

Nel cuore della ricca e alacre Lombardia, Pavia è considerata “la capitale italiana delle slot machine”. Qui la crisi colpisce duro: emergenza casa, emergenza lavoro, emergenza ‘ndrangheta ed emergenza slot. E se si trattasse soltanto di aspetti diversi del declino?

Quattro trentenni, un po’ per esperimento, un po’ per attivismo, decidono di occuparsi della questione usando gli strumenti e i linguaggi dei social network e delle lotte giovanili. Due di loro sono informatici e creano un sito, SenzaSlot.it, per fare una mappatura “dal basso” di tutti i bar d’Italia senza macchinette mangiasoldi. In pochi mesi ricevono 1500 segnalazioni da ogni provincia del Paese.

Nel blog di SenzaSlot.it si ragiona su cosa c’è dietro al gioco, su quali sono gli interessi che muovono la grande macchina “mangiauomini” e si dice chiaro e forte che l’azzardo non è un gioco, ma una schiavitù che colpisce soprattutto i più deboli. Nel giro di pochi mesi, SenzaSlot.it diventa un curioso fenomeno mediatico. Compare su giornali nazionali, radio, televisioni. A Pavia suscita la formazione di un fronte variegato che lo scorso 18 maggio è sfociata in una manifestazione nazionale di protesta. In Italia contribuisce a fare rete tra chi si dà da fare sul tema della lotta contro il gioco d’azzardo (alcuni esempi tra i tanti: Libera, la comunità di S. Benedetto al Porto di Genova, il Nuovo Cinema Palazzo a Roma).

La lobby dell’azzardo legalizzato prende le contromisure e presenta un esposto che sembra accusare il Collettivo di essere nientetepopodimenché... una banda di terroristi!

La risposta del Collettivo è questo libro: *Vivere senza slot. Storie sul gioco d’azzardo tra ossessione e resistenza*. Al confine tra narrativa e giornalismo d’inchiesta, il libro affianca agli eloquenti dati sul dilagare incontrollato del fenomeno storie significative: dal giocatore d’azzardo compulsivo che lotta per smettere al barista messo sotto scacco dalle concessionarie di slot machine, dallo psicoterapeuta che combatte contro l’azzardo patologico all’installatore che, pur vivendo di questo business, vorrebbe poter tornare a installare flipper e videogame.

Un libro in cui si affrontano argomenti come il declino del Nord, sempre di più preda degli interessi economici della criminalità organizzata; il dramma dei giocatori patologici e di quelli cosiddetti “normali”; l’ipocrisia della comunicazione propagandistica dietro la quale si nascondono gli interessi di potenti lobby; l’azione dei mass media di fronte a un piccolo gruppo di controinformazione; i social network come terreno di battaglia politica.

Oltre a ripercorrere la storia curiosa dei primi mesi del Collettivo, nel libro entrano molte voci: quelle di vari gruppi no slot, quelle di psicologi come Mauro Croce e Claudio Dalpiaz, quelle di esperti di gioco e videogioco come Beniamino Sidoti, Paolo Pedercini di Molleindustria e Ivan Venturi, quelle di attivisti antimafia e della sinistra a cui viene data la parola negli interludi tra i capitoli. Il risultato è un esperimento riuscito di scrittura collettiva che combina registri e forme diverse (il racconto, l’intervista, lo scambio di email e chat, il saggio) e finisce per usare il gioco d’azzardo come pretesto per gettare uno “sguardo obliquo” sulla nostra società. E, magari, provare a cambiarla.