

UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI TERAMO

**Corso di Laurea Magistrale: Comunicazione, Marketing e Innovazione digitale**  
**Insegnamento: Psicologia dei media digitali (M-PSI/01) – 30 Ore, 6 Crediti**  
**Prof Massimiliano Palmiero**

**Testi d'esame:**

**Psicologia dei media digitali,**  
**a cura Riva Giuseppe, Mancini Tiziana (2023)**  
**Edito da Il Mulino**

- Capitolo 3 – Psicotecnologie e mente (media e processi cognitivi)**
- Capitolo 4 – Gli effetti del brainframe digitale (corpo e presenza)**
- Capitolo 5 – Identità virtuali**
- Capitolo 6 – Presentazione di sé negli ambienti digitali**
- Capitolo 7 – Reti e capitale sociale**
- Capitolo 8 – Connessioni digitali e benessere**



# Definizione di Psicologia

Studio scientifico del comportamento umano e degli stati mentali ad esso sottostanti



**Postulato metodologico:** Si ammette l'esistenza della realtà esterna oggettiva



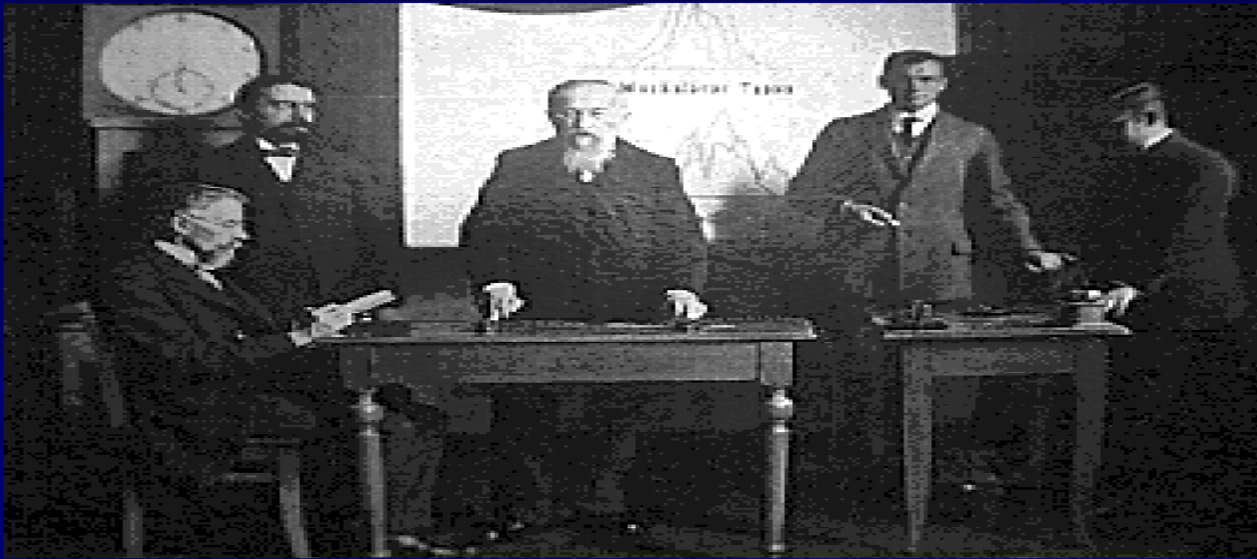
Variabile indipendente che può essere manipolata per valutare se le manipolazioni incidono sulla variabile dipendente (comportamento)

