



L'Associazione Orthos si propone come scopo principale lo studio e la ricerca applicata nel campo della terapia delle dipendenze ed in particolare della dipendenza da gioco d'azzardo. Il responsabile scientifico e supervisore del programma terapeutico è Riccardo Zerbetto, psichiatra e psicoterapeuta didatta.

Orthos è un programma psicoterapeutico residenziale intensivo: nel breve periodo vengono mobilizzate le risorse personali per il cambiamento e vengono affrontati gli ostacoli principali che lo hanno impedito fino ad oggi. Tale cambiamento viene in seguito consolidato grazie all'accompagnamento post-trattamento che Orthos garantisce tramite gruppi di incontro, momenti di counseling, indicazioni per la terapia individuale.

Edit

Progetto "Orthos", siamo al quinto anno!
A cura di Riccardo Zerbetto



sede della Associazione nei pressi di Siena, mentre due moduli hanno avuto luogo a Cornaredo, nei pressi di Milano. In aggiunta ai moduli ed ai due incontri di verifica previsti dal Programma, sono stati condotti degli incontri mensili di richiamo per coloro che hanno completato il programma residenziale. Nella esperienza raccolta sino ad ora, abbiamo infatti verificato l'importanza di un prosieguo dell'accompagnamento terapeutico per un arco di tempo più lungo che consenta di consolidare i risultati raggiunti e prevenire le ricadute.

Collaborazioni sui casi sono attualmente in essere con i SerT di Firenze, Empoli, Pisa, Livorno, Arezzo, Cortona, Carrara, Arezzo, Lucca e Prato. Oltre a utenti toscani, hanno preso parte all'iniziativa utenti provenienti da diverse parti di Italia per le quali sono stati avviati rimborsi da altre USL, enti di volontariato o con contributi degli utenti.

Il Progetto Orthos è stato presentato in occasione di reportage televisivi (tra cui uno di Enzo Biagi), interviste radiofoniche anche su programmi nazionali (minimo 5), articoli su settimanali (tra cui Famiglia cristiana, Valori, Report e Salute di Repubblica) e quotidiani locali e nazionali (tra cui Repubblica e Corriere) nonché presentato in occasione di Giornate di studio (7 in Toscana), Seminari di formazione (tra cui quello all'Istituto Superiore di

• I prossimi moduli di psicoterapia intensiva per giocatori d'azzardo si svolgeranno dal **16 agosto all' 11 settembre** a Siena e **dal 9 al 30 ottobre** a Milano

• Martedì 17 maggio 2011 si è tenuto il primo incontro di **gruppo per familiari** di giocatori d'azzardo. Gli incontri si svolgono la sera dalle 19 alle 21 presso la sede di Via Mercadante 8 a Milano ed hanno cadenza quindicinale. Per informazioni e iscrizioni tel: 3939335069

Sanità), Congressi nazionali (Roma nel febbraio e Varese nel dicembre 2008) e internazionali (Congresso della European Association for the Study of Gambling) a Nova Gorica nel giugno 2008, a Salerno nel 2010 etc.

Al progetto Orthos, il primo a proporre un modello professionale intensivo-breve, si stanno attualmente ispirando altre iniziative, nessuna delle quali ha tuttavia a tuttora le caratteristiche di programmi mirati in modo specifico sui giocatori d'azzardo. E' in corso una ricerca sugli outcomes in collegamento con l'Università di Roma e Palermo (prof. V. Caretti) i cui dati preliminari sono comparsi sul contributo a cura di Zerbetto R., Croce M. e Picone F.: *La ricerca empirica nel gioco d'azzardo patologico* nel volume *New Addictions. Aspetti biologici e di ricerca* a cura di V. Caretti e D La Barbera edito da Raffaello Cortina Ed. 2010.

Il Progetto sperimentale "ORTHOS" si propone come intervento innovativo di tipo psicologico atto a contrastare nuove forme di dipendenze patologiche senza sostanze, in modo particolare il gioco d'azzardo patologico (GAP) garantendo la continuità di un intervento innovativo già sostenuto dalla regione Toscana per gli anni 2007 e 2008.

Il nostro Paese si distingue per la ricchezza di trattamenti ambulatoriali e residenziali mirati al superamento delle condizioni di tossicodipendenza. Tale condizione patologica è collegata nella stragrande maggioranza dei casi alla dipendenza da eroina e, in minor misura da alcool.

Mancano allo stato attuale risorse di trattamento per altre patologie che, pur avendo all'origine una struttura di personalità predisposta alla *dipendenza (addiction prone personality)*, si diversificano in una gamma di diverse espressioni fenomeniche che vanno dal gioco d'azzardo patologico, alla sex addiction, all'abuso di Internet, all'abuso di ecstasy, cocaina ed altri stimolanti che implicano, in particolare, forme di abitudine di carattere psicologico che non di dipendenza con connotati biologici. Per tali condizioni morbose, risultano talvolta inadeguati sia interventi medico-psicologici offerti dai Ser.T. sia di tipo comunitario a causa dei lunghi periodi generalmente previsti per i programmi di recupero.

Il Progetto Orthos, pur approvato dalla regione Toscana nel 2004, si inserisce in modo anticipativo e coerente nelle linee previste dal Piano Integrato Sociale Regionale 2007-2010 dove, al punto 7.12. "La prevenzione e cura delle condotte di abuso e delle dipendenze" si prevede come: "Il fenomeno delle dipendenze da sostanze illegali e legali (alcool, fumo, farmaci) e delle nuove forme di dipendenza patologica non correlata all'uso di sostanze, per la sua vastità e problematicità, per la natura di "patologia cronica e recidivante", nonché per la rapidità e mutevolezza delle forme di approccio e assunzione che investono strati sempre più rilevanti della popolazione, abbisogna di uno sforzo di intervento capace di adeguarsi ed articolarsi in forme e misure anche diverse tra loro, di essere presente sull'intero territorio regionale, di garantire continuità agli interventi, di esprimere capacità di innovazione senza abbandonare le prassi e i metodi di intervento già collaudati".

Si ritiene quanto mai urgente avviare una riflessione approfondita che porti alla definizione delle possibili forme di intervento nei confronti delle dipendenze comportamentali che richiedono forme di cura meno medicalizzata, più breve seppure fortemente professionalizzata e con possibile partecipazione degli stessi utenti.

La tipologia dei "nuovi dipendenti" si esprime inoltre in una gamma estremamente diversificata a livello sociale, culturale, di età e di censo rendendo difficile un inserimento in contesti terapeutici predisposti per popolazioni target assai più omogenee e quindi meno adatte ad immissioni da parte di soggetti con storie personali e problematiche socio-adattive diverse e fortemente diversificate.

Ne deriva un forte disagio nella possibilità di offrire utili e realistici sbocchi terapeutici in situazioni che, seppure non ricalcano la devastante drammaticità di quadri di eroinomania primaria, comportano comunque forti elementi di sofferenza psico-adattiva ai singoli, alle famiglie ed alla collettività.

A oltre quattro anni dall'inizio della sperimentazione ci confermiamo nel convincimento che si renda necessario dare maggiore stabilità e sostegno normativo per rendere abitualmente fruibili nuove forme di intervento che si confrontino con la recente evoluzione dei quadri patologico collegati alle nuove forme di dipendenza e che abbiano, a mio parere le seguenti caratteristiche:

- Essere di durata più breve e comunque tale da rendersi compatibile con la permanenza di un inserimento nel tessuto sociale, lavorativo e familiare del soggetto
- Avere una alta specificità di intervento sulla patologia specifica
- Dotarsi di programmi a prevalente orientamento psicoterapico, più che medico, e strutturarsi in modelli intensivi e fortemente strutturati al fine di poter incidere in profondità, pur in un arco di tempo limitato, sul comportamento disadattivo e sui nuclei problematici della personalità del soggetto
- Prevedere una fase diagnostica accurata di *intake* in collegamento con i servizi sul territorio

- Prevedere una fase di accompagnamento e consolidamento del lavoro psicoterapeutico collegato alla fase residenziale che sia sufficientemente strutturata e tale da non vanificare i risultati ottenuti.

Il progetto Orthos, avviatosi su iniziativa di Riccardo Zerbetto può essere sintetizzato nei seguenti punti:

La filosofia: il nome Orthos, nasce da un appellativo attribuito a Dioniso nella cultura greca classica. Orthos è "colui che sta in piedi", che non è reclinato (da cui "cliente") o abbandonato passivamente (da cui "paziente") a se stesso e non dipende quindi da altri nel reggersi sulle proprie gambe. Il riferimento, per quanto implicito, a Dioniso indica inoltre la scelta filosofica di fondo, all'origine del presente Progetto, di non demonizzare di per sé una inclinazione al piacere quanto l'importanza di contestualizzare all'interno di una costellazione di valori tale legittima aspirazione dell'essere umano.

Gli obiettivi terapeutici si identificano nei seguenti punti:

1. esplorazione della storia personale e identificazione di eventuali disturbi della personalità che hanno messo in atto e successivamente perpetuato l'incapacità di regolare i propri impulsi e di realizzazione di un soddisfacente progetto di vita
2. riappropriazione delle componenti emozionali, cognitive, relazionali e comportamentali disfunzionali assumendone la personale responsabilità come individui adulti evitando la attribuzione a situazioni esterne, il mondo, gli altri
3. rivisitazione della storia affettiva e analisi dei possibili meccanismi di compensazione – attraverso i gioco compulsivo ed altri comportamenti di dipendenza o a rischio - della possibilità di strutturare soddisfacenti rapporti di intimità e di relazione costruttiva
4. messa a punto della situazione economico-lavorativa con programma di rientro di eventuali situazioni debitorie e di reinvestimento su possibili prospettive di lavoro

Gli elementi costitutivi del Progetto Orthos possono essere sintetizzati come segue.

