



## MISTER JACKPOT

# GUIDA ALLA STRUTTURA DELLO SPETTACOLO

*di Tom Corradini*

### 1. INTRODUZIONE

Questa breve guida illustra gli argomenti trattati all'interno dello spettacolo teatrale *MISTER JACKPOT* e la sua struttura drammaturgica, onde potere ricavare riferimenti didattici che siano di aiuto nello stimolare una discussione in classe con gli studenti. Dato che non si tratta di un testo strettamente scientifico in questo documento useremo espressioni quali *dipendenza dal gioco d'azzardo*, *gioco d'azzardo compulsivo*, *ludopatia* per indicare lo stesso termine.

L'obiettivo principale nello scrivere la messa in scena di Mister Jackpot è stato quello di creare **l'immedesimazione del pubblico con il protagonista della storia**, suscitando all'interno dello spettatore, **le stesse emozioni che prova un giocatore compulsivo nella sua parabola di discesa verso la dipendenza dal gioco**.

È bene tenere presente fin dall'inizio questo aspetto nell'esaminare la struttura drammaturgica di Mister Jackpot. Come in altri campi di creazione artistica (musica, cinematografia, ecc.) l'arte di raccontare una storia si è evoluta notevolmente. Nel corso di questi ultimi decenni si è arrivati a esplorare il tipo di reazioni biochimiche e neurologiche, ed in cascata emotive, scatenate da determinate forme narrative. Le moderne tecniche pubblicitarie per esempio sfruttano questi strumenti per creare "fidelizzazione" e "interesse" nei consumatori.

La pubblicità e il gioco (senza per questo criminalizzare né l'uno né l'altro) fanno leva su processi cognitivi ed emotivi prevalentemente non consapevoli e quindi non soggetti ad una elaborazione critica che facilitano risposte di tipo automatico.

Il passaggio da un interesse passeggero e momentaneo a una vera e propria dipendenza dal gioco d'azzardo è frutto di un insieme di fattori correlati tra loro in modo diverso per ciascun individuo.<sup>1</sup>

Nel caso di Mister Jackpot questi fattori, nella narrazione, sono formati da un mix di ingredienti quali una madre iperprotettiva, un padre aggressivo e autoritario, un momento di difficoltà economica causato da un incidente stradale (l'aver investito un ciclista), la fine di un legame sentimentale, e per ultimo il facile accesso al gioco d'azzardo. Avremmo potuto illustrare altre innumerevoli situazioni personali legate a casi reali di dipendenza da gioco quali un passato di abuso fisico ed emotivo (soprattutto per le donne) o pluridipendenze (consumo di droghe). Tuttavia, l'intenzione era quella di mostrare come la persona affetta da ludopatia sia spesso una persona apparentemente "normale". L'aver preso come riferimento nella narrazione un caso estremo avrebbe allontanato il pubblico dal protagonista, mentre come detto sopra l'effetto voluto era proprio di accompagnare il pubblico all'interno del suo viaggio emotivo.

Infine, è necessario sottolineare che nello spettacolo si è volutamente centrata l'attenzione sulla **'Slot Machine'**. Oggigiorno esistono ormai molteplici occasioni individuali di gioco d'azzardo, dai gratta e vinci al gioco online. Tuttavia, i dati relativi all'Italia (e anche alla Gran Bretagna dove il gioco d'azzardo compulsivo è studiato da anni) indicano che le slot macchine sono uno dei maggiori trigger verso la dipendenza da parte delle persone dedite al gioco compulsivo. Esaminare il perché la slot machine o la *macchina da gioco* (le slot si sono evolute tecnologicamente fino ad offrire una varietà di esperienze di gioco) siano le principali fonti di attrazione per il giocatore compulsivo esula dall'obiettivo di questo documento.