**Modello dell'accadere psichico**

**Specificità: misurare i fenomeni psichici**

# Wundt (1832 – 1920)

Wundt e i suoi allievi



**Primo laboratorio di psicologia  
sperimentale a Lipsia - 1879**

# Riconoscimento contributo della filosofia

**Wundt - psicologia come disciplina autonoma**

**Strutturalismo**

**Funzionalismo**

**Comportamentismo**

**Gestaltismo**

**Psicologia Russa-Sovietica**

**Psicoanalisi**

**Scuola di Ginevra**

**Cognitivismo**

**La Scienza Cognitiva**

1879

Titchener

James

1913 Watson

1912 Wertheimer

1886 Bechterev

1896 Freud

Piaget

1967 Neisser

1977

## Riconoscimento dei contributi esterni

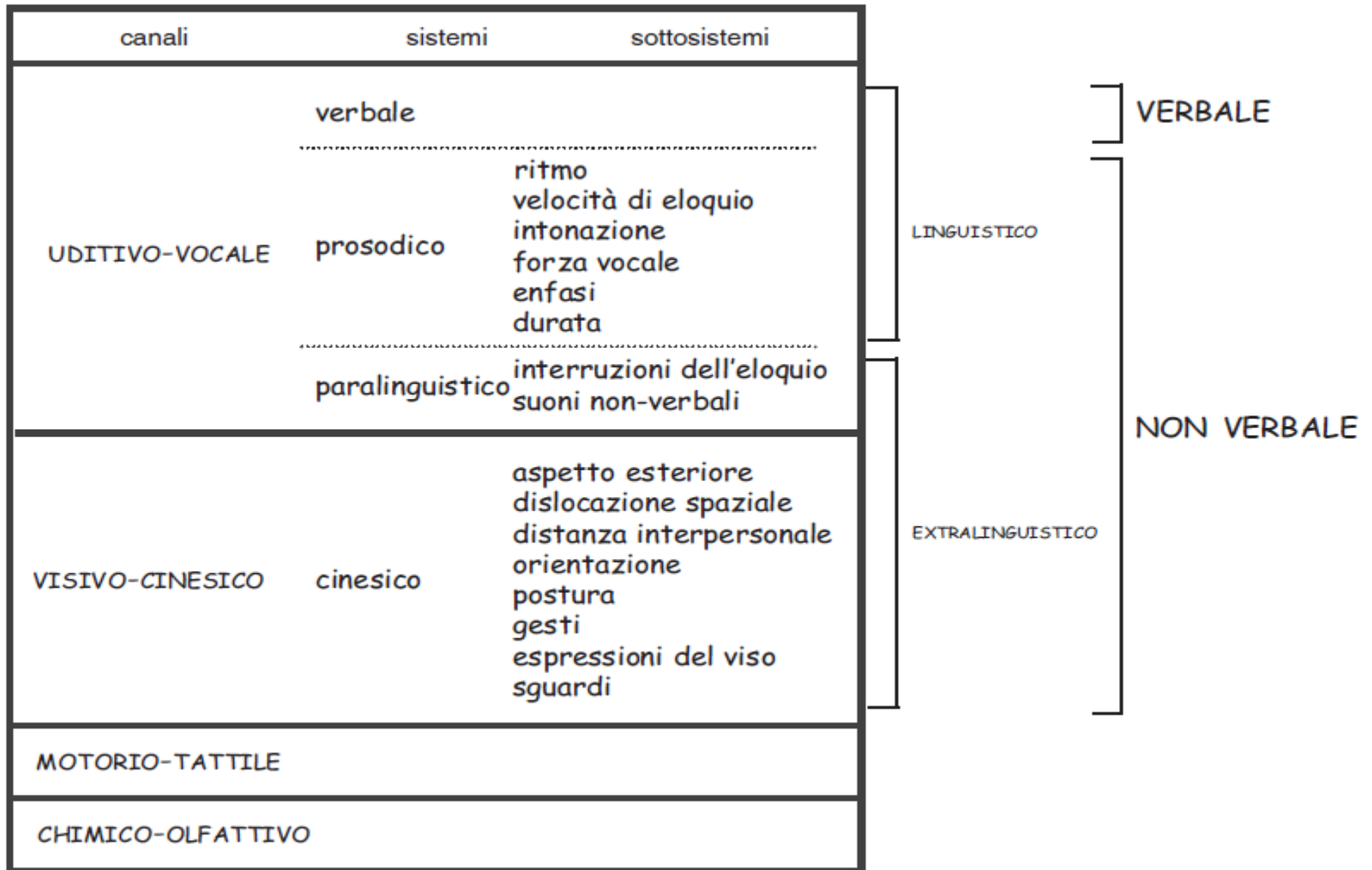
# La psicologia oggi

- Sensazione e percezione
  - Es., visiva, uditiva, tattile, olfattiva, gustativa, motoria
- Movimento
- Attenzione
- Coscienza e inconscio
- Memoria
- Apprendimento
- Pensiero e Ragionamento
- Rappresentazione della conoscenza
  - immagini mentali, concetti, categorie
- Linguaggio e comunicazione
  - verbale e non verbale
- Decision making e Problem solving
- Navigazione e orientamento nello spazio
- Emozioni (empatia)
- Motivazione
- La morale o etica, valori, credenze
- Intelligenza
  - abilità, strategie
- Creatività
- Psicologia generale
- Psicobiologia e psicologia fisiologica
- Psicometria
- Psicologia dello sviluppo e dell'educazione
- Psicologia Sociale
- Psicologia del lavoro e delle organizzazioni
- Psicologia dinamica
- Psicologia clinica

## Tendenze attuali

Sintesi di laboratorio e ricerca sul campo; ricerca applicata  
Attenzione al terreno biologico-evolutivo  
Attenzione alla dimensione storico-sociale e culturale  
Interdisciplinarietà  
Attenzione alle trasformazioni evolutive (tecnologia)

# La complessità della comunicazione



# I MEDIA DIGITALI

**Insieme dei mezzi di comunicazione che utilizzano il linguaggio digitale** (es., emoticon, abbreviazioni, nuove parole – trollare - etc..., soprattutto nella modalità scritta) **nella codifica delle informazioni**

## ASSUNZIONI DEL PROCESSO COMUNICATIVO

Attività sociale

Attività cognitiva

Connessa all'azione

partecipativa

## VANTAGGI ELABORAZIONE DIGITALE

Maggiore memorizzazione informazione

Maggiore modificabilità informazione

Facilità integrazione canali diversi

Trasmissione digitale meno disturbata

# La comunicazione attraverso i media digitali

Limiti della comunicazione orale:

- Labilità, ovvero decadimento rapido
- Breve distanza di trasmissione, con i segnali visivi fino a 100 metri
- Numero limitato di partecipanti
- Assenza di trasducibilità, scarsa capacità di tradurre le parole in gesti e viceversa

**I media digitali permettono superare i limiti della comunicazione faccia a faccia**

- Sistemi di registrazione, scrittura, filmati, etc.. superano la labilità
- Telecomunicazioni, telegrafo, telefono, etc... superano la breve distanza di trasmissione
- I media superano il limite della distanza e del numero di partecipanti
- I media superano anche la trasducibilità attraverso il computer

I media: comunicazione più povera (es., testo scritto), scarsa interattività e reciprocità

# Internet

Comunicazione mediata dal computer o dagli smartphone

- Comunicazione sincrona
- Comunicazione asincrona

Problemi di conversione in rete:

- Freddezza
- Difetto d'impegno nella comunicazione e di controllo
- Avvicendamento incerto (es., passaggi di turno)
- Frammentazione dei contenuti
- Strategie di adattamento
- Abbreviazioni delle parole (es., Lol = Laughing out loud = ridere forte)
- Emoticon

Self-presentation (es., profilo, nickname, etc...) → Rischio egocentrismo

Scoprire gli altri

Esperimenti di identità

# LE PRINCIPALI CARATTERISTICHE DEI MEDIA DIGITALI

## Modularità

Scomporre il contenuto dei media digitali (es., un'immagine, un suono) in una serie di elementi discreti (moduli).  
Informazioni manipolabili ma fuori controllo (**Digital Right Management**)

## Interattività

Fruire il contenuto mediante la navigazione tra una serie di nodi, immagini, suoni, video, collegati tra loro  
Modalità di interazione **sincrona** o **asincrona**

## Automazione

Possibilità di svolgere in modo *automatico e invisibile all'utente* una serie di operazioni sui propri contenuti, a fini migliorativi o per realizzare sistemi di **intelligenza artificiale**

## variabilità

Riutilizzare e modificare il contenuto dei media digitali (immesso dall'**individuo** o creato dal **computer**) producendo molte diverse versioni dello stesso oggetto

# L'anima dei media digitali è l'interfaccia

## MODALITA' DI INTERAZIONE DELLE INTERFACCE

### Manipolazione diretta

Rappresentare oggetti digitali, permettendo di agire su di essi come si fa con artefatti fisici (es., mouse → capacità di orientamento spaziale e di coordinamento del movimento che ci permettono di interagire con gli oggetti)