- Interrompere i comportamenti compulsivi: è importante interrompere, a livello concreto oltre che simbolico, il ripetersi di comportamenti coattivi ed autolesivi; va creato un contesto teso a favorire l'auto-osservazione, la analisi esistenziale, il confronto con compagni di corso. Trova senso in questa prospettiva la collocazione in una casa colonica della campagna senese sita nel comune di Monteroni d'Arbia (strada di Grotti-Bagnaia 1216).
- Vivere secondo natura: c'è bisogno di tornare ad un vivere 'secondo natura', metafora di una ricerca di elementi essenziali e 'costitutivi' del vivere al di là dei moduli spesso alienanti della urbanizzazione; un ritorno al 'naturale' per sottrarsi ad un eccesso di 'virtualità', tipica del nostro tempo, dove le simulazioni del gioco, di realtà virtuali e fittizie hanno spesso il sopravvento sulla dimensione reale.
- Affrontare il vuoto e la nostra "ombra": è possibile, in tale contesto, affrontare quell'horror vacui, a cui tanti comportamenti assuntivi si riconducono, perchè stare con il 'vuoto' può rappresentare quel punto di svolta da una continua fuga dalla propria ombra verso una ritrovata familiarità con se stessi, le proprie paure, i propri mostri persecutori che tali non sono più se solo siamo aiutati ad affrontarli e a conoscerli con l'aiuto di un terapeuta formato e di compagni di viaggio con cui condividere l'esperienza di un nuovo incontro con se stessi
- Per non ripetere gli stessi errori e poter riprendere un percorso evolutivo: gli obiettivi terapeutici si possono sintetizzare in un'esplorazione della storia personale e nell'identificazione di eventuali disturbi della personalità che hanno originato e successivamente perpetuato l'incapacità di regolare i propri impulsi e di realizzare un soddisfacente progetto di vita, nella riappropriazione delle componenti emozionali, cognitive, relazionali e comportamentali disfunzionali assumendone la personale responsabilità come individui adulti
- Verso quale progetto di vita: nella fase più avanzata del programma verrà dedicato uno spazio alla elaborazione/riformulazione di un personale e più soddisfacente Progetto di vita. Tale life project consiste in un vero lavoro applicato alla analisi, ristrutturazione, riprogrammazione di diversi aspetti inerenti la propria vita personale, passando da quello lavorativo a quello affettivo o dell'uso del tempo libero.
- Gruppo sul pensiero magico: tra le varie attività di gruppo, una verrà dedicata ad elementi di carattere informativo su aspetti meno conosciuti del gioco (teorie matematiche etc) come ad aspetti squisitamente cognitivi che recentemente sono stati individuati all'origine di comportamenti compulsivi come evidenziato dalle ricerche in ambito analitico di Freud e di Bergler che di Laduceur in ambito cognitivistico
- *Last but not least ...* il mondo degli affetti: ricerche recenti, come anche l'esperienza che in modo diretto o indiretto si ha del fenomeno de gioco d'azzardo, rimanda ad un forte collegamento con situazioni di rapporto affettivo problematico. Il giocatore eccessivo è spesso solo (single o separato) o coinvolto da relazioni intense ma tempestose e prive di quelle caratteristiche che consentano la costruzione di relazioni

affettive profonde e durature. In altri casi si evidenziano situazioni di dipendenza affettiva con elementi di forte ambivalenza e conflittualità.

- Un intervento personalizzato e la relazione dia-logica: seppure in un contesto (setting) di gruppo, verrà mantenuta una metodologia che privilegia la traiettoria di ogni singolo individuo nel percorso terapeutico. Accanto alle attività condivise, verrà riservato uno spazio consistente alla autoriflessione assistita, alla ricostruzione del proprio percorso esistenziale attraverso una relazione duale con un operatore che accompagnerà personalmente il processo di auto-esplorazione e progettualità
- Essere protagonisti dei processi di cambiamento: gli utenti debbono essere chiaramente ed approfonditamente informati del fatto che il loro progresso terapeutico avverrà non solo in misura di come sapranno recepire passivamente (come pazienti) le varie forme di intervento terapeutico, ma da come sapranno a loro volta metterli a frutto a vantaggio dei compagni. Essere "agenti" attivi e partecipi del processo di cambiamento rappresenterà infatti la chiave di volta nel delicato passaggio da una posizione "orale passiva" ad una posizione attiva e generativa, in altre parole adulta.
- Il monitoraggio sui processi di cambiamento: la consistenza dei processi di cambiamento viene attentamente monitorata nel periodo post-residenziale attraverso la fase dell'accompagnamento e dei richiami che coprirà, con cadenze regolari, il primo anno successivo alla dimissione dalla comunità.

Le fasi del programma

Il processo terapeutico prevede 3 fasi.

- Accoglienza. Verrà svolta presso la sede ambulatoriale del progetto a Siena, la sede della comunità, le sedi collegate che si attiveranno mano a mano che sul territorio nazionale opereranno professionisti formati alla filosofia ed alla metodologia applicativa del Programma.
- Comunità residenziale o semi-residenziale. Tre settimane intensive estremamente strutturate. Segue un incontro di 3 giornate, dopo 3 mesi dal trattamento intensivo di richiamo, per l'approfondimento di problematiche residue o sopravvenute, di 2 giornate di trattamento intensivo di mantenimento a distanza di ulteriori 3 mesi, ed infine una giornata di verifica di fine programma.
- Accompagnamento e richiami. E' previsto un attento monitoraggio sulla fase del reinserimento sociale, familiare e lavorativo che comporterà l'impegno ad essere inseriti in un programma che preveda la partecipazione ad un gruppo terapeutico di auto-aiuto con operatori che collaborano con Orthos e la partecipazione alle giornate di trattamento intensivo di richiamo.

A chi si rivolge il Progetto "Orthos"

Destinatari sono soggetti di ambo i sessi e di maggiore età che risultano sostanzialmente inseriti nel tessuto socio-economico e che ancora dispongono di una rete minima di legami familiari. Deve trattarsi di soggetti con personalità non fortemente compromesse da elementi caratterologici disturbati ed una forma di dipendenza non gravemente invalidante. La eventuale rilevanza dei carichi penali verrà valutata caso per caso. L'impostazione fortemente orientata alla responsabilizzazione dei residenti non consentirà l'accettazione di soggetti affetti da patologie di tipo grave, sia sul versante delle dipendenze multiple che dei disturbi di personalità.

Lo staff: le figure professionali sono rappresentate da un direttore scientifico con qualifiche di psichiatra e psicoterapeuta didatta, un coordinatore terapeutico della comunità, un consulente organizzativo-gestionale, psicologo psicoterapeuta, consulente psichiatra, educatori o counselors, ludo-arteterapeuta, operatore di supporto per le attività lavorative e di manutenzione, operatore culturale per l'aspetto psicoeducativo, di stimolo alla crescita culturale e di allargamento della prospettiva esistenziale, responsabile amministrativo e consulente finanziario.

Servizi collaterali: sono stati realizzati i servizi per il trattamento ambulatoriale, semiresidenziale e ambulatoriale per persone dipendenti da gioco d'azzardo e loro familiari ai quali sono state fornite prestazioni tipo : counseling e supporto per dipendenti da gioco e i loro familiari; valutazione e colloqui motivazionali; monitoraggio economico; consulenze per le problematiche del lavoro; gruppo di giocatori in trattamento; accoglienza in comunità terapeutica di giocatori d'azzardo; attività di raccordo e sviluppo di rete.

Dall'inizio del progetto sono stati seguiti 165 giocatori attraverso le modalità sopraindicate, inoltre è stato garantito supporto e consulenza ai loro familiari. Agli utenti viene garantito un "accompagnamento" sotto forma di terapia individuali, familiari e di gruppo che si svolgono presso la sede di Siena, ma anche presso sedi decentrate come Milano e Roma per seguire i casi che provengono da queste regioni.

Per ulteriori informazioni: Riccardo Zerbetto: 3357842887 – 057745379
www.orthos.biz, cell. 3939502995

Lo Sportello d'Ascolto Orthos

al Consiglio di Zona 3 del Comune di Milano

Dopo anni di progetti, incontri, riunioni per sensibilizzare gli Enti Pubblici come la Regione Lombardia, il Comune di Milano, e province, finalmente quest'anno qualcosa si è mosso...

Il Consiglio di Zona 3 del Comune di Milano, ha dato fiducia a Progetto Orthos e ci ha finanziato uno Sportello al pubblico presso la loro sede per i cittadini e le famiglie con problemi di gioco d'azzardo patologico.

Il primo Ente Pubblico milanese, e lombardo, che ha preso in carico il problema e ha offerto concretamente la sua collaborazione.

Dopo una serata di presentazione al Consiglio, in cui Riccardo Zerbetto ha presentato l'iniziativa Orthos, due pomeriggi la settimana la collega e amica Carla Basciano ed io davamo consulenza e sostegno a cittadini con questa problematica e ai loro familiari che si rivolgevano a noi dopo aver consultato o il nostro sito, o aver visto affisse in zona le locandine del progetto.

