

RIFIUTATI DALLA SORTE E DAGLI UOMINI

**ASSOCIAZIONE LABORATORIO DELLA FABULA  
CHIENS DE VELOURS**

presentano

**RIFIUTATI DALLA SORTE  
E DAGLI UOMINI**

un film di

**VIERI BRINI - EMANUELE POLICANTE**

prodotto da

**CHIENS  
DE VELOURS**



con il sostegno di



**UFFICIO STAMPA**

Giulia Gaiato  
Mobile: +39 346 5606493  
Email: [gaiatogiulia@gmail.com](mailto:gaiatogiulia@gmail.com)

**CONTATTI PRODUZIONE**

Chiens de Velours  
Mobile: +39 3495456726 / +39 3334509812  
Email: [chiensdevelours@gmail.com](mailto:chiensdevelours@gmail.com)

Facebook: <https://www.facebook.com/rifiutatidallasortedagliuomini>

Sito internet: <http://rifiutatidallasortedagliuomini.com/>

crediti non contrattuali

“Nonostante la recessione economica, il mercato del gioco d'azzardo è arrivato a toccare la cifra di 80 miliardi di euro.”

“Oltre il 50% delle entrate arriva dalle slot digitali:  
le Newslot che sono 380 mila unità  
e le Vlt (videolottery) che sono 45 mila circa”

“Regine del comparto le slot hanno accesso ovunque:  
bar, caffè, ristoranti, fast-food, osterie, trattorie, sale giochi, tabaccherie, alberghi, circoli privati,  
stabilimenti balneari, agenzie di raccolta delle scommesse ippiche e sportive”

“I giocatori problematici sono tra le 767.318 e le 2.295.913 persone  
(1,27% e il 3,8 % della popolazione)  
I giocatori d'azzardo patologici oscillano tra le 300 mila e il milione e mezzo  
(0,5% e il 2,2 della popolazione)”

Fonti:

AAMMS – Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, Dati ufficiali sulla raccolta giochi.

Italian Journal on Addiction Rivista Bimestrale online sulle dipendenze Volume 2, Numero 3-4, 2012.

## scheda tecnica

regia	<b>Vieri BRINI, Emanuele POLICANTE</b>
soggetto e trattamento	<b>Vieri BRINI, Emanuele POLICANTE</b>
editing e post produzione	<b>Alessandro ZORIO</b>
audio e colonna sonora	<b>PLUS (Minus&amp;Plus)</b>
seconda camera	<b>Alessandro ZORIO Damiano ANDREOTTI</b>
responsabile scientifico	<b>Mauro CROCE</b>
prodotto da	<b>Vieri BRINI, Emanuele POLICANTE per <i>Chiens de Velours</i></b>
produttore esecutivo	<b>Gino ABRIGO per <i>Associazione Laboratorio della Fabula</i></b>
con il sostegno di	<b>PIEMONTE DOC FILM FUND - FONDO REGIONALE PER IL DOCUMENTARIO FILM COMMISSION TORINO PIEMONTE REGIONE PIEMONTE</b>
con interventi di	<b>Maurizio FIASCO Mauro CROCE Diego RIZZUTO Paolo CANOVA E. - EX GIOCATORE PATOLOGICO Annamaria QUINTERNO Luca BOSCHIROLI Marco MARTINO Loretta NAPOLEONI Carlotta ZAVATTIERO</b>
ufficio stampa	<b>Giulia GAIATO</b>
anno di produzione	<b>2014</b>
durata	<b>70'</b>
formato riprese	<b>HD</b>

Il mercato delle Newslot ha modificato in un percorso senza ritorno l'approccio al gioco d'azzardo: dal Casinò al bar sotto casa. Le conseguenze non si sono fatte attendere, solo nell'ultimo anno i ricoverati in strutture di recupero sono migliaia. Tutti rientrano sotto una semplice sigla: Gap, sindrome da gioco d'azzardo patologico.

Un fenomeno che non coinvolge soltanto i giocatori, ma tutte le relazioni sociali ad essi collegate: mogli, mariti, figli, parenti e amici. Un incubo, uno squallido reality che crea povertà e intacca profondamente le abitudini sociali. Le responsabilità sono molte. Dallo Stato che per incrementare le entrate ha legalizzato le Newslot e ne ha favorito la diffusione, ai proprietari dei bar e dei locali dedicati, che spesso fingono di non sapere e spingono i clienti verso il fallimento.