### Intelligenza ambientale

Inserire i media digitali negli oggetti presenti negli ambienti quotidiani, così da renderli utili per gli individui che li abitano (es., Internet delle cose)

### Realtà mista

Fusione tra il mondo virtuale e quello fisico: l'evoluzione delle tecnologie esperienziali e dei sistemi di intelligenza artificiale = Metaverso (al di là → Mondo virtuale universale e immersivo)

# Il potere dei media e le metatecnologie

I media consentono di superare i limiti umani (spazio, tempo, conoscenza, interazione)

- Metatecnologia: pratiche sociali emergenti che modificano l'uso di una tecnologia
- Quattro metatecnologie dei media digitali:
  1. Comunicazione testuale a distanza e comunità virtuali
  2. Comunicazione multimediale - Accesso a grandi quantità di info multimediali
  3. Espressione multimediale - Creazione e condivisione di contenuti
  4. Interazione esperienziale - Superamento delle barriere linguistiche

# Fasi evolutive media digitali

- Fase 1 – Comunicazione testuale: email, chat, forum
  - Opportunità: comunicazione rapida ed economica. Limiti: spam e overload informativo
  - Generazione Text (anni '80): primi utenti dei media digitali testuali
- Fase 2 – World Wide Web: il computer diventa medium di massa
  - Generazione Web: sfrutta l'intelligenza collettiva distribuita
- Fase 3 – Web 2.0 e Social Media
  - Con il Web 2.0 gli utenti diventano creatori di contenuti
  - Linguaggi: da HTML a AJAX e XML
  - Generazione Social: usa i media per gestire identità e relazioni

Tre aspetti chiave dei social network:

- 1. Profilo pubblico o semi-pubblico
- 2. Connessioni visibili con altri utenti
- 3. Navigazione tra reti di contatti

# Quarta fase: il corpo come interfaccia

- Generazione Experience: interazione diretta con i media (smartphone, tablet, realtà immersiva)
- Dallo spettatore all'attore dell'esperienza digitale
- Manipolazione diretta: il corpo diventa interfaccia
- Impatto: nuove forme di presenza, apprendimento ed esperienza multisensoriale

# Interazione tra media e processi cognitivi

**TECNOPSICOLOGIA (PSICOLOGIA DELLE TECNOLOGIE) → CIBERPSICOLOGIA**

Studia l'impatto dell'uso delle tecnologie,  
in particolare di quelle associate all'acquisizione e alla condivisione della conoscenza (**psicotecnologie**),  
sulla mente

Indicano tutte le tecnologie che emulano, estendono o amplificano la capacità della  
nostra mente di acquisire, organizzare e comunicare nuove conoscenze

**Extended Mind**

# IL DETERMINISMO TECNOLOGICO

## BRAINFRAME

Insieme degli schemi sviluppati dalla nostra mente  
attraverso l'interazione con la tecnologia,  
in grado di cambiare radicalmente la nostra esperienza personale e sociale



Un medium modifica i processi sensoriali e cognitivi  
coinvolti dal processo comunicativo portando a un nuovo modo di essere

Allo stesso tempo, un nuovo BRAINFRAME produce nuove pratiche sociali  
che spingono a modificare i media in funzione delle esigenze delle persone

McLuhan:



### MEDIA CALDI

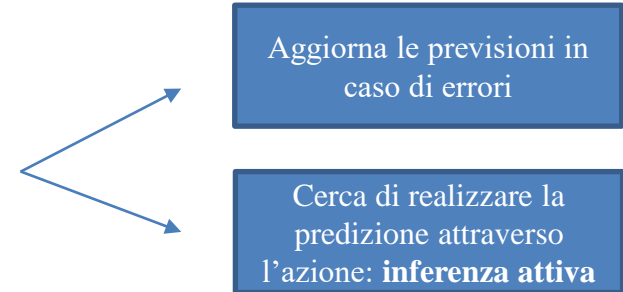
Non necessitano un elevato  
livello di partecipazione  
Un solo canale di trasmissione  
(es., la fotografia)  
Alta intensità del messaggio

### MEDIA FREDDI

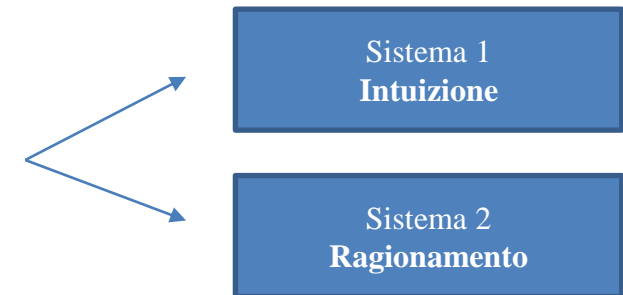
Richiedono maggiore  
partecipazione e  
coinvolgimento  
Diversi canali di trasmissione  
(es., la televisione)  
Bassa intensità del messaggio

# MA COME NASCE UN BRAINFRAME?

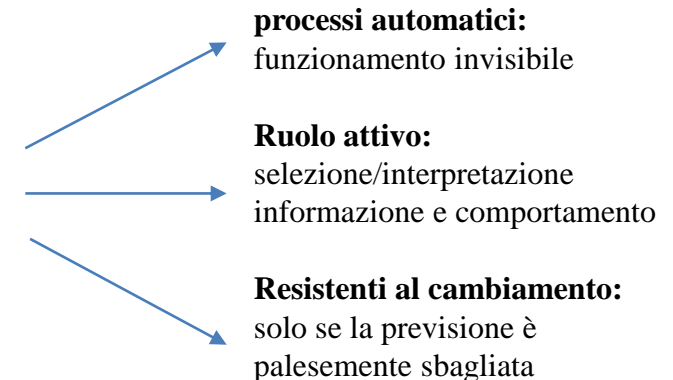
La mente come macchina *predittiva*, un simulatore degli stimoli e dei risultati delle azioni:  
Prevedere in anticipo problemi → Ridurre la sorpresa



Le previsioni sono definite anche in funzione di intuizione e ragionamento



Gli schemi cognitivi rappresentano le previsioni: insieme delle proprietà prototipiche di una data esperienza costruite dalla nostra mente a partire dai risultati delle nostre interazioni  
→ La mente rielabora in base alle proprie previsioni utilizzando un numero limitato di informazioni (es. inattentional blindness)



# SCHEMI, AZIONE E PERCEZIONE

Gli schemi hanno un'influenza diretta su percezione e azione

La **codifica predittiva** lega percezione e azione



La mente ha un'intenzione generata da modelli predittivi:

Modello relativo al mondo fisico, che influenza le percezioni

Modello predittivo del corpo che guida le azioni nel mondo

I modelli sono collegati dall'**esperienza corporea, che non è diretta, ma dipende da un modello simulativo generato dalla nostra mente**  
(es., **sindrome dell'arto fantasma**)

# La cognizione incarnata

## Merleau-Ponty e il corpo agente

Il soggetto incontra il mondo in quanto soggetto corporeo.