L'esperienza è stata interessante, quello che sempre emerge è l'assenza quasi totale di informazione su questa patologia, e la disperazione in cui si trovano i giocatori e le loro famiglie, quando finalmente si rendono conto del problema e della situazione economicamente grave che si viene ad instaurare col tempo.

Le elezioni di aprile hanno interrotto il lavoro, la giunta è cambiata e la nostra Carla Basciano è stata eletta consigliere proprio della Zona 3 ; stiamo lavorando affinché ci confermino il servizio in modo da dare continuità all'iniziativa che ci sembra una prima tappa importante per il nostro lavoro.

Nel frattempo la situazione si è aggravata in modo precipitante : il mercato dei giochi ha raggiunto proporzioni tali da essere considerata una vera e propria industria, tanto da arrivare, negli ultimi anni, a "produrre" il 3 % del PIL.

Nel 2009, la raccolta complessiva nel settore dei giochi (scommesse sportive, bingo, gratta e vinci, slot machines, lotto, ecc...) è stata di circa 54 miliardi di euro e ha permesso, all'Erario italiano, di incassare circa 9 miliardi: l'importo di una finanziaria "normale".

Il 2010 si è chiuso con fatturato di 61,4 Miliardi di Euro che porta il settore a un (+13%) rispetto al 2009.

Per l'erario questo comporta un'entrata pari a 8,73 Miliardi l'anno (-0,8%).

Uno dei settori trainanti è quello delle New Slot che da sole fanno registrare la metà dei dati di raccolta; con 35 milioni di italiani coinvolti, una spesa complessiva, negli ultimi sei anni di 194 miliardi di euro,

Le News slot e le Videolotterie la fanno da padrona con una raccolta a 25,6% rispetto al 2009 e un incasso per l'erario a (+19%).

Il maggior incremento lo abbiamo negli "Skill Games" ossia i giochi di abilità che stanno avendo un notevole successo tra gli italiani; tra questi spiccano, oltre al Texas Hold'em, il Burraco, la Scopa, la Briscola il Domino.

Il successo di questi giochi è assicurato basti pensare che dalla partenza (novembre 2010) il Burraco e la Scopa ai tavoli virtuali di giocodigitale.it superano i 20.000 giocatori di cui il 30% donne; per un totale di 450.000 tornei disputati fino ad oggi.

Un altro dato interessante è l'ampia partecipazione ai tavoli virtuali di Poker delle donne che supera il 15% ed è in continuo aumento; comprese nella fascia d'età 25-35 anni.

<p>Milano</p>  <p>Comune di Milano</p>  <p>Consiglio di Zona 3 Venezia - Città Studi - Lambrate</p> <p>L'organizzazione dell'iniziativa è affidata a</p>  <p>Progetto ORTHOS</p>	<p>Se ti è capitato di giocare più del previsto...</p> <p>Se il gioco ti sta creando problemi familiari, economici, sociali...</p> <p>Se pensi che un tuo caro possa avere problemi col gioco...</p>  <p>IL GIOCO NON È PIU' UN GIOCO !</p> <p>SPORTELLO DI ASCOLTO GRATUITO</p> <p>Tutti i lunedì e venerdì dalle 16,00 alle 19,00</p> <p>a partire da venerdì 12 novembre 2010</p>
---	--

Alla Lombardia tocca il primato della raccolta delle scommesse con, nel 2008, 299,6 milioni di Euro equivalenti al 17,9% del totale.

Stime prudenti indicano che, in Italia, attualmente, ci sono circa 1.500.000 di Giocatori d'Azzardo Patologici (GAP): cifre che parlano di una probabile, quasi certa, emergenza sociale .

La città di Milano può essere considerata da questo punto una città molto a rischio, per il suo stile di vita, per la ricchezza del suo territorio e per le caratteristiche socio economiche dello stesso territorio.

Giovanna Puntellini,
Counselor, Coordinatore Orthos Nord Italia

Approfondimento scientifico

L'HOMO FABER È ANCHE LUDENS

di Riccardo Zerbetto



Inizierò con questo breve articolo una successione di contributi su Gioco e Psiche che la Redazione di GiocoNews mi ha proposto al fine di allargare la prospettiva antropologica, storica e psicologica di un aspetto così rilevante della nostra, come di tutte le società evolute, e che non manca di evidenziare le insidie ben note per persone predisposte a forme di eccesso e, come usa dirsi attualmente in ambito psicologico, alla disregolazione degli impulsi. La dimensione psicologica, che riguarda l'approfondimento delle dinamiche riscontrabili nei singoli giocatori, non deve farci perdere, tuttavia, lo scenario evolutivo nel quale tali comportamenti si sono evoluti nel corso dei millenni e che rappresentano quella lontana "infanzia collettiva" nella quale i nostri comportamenti si sono evoluti come specie umana e senza la conoscenza della quale diviene anche difficile poter comprendere atteggiamenti così apparentemente lontani da criteri di ragionevolezza e di utilità per l'individuo.

Iniziamo quindi con una ovvia constatazione: l'uomo gioca. Gioca da sempre. O almeno da quando, distinguendosi dagli altri primati, diventa uomo. Forse anche prima ma, seguendo Huizinga, è propriamente questa attitudine a giocare che rende quest'essere *uomo*. *Ludens* quindi non meno che *faber* e *sapiens*. "La civiltà umana" – afferma perentoriamente

l'autore – "sorge e si sviluppa nel gioco, come gioco" (Huizinga, 1938).

Affrancandosi dalla necessità l'uomo scopre uno spazio nel quale sperimenta la creatività gratuita del giocare con gli elementi del mondo e le sue rappresentazioni, i suoi simboli. In questo senso lo stesso autore considera il gioco "come fenomeno culturale e non come funzione biologica".

Prima ancora che gratuito *divertissement* nato dall'esuberanza di una mente che può spaziare oltre i confini della lotta per la sopravvivenza, la manipolazione di oggetti-pensiero potrebbe nascere tuttavia, come acutamente suggerisce il filosofo Conci (1992), dall'insostenibile angoscia di "sapere di morire", non solo come individui ma forse anche come specie se accreditiamo l'ipotesi secondo la quale lo straordinario sviluppo delle funzioni psichiche sia stato la condizione che ha garantito la sopravvivenza in un mondo che era mutato in modo così radicale da essere quasi invivibile per i nostri progenitori arboricoli.

Di qui l'intrinseco elemento di serietà-sacralità del gioco inteso, come era agli albori del processo di ominazione, come tentativo di rappresentazione-manipolazione simbolica di un mondo popolato di potenze sovrastanti e incontrollabili, per difendersi dalle quali fu "necessario" sviluppare capacità premonitivo-divinatorie per poter incrementare fattori propiziatori e contenere (concretamente e fantasmaticamente) quelli minacciosi da esorcizzare.

Disegnare sulla sabbia il "campo" per elaborare una strategia di caccia o di scontro intertribale fu quindi la "mossa vincente" per assicurarsi la vittoria e quindi il "successo evolutivo". Non andarono forse a Ulisse, "tessitore di inganni", le armi di Achille anziché al fortissimo Aiace? Il gioco ai dadi, nel quale si vedono impegnati Aiace e Achille, in una assai nota anfora attica esposta nei musei vaticani, non esprime forse soltanto un'attività di passatempo tra uno scontro e un altro sotto le mura di Ilio. Esprime quel gioco di simulazione-astrazione-simbolizzazione a cui sono legate, nelle sue potenzialità e nei suoi rischi, le sorti della nostra specie sul pianeta.

Sarà quindi interessante cogliere alcuni elementi *archetipi* inerenti il tema del gioco che paiono sottendere la grande varietà dei comportamenti giocosi che ci è dato osservare nell'analisi socio-antropologica e nella clinica.

Inevitabile, per addentrarci in tale dimensione, far ricorso al mito, a quel distillato di eventi metastorici che dell'agire umano, nelle sue diverse forme, esprime le formulazioni primigenie. Tale orientamento, antico come il mondo se da sempre l'uomo si è ispirato a racconti paradigmatici come fonte di ispirazione e comprensione del suo stesso agire, si è riproposto con forza attraverso la psicoanalisi freudiana (vedi la centralità riconosciuta al mito di Edipo) e più ancora junghiana.

Cogliere i riflessi di questa attività misteriosa e, come nessun'altra, divina (quando non diabolica) nel mito significa anche interrogarsi sugli elementi strutturali che, seppure a livello inconsapevole, "agiscono l'uomo", potremmo dire "lo giocano" nel suo esprimersi.

Tale intento si giustifica, in particolare, di fronte a un tema così pervasivo, nella storia dell'uomo, che rende più difficile che in altri ambiti (tradizionalmente, quello delle droghe) la differenziazione tra normalità e patologia, tra necessità primaria e bisogno indotto, tra pulsione fisiologica e condizionamento socio-culturale.

