

## NUOVI PARADIGMI. Identità e dinamiche emozionali.

*"Fino ad ora la comunicazione dipendeva dall'emisfero sinistro, quello della razionalità, del rigore e della ragione. Il web dipende invece dall'emisfero destro, quello della creatività, della passione e della follia... Gutenberg ci ha plasmati ad una razionalità che ci ha sfiniti" (Séguéla, 1998).*

(A cura di **Corradina Fratini** )

(*Hyperlinking e prefazione a cura di Davide Suraci* **N.B.:** i links dei materiali della bibliografia sono raggiungibili a: [http://www.territorioscuola.com/saperi/nuovi\\_paradigmi.html#biblio](http://www.territorioscuola.com/saperi/nuovi_paradigmi.html#biblio) )

-----  
(c) 2003, Printed with permission. This article is available for free. Target: Teachers, Education Searchers.

-----  
L'autrice illustra e sottopone ad analisi l'evolversi dell'identità, individuale e collettiva, sotto l'influsso delle tecnologie mediante i processi di comunicazione. Le conoscenze, nonché le loro modalità di appropriazione e di cessione, non sono più le stesse. Non solo: l'emozione, il gioco, l'identità, i ruoli, l'annullamento delle distanze, i tempi brevissimi entro cui è possibile instaurare relazioni conoscitive, che pervadono i processi cognitivi mediati dai computers e dalle reti, sta assumendo un peso non indifferente. Basti pensare ai numerosissimi casi in cui i soggetti che iniziano a comunicare attraverso le reti riescono ad allargare enormemente il proprio (*e l'altrui*) potenziale di indagine e di critica, a confrontarsi con soggetti e culture senza la "corporeità" che fino a qualche tempo fa si riteneva fosse fondamentale nei processi cognitivi e relazionali. Oggi l'esperienza cognitiva si svincola dai luoghi fisici trasferendosi in quelli virtuali. Nuove esperienze sono possibili senza che queste possano comportare il perdere il senso delle relazioni umane "tradizionali". Nuove dimensioni in cui i soggetti possono iniziare finalmente a pesare e a pensare...

(*Introduzione a cura di Davide Suraci* )

*Pubblicato il 6 Marzo 2003*

**Bibliografia** di Corradina Fratini

-----  
Sintesi:

- *"L'efficacia dell'informatica viene... a risiedere nel potenziamento relazionale, nella più ampia condivisione e redistribuzione degli spazi cooperativi che essa consente, nelle nuove comunità di dialogo che essa produce"* (Calvani, 1995, p. 38).

- *Winograd e Flores si distaccano sicuramente dal comportamentismo, ma anche dal cognitivismo, in favore di un approccio più orientato al costruttivismo* (Calvani, 1995, p. 37; Calvani, a).

- *Oltre al dilagare del meta-medium che è Internet, c'è la realtà virtuale, il cyborg: l'evoluzione dell'interfaccia prevede di passare dall'amichevolezza all'invisibilità* (Calvani, 1995, p. 73).

- *L'effetto nel breve periodo sarà quello di "amplificatori culturali" motori, sensori e cognitivi; a medio termine cambieranno i nostri brainframes; a lungo, la nostra società: valori e istituzioni* (Calvani, 1995, pp. 40 - 41).

### 1. Ridefinizione dell'identità

Le NT stanno introducendo un cambiamento epistemologico: cosa conosciamo e in che modo perveniamo alla conoscenza: questo cambierà in ultima analisi la coscienza che abbiamo di noi stessi, chi (o cosa) siamo: la nostra identità. E questo soprattutto con l'enorme diffusione della rete, quindi in riferimento a quel particolare tipo di rapporto umano che tutti li riassume e da cui tutti prendono origine che è la comunicazione (Negrotti, 2001; Blonsky e Desnoes, 2001; De Kerckhove, 1996). Interrogativo posto anche da Ong e Calvani: visto come ci ha trasformati la scrittura, e poi la stampa, come ci trasformeranno le NT e Internet? Domande fondamentali per quell'area di studi che va sotto il nome di Tecnologia cognitiva (Calvani, 1995, pp 37 - 42).