**Lo schema corporeo** è giustappunto quella struttura pre-riflessiva che permette al corpo di agire, di dirigersi all'esterno e di intenzionare l'ambiente e di farlo senza l'appoggio di una rappresentazione.

## Gibson e le affordances

L'ambiente si rende disponibile al soggetto, offrendo possibilità di comportamento



# LA CONOSCENZA è il frutto dell'interazione tra

La capacità di percepire gli stimoli  
che provengono dall'ambiente

La possibilità di agire consapevolmente  
in conseguenza di questi



da qui il binomio

PERCEZIONE

AZIONE

# **COMPITO DI VERIFICA DELLE PROPRIETA' DI CONCETTI**

**(BARSALOU, ET AL. 2003)**

**Esempio di stimolo**

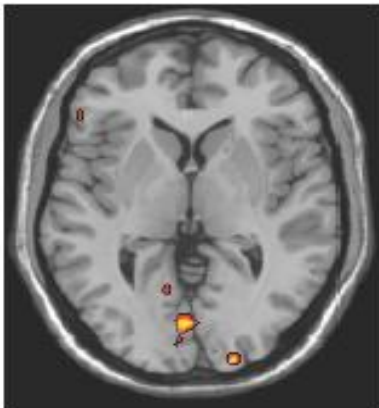
**FRULLATORE**

**Può essere ....**

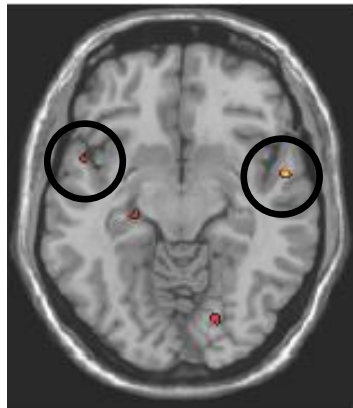
**RUMOROSO**

# ATTIVAZIONI MODALITA' ACUSTICA

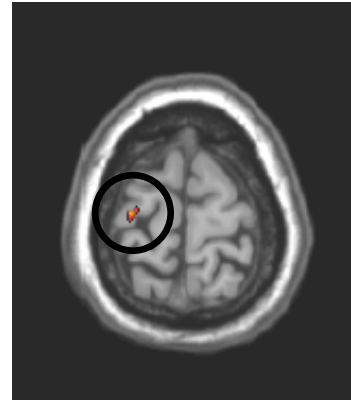
**AREE VISIVE**



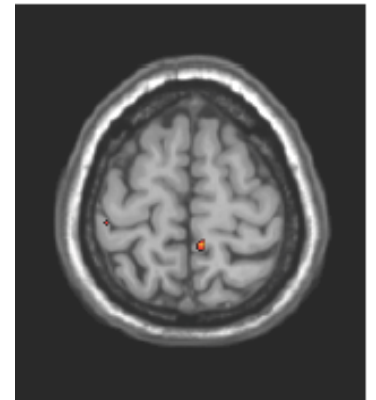
**AREE UDITIVE**



**AREE MOTORIE**



**AREE SOMATO-  
SENSORIALI**



Dagli schemi al brainframe



Quando la tecnologia è una psicotecnologia, gli schemi influenzano i processi psichici

Qualsiasi sequenza ripetuta e le azioni che formano la sequenza, con il tempo, diventano acquisite e automatiche, come una singola azione



È questo il **BRAINFRAME**  
che può influenzare la coscienza stessa

# Natura della Coscienza

## 4 Proprietà Base:

- Intenzionalità
- Unità

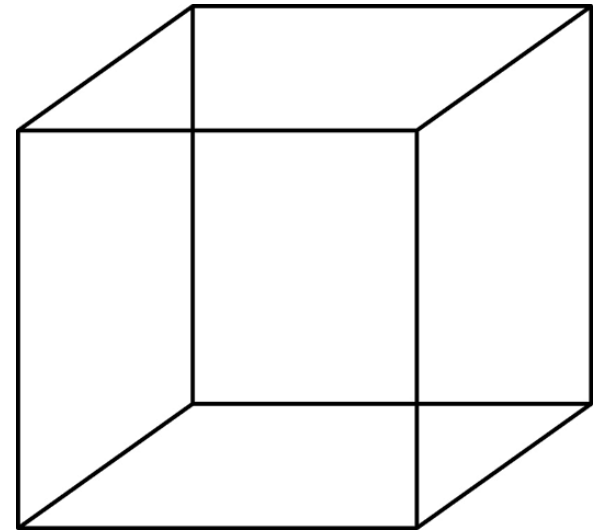
Fenomeni di dissociazione

- Selettività

Cocktail Party

- Transitorietà

Cubo di Necker



# **Livelli di Coscienza**

## **Coscienza Minima**

La mente incamera sensazioni e genera comportamento

## **Coscienza Piena**

Essere in grado di riferire il proprio stato mentale

## **Auto-Coscienza**

Capacità di cogliere se stessi come oggetti

# Il rapporto con la tecnologia è sempre bidirezionale

**Una tecnologia**, quando si concretizza, **può essere vista** come una proprietà generale dell'uomo, **un'estensione di una capacità umana generale** [...] tutte le tecnologie sono state sviluppate e migliorate per supportare delle pratiche umane esistenti o delle pratiche future e desiderate (Williams, 1974, 129).