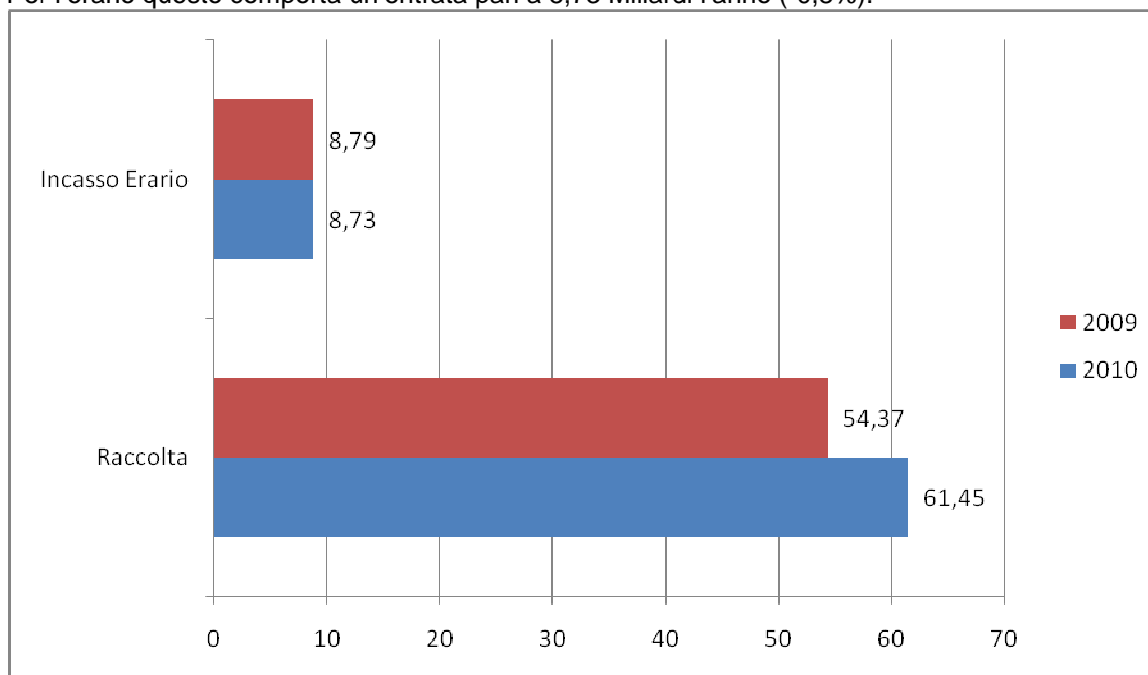
Tale intrinseca ambiguità rende ragione del frequente alternarsi tra atteggiamenti di preclusione e demonizzazione delle attività di gioco, specie se implicanti forme di rischio personale (e non solo economico), e di tolleranza se non addirittura di incentivazione da parte dei poteri forti cui spetta la definizione delle leggi della collettività in funzione della costellazione valoriale cui essa si ispira in un certo periodo della sua storia.

i "numeri" sul gioco

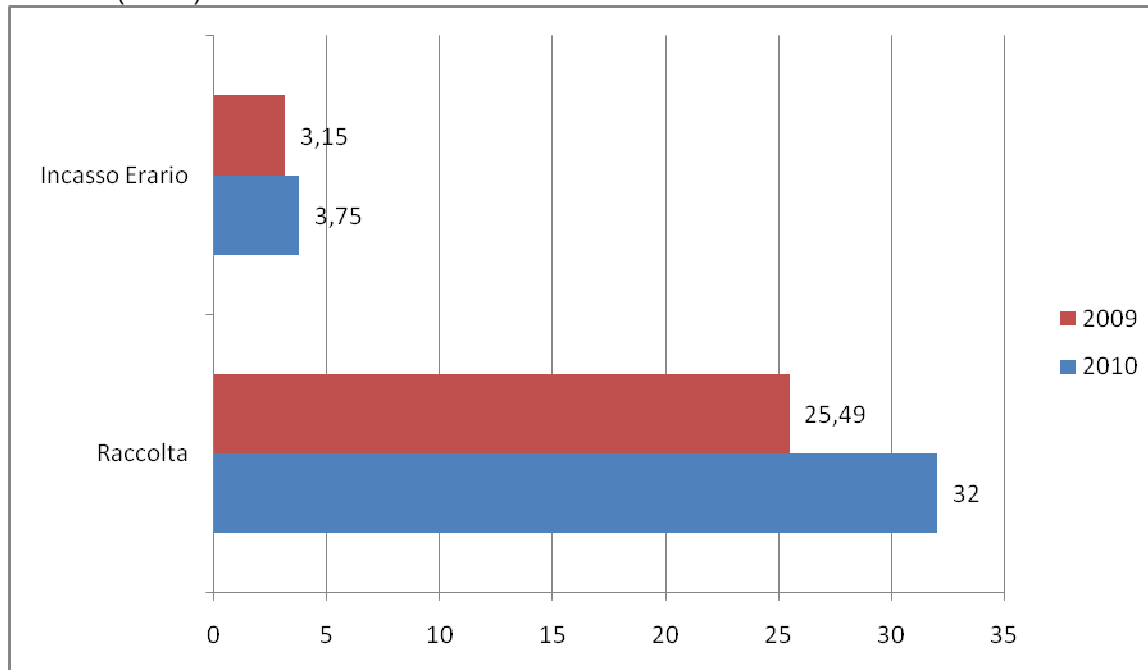
A cura di Pier Luigi Ratti

Alcuni dati relativi all'industria del Gioco in Italia – (fonte Agicos)

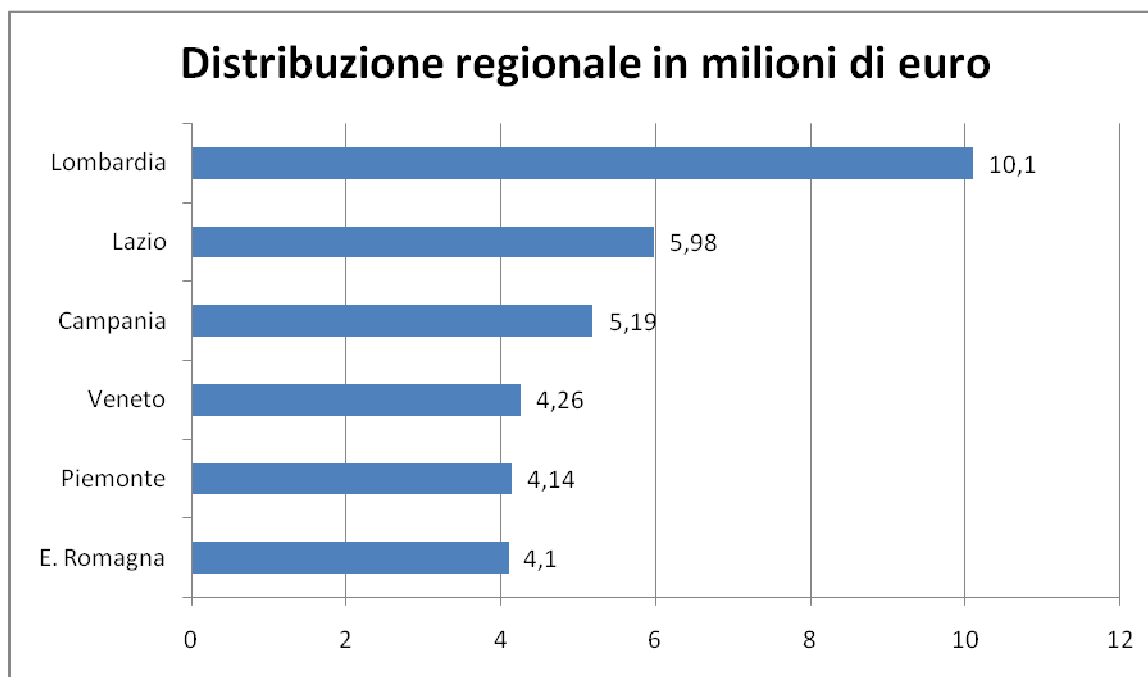
Il 2010 si è chiuso con fatturato di 61,4 Miliardi di Euro che porta il settore a un (+13%) rispetto al 2009. Per l'erario questo comporta un'entrata pari a 8,73 Miliardi l'anno (-0,8%).



Le Newslot e le Videolotterie la fanno da padrona con una raccolta a 25,6% rispetto al 2009 e un incasso per l'erario a (+19%)

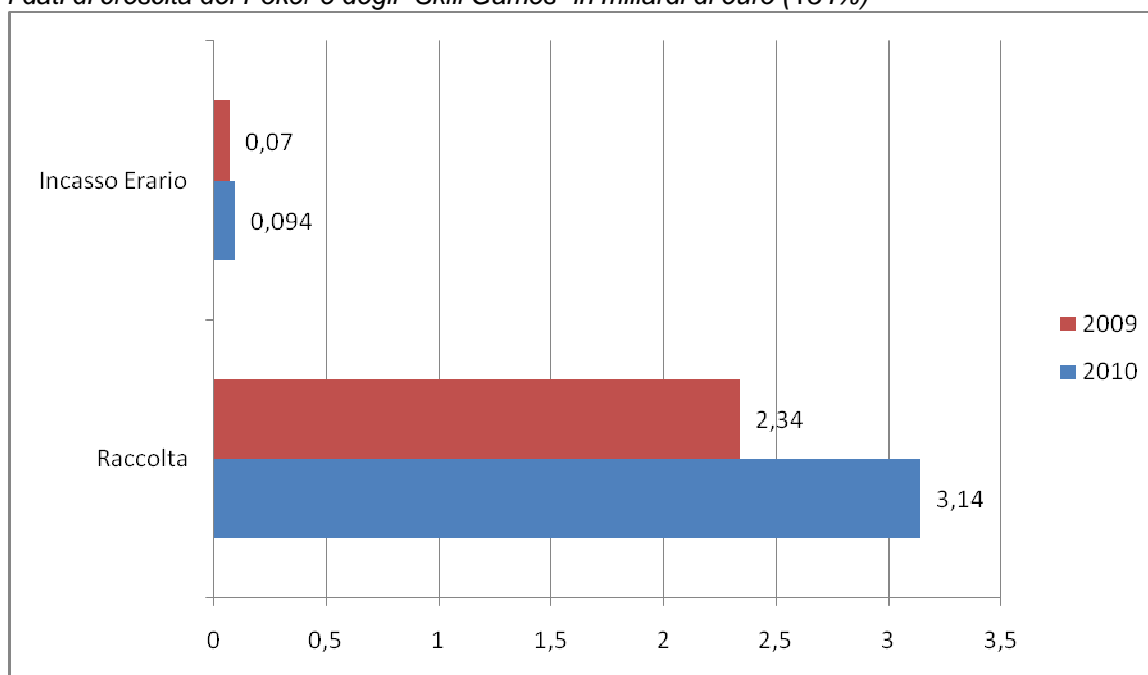


Il comparto delle Videolotterie fattura in totale la bellezza di 32 miliardi di euro pari alla metà dell'intero mercato. Di seguito possiamo vedere chi fattura di più:



Il maggior incremento lo abbiamo negli "Skill Games" ossia i giochi di abilità che stanno avendo un notevole successo tra gli italiani; tra questi spiccano, oltre al Texas Hold'em, il Burraco, la Scopa, la Briscola il Domino. Il successo di questi giochi è assicurato basti pensare che dalla partenza (novembre2010) il Burraco e la Scopa ai tavoli virtuali di **giocodigitale.it** superano i 20.000 giocatori di cui il **30% donne**; per un totale di 450.000 tornei disputati fino ad oggi. Un altro dato interessante è l'ampia partecipazione ai tavoli virtuali di Poker delle donne che supera il 15% ed è in continuo aumento; comprese nella fascia d'età 25-35 anni.

I dati di crescita del Poker e degli "Skill Games" in miliardi di euro (+34%)



Aspetti legislativi

Il sottosegretario Giorgetti: 'Entro l'estate ddl su testo unico del gioco'

Scritto da Sara Michelucci Venerdì 18 Marzo 2011

Rimini - "Il testo unico sul gioco spero che possa arrivare attraverso un disegno di legge - non un decreto dunque, perché il settore è maturo - prima dell'estate in Parlamento". È lo stesso sottosegretario all'Economia con delega ai giochi, Alberto Giorgetti, ad annunciare a Gioconews.it l'importante passo per il settore del gioco che il governo si accinge a compiere, predisponendo un disegno di legge che finalmente regolamerterà in maniera organica una materia quanto mai complessa e articolata, e che riguarda la terza industria dello Stato per volume di fatturato.

Lo fa nell'intervista rilasciata a margine del convegno 'Il futuro dei giochi: attuazione delle norme contenute nella legge di Stabilità', che si è tenuto stamattina nell'ambito di Enada Rimini e durante la quale Giorgetti ha annunciato altri provvedimenti in arrivo, su tutti il decreto sul contingentamento e, a seguire, quello riguardante l'albo dei gestori.

Giorgetti si esprime anche sul processo di trasformazione di Aams in agenzia fiscale: "Sono fiducioso su questo tema che questo passaggio si possa compiere a breve".

Spazio anche all'online e alle iniziative della commissione Ue: "Si tratta di iniziative condivisibili a cui l'Italia darà un contributo importante.

Nei prossimi mesi abbiamo in agenda politica un confronto con l'Europa per quanto riguarda il tema dei giochi.

Articoli e notizie scientifiche sul GAP



I NOSTRI RAGAZZI SONO TROPPO FRAGILI Di Elena Meli

Da Il Corriere della Sera del 10 febbraio 2011

L'11 per cento soffre di shopping compulsivo, l'8,5 per cento non riesce a fare a meno dell'esercizio fisico, il 7 per cento gioca d'azzardo alle slot-machine o dovunque capiti

A fine giugno il Dipartimento politiche antidroga del governo ha annunciato che nel 2009 i consumi di droga si sono ridotti di un quarto rispetto all'anno precedente, con un calo evidente anche nella popolazione

generale dei giovani fra i 15 e i 19 anni. Negli stessi giorni, però, uno studio dell'Istituto di Psichiatria e Psicologia dell'università Cattolica di Roma ha richiamato l'attenzione su altre forme di dipendenza dei giovani: analizzando i comportamenti di poco meno di 3mila studenti delle superiori (stavolta, come nel caso dei dati governativi, non si tratta di obesi ma dei ragazzi in generale), Gianluigi Conte e i suoi collaboratori si sono accorti che l'11 per cento soffre di shopping compulsivo (diffuso soprattutto fra i minorenni, che sperperano la paghetta in un baleno), l'8,5 per cento non riesce a fare a meno dell'esercizio fisico, il 7 per cento gioca d'azzardo alle slot-machine o dovunque capiti.

INTERNET - La dipendenza da internet pare invece meno frequente di quanto si temesse: poco più dell'1 per cento degli adolescenti non riesce a staccarsi dalla rete. Come nel caso dello studio del CNR di Pisa, i ricercatori hanno verificato che le dipendenze vanno spesso a braccetto l'una con l'altra, a confermare l'esistenza di una "sindrome da dipendenza" dovuta a una predisposizione psicopatologica di base. Ma perché i ragazzi oggi sembrano così fragili di fronte alle dipendenze? «La famiglia e gli altri "contenitori" istituzionali tipici, dalla chiesa alla scuola, non hanno più il peso di una volta - risponde Conte -. I giovani sono più disorientati, per giunta si trovano di fronte a una maggior possibilità di scelta e occasioni per trasgredire, evadere, tentare di compensare le proprie angosce. E cadono più spesso vittime della dipendenza da una o più sostanze o comportamenti».

Orthos sulla stampa

SE IL GIOCO VINCE SU TUTTO, ECCO COME LASCIAR PERDERE

di Antonella Barina

da Il Venerdì di Repubblica del 15 luglio 2011-07-19

Si parla poco dei rischi del gioco d'azzardo, forse perché garantisce proventi allo Stato.

Ma ormai sono 700 mila gli Italiani che soffrono di dipendenza patologica dal gioco (carte, cavalli, slot machine, gratta&vinci, scommesse, lotto, bingo...). Che provano quell'impulso irrefrenabile a tentare la fortuna ben oltre le proprie disponibilità economiche. E tre milioni sono le persone considerate a rischio. Di qualsiasi fascia sociale: un tempo il giocatore compulsivo era perlopiù maschio, celibe, di mezza età e media istruzione, oggi l'offerta di giochi è così diversificata che può compromettere chiunque. Anche le fasce più deboli: i giovanissimi, i pensionati, i disoccupati, gli immigrati.

Sintomi: si arriva a giocare la camicia per tentare di rifarsi dalle perdite; si è posseduti da una passione che fa trascurare gli affetti, gli amici, il lavoro. A livello profondo (parola di esperti), si tenta di sfuggire – con quel brivido – alla depressione; si cercano emozioni forti perché si è incapaci di costruirsi una vita piena; e, affettivamente immaturi, si spera di ottenere dal gioco ciò che non si trova nelle relazioni intime... La cura è difficile, perché raramente il giocatore chiede aiuto: a farlo sono per lo più i familiari, travolti dai debiti.

Sono nate, però, realtà terapeutiche sperimentali. Come l'associazione San Benedetto di Livorno (www.associazionesanbenedetto.org): dopo le 16, quando chiude il suo centro diurno per tossicodipendenti, accoglie e cura i giocatori patologici: con psicoterapie individuali e di gruppo, ma anche aiutandoli a pianificare la restituzione dei debiti. O l'associazione Orthos (www.Orthos.biz), che propone invece un soggiorno di tre settimane nelle proprie strutture a Siena o a Milano, per interrompere i comportamenti compulsivi e affrontare, con una psicoterapia di gruppo intensiva, gli aspetti problematici della personalità. (Dopo quei venti giorni, ci si incontra periodicamente per verificare i risultati). Non solo: ci sono altri centri di terapia in Italia. L'elenco è sul sito www.giocaresponsabile.it.

l'inchiesta



L'ANTIMAFIA E IL POKER ONLINE «UNA PATOLOGIA PER I GIOVANI»

di Buccini Goffredo

Da: Corriere della Sera del 10 luglio 2011

L'inchiesta In Italia: sono tre milioni. Nickname, tic e illusioni di guadagno facile. Lo psicoterapeuta: famiglie devastate. E dal 18 luglio cambiano le regole

Il rapporto: infiltrazioni criminali. L'identikit di chi gioca Ai Monopoli. Non siamo in grado di sostenere l'evoluzione del settore, siamo rimasti al tabacco