"Non... *tutto* passerà per Internet. Piuttosto, il peso crescente di Internet è destinato a cambiare tutto" (Lévy, 1999).

### 2. Ricerca sul campo

Il n. 24 di *Telèma* è interamente dedicato ai giovani.

Quello che ne emerge è la differenza tra quanto si osserva e le conclusioni teoriche a cui arrivano certi autori usando solo la deduzione logica. Anche perché, qui sta il punto, noi ragioniamo con categorie mentali vecchie, proprie delle civiltà chirografiche (come le definisce Ong), mentre i nostri figli ragionano già con le nuove categorie prodotte dalle NT, da oralità secondaria (anche Calvani, 1995, pp 66 - 71).

Prattico, dopo averci descritto alcuni dei loro peculiari atteggiamenti, ammette che "non siamo in grado di valutare i loro comportamenti sulla base e in riferimento alle pietre angolari della nostra formazione" (Prattico, 2001). E anche Abruzzese denuncia una "campagna di diffamazione... contro la differenza dei giovani" (Abruzzese, 2001)

### 3. Adulti e bambini: diversi stili cognitivi

"Sempre più evidenti sono gli effetti sui modi di pensare e sugli atteggiamenti giovanili: nuovi brainframes, nuovi linguaggi e modi di interagire con le macchine" (Calvani, 1995, p. 61).

"Il bambino... si immerge nella situazione, si proietta in essa, la vive, e così facendo sviluppa un'intelligenza di tipo tattile, empirico (qualcosa di simile all'intelligenza "operatoria concreta" di Piaget, che andrebbe intesa... come una prerogativa del pensiero "libero", "intuitivo", "contestuale"...): sviluppa un'intelligenza di tipo orale, quella che gli consente di procedere per contestualizzazioni, integrazioni, associazioni, prove ed errori". E nella penultima nota l'autore, ci mette in guardia contro "la saccenteria di chi, senza conoscere, comunque dice... condizionati dalla presunzione di giudicare quanto sfugge al loro modo di "leggere" il mondo" (Maragliano, 2001).

La Turkle afferma: "all'inizio degli anni Ottanta... i bambini impararono a separare la nozione di coscienza da quella di vita... Quanti sono adulti oggi, sono cresciuti in una cultura psicologica in cui l'unità del Sé era identificata con la salute psichica... Di fronte alla mutevolezza di prospettive su se stessi... gli adulti di solito si trovano a disagio. Ma per la nuova generazione di bambini cyborg questa mutevolezza... riflette semplicemente il modo d'essere della realtà...". Struttura mentale decentrata, modelli esplicativi basati sull'emergenza dal basso, computazione parallela, processi multipli: sono alcuni dei tratti del nuovo stile cognitivo dei nostri figli (Turkle, 2001).

### 4. Il dilagare delle emozioni

Con le nuove tecnologie ci siamo accorti che la particolarità degli esseri umani non è tanto quella di essere animali razionali, quanto quella di essere macchine con una sfera emotiva. Per secoli la razionalità è stata vista come uno dei massimi valori, soprattutto da una folta schiera di scienziati maschi. Oggi si riabilitano gli aspetti emotivi ed affettivi proprio nei processi di acquisizione e costruzione della conoscenza. C'è "un profondo effetto del computer sul modo in cui concepiamo noi stessi", cioè sulla definizione della nostra identità. Quindi cita l'esempio dei MUD e si dilunga sulla straordinaria profondità del coinvolgimento emotivo nelle esperienze erotiche di rete: "per tanti anni si è considerato il computer un'estensione della sfera cognitiva. Era la macchina che aiutava a pensare. Oggi è diventata la macchina che aiuta a sentire, a provare emozioni e ad accrescere la consapevolezza sessuale" (Turkle, 1999).

### 5. MUD: identità multiple e sospensione

Sono in molti a citare l'esempio dei MUD in relazione alla gestione di identità multiple. Ma anche come zona di sospensione per esperimenti senza conseguenze. Anche perché sono assenti i filtri tradizionali, legati all'aspetto fisico: bellezza, sesso, età, colore della pelle.