ELEMENTO CRITICO CHE CARATTERIZZA UN MEDIUM:

Come viene utilizzato

Perché viene utilizzato



**PRATICHE SOCIALI**

## WILLIAMS

Il medium ha un'origine psicosociale

Il medium può essere utilizzato per finalità diverse rispetto allo scopo iniziale

Gli effetti del medium sono legati al contesto

L'uso del medium dipende dall'accettazione del gruppo in cui è inserito

## MCLUHAN

Il medium ha un'origine psicobiologica

Il medium riflette sempre uno scopo preciso

Il medium produce un effetto specifico indipendentemente dal contesto

Il medium produce sempre un effetto

# La rimediazione



Il medium viene impiegato, riposizionato in funzione delle necessità, vantaggi e svantaggi che offre  
(es., telefono cellulare)



Il processo di riposizionamento, ripensamento del medium è detto:  
**relazione circolare tra compiti e artefatti** che porta a miglioramenti f  
ino a quando il processo non è concluso:



Il medium diventa trasparente all'utente: il suo utilizzo non richiede più  
l'attenzione consapevole del soggetto

# Il processo di adattamento ai nuovi medium

**LIVELLO INDIVIDUALE**

**LIVELLO SOCIALE**

**I MODELLO**

UMBERTO ECO

Apocalittici

Integrati



Il media è visto come una  
minaccia alla cultura



Il media facilita la  
democratizzazione

## II MODELLO

WILHELM

RAPPORTO A LIVELLO SOCIALE CON LE NUOVE TECNOLOGIE

### APPROCCIO FUTURISTA

miglioramento generale e annullamento delle distanze

### APPROCCIO DISTOPICO

Pessimismo nei confronti del futuro

### APPROCCIO TECNOREALISTA

Riflessione pubblica per valutare vantaggi e svantaggi

### **III MODELLO**

MINNINI

QUATTRO CATEGORIE GENERALI IN CUI È POSSIBILE COLLOCARE GLI UTENTI DEI  
NUOVI MEDIA

#### **TECNOUTOPICI**

I media come strumenti di liberazione e di crescita rispetto alle comunità reali

#### **TECNODISTOPICI**

I media come strumenti di oppressione e controllo, da cui definire una normativa per l'uso dei medi

#### **TECNOUTILITARISTICI**

I media come elettrodomestici che servono per raggiungere determinati obiettivi

#### **TECNOPLURALISTI**

I media per esplorazione/relazione

## IV MODELLO

ROGERS

LIVELLO DI **INNOVATIVITÀ**: CAPACITÀ DI ADOTTARE NUOVE IDEE IN ANTICIPO RISPETTO AL GRUPPO SOCIALE

CINQUE CATEGORIE CORRISPONDENTI A CINQUE TAPPE DEL PROCESSO INDIVIDUALE DI ACCETTAZIONE DI UN NUOVO PRODOTTO

FASE DELLA CONSAPEVOLEZZA: Risultano fondamentali gli innovatori

FASE DELL'INTERESSE: Gli individui cercano di saperne di più; in questa fase ad adottare la tecnologia sono i pionieri

FASE DELLA VALUTAZIONE: Comprensione dell'impatto dell'innovazione; in questa fase ad adottare la tecnologia è la maggioranza anticipatrice

FASE DELLA SPERIMENTAZIONE: Si testa l'innovazione per valutarne l'utilità: in questa fase ad adottare la tecnologia è la maggioranza anticipatrice

FASE DELL'ADOZIONE: L'innovazione è utilizzata quasi da tutti

# **SI CREA UNA RELAZIONE CIRCOLARE TRA MEDIUM E PROCESSI DI COMUNICAZIONE SU TRE LIVELLI**

**FISICO:** mettere un avviso sulla bacheca cambia in funzione del medium usato (computer vs smarthphone)

**SIMBOLICO:** ogni medium usa un'interfaccia con simobolismi specifici

**PRAGMATICO:** l'insieme dei comportamenti con cui si usano i medium

Questi livelli stanno fra loro in un rapporto dialettico: il cambiamento di un elemento può portare a un cambiamento negli altri

Attraverso l'utilizzo è possibile arrivare a sviluppare un diverso sistema simbolico (es., emoticon) o a identificare nuove opportunità di utilizzo

Si crea un feedback continuo tra medium e struttura sociale e individuo.

# I MEDIA DIGITALI

- Producono emozioni forti ma disincarnate
- L'esperienza emotiva si definisce attraverso l'attivazione di 3 dimensioni di base:
  - Shock → Repulsione
  - Sorpresa → Attrazione
  - Sicurezza → Routine che influenza la valenza e l'arousal delle emozioni (es., ascolto brano musicale familiare)



I principi vengono potenziati attraverso lo STORYTELLING, che crea racconti finalizzati a entrare in sintonia con l'interlocutore orientandone in seconda battuta le risposte emotive

# I media digitali riducono la capacità di riconoscere le emozioni proprie e altrui



## NEURONI CANONICI

- ✧ Si attivano quando interagiamo con un oggetto e/o quando lo osserviamo
- ✧ L'attivazione dipende da *ciò che possiamo fare con l'oggetto*, dalle opportunità d'interazione (*affordances*)
- ✧ Es. neurone di 'presa di precisione', non attivo per la 'presa a mano piena'

## NEURONI SPECCHIO

- ✧ Si attivano quando compiamo un'azione e/o quando vediamo altri compierla.
- ✧ L'attivazione dipende dall'osservazione di *atti motori*, soprattutto se finalizzati a uno scopo
- ✧ Es. rompere una nocciolina

# Agire e comprendere

L'osservazione dell'azione costituisce una forma di **SIMULAZIONE** della stessa

I movimenti assumono significato per chi li osserva in virtù del vocabolario d'atti di cui egli dispone e che ne regola le possibilità di agire

Il possesso del sistema dei neuroni specchio determina così uno **spazio d'azione condiviso**, dove ogni atto, nostri o altrui, sono immediatamente compresi, senza una esplicita o deliberata 'operazione conoscitiva'

# LE EMOZIONI

## EMOZIONI PRIMARIE (di base)

**Felicità**

**Sorpresa**

**Paura**

**Tristezza**

**Rabbia**

**Disgusto**

Sono emozioni “derivate” che dipenderebbero maggiormente dalla cultura e dall’apprendimento. Sono dette anche “complesse” perché aggiungono una valutazione di se stessi in uno specifico contesto.