In ogni caso, vale la pena sottolineare come la slot machine dal punto di vista narrativo abbia qualcosa di particolarmente attraente: i colori, i suoni, persino la possibilità di potere parlare (e chissà quali sviluppi porterà l'intelligenza artificiale in futuro) la rendono in un

<sup>1</sup> Alcuni di questi fattori sono: accessibilità dell'offerta del gioco d'azzardo, caratteristiche dei giochi, caratteristiche di personalità e modi di fronteggiare le situazioni, precoci esperienze di gioco, influenza della famiglia e degli amici, reazione della società e comunità al gioco d'azzardo, essere coinvolti in altri consumi pericolosi, stress e traumi, vincite al gioco d'azzardo, eventi di vita.

certo modo un “personaggio”. È risaputo che alcuni giocatori compulsivi sviluppano un attaccamento quasi morboso alla propria slot: arrivando a parlarci, sgridarla e rimproverarla e questo aspetto la rendeva automaticamente un co-protagonista della storia.

Mister Jackpot “personalizza” lentamente nel corso di due anni - l'arco di tempo coperto dalla narrazione - la sua slot machine. Si instaura una relazione di attaccamento quasi erotica in un dualismo uomo-donna (dove la slot ha il ruolo della donna) che lo porta ad ignorare ogni altro tipo di rapporto. È una specie di amore tossico che porta il protagonista all'isolamento e lo fa scivolare verso l'inferno del gioco compulsivo.

---

## 2. STRUTTURA DRAMMATURGICA

A grandi linee lo spettacolo è diviso nei seguenti blocchi:

a) **Stimolazione neurologica del pubblico attraverso lo storytelling<sup>2</sup>** di sostanze legate al meccanismo del **piacere** (*dopamina, serotonina, adrenalina*) e del bonding (*ossitocina*). La funzione del primo monologo comico è quella di fare rivivere nello spettatore le emozioni del primo incontro con l'esperienza del gioco (non è un intento dichiarato esplicitamente e verrà spiegato alla fine dello spettacolo ) e di illustrare in forma comica la biochimica delle emozioni<sup>3</sup>. Il tema del monologo è il tabagismo e l'alcool legato alla figura carismatica di James Bond.

Utilizzando un linguaggio pubblicitario, il *brand* James Bond è un sinonimo di sesso, lusso, successo, macchine veloci e aggressività non repressa. Bond è un simbolo a cui fanno riferimento ancora oggi, indirettamente, molte campagne pubblicitarie legate al gioco d'azzardo. Pur trattandosi principalmente di un mito materialista rivolto a un universo maschile vale la pena concentrarsi sull'enorme influenza che ha avuto nel corso di decenni in campo pubblicitario, accompagnando fino ai primi anni 80 il marketing di note marche di sigarette (Camel, Marlboro) e ancora oggi bevande alcoliche. Basti pensare

---

<sup>2</sup> L'esperienza di stimolazione tramite storytelling prende spunto da un seminario sul tema tenuto da David JP Phillips ([www.davidjpphillips.com](http://www.davidjpphillips.com)) coach in tecniche moderne di presentazione.

<sup>3</sup> Le risposte biochimiche correlate all'emozione sono in verità più complesse e coinvolgono vari sistemi neurorecettoriali che a loro volta si avvalgono di diversi neuromediatrici anche se prevale una componente sugli altri. In questo senso non c'è una diretta e provata corrispondenza tra un'azione e l'aumento di un solo particolare ormone o neuromediatore.

che per il film Skyfall (2012) la Heineken ha pagato una somma mai rivelata, che alcuni media hanno reputato essere intorno ai \$ 45 milioni, per avere una scena dove James Bond beve la nota birra olandese invece del classico Martini.