"Filosofi e semiologi... spiegano come nel contesto socio-mediatico attuale l'individuo - immerso in un flusso di sensazioni e modelli di identità cangianti - viva una sorta di dilatazione del desiderio e dell'io... Internet appare come un laboratorio per sperimentare l'esperienza della costruzione e della ricostruzione del Sé... Irc non solo influenza la percezione che si ha degli altri ma anche la concezione del Sé: protette dall'anonimato, le persone sono incoraggiate a sperimentare tratti della loro personalità che le inibizioni e il controllo sociale le spingerebbero a reprimere... Erik Erikson ha definito "moratoria psicosociale", ossia un periodo di interazione intensa con la gente e con le idee, di amicizie appassionate e di sperimentazione di esperienze, ruoli e identità diverse, senza tuttavia impegnarsi in scelte definitive e vincolanti. La moratoria adolescenziale facilita lo sviluppo del Sé, del senso personale di quello che dà significato alla vita. Nel mondo reale, però, non esiste mai una moratoria completa e la sperimentazione può comportare dei rischi anche rilevanti" (Oliverio Ferraris e Malvasi, 2001).

## 6. La funzione del gioco

"Lo sviluppo delle attività ludiche on line... rigorosamente volontarie, gratuite, e soprattutto altamente convenzionali, fondate cioè su sistemi di regole rigide, e arbitrarie quanto condivise... affascina tanti studiosi e teorici perché... sembra incarnare alcuni dei valori-chiave che associamo alla rete: partecipazione, gratuità, piacere... [Forte richiamo] al sogno illuministico di una collettività basata su un vero e proprio contratto" (Ortoleva, 1999): immagine che tra gli adulti suscita grande fascino in alcuni e forte preoccupazione in altri.

Oggi è l'industria del divertimento (e non più l'industria militare) la maggiore finanziatrice della ricerca in questo settore; sta nascendo una scienza delle emozioni; "i videogiochi diventano così uno strumento di sperimentazione di massa di tecniche di interazione uomo-macchina che poi possono essere riutilizzate in altri settori: nell'istruzione a distanza e nel commercio elettronico, per esempio" (Pedemonte, 1999).

Asaro dice che i due ingredienti principali del videogioco sono l'ansia e il piacere. Ma la "parziale esclusione delle donne e in generale degli adulti crea un gap comunicazionale" (Asaro, 1995).

De Kerckhove parla della costruzione di una città virtuale come di un gioco ma anche di "ricerca di un'esistenza sostituiva... terapia di gruppo... medicina dell'anima... rifugio e riparo dall'angoscia" (De Kerckhove, 1997b).

"La sfera dei rapporti umani [è stata] incrementata. Sia da un punto di vista qualitativo che quantitativo... [Le ] relazioni umane intrattenute nel ciberspazio non sono assolutamente fredde e impersonali... E nemmeno deresponsabilizzanti... Un po' come il sogno... il gioco rappresenta una sorta di anticipazione di future esperienze come anche un modo per elaborare e risolvere situazioni conflittuali." (Carotenuto, 1999).

## 7. La realtà virtuale

Il numero 16 di Telèma è interamente dedicato alla realtà virtuale.

Carotenuto fa un'ampia disamina sul concetto di conoscenza, da Epicureo a Platone, fino all'introduzione del concetto di "realtà psichica" da parte di Freud, così vicino al concetto di realtà virtuale tanto in voga oggi. Ma reale e virtuale vanno tenuti distinti. (Carotenuto, 1999).

Per Prattico invece "Il confine tra reale e virtuale si attenua mano a mano che la nostra capacità di manipolazione dei fenomeni aumenta" (Prattico, 1999). Garroni parla addirittura di "indistinzione di realtà e finzione" fin dalle epoche più remote (Garroni, 1999). E anche Calvani fa notare che "di fatto l'uomo indossa da millenni data globe ed occhiali invisibili... filtri dai quali dipende gran parte del suo modo di vedere la natura" (Calvani, 1995, p. 18).

"Oggi la distinzione tra finzione e realtà è diventata irrilevante, priva di interesse... tutto accade secondo la verità della percezione. Ciò che appare è": sostengono addirittura Blonsky e Desnoes (Blonsky Desnoes, 2000).

Assume connotati politici invece la distinzione tra verità e finzione, veicolate dai diversi media, per Abruzzese (Abruzzese, 1999).