Facile: un clic e lo schermo s'illumina di assi e di promesse, trova la pokerstar che è in te. Rassicurante: benvenuti sul sito migliore per giocare a poker, dice il faccione familiare di Gigi Buffon. «Dai, saltiamo la presentazione. Entriamo in un sit and go, ti faccio vedere!», ci dice invece Ludovico. Che è paziente, sì, ma con le carte non si tiene: «Questo non è un divertimento, è 'na rota», ridacchia, sedendosi a un tavolino virtuale dove se ne stanno appostati in icona avversari tosti come Storu, Tequi, Giambo Jet, nomi di battaglia con una history da far tremare i polsi a un gambler (sì, una delle dannazioni nell'azzardo 2.0 sono gli anglismi). Ludovico non ce l'ha, la rota. Per ora si diverte: 24 anni, laurea breve, sogni tenaci, papà e mamma professionisti, bella casa sul Lungotevere, il calcetto, la Roma, le ragazze, una sconfinata giovinezza. «Ma sono antisistema», sbotta: e magari il poker c'entra, come l'idea di far quattrini così, tra le pieghe di un precariato senza fine. «Ho cominciato a diciott'anni, dopo due mesi ho vinto diecimila euro a un torneo. Ho pensato: alé. Mi sono tirato dietro gli amici. Qua, se sei bravo, puoi alzare cinquemila al mese». Oggi almeno tre milioni di italiani (c'è chi dice cinque) giocano a poker online (e almeno 120 mila sono i patologici, quelli che la rota, la malattia da tossico, ce l'hanno davvero). Nel 2010 ci hanno bruciato più di tre miliardi di euro: affascinati da testimonial come Buffon (o Totti, o Panatta, o Alberto Tomba), ecco ragazzini scatenati con accanto papà «vecchie volpi del tavolo verde», casalinghe compulsive, nonni pronti a spararsi la pensione su una coppia d'assi, ma anche manager astuti, scacchisti rubati alla scacchiera, patiti delle sfide d'abilità che s'imbestialiscono appena uno s'azzarda a definire la loro passionaccia, l'Hold'em texano (sorta di telesina a 52 carte con molta tecnica in più), un «gioco d'azzardo». Il modello è un paffuto contabile di Atlanta che nel 2003 puntò 39 dollari a un torneo di Pokerstars.com (versione originaria del sito, ora oscurata in Italia) e arrivò fino a Las Vegas vincendo le Wsop (le World Series of

Poker , il mundial delle carte) e portandosi via così due milioni e mezzo di dollari. Si chiamava (all' anagrafe!) Christopher MoneyMaker, che da noi suonerebbe Cristoforo Fabbricasoldi, un predestinato. In America fu il delirio, cui seguirono proibizionismo e inchieste giudiziarie, come sempre fanno gli americani quando scoprono qualcosa che li appassiona troppo. Da noi il primo torneo si disputò il 2 settembre 2008 sulla piattaforma Gioco Digitale e il vincitore si aggiudicò la bellezza di... otto euro e 64 centesimi. Sino ad allora per giocare si emigrava sui siti Usa, anche per questo MoneyMaker è leggenda tra i nostri ragazzi. «Mascellone alle Wsop s' è fatto 80 mila dollari!», racconta ora Ludovico, orgoglioso dell' amico. Ci infiliamo in un sit and go a sei, tavolo tranquillo, entri con due spiccioli. Ancora per una settimana si gioca solo in «modalità torneo», limite massimo 250 euro d' iscrizione. Ma anche così puoi farti male. Un occhio allo schermo del pc ed ecco l' icona di Chucky che compare in cinque tavoli, quella di SpecialMarco in dieci, i limiti alla rovina (la chiamano varianza , quando ti dice sfiga) sono virtuali come tutto il resto. «Poi, per vincere davvero, devi giocare i coin flip , insomma tirare la monetina: vai con un re contro due nove, per esempio, e forzi con un all in , tutto dentro», dice Ludovico citando, non a caso, la mano che incoronò MoneyMaker, «fattore C» allo stato puro. «Trovo estremamente lesivo apparentare il poker al gioco d' azzardo, qui non è Gratta e Vinci , per vincere a Hold' em devi fare duemila calcoli in un minuto e avere... due coglioni di filo spinato», tuona Mario Adinolfi, ex dirigente pd, giornalista, professionista di poker online e dal vivo. Adinolfi non è neppure sfiorato dall' idea che per un politico sia inopportuno fare il pokerista: ubbie d' altri tempi. Ma è difficile davvero ridurre a una sola chiave di lettura un fenomeno che contribuisce per un decimo agli incassi del gaming (dalle lotterie ai videopoker, dai bingo alle slot, 72 miliardi di introiti previsti quest' anno) ed è già così in espansione da incuriosire sociologi, analisti, giornali. L' online spinge verso il live , i tornei dal vivo: partendo dalla tastiera del tuo computer puoi qualificarti per giocare ai tavoli veri, con campioni veri e montepremi seri (il nostro MoneyMaker è il sardo Filippo Candio, 26 anni; doveva fare l' avvocato come papà: in due anni, con la benedizione di papà, ha vinto tre milioni di dollari). I tornei dal vivo poi ti catapultano in televisione, e il triangolo perfetto si chiude. In Italia chi l' ha capito in anticipo sono i fratelli Caressa. Fabio è il mitico telecronista di Sky (il calcio è strano...) e specie all' inizio ha prestato voce e conforto a Maurizio, suo fratello, anima e cuore della tv-totem dei pokeristi italiani, Pokeritalia24 . Studia a Roma sulla Salaria, 700 mila contatti auditel al giorno, una partita in onda a qualsiasi ora, da Las Vegas come da Campione, con le incursioni demenziali di Lillo (il socio di Greg) ad alleggerire la tensione e il commento scanzonato di Maurizio: «La tv dà concretezza, fa sognare gli online ... Dicono: ti rovini, c' hai la patologia! Ma pure se ti mangi 50 gelati diventi obeso. Dipende da come usi le cose, vale anche per chi gioca». Non tutti la vedono così. «L' espressione giusta non è chi gioca , è chi azzarda », sbuffa lo psicoterapeuta Rolando De Luca, che a Campofornido ha un centro di disintossicazione dalla ludopatia : «Le famiglie sono devastate. Curiamo anche tanti che giocavano online , specie giovani». Tasto dolente, i ragazzi. Il Comitato antiriciclaggio dell' Antimafia, presieduto da Luigi Ligotti, Idv, in 70 pagine di relazione sul gaming (ancora riservata, martedì si approva in Commissione) ha scritto che «le norme vigenti e i sistemi di controllo non garantiscono la tutela dei minori», e che «la prevalenza del gioco patologico tra i giovani è diventato un problema di interesse pubblico». Ma i soldi veloci hanno anche un' altra controindicazione. «Il gioco è ormai la nuova frontiera della criminalità organizzata di tipo mafioso», scrive il Comitato. Si parla di gaming nel suo complesso, ovviamente. Ma per l' online arriva una settimana cruciale. «L' allarme è molto alto», dice Raffaele Lauro, tostissimo senatore pdl. Dal 18 luglio si potrà giocare con la variante dei casinò e soprattutto col cash game (tre miliardi di introiti previsti già quest' anno): per la prima volta entrano in ballo i soldi veri (cash), mille euro a sessione, possibilità di bruciare molti quattrini o forse di riciclarne altrettanti. L' Aams, l' autorità dei Monopoli che controlla il settore, ha drizzato le antenne. «Certo che ci preoccupa il cash game , ma mica è una scelta della nostra amministrazione», spiega il direttore Antonio Tagliaferri. In tempi di magra, l' Erario la fa da padrone, lo Stato si fa biscazziere. «Ormai il gioco è una tassa sui più deboli», medita Elio Lannutti, Idv, una vita spesa a difendere i consumatori. «Noi cerchiamo di creare ostacoli agli scorretti», dice Tagliaferri. Ma c' è affanno: «Non siamo idonei a sostenere l' evoluzione del settore», ha scritto l' Aams al Comitato. «L' amministrazione è rimasta com' era quando ci si occupava di tabacco», precisa il direttore. Sincerità lodevole. Se però anche il controllore chiede aiuto, non c' è da stare allegri. Pesa anche qui il venerdì nero americano, con tre società sotto inchiesta per riciclaggio, frode bancaria e gioco d' azzardo. La sorella italiana di una di esse, Pokerstars , leader del settore, è in realtà domiciliata a Malta. Perché? «Scelte fatte a livello internazionale», glissa Barbara Beltrami, country manager . Ma su Pokerstars , l' Aams ha chiesto a Malta chiarimenti via ambasciata e ha aperto un' istruttoria con la polizia: non è lieve il dubbio che personaggi incappati nella rete Fbi girino anche da queste parti. «Macché, noi siamo in regola con la legge italiana», replicano i portavoce di Pokerstars. La sorella di un' altra società inquisita, FullTilt , s' è intanto messa in fila per una delle duecento ambite concessioni che i Monopoli stanno rilasciando. Anche big come Poste italiane e Mondadori vogliono una fetta della torta che, tuttavia, resta agrodolce. I numeri sono da capogiro. «Ma la gestione di siti in mano a operatori stranieri è un problema», scrive il Comitato antiriciclaggio. Alle prese con altri numeri nel suo pc, Ludovico può infischiarne. «Ora apro l' hud », dice. È in quella schermata che si può scoprire la history dei rivali: la tendenza all' aggressività, ai bluff, agli steal (quante volte si va a «rubare» il buio altrui). Sì, ci vuole più occhio matematico che killer instinct , una distrazione e siamo fuori dalla zona premi: Giambo Jet ci brucia tre K con un colore, roba da fish , da pesci presi all' amo. Il padre di Ludovico sogghigna dietro di noi: è cresciuto nel quartiere, gronda bonomia romanesca. Qua una volta c' erano scommettitori assatanati come Er Melanzana o Il Diavolo, immancabili nella sala corse di fronte, racconta. «Un giorno chiusero la sala corse: beh, quelli si misero all' angolo, a puntare sui ragazzini che giocavano a battimuro». Altri tempi, altre tempre, altre rote . MoneyMaker, coi suoi conti da ragioniere dell' azzardo, li avrebbe annoiati dopo due mani, come il marziano di Flaiano.