**Vergogna**

**Imbarazzo**

**Gelosia**

# **Funzioni delle emozioni**

- ▶ Azione e motivazione
- ▶ Segnalazione intra-soggettiva
- ▶ Comunicazione inter-soggettiva
- ▶ Adattamento

# **E' possibile distinguere diverse componenti dell'emozione**

**la sensazione  
interna**

**i modelli di  
risposta  
a livello  
neurofisiologico**

**l'espressione  
motoria**

**la tendenza  
all'azione**

**la valutazione  
cognitiva  
o appraisal**

esperienza  
consapevole  
dei cambiamenti  
che si verificano  
in tutte le altre  
componenti

i cambiamenti  
nell'attività  
del SNC SNA

attraverso  
il volto, la voce,  
i gesti

per es.  
desiderio  
di fuggire,  
nascondersi,  
ecc.

attribuzione  
di un  
significato  
a ciò che  
accade

**L'emozione si configura, pertanto, come un processo complesso in grado di includere la maggior parte degli aspetti del funzionamento mentale**

## **La teoria dei due fattori di Schachter**

**è la prima teoria cognitiva delle emozioni**

**L'emozione è prodotta**

**dall'attivazione non specifica  
del sistema nervoso simpatico**

catalogata da sensazioni come  
accelerazione del battito cardiaco,  
tremore alle gambe, ecc.

**dall'interpretazione cognitiva  
simultanea dell'evento elicitante**

sulla base della **funzione direttiva**  
delle cognizioni che emergono  
direttamente dalla situazione immediata

per es. “un uomo cammina da solo lungo un viottolo buio e  
improvvisamente compare una figura vestita di nero”,  
lo stato di attivazione non specifica che ne deriva, verrà interpretato alla luce  
delle conoscenze possedute sui viottoli bui e sui relativi pericoli;  
**tale stato sarà denominato paura**

Consapevolezza dei sentimenti, delle esigenze e degli interessi altrui:

- 1) **comprensione degli altri**
- 2) **sfruttamento della diversità**, cogliere opportunità offerte da persone diverse
- 3) **assistenza agli altri**
- 4) **consapevolezza politica**, cogliere le emozioni e i rapporti di potere in un gruppo
- 5) **Promozione sviluppo altrui**

EMPATIA

Abilità nell'indurre risposte desiderabili negli altri:

- 1) **Comunicazione** chiare e convincente
- 2) **gestione del conflitto**, negoziazione
- 3) **costruzione di legami**, favorire legami utili
- 4) **collaborazione e cooperazione**
- 5) **influenza**, uso tattiche di persuasione efficaci
- 6) **lavoro in team**, sinergie utili per obiettivi comuni
- 7) **Leadership**, guidare, ispirare
- 8) **Avvio del cambiamento**

ABILITA'  
SOCIALI

INTELLIGENZA  
EMOTIVA

CONSAPEVOLEZZA  
DI SE'

Conoscenza dei propri stati interiori, preferenze, risorse e intuizioni

- 1) **Consapevolezza emotiva**: riconoscimento proprie emozioni ed effetti
- 2) **Autovalutazione accurata**: conoscenza punti di forza e limiti
- 3) **Fiducia in se stessi**

PADRONANZA  
DI SE'

Capacità di dominare emozioni impulsi e risorse:

- 1) **Autocontrollo**
- 2) **Fidatezza**: mantenimento di standard di onestà e integrità
- 3) **coscienziosità**,
- 4) **Adattabilità**
- 5) **innovazione**

MOTIVAZIONE

Tendenze emotive che guidano facilitano il raggiungimento di obiettivi:

- 1) **impegno**, adeguamento obiettivi del gruppo
- 2) **iniziativa**, prontezza nel cogliere le occasioni
- 3) **Ottimismo**, costanza nel perseguire obiettivi nonostante ostacoli/insuccessi
- 4) **spinta alla realizzazione**

Gli adolescenti attuali tra i 15 e i 17 anni preferiscono comunicare con i propri amici di più attraverso i media digitali che faccia-a-faccia

Per i giovani la comunicazione digitale è meno complicata e più facile da gestire



### **Analfabetizzazione emotiva**

## Emozione agita ed emozione espressa

#### ► Agire

- L'emozione agita passa alle vie di fatto
- Nella rabbia si traduce in aggressioni, rappresaglie, giudizi ed offese, urla ecc.
- Nasce dall'impulso del momento
- E' vissuta come incontenibile e perciò giustificata!
- **Sequestro Emotivo**

#### ► Comunicare

- L'emozione espressa si traduce in linguaggio verbale chiaro
- Informa l'altro delle conseguenze che il suo comportamento genera in noi
- L'emozione non viene negata, ma espressa con toni e parole corrispondenti

# Un caso estremo di analfabetismo emotivo

## ALESSITIMIA

1973: **Sifneos** coniò il termine dal greco *a*=**mancanza**; *lexis*=**parola**; *thymos*=**emozione**, per denominare le caratteristiche affettive, ma anche cognitive che caratterizzavano i pz psicosomatici e altre patologie psichiatriche.

### CARATTERISTICHE

Gli aspetti centrali del costrutto alessitimico sono i seguenti:

- Difficoltà di identificare le emozioni e di distinguere tra emozioni e sensazioni corporee dovute all'attività emozionale;
- Difficoltà di descrivere i propri sentimenti;
- Stile cognitivo orientato esternamente, cioè un pensiero razionale (Taylor, 1994)

### CARATTERISTICHE

- Povertà di processi immaginativi, soggetti che portano dei contenuti circoscritti a eventi lavorativi, sintomi, esami medici e tutto ciò che caratterizza la loro vita quotidiana.
- Conformismo sociale, aderenza totale alle regole sociali di adattamento;

### CARATTERISTICHE

- Sono privi di qualità soggettive di interpretazione individuali della propria identità e della capacità di sintonizzazione con le emozioni altrui.
- Da qui grosse difficoltà a formare, conservare nel tempo relazioni interpersonali intime.
- Difficoltà a utilizzare e comprendere un linguaggio metaforico.