Per Paoloni e Talone "La realtà che conosciamo è condizionata dai nostri limiti fisiologici"; nel corso dei secoli gli uomini hanno fatto ricorso a numerosi espedienti: uso di allucinogeni, messe

in scena teatrali, ecc.; “l'avvento della società dell'informazione moltiplica ora il numero delle informazioni mediate, fino a relegare le sensazioni e le esperienze dirette a una parte pressoché secondaria della formazione della nostra personalità”; del resto però “Per la gran parte della popolazione... l'alternativa alla conoscenza virtuale non è viaggiare per acquisire conoscenze dirette dell'universo, ma credere che questo abbia le caratteristiche della comunità in cui vive” (Paoloni Talone, 1999).

### **8. La percezione e il corpo che conosce**

Il focus del discorso si sposta dunque sulla percezione, sull'amplificazione dei sensi permessa dai nuovi media, sulla reintroduzione del corpo nel processo cognitivo.

De Kerckhove insiste molto su questo punto. “Il corpo pensa... assistito dal computer, esce dai suoi limiti tradizionali, articolati attorno alla pelle” (De Kerckhove, 1996). “L'interattività... permette l'esteriorizzazione del pensiero” (De Kerckhove, 1997b); “più le cose sono virtuali, più che mai il desiderio della materialità aumenta...” (De Kerckhove, 1999). “Marshall McLuhan... spiegava che... l'era elettronica avrebbe portato con sé il ritorno dei sensi nella comunicazione” (De Kerckhove, 2000).

“In una storia d'amore basata sulle parole i corpi, alla fine, esigono il contatto... intenso desiderio della consistenza della pelle... della pressione dei corpi... di godere della trappola del corpo, di naufragare nella ricchezza dei sensi” (Blonsky Desnoes, 2000).

Un po' fuori dal coro la voce di Longo, preoccupato da altre innovazioni: “il corpo è il grande assente della rivoluzione informazionale... fondamento primo del nostro *sensu d'identità*”; proprio perché l'autore è intimamente convinto che il nostro corpo sia “senziente e comunicante” (Longo, 2001a). Da una parte c'è la “conoscenza tacita, globale e immediata attuata dal corpo, nella sua struttura e nelle sue funzioni biologiche... guidata dal sistema affettivo ed emotivo. [Poi c'è] la conoscenza esplicita, attuata nelle forme della razionalità... essa si offre all'indagine e al tentativo di riproduzione. La conoscenza del corpo... non si presta all'indagine se non appunto dopo una sua traduzione nelle forme smaglianti dell'altra” (Longo, 2001b), il che rimanda alla distinzione tra comunicazione informazionale e conoscitiva di Negrotti (Negrotti, 2001).

Il fatto è che le NT stanno modificando il concetto stesso di corpo. “Il corpo non è meramente il supporto fisico sul quale si giocano e si inseriscono le attività dell'uomo, ma è un interfaccia tra l'uomo e il mondo, è un insieme di pratiche simboliche o di costruzioni culturali, che servono per demarcare l'identità culturale tanto individuale quanto collettiva”. Parlando di un corpo disseminato nella rete, Caronia sottolinea come l'enorme estensione delle possibilità di interazione offerte dalle NT modificherà anche quelle tradizionali: “le possibilità incredibili offerte dalla stimolazione sensoriale, per esempio, delle tute cibernetiche nel sesso si ripercuoterà... anche sulla dimensione tradizionale del rapporto sessuale” (Caronia, 1996).

### **9. Connessioni e cooperazione**

L'aumento della conoscenza, oltre che all'aumento della percezione, si deve all'interconnessione e quindi alla cooperazione che le nuove tecnologie hanno reso possibile.

“Più un essere è interconnesso all'interno, più vasto è il suo campo d'interazione, più ricca è la sua esperienza, insomma, più è capace di imparare (cioè di ampliare il suo mondo), più è collegato all'esterno... L'organismo umano è evidentemente il più interconnesso dal punto di vista fisiologico, per via della complessità del suo cervello... anche la *società umana* ha superato una soglia di interconnessione senza precedenti nella storia della vita, avendo raggiunto lo stadio in cui la società stessa dispone di una propria memoria” (Lévy, 1999). Sull'intelligenza collettiva e su quella connettiva, potenziate dalla nuova modalità comunicativa multi-molti introdotta dalle reti, è stato già scritto molto dai colleghi, sia qui (vedi per esempio il primo contributo di Annamaria Giusto), che nell'apposito forum.