Testimonianze



Sono Federica una 43 enne di Parma e da 4 anni ormai vivo e convivo a fasi alterne con il problema del GAP. Dico questo perché ho avuto periodi di diversi mesi di astensione dal gioco ed altri in cui invece ricadevo, più o meno pesantemente. Sono stata seguita fin da subito, cioè dal momento in cui ho riconosciuto di vivere un problema col gioco, dal servizio del SERT di PARMA dove ho trovato un personale molto disponibile e qualificato. Dopo tre anni ho deciso però di intraprendere un'altra strada e cioè frequentare il percorso intensivo e residenziale con la comunità ORTHOS di Milano. Questa esperienza è stata veramente importante, e molto diversa dal percorso di guarigione che avevo intrapreso sino a quel momento. Ho trovato del personale estremamente qualificato, e soprattutto umanamente molto disponibile e rassicurante. È stato

un momento della mia vita che difficilmente dimenticherò per l'intensità emotiva e partecipativa dei miei compagni cioè di persone che come me vivevano lo stesso problema. Soprattutto devo dire che attraverso quel periodo sono riuscita a comprendere in modo più chiaro cosa si annida dietro il problema del gioco. Alle volte emozioni e sentimenti negati, cose non dette che ci teniamo dentro e poi esplodono improvvisamente, vite deluse e valori importanti abbandonati. Il gioco fa perdere il vero senso dell'esistenza, e di come una vita meriterebbe di essere spesa. Il gioco è tremendo perché ha la capacità di distruggere tutto attorno a te, amicizie, matrimoni, ecc...relegandoti nell'assoluta solitudine. Perché il gioco viene messo al primo posto sopra ogni cosa e perché allontanarsi dal gioco definitivamente non è così facile. È sufficiente una piccola leggerezza e lui è lì di nuovo che ti affascina come un amante e ti cattura. Ma credo che la mia consapevolezza sia decisamente aumentata e so di poter avere gli strumenti per modificare la mia vita e cambiare le mie abitudini. Serve molta forza, molto coraggio. Occorre imparare ad amare se stessi, e reinnamorarsi della vita.

Vedere oltre quel piccolo steccato al di là del quale non ci sono luci e suoni, numeri da giocare, o pezzi di carta da grattare...ma i colori dell'universo intero, e i sentimenti di un'umanità intera.

Quello steccato lo voglio superare, e sto ancora lottando per questo, sperando che la mia anima ancora lo desideri.



Gioco tra poesia ed arte

a cura di Elena Manenti

“La poesia può riunire ciò che la vita ha diviso”
Tess Gallagher

Ero un avvocato come Harmon Whitney
o Kinsey Keene o Garrison Standard,
perché mi sono occupato del diritto di proprietà,
anche se alla luce delle lampade, per trent'anni,
nella sala da poker del teatro.

E io vi dico che la vita è un giocatore
molto più in gamba di tutti noi.
Non c'è sindaco al mondo che possa chiudere la bisca.
E se perdi puoi strillare quanto vuoi:
non riavrai il tuo danaro.

La vita è un giocatore che fissa una posta difficile da vincere;
truca le carte per metterti in difficoltà
e sfruttare la tua debolezza.

E ti dà settant'anni per giocare:
se non riesci a vincere in settant'anni
non potrai vincere mai più.

Così, se perdi, esci dalla sala —
esci dalla sala quando è arrivata la tua ora.
È una meschinità stare lì seduti a palpeggiare le carte,
e maledire le perdite, con gli occhi ottenebrati,
e tentare e tentare ancora, piagnucolando.
EDGAR LEE MASTERS, *Antologia di Spoon River*, Tom Beatty

ETEREO NIENTE

stanotte ho cercato nella bruma ottobrino
 echi selvaggi della tua voce.
 Cieca di vanità terrene ho stretto al cuore
 vani gioielli ...

Nel sordo rantolare del mio respiro ho incontrato
 un suono di sirene
 e ho iniziato la mia cupa danza
 di falena senza posa

Un fruscio improvviso
 e volgo il mio viso smunto
 verso un fuoco che lontanissimo arde ...
 E danze e gemiti e ancora delicati suoni
 e la mente ingorda
 si nutre avida di etereo niente ...

Roselma – Il modulo Orthos Lombardia

UN GIOCO D’AZZARDO

È come un lancio di dadi
 su un tappeto verde
 la mano incerta, occhi di ghiaccio
 e cuore sospeso per un istante.
 Più di una volta è stato così.
 L’abilità confusa e rimestata,
 il vissuto nullo ed azzerato
 e solo il caso, il caso solo
 a decidere per te.
 È capitato, e ancora
 capiterà.
 Quella cosa chiamata amore
 che non sappiamo decifrare:
 il gioco di una sponda
 il soffio del destino
 due dadi rotolanti
 e vorticosi
 a cui affidare
 l’addizione vincente
 di una scommessa finale.

Corrado Guzzon, da Un Gioco d’Azzardo, Il Foglio letterario

ECCOMI.....

Non voglio affetto,
 voglio solo cacciare da solo nuove emozioni sempre
 più forti,
 e non ne sono mai sazio.
 Diversità, goffo, silenzioso ma istintivo,
 tigre aggressiva, nel senso buono, io sono un
 ragazzo ottimista,
 una tigre ottimista,
 vado al massimo, oggi mi sento un cane, giro tra la
 gente,
 desidero essere coccolato, accarezzato, imboccato,
 considerato,
 sono molto pensieroso e innamorato,
 libero nei miei viaggi e la mia valigia che si fa e si
 disfa,
 tutt’a un tratto la volpe si butta in un mondo che segna tutta la sua adolescenza,
 nel bene e nel male : il ballo !
 Che bello ! la volpe inizia molto timorosa l’avventura credendo di non essere capace, ma non sarà così,
 LA MUSICA È VITA !

*Noceto 18 Agosto 2007, dall’ “anima” del Gruppo di Orthos III Noceto
 (Andrea, Gianluca, Massimo, Maurizio, Andrea, Massimo, Piero, Vittorio, Massimo, Paolo)*



Link a filmati

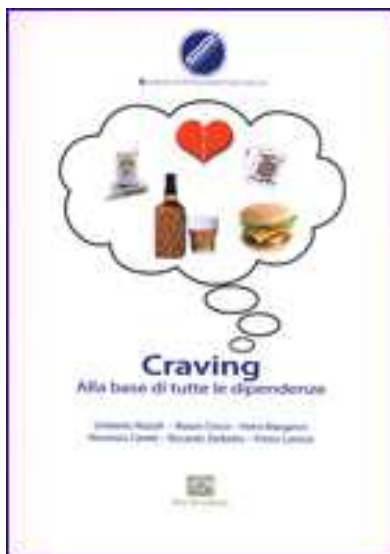
Il paese dei balocchi

Reportage di Ilaria Costantini sul fortunato mercato degli apparecchi di intrattenimento:
<http://www.rainews24.rai.it/it/canale-tv.php?id=22785>

La Repubblica dei giochi

<http://tv.repubblica.it/palinsesto/2010-11-09/9513?video>

Indicazioni bibliografiche



CRAVING. ALLA BASE DI TUTTE LE DIPENDENZE.

Umberto Nizzoli - Mauro Croce - Henri Margaron - Vincenzo Caretti - Riccardo Zerbetto - Primo Lorenzi
Mucchi editore Modena, 2011.

Il termine craving è stato adottato nel descrivere l'imperioso ed irrefrenabile desiderio di ricercare gli effetti di una sostanza o un comportamento specifico di cui abbiamo esperienza. E' in questo ambito che il termine - traducibile in italiano come forte desiderio, brama, voglia - sta evidenziando un grande interesse. Un grande interesse ed utilizzo, nonostante tale concetto presenti difficoltà di definizione in quanto comprende ed integra piani diversi e tra di loro interagenti. Piani che possiamo rubricare come fisici, emotivi, cognitivi, affettivi, comportamentali e culturali.

ADDICTION. ASPETTI BIOLOGICI E DI RICERCA

A cura di V. Caretti, e D. La Barbera
Cortina Raffaello editore

Negli ultimi anni lo studio delle dipendenze patologiche si è arricchito di numerosi contributi scientifici ma anche di osservazioni cliniche che hanno ampliato l'area di indagine sulle condotte compulsive. Il volume rappresenta il più aggiornato compendio della ricerca neurobiologica e psicologica nel campo dell'addiction. Obiettivo degli autori è offrire le acquisizioni più recenti, derivate dalla conoscenza clinica e dalla ricerca sperimentale, per affrontare la sfida che le dipendenze patologiche pongono oggi al clinico e al ricercatore, allo psicofarmacologo e allo psicoterapeuta.



