



Introduzione

LUDOPATIA E DIVARIO DIGITALE DUE PROBLEMI PER LA GENERAZIONE ATTUALE/DUE PROBLEMI DEI NOSTRI TEMPI

di *Vitaliano Gemelli*



Il Progetto In.Tra., finanziato dal Ministero del Lavoro, è stato individuato e redatto per affrontare e tentare di contribuire a risolvere due dei maggiori problemi del nostro tempo: la *ludopatia* giovanile e il *digital divide* degli anziani, con un processo di integrazione delle due generazioni – relativamente al digital divide – che dovrebbe portare ad una più approfondita conoscenza delle problematiche psicologiche e sociali del nostro tempo.

La globalizzazione della “società dell’informazione”, che stiamo vivendo da qualche tempo, ha determinato in tutta la società dei fenomeni estremamente positivi per l’evoluzione psicologica personale, attraverso la consapevolezza della possibilità di esprimersi liberamente su tutte le problematiche che si ritengono importanti; nel contempo la creazione di un dibattito circolare, di per se positivo, ha liberato pulsioni negative che attengono alla auto-legittimazione di ogni tesi, a prescindere dalla congruità e profondità della conoscenza delle problematiche, azzerando il significato e il valore della conoscenza e quindi mortificando il livello culturale e la necessità dell’approfondimento di ogni aspetto della vita quotidiana.

L’autoreferenzialità è divenuta la patologia di ogni generazione che usa indiscriminatamente internet e i social network, perché ha fatto perdere il senso della necessità della socialità e quindi del confronto ideale, culturale, scientifico, civile proprio del consorzio umano di cui necessariamente facciamo parte.

Un elemento che ha sconvolto le culture di riferimento è stato anche l’affermarsi del “politically correct”, che ha condizionato il sentimento e soprattutto i Valori Culturali di riferimento, per affermare una “società dell’omologazione dei comportamenti”, assolutamente innaturale e priva del minimo rispetto della originalità personale di ciascuno, che ha sempre rappresentato la vera ricchezza dell’evoluzione umana.

L’uso del social network e la autoreferenzialità indotta ad alcuni soggetti, psicologicamente più esposti, ha portato tali soggetti ad una condizione di solipsismo, che per alcuni ha preso la strada della ludopatia. Il “bisogno” di vincere, che in un confronto personale si può risolvere nella soddisfazione di prevalenza sul proprio interlocutore oppure sulla necessità di trovare un nuovo modo di confronto, nell’eventualità della ammissione delle ragioni dell’altro, nel solipsista si estrinseca alcune volte nel gioco, che gradualmente diventa compulsivo in ogni caso, sia per rincorrere un numero di vittorie sempre maggiore, sia per rincorrere la rivalse nel caso di sconfitta, dilapidando, talvolta, risorse finanziarie e altre volte il tempo da impiegare per attività necessarie.

Tentare di verificare il sentimento giovanile rispetto a tale patologia è stato l’obiettivo che il Progetto In.Tra. ha inteso perseguire attraverso una partnership con l’Associazione Retlis, presieduta dal Professor Dottor Antonio Grassi, psichiatra, che ha previsto un campione di riferimento sul territorio nazionale, attraverso la ricerca nelle scuole, che ha comportato tantissimo lavoro, soprattutto perché la realizzazione del Progetto ha incrociato la sospensione di ogni attività per effetto della pandemia da Covid 19.



Al Ministero abbiamo dovuto chiedere due proroghe e il Ministero, attraverso il Direttore Generale del Terzo Settore, comprendendo le nostre ragioni, ha concesso le proroghe richieste.

L'altra problematica relativa al *digital divide* ha dovuto subire anch'essa la pandemia, soprattutto perché l'indagine che si intendeva fare e i seminari di insegnamento che si dovevano organizzare erano rivolti a soggetti oggettivamente più fragili per la pandemia in corso.

In un primo periodo la rarefazione delle disponibilità sia degli anziani che dei giovani, che fungevano da insegnanti, è stato il maggior ostacolo all'attuazione del Progetto, superato solamente dopo quasi un anno di inattività e con la buona volontà degli organizzatori sul territorio e dei fruitori del Progetto.

La problematica del *digital divide* è sociale ed individuale in quanto il soggetto "anziano" non in grado di svolgere quello che per la maggior parte della società diventa di uso comune, viene marginalizzato e forma una classe sociale bisognosa dei primari servizi, che prevedono l'uso del mezzo digitale.

La emarginazione di tale parte di società, che rappresenta anche un costo sociale per l'approntamento di servizi pubblici che compensino le carenze individuali, è anche un problema di natura psicologica per i soggetti di fatto emarginati, in quanto questi non riescono a vivere la contestualità e quindi si allontanano dal "presente ignoto" di cui fanno parte per rifugiarsi nel passato conosciuto, ma "inattuale".

Non sapere far funzionare un elettrodomestico (televisore, lavatrice, aspirapolvere, ma anche strumenti medicali come il misuratore della glicemia o altro), non poter usare uno sportello automatico per prelevare denaro, non saper usare un pos, non saper comunicare con un telefonino o un i-pad o un pc, sono tutte limitazioni che precludono alla conoscenza di un mondo non solo strumentale, ma anche culturale, sociale, civile, sportivo, che limita l'esplicitarsi della propria personalità attraverso l'evoluzione della contestualità della conoscenza.

Il Progetto, almeno per il campione prescelto, punta ad affermare la "contemporaneità" di ogni membro della società civile, evitando di lasciare una parte di società fuori dalla contemporaneità e quindi indietro nel passato.

