reiterarne la rappresentazione suddividendo in nove tavole in cui la definizione dei lineamenti è sempre più sbiadita fino a sparire completamente. Un lavoro di riutilizzo di un'iconografia del passato per ricontestualizzarla nella contemporanea patologia del gioco.



LE VIGNETTE DI “NON CHIAMIAMOLO GIOCO”

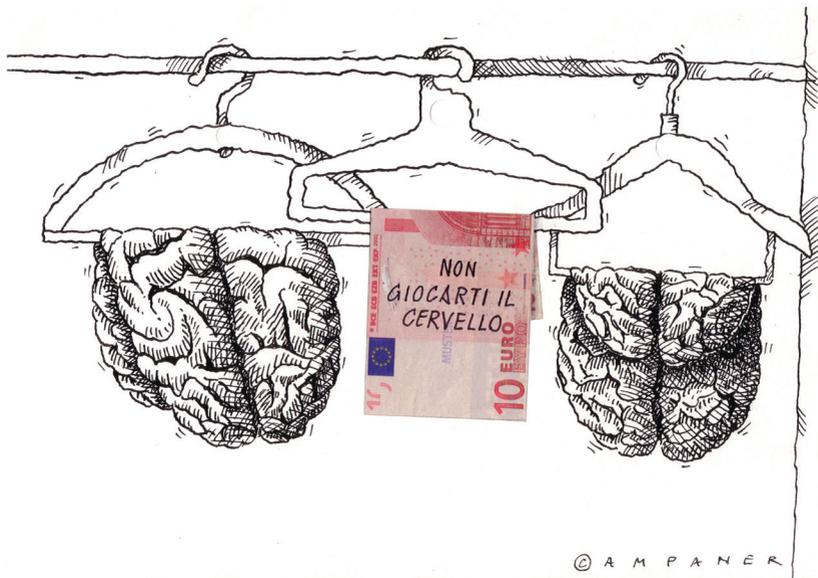
Azzardo: *non chiamiamolo gioco*, è una mostra di immagini pungenti e umoristiche che gira l'Italia da oltre un anno. L'obiettivo è chiaro e semplice: **educare ed informare** per contrastare la diffusione e l'impatto del gioco d'azzardo.

L'iniziativa, promossa da Fondazione Exodus Onlus, Casa del Giovane di Pavia, Movimento No Slot, Magazine Vita, Associazione Uni-Lab Svolta Studenti e ANCI Lombardia, è realizzata grazie alla collaborazione di **36 vignettisti** che affrontano il tema da angolazioni diverse, utilizzando l'ironia come strumento per promuovere un cambiamento culturale indispensabile.

A questo progetto contribuisce anche il Gruppo Unipol, impegnato a fornire informazioni trasparenti, complete e tempestive sul rischio da gioco d'azzardo, con un obiettivo intimamente connesso con la dimensione professionale e culturale del mondo assicurativo e bancario: contenere il rischio, evitarlo e gestirlo piuttosto che subirlo.

La mostra “Azzardo: non chiamiamolo gioco”, di cui nelle pagine che seguono potete vedere qualche vignetta, può essere richiesta gratuitamente.

Per maggiori informazioni: www.vignettenoslot.it



COSTITUZIONE ITALIANA (ART. 1, COMMA 1)

L'ITALIA E' UNA
REPUBBLICA DEMOCRATICA
FONDATA SUL

Gratta
e Vinci!



MA COSA CI TROVANO
NELLE SLOT MACHINE ?

TUTTO... TRANNE
I SOLDI



Progetto e realizzazione editoriale
a cura di Vita S.p.A
testi di Marco Dotti
grafica di Matteo Riva