LO STATO BISCA di Carlotta Zavattiero

Gratta e Vinci, Win for Life, Superenalotto, slot machine, poker online, casinò: la nazione è malata di gioco. Il ruolo della politica e della malavita in un mercato che non conosce crisi

ed. Ponte alle Grazie Saggistica Collana: Inchieste Prezzo: € 14.00

Lotto, Superenalotto, Gratta e Vinci, scommesse, slot machine, poker online: dagli schermi dei computer alle tabaccherie, mai come oggi un'esuberante offerta di giochi d'azzardo ha invaso l'Italia. Ma quali sono le

ricadute economiche e sociali di questa continua ricerca della fortuna? E qual è il ruolo dello Stato in quello che si configura come un affare colossale?

IL PASSATO È' UNA TERRA STRANIERA di Gianrico Carofiglio

Ed. Rizzoli - Romanzo

"Giorgio, studente modello, figlio di intellettuali borghesi, ha ventidue anni e una vita normale e un po' noiosa. Senza crepe, in apparenza. Francesco è torbido, misterioso e affascinante. E baro. Le loro vite viaggiano separate fino all'incontro che segnerà il destino di entrambi. I due diventano amici e passano sa una partita truccata all'altra, da una bravata all'altra, in un vortice ubriacante che a poco a poco diventa un'inarrestabile discesa agli inferi, In parallelo corre un'indagine dei carabinieri su una serie di misteriose violenze. Una sroria struggente sull'amicizia e il tradimento, un viaggio doloroso e inquietante in quel tempo fragile e misterioso che separa la giovinezza dall'età adulta, un'avventura picaresca in una Bari segreta e allucinata."

Espressione e comunicazione attraverso l'arte

L'OMBRA

a cura di Marie-Ange Guisolan (prima parte)



"Dapprima non vediamo che la discesa in tutto ciò che vi è di oscuro e di brutto; ma colui che non sopporta tale spettacolo non creerà mai la luminosa bellezza. La luce nasce sempre dalle tenebre notturne, né mai la timorosa aspirazione umana è riuscita aggrappandosi al sole a trattenerlo nel cielo".
(Carl Jung)

L'archetipo dell'Ombra

Secondo Jung, l'Ombra è la prima raffigurazione archetipica che s'incontra lungo il cammino della via interiore: come in uno specchio ci viene rimandata la nostra immagine interiore avanti a cui nessun trucco d'identificazione totale con la nostra "Persona" regge. *Persona* sta qui per identità di copertura in cui si è quel che gli altri vogliono che noi si siamo e quel che noi amiamo pensare di essere.

L'**Ombra** è intesa nella accrezione junghiana come la parte più negativa della nostra personalità, una miscela esplosiva costituita dalle nostre caratteristiche più spiacevoli, limitanti, sfavorevoli, decisamente inaccettabili, e quindi nascoste. Quelli aspetti che emergono proprio in circostanze in cui si sentiamo feriti, oltraggiati, umiliati. Sono momenti in cui gli altri stentano a riconoscerci e in cui noi stessi non sappiamo più chi siamo: accecati dal desiderio di vendette agiamo senza valutare il calibro delle nostre azioni.

L'**Ombra** è caratterizzata da questi aspetti, da elementi che spesso entrano in contrasto con le nostre caratteristiche più evidenti, condivise dalla società, accettate con entusiasmo e spesso causa dell'ammirazione degli altri nei nostri confronti.

Jung era dell'opinione che il massimo della forza dell'uomo equivalesse al massimo della sua malvagità. Ecco allora che quanto più una persona sarà capace di dedicare la propria vita ad altissime opere, tanto più il suo aspetto negativo, la sua Ombra, sarà forte e potente. Per rendere meglio l'idea, potremmo proporre un'immagine molto efficace, quella della sequoia. Si tratta di alberi enormi, colossali nella loro struttura che svetta fino al cielo, capaci di suscitare rispetto e ammirazione in chiunque li osservi. La loro altezza, il loro aspetto meraviglioso, però non potrebbero essere una realtà se quelle sequoie non fossero munite di radici lunghissime e robuste, capaci di andare sin nelle profondità del terreno per ricavare il loro nutrimento, per diramarsi e svilupparsi ogni giorno di più. Nel momento in cui si troviamo dinanzi ad un albero enorme, altissimo e ben sviluppato, sappiamo con certezza che quell'albero possiede radici molto profonde, le sue parti nascoste.

L'Ombra, infatti, sebbene rappresenti la parte più negativa e negativizzante della nostra anima, può non solo essere gestita, ma trasformarsi in una fonte di energia psicologica pressoché inesauribile. Impiegare, in maniera adeguata, la nostra Ombra però, non è un compito facile, ma un'impresa che ci richiede un grosso impegno.

L'Ombra dentro di noi

"Ognuno di noi è seguito da un'ombra. Meno questa è incorporata nella vita conscia dell'individuo tanto più è nera e densa". Così Carl Gustav Jung, descrive il lato oscuro della vita cosciente dell'uomo. Questo mondo che sta sotto e dietro la maschera della persona e dell'agire sociale, Jung lo ha chiamato, con un'espressione che ricorda Dostoevskij, "Sotterranei dell'anima". È il luogo demonico o infero del mito e della rappresentazione religiosa. Vi abitano i mostri e i morti. È la notte della coscienza, ma anche fertile limo terrestre, sottosuolo da cui si risorge. Dunque l'ombra non cela solo il male. È piuttosto qualcosa di primitivo, infantile e goffo, che renderebbe l'esistenza umana più vivace e bella, se non urtasse contro le regole della società e la consapevolezza dell'Io. In quanto tale,



l'ombra va guardata in faccia, va conosciuta anche nei suoi tratti penosi e conturbanti. Dobbiamo accoglierla come la nostra parte notturna e darle voce.

La conoscenza dell'ombra, vale a dire la conoscenza dell'altra parte di noi che, sebbene sembri invisibile, fa parte della nostra totalità. Jung definisce l'Ombra una figura archetipica che incarna tutte le *qualità nascoste e meno accettate* della personalità. Per l'Ombra esistono due dimensioni: quell'individuale e quella collettiva. La prima è strettamente connessa alla nostra storia personale; la seconda, invece, contiene i tratti oscuri comuni a tutta l'umanità che si manifestano, a seconda l'epoca in cui si vive, con le caratteristiche peculiari dell'epoca stessa. Conoscere l'Ombra significa quindi ritirare le proiezioni, non solo quelle individuali ma anche quelle collettive, non sentirsi più estraniati dalla vita ma parte integrante della stessa.

L'Ombra, è tutto ciò che l'uomo rimuove dalla sua coscienza nella vita quotidiana, ciò che è rifiutato, non condiviso. L'Ombra rimanda alle zone oscure ed inconsapevoli dell'uomo, ma anche al suo corpo: non esisterebbe l'Ombra se non ci fosse un corpo in grado di proiettarla. E' segnato nel destino di ogni individuo l'incontro col proprio Doppio, *potremo "diventare ciò che siamo"* solo specchiandoci nel volto perturbante di questo misterioso alter ego, solo riconoscendo nei suoi tratti quelli del nostro volto, riconoscendo in lui le nostre parti scisse e rimosse, le nostre anime sconosciute. L'uomo è fondamentalmente attraversato da una tensione di contrari, di forze opposte, e l'incontro con la propria controparte negativa è un passo fondamentale per la crescita psicologica. Si può dire che l'uomo "innocente" non entra mai veramente nell'esistenza, perché solo chi è capace di "peccare" paga un contributo alla vita; se non si ha un male interno che ci costringa a confrontarci con noi stessi e con gli altri, accendo l'impegno e il rischio personale, non c'è alcuna possibilità di avanzamenti e di nuove scoperte, sul piano individuale come su quello collettivo.

Jung parlerà a questo proposito di "Ombra", volendo indicare una dimensione, che è sempre tenuta un po' fuori dagli aspetti evidenti della vita, e che noi ci portiamo dietro continuamente; ebbene, quanto più questa dimensione dell'Ombra è nascosta, tanto più può prendere il sopravvento.

Pensieri sparsi

"Raggiungere uno stato di libertà interiore rispetto alle emozioni non significa essere apatici o insensibili e neppure che l'esistenza diventi per questo insipida.

Semplicemente, invece di essere di continuo in balia dei nostri pensieri negativi, dei nostri umori e del nostro temperamento, ne saremo diventati i padroni."

Matthieu Ricard

"Bisogna rinunciare alla propria vecchia identità e rinascere ad una nuova consapevolezza di sé."

Jack Kornfield

Ridiamoci su

Quattro tizi sono sorpresi ad un tavolino di un bar a giocare a carte d'azzardo.

La polizia li arresta e li porta davanti al giudice che interroga il primo: "Lei confessa che stava giocando a poker al bar del paese?". "Io? Io stavo solo seduto al tavolino aspettando il pullman".

Il giudice fa la stessa domanda al secondo: "Io? Io ero seduto al bar a prendere una birra in attesa che arrivasse mia moglie".

Stessa domanda al terzo: "Io? Io aspettavo degli amici per andare al cinema".

Alla fine il giudice interroga il quarto individuo che era stato sorpreso dalla polizia con le carte in mano: "E lei? Non mi dira' che non stava giocando a carte?". "Io? E con chi?".

Associazione **ORTHOS** Strada Ville di Corsano-Grotti-Bagnaia 1216,
 Monteroni d'Arbia 53014 SIENA **tel** 0577 45379 **fax** 0577 205175
mobile nord 393 93 35 069 – centro 393 95 02 995 – sud 347 05 68 333
e-mail: info@orthos.biz

CF 92039270522 - **P. IVA** 01173380526 - **IBAN** IT30QO103014208 000000299196