Nell'icona di James Bond si trovano gli stessi temi comuni dell'esperienza del giocatore compulsivo: la fuga dalla realtà, l'eccesso nel consumo di alcool e tabacco. Alcool, tabacco, e sesso attivano il sistema di ricompensa del corpo legato al piacere, scatenando la produzione di dopamina. Mister Jackpot usa un linguaggio evocativo per stimolare il pubblico in questo senso, creando un'esperienza di piacere e un attaccamento tra lui e gli spettatori.

b) **Presentazione intima del personaggio.** Dalle emozioni legate al piacere si passa alla routine della vita quotidiana del protagonista. Un lavoro come responsabile acquisti di un'azienda che si svolge con ritmi regolari (sottolineati dal rumore incessante di un metronomo), una fidanzata, una vita apparentemente piatta e banale.

c) **Evento scatenante.** La routine quotidiana viene rotta da un grave incidente stradale che comporta il ritiro della patente del protagonista e una denuncia nei suoi confronti per omissione di soccorso. L'apparente equilibrio in cui viveva viene spezzato da questo evento che lo proietta non solo in una situazione momentanea di crisi economica per fare fronte alle spese del processo ma gli fa rivivere la scarsa considerazione che il padre, ormai morto, ha sempre avuto per lui. Un ricordo accompagnato dal senso di colpa di avere causato del male fisico a una persona. Il protagonista si rivela come una persona fragile e insicura, con una bassa considerazione di sé (nascosta dietro l'apparente narcisismo con cui si era presentato all'inizio). La fine della relazione con la sua fidanzata lo pone infine in una situazione di vulnerabilità che lo rende vittima ideale di quanto gli succederà in seguito.

È importante notare che emotivamente, non sono le sue vicissitudini di tipo economico ad avere il sopravvento su di lui, ma piuttosto proprio il suo 'vuoto interiore' che si è portato dietro fin dall'infanzia (periodo a cui ritornerà in un flashback successivo). L'incidente non è altro che l'evento scatenante che ha strappato il coperchio ad una pentola a pressione che bolliva da tempo dentro di lui.

d) **L'incontro con la slot.** Sono passati alcuni mesi e il protagonista, dopo avere trovato la madre anziana, si trova casualmente in un bar (chiamato *Caronte* a simboleggiare quello che dovrà diventare una vera e propria ossessione demoniaca). Nel locale aspetta Amedeo, un suo amico di infanzia. Agli occhi del protagonista Amedeo, rispetto a lui, ha raggiunto il successo: una vita confortevole, una famiglia, una buona posizione economica. Durante l'attesa dell'amico, Mister Jackpot ascolta una conversazione tra gli astanti del bar centrata su una grande vincita fatta al Superenalotto e questo inizia a inculcare in lui l'idea che ci sia una via d'uscita facile alla sua situazione. La possibilità di una nuova vita lo affascina e sarebbe disposto a vendere la sua anima in cambio di questo, ma non è ancora intimamente convinto che ciò sia possibile.

Tuttavia, entrando in una saletta adiacente del bar Mister Jackpot scopre per la prima volta una **slot machine**, proprio dedicata a James Bond e al film *Casino Royale*<sup>4</sup>. Attirato più dal tema della slot che da una possibilità di vincita il protagonista si immerge in un'esperienza di gioco. In breve tempo vince casualmente una piccola somma. Il piacere dell'esperienza lo galvanizza. Non solo la cosa gli provoca piacere ma gli dà anche la possibilità di offrire da bere al suo amico e, per un attimo, di evadere dalla sua esperienza quotidiana (e anche da un latente stato di depressione). La conversazione si trasforma in un flashback.

e) **Il ricordo dell'infanzia.** Mister Jackpot rivela ad Amedeo di avere acquistato un pupazzo simile ad un vecchio giocattolo d'infanzia<sup>5</sup>. Durante la conversazione torna indietro a quel periodo illustrando i loro gusti in tema di film. Questo momento serve ad introdurre una nuova sostanza legata alle emozioni ed in particolare la paura: l'*adrenalina*. Mentre Amedeo cercava di esorcizzare le sue paure con i film horror, Mister Jackpot prediligeva lo stato di tensione generato dai film d'azione.

f) **L'inizio del rapporto tossico con la slot.** Il cocktail di emozioni scatenato dalla slot machine lo porta a iniziare un lento ma intenso rapporto con la slot che abbraccia l'arco di quasi 5 mesi. Lentamente le emozioni positive provate all'inizio del suo rapporto si trasformano in un cocktail di emozioni distruttive in cui predominano l'ansia e la depressione. Il pubblico viene introdotto ad un altro ingrediente biochimico di questo cocktail: *il cortisolo*.