Questo ingranaggio che di anno in anno sta distruggendo vite e attività diventa difficilissimo da fermare. Ora il gioco lo si trova a portata di mano sotto casa, al bar, in tabaccheria, in edicola, e a portata di click, dentro casa, grazie alla legalizzazione del gioco on-line.

Le vincite sono immediate. La possibilità di perdere grosse somme di denaro in pochissimo tempo pure.

Oltre alla modalità di gioco a cambiare è la tipologia del giocatore, l'azzardo si è diffuso in maniera orizzontale abbracciando nuove fasce di fruitori: dai giovanissimi (nonostante il divieto a 18 anni) agli anziani, dalle casalinghe ai padri di famiglia.

Nessuno può interdire, né vietare l'accesso a chi vuole giocare alle Newslot. L'effetto di questa diffusione smodata di apparecchi, contemporanea alla nascita di una fitta rete di veri e propri mini-casinò in franchising, ha intaccato profondamente il tessuto socio-culturale italiano erodendo, giorno per giorno, patrimonio e rapporti umani.

Che costi sociali ha una legalizzazione indiscriminata del gioco d'azzardo?

Come e dove l'esigenza dello Stato di fare cassa si tramuta in un boomerang che colpisce in modo arbitrario qualunque cittadino?

Che futuro può avere una Nazione di giocatori incalliti?

## note di regia

L'interesse per il gioco d'azzardo, e le sue complicazioni socio-economiche, si è materializzato in un'immagine una mattina di alcuni anni fa, quando in un bar abbiamo osservato un uomo che, nella mezz'ora in cui siamo stati seduti al nostro tavolino, aveva bruciato una quantità considerevole di soldi nella Newslot davanti alla quale si era pietrificato per tutto il tempo dal suo ingresso nel locale.

Con un primo lavoro di ricerca abbiamo scoperto un mondo tanto visibile quanto nascosto: la liberalizzazione delle “macchinette” a metà degli Novanta aveva sviluppato dei fenomeni assolutamente inediti nel panorama sociologico italiano. I bar da luoghi sociali stavano diventando dei piccoli casinò, con una parte della clientela che, completamente alienata da ciò che gli stava intorno, non partecipava alla vita collettiva ma dedicava tutto il tempo libero, e non solo, alla Newslot installata nel locale.

Il passaggio successivo è stato quello di incontrare Mauro Croce, uno dei massimi esperti sulla dipendenza legata al gioco, che in Italia è considerata malattia solo dal 2013.

Mauro ci ha aperto ulteriormente la prospettiva e ci ha seguito lungo tutto il percorso intrapreso, condividendo con noi dati e contatti.

In questi anni di lavoro abbiamo costruito una rete che ci ha permesso di leggere il fenomeno al di là degli episodi più eclatanti arrivati alla ribalta mediatica per concentrarci sul rapporto fra gioco e vita quotidiana: ed è proprio lì che si nasconde il vero cuore del problema e molto probabilmente la sua soluzione. Solo un'azione consapevole, sia individuale che collettiva, di prevenzione e di attenzione può sinceramente azzerare la pressione che il mercato del gioco sta compiendo ai danni di tantissime persone e più in generale alla qualità della vita di tutta la popolazione italiana.

**Vieri BRINI**  
**Emanuele POLICANTE**

---

## appunti sul gioco d'azzardo in Italia

Il problema del gioco d'azzardo diffuso in Italia si affaccia nei primi anni '90 con l'arrivo delle cosiddette "macchinette" nei bar che, come premi, distribuiscono buoni d'acquisto da spendere nel locale dove sono ospitate e, come descrive bene il sociologo **Maurizio Fiasco**: *"Si è passati dal gioco d'azzardo tradizionale al gioco d'azzardo industriale di massa nell'arco di un ventennio: la prima fase è iniziata nei primi anni '90, dove sul gioco si è costruita una politica fiscale rivolta ad incrementare le entrate erariali dello Stato, prelevando, ovviamente, di più sugli strati sociali più bassi, perché a partecipare al gioco erano soprattutto gli strati sociali meno dotati di reddito. Questa fase comincia ad esaurirsi nel 2002 quando vengono introdotte le Newslot: 350.000 installazioni di macchine da gioco sistemate nei luoghi della quotidianità, sotto casa, nei bar, nelle mense aziendali e poi successivamente in locali a esse dedicate. La missione non è più quella di aumentare le entrate erariali, ma di costruire l'economia dei giochi, quindi aprire uno spazio di mercato rinunciando ad una parte importante delle entrate tributarie a favore dell'arruolamento di massa, delle persone di ogni età e condizione sociale, con prevalenza degli strati più bassi"*.