### **10. Il Costruttivismo**

Anche sul cambiamento dei paradigmi di riferimento, ed in particolare sulle caratteristiche del costruttivismo (la crisi del pensiero analitico-razionale-lineare; la conoscenza come prodotto di una costruzione attiva del soggetto, situata in uno specifico contesto, frutto di collaborazione e negoziazione sociale; alcuni aspetti che ricordano l'attivismo, ma con una maggiore enfasi metacognitiva e progettuale) si sono giustamente ed a lungo soffermati gli interventi che mi

hanno preceduto (in particolare quelli di Simona Vannuzzi e Francesca Vettori).

Don Tapscott ci parla di adolescenti “svegli, esperti dei media, capaci di innovazione e disponibili a collaborare... straordinariamente curiosi, sicuri di sé, pronti alla contraddizione, concentrati su un fine, agili nell'adattarsi, ma nello stesso tempo dotati di una forte autostima e di un'impostazione mentale globale” (viene subito in mente il trepidante racconto delle imprese di Raul Chiesa aka Nobody (2001)). L'autore parte da queste premesse per sottolineare che “I nuovi strumenti mediali contengono una grande promessa per un nuovo modello di apprendimento” che egli sintetizza in otto punti: “Dall'apprendimento lineare a quello ipermediale... Dall'istruzione alla costruzione e alla scoperta... Dall'istruzione incentrata sull'insegnante a quella incentrata sullo studente... Dall'assimilare nozioni all'apprendere a navigare e a imparare... Dall'apprendimento scolastico a quello di tutta una vita... Da un apprendimento in "taglia unica" a un apprendimento personalizzato... Dall'imparare come tortura all'imparare come intrattenimento... Dall'insegnante come trasmettitore all'insegnante come coadiutore” (Don Tapscott, 2001): un modello chiaramente basato sull'approccio costruttivistico (Calvani, 1995, pp. 35, 78, 165, 170 - 179).

Quest'approccio, ponendo la negoziazione al centro della costruzione della conoscenza, implica una nuova e più pregnante attenzione al concetto di identità e alle differenze sia sociali (culturali in senso etno-antropologico, sessuali e generazionali), sia individuali (all'interno della stessa cultura, sesso e generazione), viste come risorsa e non più come ostacolo (Calvani, 1995, p. 137). Anzi, come osserva giustamente Annamaria Giusto, in quanto ostacoli o filtri, queste differenze sono attenuate o mascherate dalla rete (Calvani Rotta, 2000, note alle pp. 37 e 176).

#### **11. Isole e affollate solitudini**

Ma siamo davvero connessi? non c'è il rischio che ognuno parli senza ascoltare gli altri?

Non condivido gli estremi a cui arriva Colombo, che parla di un uso declamatorio della rete (Colombo, 1999); e neanche quelli prospettati da Blonsky e Desnoes (Blonsky Desnoes, 2001).

Mi riferisco al “bisogno straordinario di creare” sottolineato da De Kerckhove (De Kerckhove, 1997a) e alle “esigenze narcisistiche” (Calvani, b), al “desiderio di mostrarsi” e agli interventi che si configurano come “isole” (Calvani Rotta, 2000, pp. 167 e 172) e alle “moltitudini di monologhi” evidenziate da Calvani (Calvani, 1999, p. 105). Ma penso che anche il problema della validazione e della trasferibilità dell'innovazione didattica (pp. 38 - 40) possa essere inquadrabile in quest'ottica: l'autore cita l'es. degli ipertesti che nessuno leggerà mai (p. 99) e di tante innovazioni destinate a restare fini a se stesse, nonostante le enormi energie ed il grande entusiasmo profusi.