---

<sup>4</sup> *Casino Royal* (2006) è il primo film con l'attore britannico Daniel Craig nel ruolo dell'agente segreto dell'MI6, James Bond. La trama del film ruota sull'ambiente del gioco d'azzardo e soprattutto quello del gioco del poker.

<sup>5</sup> Il pupazzo simbolizza anche lo stato di solitudine del protagonista che non ha una persona con cui veramente confidarsi.

Il rapporto con la slot machine si fa sempre più tossico e di dipendenza. Durante questo rapporto Mister Jackpot trova non solo un momento di fuga ai suoi problemi ma si sente completamente immerso in un ambiente virtuale che lo porta a vivere un'altra realtà (la cosiddetta bolla). Si instaura un rapporto quasi fisico con la slot machine. Lentamente Mister Jackpot entra nel tunnel carnivoro del gioco d'azzardo illustrato dalla sezione seguente.

g) **Erosione della personalità del giocatore.** Con un escamotage drammaturgico (la pubblicità di una app per smartphone) si illustra la progressiva erosione della personalità di Mister Jackpot che arriva a mentire agli amici e a perdere il lavoro mano a mano che viene agganciato mentalmente. Il continuo mentire e dover trovare modi per alimentare la sua necessità di giocare lo portano alla perdita della sua dignità.

h) **Dipendenza e autodistruzione.** A distanza di 12 mesi (circa 17 mesi dal suo primo incontro con la slot) Mister Jackpot è completamente dipendente dalla slot. In questa sezione viene mostrato come abbia ormai sviluppato comportamenti autodistruttivi, sottolineati da un eccesso di consumo di alcool e sigarette. Persino il dovere allontanarsi per andare in bagno viene vissuto come un momento in cui si potrebbe perdere l'occasione giusta<sup>6</sup>. La sua ossessione lo porta ad eccessi di rabbia e ira arrivando a sfiorare la rissa con un altro giocatore (che sfocia anche in razzismo) per il controllo della slot vissuta come di sua proprietà e con la quale ha sviluppato un rapporto affettivo/carnale. In uno stato di allucinazione Mister Jackpot sente la slot ridergli in faccia.

i) **Solitudine, paura e angoscia.** In un momento di teatro-danza scandito da un sottofondo sonoro Mister Jackpot rivela la sua profonda angoscia accompagnata da un senso di solitudine e paura.

j) **Una storia terribile.** Mister Jackpot cerca di sfuggire alla sua solitudine raccontando una storia al suo pupazzo. Tuttavia, quella che doveva essere una storia consolatoria si trasforma rapidamente in un incubo. Mister Jackpot fallisce nel consolare il suo pupazzo e diventa consapevole di quanto danno ha causato a se stesso e delle conseguenze della sua dipendenza.

---

<sup>6</sup> Alcune ricerche USA condotte presso impiegati di Casino' rivelano come questi abbiano riportato casi in cui i giocatori di slot machine utilizzino assorbenti per adulti per consentire di espletare le proprie funzioni corporee senza allontanarsi dalla macchina da gioco.

k) **Rabbia e accettazione.** Non potendo sfogarsi con sé stesso inizia a prendersela con il pubblico che diventa il bersaglio della sua ira. In un'arringa finale condanna sé stesso ma anche il sistema sociale ed economico che incentiva il gioco d'azzardo come forma di svago ma che ha alla sua base la ricerca del profitto ad ogni costo.

l) **Finale.** Sebbene arrivato alla consapevolezza della sua situazione Mister Jackpot decide di giocare l'unica cosa che gli è rimasta. In un atto simbolico infila la sua anima all'interno della slot machine. La sua entrata nell'Inferno del gioco è definitiva e compiuta.