Diventato fenomeno di massa, il gioco legalizzato inizia a distorcere completamente la percezione comune dell'azzardo. L'Italia diventa in breve tempo un popolo di "giocatori e di vincitori", come sottolineano le numerose scritte che accolgono i clienti nei bar e nelle ricevitorie come: "Qui vinti 10.000€!", "Acquistato in questa tabaccheria il tagliando vincente della lotteria di Capodanno", "Vinti qui 5.000.000 di euro".

In realtà le percentuali di vincita sono molto basse. **Diego Rizzuto** e **Paolo Canova** rispettivamente matematico e fisico, ideatori del progetto *"Fate il nostro gioco"* - una campagna di informazione sulla matematica del gioco d'azzardo - spiegano perfettamente il meccanismo che altera la reale percezione del gioco: *"I media ce li fanno vedere, fanno notizia, memorizziamo quelli che vincono ma non abbiamo idea di quanti sono quelli che perdono. Quelli che vincono ci vengono subito in mente: articolo di giornale, messaggio sulla vetrina della tabaccheria, ecc... quelli che perdono non li vediamo, non farebbe nessuna notizia sulla vetrina di una tabaccheria la scritta 'Qui persi 300 milioni di euro' e infatti, in un anno in Italia sono stati venduti 2 miliardi e 200 milioni di Gratta&Vinci per far vincere quelle persone che abbiamo tutti in mente"*.

Il gioco d'azzardo porta con sé da sempre la piaga della dipendenza, va da sì che con lo sviluppo di un mercato così enorme i giocatori potenzialmente dipendenti sono venuti a contatto diretto con l'azzardo sotto casa. Un fenomeno preoccupante, se si tiene a mente che molti dei giocatori sopra citati non sono mai entrati prima di allora in un casinò.

L'osservatorio sulle dipendenze calcola che i giocatori problematici siano tra le 767.318 e le 2.295.913 unità, tra l'1,27% e il 3,8% della popolazione mentre i giocatori d'azzardo patologici oscillano tra le 300 mila e il milione e mezzo, tra lo 0,5% e il 2,2% della popolazione. Numeri destinati a salire ancora come dimostrano le segnalazioni delle Asl territoriali e dei gruppi di mutuo aiuto.

**Mauro Croce**, psicologo e psicoterapeuta, uno dei massimi esperti in materia, rileva che la dipendenza da gioco ha le stesse caratteristiche delle dipendenze da sostanza: *“Una cosa curiosa, straordinaria e inquietante allo stesso tempo che abbiamo osservato è come nelle dipendenze non da sostanze, e nello specifico nel gioco, si creino dei fenomeni tipici delle dipendenze da sostanze. Uno di questi fenomeni è la tolleranza che è l'effetto farmacologico legato a sostanze oppiacee come l'eroina e la morfina, per cui la necessità di aumentare le dosi per ottenere gli stessi effetti: se io oggi consumo per la prima volta una di queste sostanze, e continuerò per un certo periodo a consumarle, è noto che dovrò aumentare le dosi per ottenere gli stessi effetti. L'elemento sconcertante è che lo stesso fenomeno avviene per il gioco: più giocherò meno avrò le stesse emozioni, quindi la necessità di aumentare il dosaggio di sostanza, il dosaggio di gioco, per ottenere gli stessi effetti, per ottenere la stessa eccitazione, la stessa emozione”*.

L'alienazione del giocatore patologico è caratterizzata da diverse conseguenze: la prima è di carattere psicofisico. **E.**, ex giocatore patologico, così racconta la sua vita da giocatore: *“La mia giornata era scandita dal gioco e, ahimè, dal lavoro, nel senso che io uscivo dal lavoro a volte alle 14, in pausa pranzo, a volte alle 17 o alle 18 e la prima cosa che facevo era andare a giocare, restando lì fino a che il locale era aperto. Tutto il mio tempo libero era dedicato al gioco, non c'erano pause, neanche per mangiare. Tutta la mia vita era scandita dal gioco”*.

La seconda conseguenza riguarda la sfera familiare e sociale, e il racconto di **Annamaria Quinterno**, ex-moglie di un giocatore, non lascia spazio a fraintendimenti: *“La cosa più pesante non era fare i conti e stabilire quello che mi serviva, per poi decidere come utilizzare le risorse che riuscivo a salvare, la cosa più pesante era fronteggiare quotidianamente la richiesta di denaro. La richiesta partiva con una cifra elevata, allora erano le 50 mila lire, 30 mila lire, oggi sarebbero sui 50 euro. E io non volevo darli a mio marito, cercavo di non darglieli ma lui li voleva e li chiedeva ancora. Alla fine mi sono accorta che mi bastava dargli una banconota da 5 euro per farlo smettere e con quei 5 euro lui partiva e andava a giocare. Proprio per togliermelo di torno: io con 5 euro lo allontanavo perché comunque quella banconota da 5 euro era ai suoi occhi appetibile come fosse stata una da 50 euro, non c'era differenza per lui, perciò io alle volte riuscivo a farla franca con un 5 euro che lui prendeva e andava a giocare e duravano finché duravano”*.