### NELLA VITA QUOTIDIANA...

- Esplosioni di collera o di pianto che i soggetti non sanno spiegare;
- Esprimere l'emozione con l'azione;
- Dare all'esterno un'impressione di pseudonormalità;
- Attenersi a "rigidi manuali di istruzione";
- Non presentare espressività e mimica facciale;

L'alfabetizzazione emotiva è rara: più probabile che l'incapacità di riconoscere le emozioni porti l'utente dei media digitali a ingigantire situazioni che così critiche non sono o a minimizzare situazioni che invece possono essere problematiche (es., cyberbullismo)



**L'altro prezzo da pagare è la capacità di creare relazioni significative**

## **EMPATIA**

### **affettiva**

- Vera e propria condivisione emozionale, una risposta affettiva vicaria corrispondente a quella di un'altra persona

### **cognitiva**

- Comprensione dell'esperienza di un altro, come consapevolezza cognitiva degli stati interni di un'altra persona, cioè dei suoi pensieri, sentimenti, percezioni e intenzioni

### **fisiologica**

Coinvolgimento di funzioni legate alle attività del sistema nervoso autonomo o di substrati ormonali e neurali, che operano nell'indurre un individuo a comportarsi e a sentire in modo speculare a un'altra persona

## Bowlby ritiene che l'attaccamento abbia una radice evoluzionistica

I concetti presi in prestito dall'etologia sono:

**imprinting**

**bisogno di calore** elaborato da Harlow (1958)



Scimmiette appena nate passavano il tempo necessario per prendere il latte da un poppatoio su una “madre” di ferro, mentre manifestavano un comportamento di attaccamento per una “madre” sempre di ferro ma ricoperta di pezza e dunque più morbida.

- Se nella gabbia veniva introdotto qualche oggetto minaccioso che spaventava la scimmietta, essa correva subito a rassicurarsi sulla madre di pezza. Caratteristiche che rendono la figura oggetto di imprinting filiale:

L'attaccamento è un **sistema motivazionale primario**: ciò che unisce il piccolo alla madre è il bisogno di vicinanza L'attaccamento si attiva di fronte all'esperienza di **separazione**

# BASE SICURA

È il ruolo svolto dalla persona a cui il bambino si rivolge per ricevere protezione

L'esperienza di base include:

1. insieme di comportamenti del bambino attivati da una minaccia
2. una risposta della madre a questi comportamenti
3. uno stato di calma e rilassamento con la vicinanza ed il conforto della madre; agitazione, ansia, angoscia senza la vicinanza

# Sviluppo e tipologie di attaccamento

## I pattern di attaccamento

**Strange Situation** → **procedura standardizzata** videoregistrata della durata di circa **20 minuti** in cui il bambino e la figura di attaccamento vengono introdotti in una stanza con presenti dei giochi ed esposti a **otto episodi** di **tre minuti** ciascuno, centrati sull'alternanza della presenza e dell'assenza, attraverso **separazioni e riunioni ripetute**, della figura di attaccamento e di un osservatore sconosciuto.

**Obiettivo** è di attivare i comportamenti di attaccamento del bambino nei confronti del genitore, sottoponendolo a una situazione di stress moderato, ma crescente.



**3** diverse tipologie o ***pattern* di attaccamento**, sulla base dei comportamenti adottati dai bambini nei diversi episodi della *Strange Situation* (Ainsworth *et al.* 1978)

## Infant Strange Situation

**Nel corso di 20 minuti il bambino di 1 anno viene posto in una stanza**

- 1) Con la madre - 30 sec.
- 2) Con la madre - 3 min.: il bambino viene posto vicino a dei giocattoli, alla madre è richiesto di non interagire con il figlio se non dietro sua richiesta
- 3) Con la madre e un estraneo – 3 min.: l'estraneo dapprima rimane in silenzio, poi interagisce con la madre e infine con il bambino
- 4) Con l'estraneo – 3 min. o meno: prima separazione, la madre lascia la stanza
- 5) Con la madre – 3 min.: prima riunione, la madre torna e conforta il bambino cercando di reindirizzarlo al gioco; l'estraneo lascia la stanza
- 6) Solo – 3 min. o meno: seconda separazione
- 7) Con l'estraneo – 3 min. o meno: torna l'estraneo che consola il bambino se stressato
- 8) Con la madre – 3 min.: seconda riunione, l'estraneo lascia la stanza

# Sviluppo e tipologie di attaccamento

## *Sottotipi di pattern di attaccamento*

**B - sicuro:** genitore base per esplorare l'ambiente quando è presente, disagio alla separazione, ricerca attiva e interazione durante la riunione. Facilmente consolabile, ripresa in breve tempo dell'attività di gioco. La relazione con l'estraneo è percepita in modo moderatamente stressante.



**B1 e B2** → qualche segno di evitamento  
**B3** → il bambino è molto sicuro  
**B4** → qualche segno di ambivalenza

**A - insicuro evitante:** il bambino non condivide la propria attività di gioco o di esplorazione con il genitore quando presente, non mostra disagio alla separazione; nella riunione non ricerca attivamente il genitore, ma evita il contatto, distogliendo lo sguardo o voltandosi e continuando a giocare o a esplorare l'ambiente; non appare turbato quando lasciato solo con l'estraneo



**A 1** → segni di evitamento marcato  
**A 2** → segni di evitamento moderato

**C - insicuro ambivalente o resistente:** il bambino è focalizzato sul genitore nel corso dell'intera procedura sperimentale, rivelandosi in difficoltà nell'esplorare l'ambiente e a disagio durante la separazione, manifestando rabbia e/o inconsolabilità alla riunione, alternate a ricerca di contatto; può mostrare paura o rabbia nei confronti dell'estraneo.



**C 1** → segni espliciti di ricerca e prossimità  
**C 2** → segni deboli di vicinanza e prossimità

### **D – disorganizzato/disorientato:**

Si adottano strategie incoerenti nei confronti della figura dell'attaccamento. Negli episodi di riunione, comportamenti contraddittori, disorientamento con immobilità a livello mimico e motorio e stereotipie.



paura → conflitto senza soluzione: genitore come fonte di consolazione, ma anche di paura; da qui la disorganizzazione delle sue strategie di attaccamento.