E pure facendo una panoramica sui forum di questo corso: è vero che molti interventi hanno un taglio autoreferenziale: basta considerarne la lunghezza, mediamente molto superiore a quanto espressamente richiesto dal prof., e le lunghe bibliografie, atte a fare sfoggio di competenza e preparazione (come il mio. Evidentemente ho ancora molto da imparare).

#### **12. Altri rischi**

Calvani enumera molti altri rischi, derivanti per esempio da un'introduzione acritica delle nuove tecnologie nella scuola (e quindi per esteso anche in altri ambiti): disorientamento, overload, abbacinamento, innovazione solo di facciata (“logica del bollino”), ansia e turbolenze soprattutto nella fase iniziale, “problemi di ruolo e identità” (quando per esempio il docente si trova di fronte studenti che conoscono i nuovi linguaggi informatici meglio di lui) (Calvani, 1999, p. 131).

#### **13. Soluzioni**

De Kerckhove suggerisce che “invece di temere le nostre macchine bisogna... assorbirle all'interno del nostro universo psicologico personale” (De Kerckhove, 1997b) “Per capire meglio il web bisogna immaginarlo come l'inverso del pensiero interiore, intimo... Il web è l'immaginario oggettivo, condiviso, la moltiplicazione reciproca delle menti individuali” (De Kerckhove, 2000). Maragliano propone “per l'adulto, di mettersi nella condizione di poter coltivare la sua parte bambina... negoziare nuove forme di esperienza, di conoscenza, di cultura... si tratta di una sfida epistemologica”, per arrivare ad imparare “non tanto a dare delle risposte, ma a porre dei giusti

interrogativi" (Maragliano, 1996). Anche la Turkle osserva, tra l'ammirato e il preoccupato, l'estrema flessibilità mentale dei bambini di fronte alle nuove macchine (Turkle, 1998).

Calvani dà alcuni preziosi consigli (in specie sulla scuola): "Non ritenere la tecnologia un dispositivo automatico che appena si inserisce migliora la qualità dell'educazione... Chiedersi subito dove, quando, come è più ragionevole impiegare la tecnologia... Tenere sotto controllo il dispendio di tempo... e l'equilibrio mediale complessivo" (Calvani, 1996).

Sia in generale per l'introduzione dei nuovi media nella scuola, che in particolare per attività specifiche come ad esempio la costruzione di ipertesti, Calvani propone una progettazione estremamente accurata: analisi dei bisogni, delle caratteristiche dei discenti e delle risorse; chiara esplicitazione degli obiettivi; redazione del progetto; implementazione; monitoraggio con numerosi momenti di controllo e verifica, anche per eventuali interventi correttivi in itinere: niente dev'essere lasciato al caso.

Anche perché, per tornare al quesito relativo ai paradigmi di riferimento, "Tra tecnologie, modelli della conoscenza e modelli didattici si stabiliscono storicamente particolari "sintonie"... L'esperienza storica mostra che nessun approccio può pretendere di per sé di essere "superiore" al precedente. E' compito dell'Instructional Technologist studiare caso per caso la soluzione più adatta ottimizzando le risorse tecniche e metodologiche disponibili in rapporto ai vincoli esistenti" (Calvani, c).