L'Ente che presiedo, l'Unione Nazionale per la Lotta contro l'Analfabetismo – UNLA, Ente Morale, Aps, ha come obiettivo primario la diffusione della cultura e, strumentalmente, il lifelong learning, perché con l'educazione permanente ad ogni soggetto sociale, si potrà garantire una società, nella quale ognuno potrà godere delle condizioni di base per affermare la propria soggettività.

Riteniamo che tali pratiche dovrebbero divenire un impegno strutturale dello Stato, che potrebbe svolgere direttamente o attraverso i numerosi Enti e Università Popolari che svolgono per scelta tale compito per coprire tutta la società e non solamente un campione di riferimento.

Alla fine pensiamo di dover ringraziare il Ministero del Lavoro, il Direttore Generale del Terzo Settore, i Dirigenti e i Funzionari che hanno deciso di affidarci tale opportunità, che speriamo registri risultati positivi.

30 Marzo 2022

Il Presidente UNLA

On. Vitaliano Gemelli



Introduction

LUDOPATHY AND DIGITAL DIVIDE

TWO ISSUES FOR THE ACTUAL GENERATION/TWO PROBLEMS OF OUR TIMES

by Vitaliano Gemelli

The In.Tra project., funded by the Ministry of Employment, was identified and drafted to address and try to help solving two of the major problems of our times: youth gambling addiction and the digital divide of the elderly; thanks to an integration process of both generations - as to digital division - which should lead to a deeper understanding of the psychological and social problems of our time.

Globalization of the "information society", which we have been experiencing for some time, has led to extremely positive phenomena throughout society for personal psychological evolution, through the awareness of the possibility of freely expressing oneself on all issues that are considered important; at the same time, the creation of a circular debate, which is positive in itself, has released negative impulses that pertain to the self-legitimation of every thesis, regardless of the congruity and depth of knowledge of the problems, eliminating the meaning and value of knowledge and therefore mortifying the cultural level and the need for an in-depth study of every aspect of daily life.

Self-referentiality has become the pathology of every generation using internet and social networks indiscriminately, because it has lost the sense of need for sociality and therefore of the ideal, cultural, scientific, civil confrontation of the human consortium of which we necessarily belong.

An element upsetting the reference cultures was also the affirmation of the "politically correct", conditioning feelings and above all reference Cultural Values, to consolidate a "society of standardization of behaviors", absolutely unnatural and lacking of the minimum respect for the personal originality of each one, which has always represented the true richness of human evolution.

The use of social networks and the self-referentiality induced by some subjects, who are psychologically more exposed, have led these subjects to a condition of solipsism, which for some has taken the path of pathological gambling addiction.

The "need" to win, which in a personal confrontation can be resolved in the satisfaction of prevalence over one's interlocutor or on the need to find a new way of confrontation, in the eventuality of the admission of the other's reasons - in the solipsist sometimes reveals itself in the game, which gradually becomes compulsive in any case, both to chase an ever greater number of victories, and to chase revenge in the event of defeat, sometimes wasting financial resources and other times the time to be used for necessary activities.

Attempting to verify the feeling of youth with regards to this pathology was the goal that In.Tra. intended to pursue through a partnership with the Retlis Association, chaired by Professor Doctor Antonio Grassi, psychiatrist, who provided a reference sample on the national territory, through research in schools, involving a huge amount of work, especially because the realization of the Project has encountered the suspension of all activities as a result of the Covid 19 pandemic. We had to ask the Ministry for two extensions and the Ministry itself, through the Director General of the Third Sector, understanding our reasons, granted the requested extensions. The other problem relating to digital divide also suffered from



the pandemic, above all because the investigation intended to be carried out and the teaching seminars that had to be organized were aimed at objectively more fragile subjects due to the pandemic in progress. In a first period, the scarcity of the availability of both elderly and young people, who served as teachers, was the greatest obstacle to the implementation of the Project, overcome only after almost a year of inactivity with the good will of the organizers on the field and of the users of the Project.

The digital divide problematic is a social and individual one; the “elderly” subject not being able to perform what for the majority of society becomes commonplace, is marginalized and forms a social class in need of primary services, providing for the use of digital medium. The marginalization of this part of society, which also represents a social cost for the provision of public services compensating for individual shortcomings, is at the same time a psychological problem for the de facto marginalized subjects. They are unable to live contextuality and therefore move away from the “unknown present” - of which they are part - refracting in the known but “out of date” past.

Not knowing how to operate a household appliance (television, washing machine, vacuum cleaner, but also medical instruments such as a blood glucose meter or other), not being able to use an ATM to withdraw money, not knowing how to use a POS, not knowing how to communicate with a mobile phone, Ipad or a pc, are all limitations that preclude knowledge of a world being not only under instrumental, but also cultural, social, civil, sporting aspect, limiting the expression of one’s personality through the evolution of contextuality of knowledge.

The Project, at least for the chosen sample, aims to affirm the “contemporaneity” of every member of civil society, avoiding leaving a part of society out of contemporaneity and therefore back into the past. The body that I chair, the National Union for the Fight against Illiteracy - UNLA, moral entity, Aps, has as its primary objective the dissemination of culture and, instrumentally, lifelong learning, because with permanent education for each social subject, it will be possible to guarantee a society, in which everyone will be able to enjoy the basic conditions for affirming their subjectivity. We believe that these practices should become a structural commitment of the State, which could carry out directly or through numerous bodies and popular Universities that carry out this task by choice covering the whole society and not just a reference sample. Finally, we have to thank the Ministry of Employment, the Director General of the Third Sector, the Managers and the Officials who have decided to entrust us with this opportunity, which we hope will record positive results.

*President of UNLA
Vitaliano Gemelli*