---

### 3. CONCLUSIONI

Scrivere e costruire uno spettacolo sul tema del gioco d'azzardo compulsivo che sia di intrattenimento ma che allo stesso modo faccia riflettere sul tema non è un compito facile. Come sottolineato nell'introduzione di questo documento l'obiettivo dell'autore fin dal primo momento è stato quello di far comprendere come tutti noi possiamo essere, al verificarsi di determinate condizioni, suscettibili a trovarci in situazioni che possono portare ad un percorso tossico e a volte, autodistruttivo, in relazione al gioco d'azzardo.

Si è voluto evitare la facile equazione *gioco d'azzardo = dipendenza* ma piuttosto mostrare i meccanismi neurologici che possono portare da 'eccessi' fino a vere situazioni patologiche. La speranza è che questa esplorazione condotta all'interno di uno spettacolo teatrale possa portare il pubblico a uno stato di consapevolezza interiore.

In effetti i sistemi di ricompensa e di piacere illustrati nella storia non sono limitati all'esperienza del gioco d'azzardo ma sono anche attivati per esempio con i **videogiochi**, o il rapporto con i **social media**.

È ormai noto, che in entrambi questi casi citati possono generarsi situazioni di uso eccessivo e in casi estremi di vera e propria dipendenza, sviluppando comportamenti compulsivi autolesionisti, anche se con conseguenze dal punto di vista economico ben meno gravi del gioco d'azzardo.

È opinione dell'autore che in una società sempre più complessa e iper-tecnologica, esposti continuamente a stimoli visivi e al 'rumore' di fondo dei nuovi mezzi di

comunicazione, sia importante dedicare del tempo all'introspezione e alla consapevolezza delle proprie emozioni. In altre parole sviluppare una sensibilità interiore verso il meccanismo che porta ai propri pensieri e sensazioni.

Anche se questo documento esula da qualunque pretesa di tipo scientifico, il lettore ci permetta, proprio in relazione a questo punto di citare un breve passaggio dell'*Arte di Amare* di Erich Fromm. In uno dei capitoli di questo libro, intitolato 'La Pratica dell'Amore', Fromm cita le 3 condizioni necessarie a sviluppare la facoltà di amare (anche con riferimento all'amore verso sé stessi): *disciplina, pazienza e concentrazione*. Se si pensa che quest'opera è stata scritta nel 1957, il lettore troverà alcuni di questi passaggi di sconvolgente attualità:

*...ancor più che l'autodisciplina, nella nostra civiltà è rara la concentrazione. Anzi, la nostra civiltà conduce ad un modo di vivere assolutamente privo di concentrazione. Si fanno molte cose alla volta: si legge, si ascolta la radio, si chiacchiera, si fuma, si mangia, si beve... Questa mancanza di concentrazione trapela chiaramente dalla nostra difficoltà nel restar soli con noi stessi. Sedere in silenzio, senza bere, leggere o fumare è impossibile per la maggior parte delle persone. Esse diventano nervose e inquiete, e devono assolutamente fare qualcosa con la bocca o con le mani... La concentrazione è assai più difficile a praticarsi nella nostra civiltà in cui tutto sembra agire contro di essa... esser capaci di concentrarsi significa essere capaci di stare soli con se stessi, e questa capacità è una condizione precisa per l'arte d'amare.*

*(Erich Fromm, L'Arte di Amare, 1957)*

Per ultimo, è importante considerare la sofferenza a cui è sottoposta la persona affetta da dipendenza dal gioco d'azzardo. Non con una banale forma di pietismo, ma compassionevolmente, non dimenticando le responsabilità che ognuno di noi ha come individuo e come essere umano dotato di ragione e libero arbitrio.

Un messaggio di speranza quindi.

Perché è proprio nel fondo dell'abisso che a volte possiamo recuperare la nostra vera umanità.

*Tom Corradini*