---

## Bibliografia [Top]

- Abruzzese Alberto (1999). [I media non creano maschere né fantasmi](#). Telèma 16
- Abruzzese Alberto (2001). [La multimedialità in casa... sì, ma non è lo spirito santo](#). Telèma 24
- Asaro Giuseppe (1995). [Vi dò un consiglio: \(video\)giocate di più](#). Telèma 2
- Blonsky Marshall e Desnoes Edmundo (2000). [Anche il web ci dà emozioni e qualche ideale, neoromantico](#). Telèma 21
- Blonsky Marshall e Desnoes Edmundo (2001). [Non basta più fare o pensare, bisogna apparire, se no scompari](#). Telèma 26
- Calvani Antonio (1995). Manuale di Tecnologie dell'educazione. Pisa, Edizioni ETS
- Calvani Antonio (1996). [Per quali ragioni, come e quando introdurre i nuovi media nella scuola](#). Articolo open ware
- Calvani Antonio (1999). I nuovi media nella scuola. Roma, Carocci editore
- Calvani Antonio e Rotta Mario (2000). Fare Formazione in Internet. Trento, Erickson
- Calvani Antonio (a). [Costruttivismo, progettazione didattica e tecnologie](#). Articolo open ware
- Calvani Antonio (b). [Ricerca azione on-line](#). Articolo open ware
- Calvani Antonio (c). Instructional Technology: 50 anni di storia. Slides
- Caronia Antonio (1996). [Il corpo virtuale](#). Mediamente, Biblioteca Digitale. Firenze
- Carotenuto Aldo (1999). [Chi si rifugia sempre nell'irreale tenta di fuggire anche da se stesso](#). Telèma 16
- Carotenuto Aldo (1999). [Il ciber spazio non annulla il reale semmai lo rafforza e lo moltiplica](#). Telèma 17/18
- Chiesa Raul aka Nobody (2001). [Io ero Nobody e tutte le notti me ne volavo in Francia, via Qatar](#). Telèma 25
- Colombo Furio (1999). [Nella casbah di Internet ogni opinione si crede assoluta](#). Telèma 17/18
- De Kerckhove Derrick (1996). Intervista di Chiara Sottocorona. [Il virtuale ha un'estetica che lo rende anche più umano](#). Telèma 6
- De Kerckhove Derrick (1997a). [Verso la conoscenza connettiva](#). Mediamente, Biblioteca Digitale. Cannes
- De Kerckhove Derrick (1997b). Intervista di Pietro Zulino. [A chi ha paura rispondo: è un'occasione, fantastica](#). Telèma 8
- De Kerckhove Derrick (1999). Intervista di Raffaella Viglione. [Nel web l'individuo e la massa non si oppongono più, convivono](#). Telèma 17/18
- De Kerckhove Derrick (2000). [Forse soltanto l'arte può salvarci dal rischio di una mente](#)

**collettiva.** Telèma 23

Don Tapscott (2001). **Critici, smalizzati, sicuri di sé vogliono imparare divertendosi.** Telèma 24  
Garroni Emilio (1999). **Ogni cosa è veramente reale soltanto se è anche una finzione.** Telèma 16

Lévy Pierre (1999). **C'è una "intelligenza collettiva" nel futuro dell'evoluzione umana.** Telèma 17/18

Longo Giuseppe (2001a). **Nasce l'homo tecnologicus facciamo che sia anche umano.** Telèma 24

Longo Giuseppe (2001b). **Se l'essenza dell'uomo è digitale il corpo diventa superfluo, scompare.** Telèma 25

Maragliano Roberto (1996). **Adattamenti delle facoltà intellettive al progresso digitale.** Mediamente, Biblioteca Digitale. Torino

Maragliano Roberto (2001). **Dovete smetterla cari adulti, di "voler addomesticare la bestia".** Telèma 24

Negrotti Massimo (2001). **Parliamo, ascoltiamo, comunichiamo ma ancora continuiamo a non capirci.** Telèma 24

Oliverio Ferraris Anna e Malavasi Giulietta (2001). **Se chatta e si avventura nel Mud l'adolescente o si forma o si perde.** Telèma 24

Ortoleva Peppino (1999). **Gare, vertigini, travestimenti, qui l'uomo ludens si scapriccia.** Telèma 17/18

Paoloni Andrea e Talone Paolo (1999). **I limiti della percezione umana sono indispensabili per imitarla.** Telèma 16

Pedemonte Enrico (1999). **Demonizzarla non ha senso basta renderla un po' più umana.** Telèma 16

Prattico Franco (1999). **Nel nodo della conoscenza tutto è artificio, perfino la realtà.** Telèma 16

Prattico Franco (2001). **I giovani dell'età della tecnica cercano da soli le regole del futuro.** Telèma 24

Séguéla Jacques (1998). **La pubblicità, la migliore tecnica che sia stata inventata per comunicare.** Mediamente, Biblioteca Digitale. Roma

Turkle Sherry(1998). **La simulazione è seducente ma, se non la capisci, inganna.** Telèma 12

Turkle Sherry (1999). **Il computer-linguaggio discrimina le donne.** Mediamente, Biblioteca Digitale. Boston

Turkle Sherry (2001). **Il bambino cyborg ha capito: le macchine sono vive, o quasi.** Telèma 24