Il gioco, nel micro come nel macro, erode patrimoni e anche buona parte del tessuto urbano. Dove c'erano cinema, teatri o semplici negozi, sempre più spesso nascono punti scommesse e sale giochi: luoghi bui a socialità zero. Ma gli stessi bar che hanno al loro interno le Newslot non sono più luoghi di convivialità. La solitudine del giocatore viene tratteggiata dalla giornalista **Carlotta Zavattiero**, autrice de *“Lo stato bisca”* primo libro-inchiesta sul fenomeno del gioco in Italia: *“Sappiamo bene che l'Italia non è fatta di grandi metropoli, ci sono anche quelle, ma molta Italia significa province dove per i giovani non c'è nulla. Quindi il giovane che non ha nulla va al bar, dove c'è la slot-machine, e dice: ma si facciamoci una partitina. Quindi è il contesto ambientale che favorisce, non c'è nemmeno bisogno di pubblicità, è talmente povera l'offerta culturale presente in tante province italiane che la slot machine diventa quasi un faro”*.

Il **mercato del gioco**, che muove cifre spaventose essendo **la terza industria italiana** e avendo una filiera molto corta, non poteva non attirare gli appetiti della criminalità organizzata. **Loretta Napoleoni**, economista di fama internazionale, mette bene a fuoco i meccanismi dietro il riciclaggio di denaro: *“Il problema fondamentale della crescita dell'azzardo non è tanto il debito quanto il riciclaggio, si ricicla tantissimo attraverso l'azzardo, quindi una parte di questo debito poi non viene mai richiesto perché fa parte del processo di riciclaggio. Io penso che l'elemento preoccupante sia proprio questo: principalmente si gioca con contante, anche nei casinò, quindi è facile riciclare denaro sporco. Più si allarga l'orizzonte del gioco, più diventa legalizzato, più si aprono nuove strade al gioco, più diventa facile per il crimine organizzato, che poi tra l'altro controlla quasi tutto l'azzardo non legale, riciclare attraverso questo sistema”*.

Il gioco d'azzardo non può essere liquidato semplicemente come un fatto economico e sociale ma va visto con uno sguardo più ampio, come specchio e forma del presente, come precisa **Mauro Croce**: *“Possiamo definire il gioco d'azzardo, similmente ad altre forme di dipendenza non da sostanze, come una patologia assolutamente e perfettamente sintonica e coerente col modello di società che stiamo vivendo”*. Lettura a cui contribuisce anche **Loretta Napoleoni**: *“Attualmente è sempre più diffuso un atteggiamento culturale che non solo accetta l'azzardo come un comportamento normale, ma che vede nel rischio dell'azzardo una caratteristica positiva dell'uomo alpha”*.

---

## I registi – **VIERI BRINI, EMANUELE POLICANTE**

**Vieri BRINI** e **Emanuele POLICANTE**, registi e sceneggiatori, sono nati rispettivamente il 1979 a Gattinara (Vercelli) e 1978 a Biella. Hanno diretto cortometraggi e documentari, presentati in numerosi festival nazionali ed internazionali tra i quali: Torino Film Festival (2007 e 2008), Festival del Cinema Italiano di Istanbul (2009), Festival du Court Metrage de Brest (2009), Festival del Corto La 25a Ora La7 (2007 e 2010), Med Film Festival (2009), Corto in Bra (2010), Est Film Festival (2010), Visionaria Film Fest (2010), Filmmakers al Chiostro (2009 e 2010), Short Stories - Coming Soon TV (2012).

### Filmografia comune:

<i>Rifiutati dalla sorte a dagli uomini</i>	documentario, 70' (2014)
<i>Il punto cieco</i>	cortometraggio, 12' (2011)
<i>Sguardi Altrove</i>	cortometraggio, 24' (2010)
<i>E l'amore vero male</i>	cortometraggio, 12' (2009)
<i>Nostalgico Avvenire</i>	cortometraggio, 14' (2008)
<i>Mantra d'attesa</i>	cortometraggio, 7' (2007)