# I Modelli Operativi Interni di attaccamento nel ciclo di vita

strutture affettivo-cognitive basate sulla generalizzazione delle esperienze di attaccamento



organizzano le informazioni e le emozioni relative alle differenti esperienze di attaccamento vissute

svolgono una funzione motivazionale, fungendo da guida rispetto al comportamento relazionale del soggetto nelle esperienze interpersonali

- I MOI tendono a mantenersi stabili funzionando in modo inconsapevole, come una sorta di «filtro» rispetto alle successive esperienze di attaccamento nel corso della vita
- In caso di attaccamenti non adattivi, quali quelli insicuri, la funzione di filtro descritta si trasforma in una funzione di tipo difensivo

## **Ciò che Bowlby non ha detto è che la valutazione del legame passa principalmente attraverso i segnali corporei**

Con la comunicazione che passa principalmente attraverso la modalità digitale l'utente potrebbe non essere in grado di utilizzare efficacemente i modelli operativi interni sviluppati in passato per dare senso alle nuove relazioni cresciute online



Il passaggio al mondo digitale può rimettere in discussione i modelli operativi interni e portare a nuovi stili relazionali, spesso disfunzionali

Come rendere i più giovani consapevoli di questi problemi: facendo capire che un selfie condiviso non può sostituire un 'ti amo' o un 'ti voglio bene' detto guardando la persona dritta negli occhi

# I media digitali riducono la possibilità di utilizzare gli schemi automatici relativi a spazio e corpo

Esempio: Smart working e didattica a distanza



## NON LUOGHI

Scomparsa dei luoghi fisici nei quali si fanno esperienze, e che ci ricordano chi siamo, cosa facciamo, etc... Memoria autobiografica  
Immutabilità del luogo digitale

## SINCRONIZZAZIONE/ SINTONIZZAZIONE

Scomparsa dell'empatia, della comunicazione non-verbale; mancanza di rispecchiamento emotivo (es., neuroni fusiformi o von Economo).  
Es. Durante la didattica a distanza guardare la propria immagine significa spostare l'attenzione dai contenuti al controllo della propria immagine; mancanza di feedback espressivi da parte degli altri.

## INTERAZIONE DI GRUPPO

Mancanza di sincronia cerebrale (hyperscanning), che dipende dall'attenzione condivisa (guardare insieme verso), con risvolti negativi sull'efficacia del gruppo classe.  
Negli autistici la capacità di attenzione condivisa è compromessa.  
Con l'uso dei media digitali durante la didattica a distanza, una videoconferenza, etc... è come se si diventasse autistici, ovvero non si è in grado di attivare in automatico l'attenzione condivisa.

# I media digitali estendono i confini del corpo e dello spazio

Evidente immersione nel compito che si svolge attraverso il media digitale



## AZIONI MEDIATE DIRETTE

Attraverso il movimento del corpo si controlla direttamente la tecnologia utilizzata per realizzare l'intenzione, es. usare il mouse.

I confini del modello mentale del corpo si estendono attraverso l'**incorporazione** della tecnologia

Può essere anche simbolica (es., il linguaggio)



**Mente estesa con effetti sullo spazio  
peripersonale (spazio personale  
raggiungibile attraverso l'azione diretta)**



## AZIONI MEDIATE INDIRETTE

Attraverso il movimento del corpo si controlla la tecnologia che a sua volta uno o più strumenti attraverso cui si realizza l'intenzione, es., usare il joystick per controllare l'avatar che ha sua volta implementa le intenzioni.

Maggiore difficoltà

I confini del modello mentale del corpo si **incarnano** nella tecnologia

Può essere anche simbolica (es., uso del linguaggio per comprendere le azioni e le emozioni di un personaggio nel mondo della narrativa).



**Mente estesa con effetti sullo spazio  
extrapersonale (spazio che non è  
raggiungibile attraverso l'azione diretta)**

# **I media digitali modificano i processi di acquisizione del linguaggio e di organizzazione della conoscenza**

Trascorrere un tempo superiore al consentito e precoce dei media causa alterazione di aree cerebrali e dei processi cognitivi coinvolti, soprattutto alfabetizzazione e funzioni esecutive

## **Meccanismi di acquisizione della conoscenza**



### **SIMBOLICO-RICOSTRUTTIVO**

Apprendimento attraverso lo studio e il ragionamento di tipo semantico e valoriale, che rappresentano e interpretano l'esperienza umana.

### **PERCETTIVO-MOTORIO**

Apprendimento attraverso l'esperienza, l'azione diretta.



**Gli stadi di Jean Piaget**

# LA TEORIA COSTRUTTIVISTA DI PIAGET

## Gli stadi



Gli **schemi** prima sono sensomotori, azioni fisiche, poi divengono schemi mentali, azioni pensate prima di essere messe in atto. La fine dello stadio sensomotorio vede l'emergere della **funzione simbolica**, evidente nell'imitazione differita (mettere in atto un comportamento che è stato osservato in un contesto diverso in precedenza), nel gioco simbolico (il far finta, capacità di pensare in terza persona), nelle maggiori competenze linguistiche (ora una parola richiama un oggetto anche in sua assenza).

**Permanenza dell'oggetto**

# LA TEORIA COSTRUTTIVISTA DI PIAGET

## Gli stadi



- ✓ **intuitivo o preoperatorio: irreversibilità del pensiero.** In questo stadio il bambino usa simboli e possiede semplici regole e concetti, ma l'indizio percettivo prevale ancora sulla rappresentazione mentale (ad esempio, il diverso livello di uguali quantità di liquido prevale rispetto alla rappresentazione della quantità uguale di liquido versata nei due diversi contenitori), e ancora non sa utilizzare il pensiero logico.
- ✓ **egocentrismo infantile** → il pensiero del bambino ancora non in grado di considerare altri punti di vista oltre al suo.
- ✓ i bambini in questo stadio potrebbero ritenere che gli oggetti siano vivi (**animismo**), che gli eventi accadano in favore delle persone (**finalismo**), fino a pensare che gli elementi del mondo naturale siano stati da costruiti dalle persone (**artificialismo**).

# LA TEORIA COSTRUTTIVISTA DI PIAGET

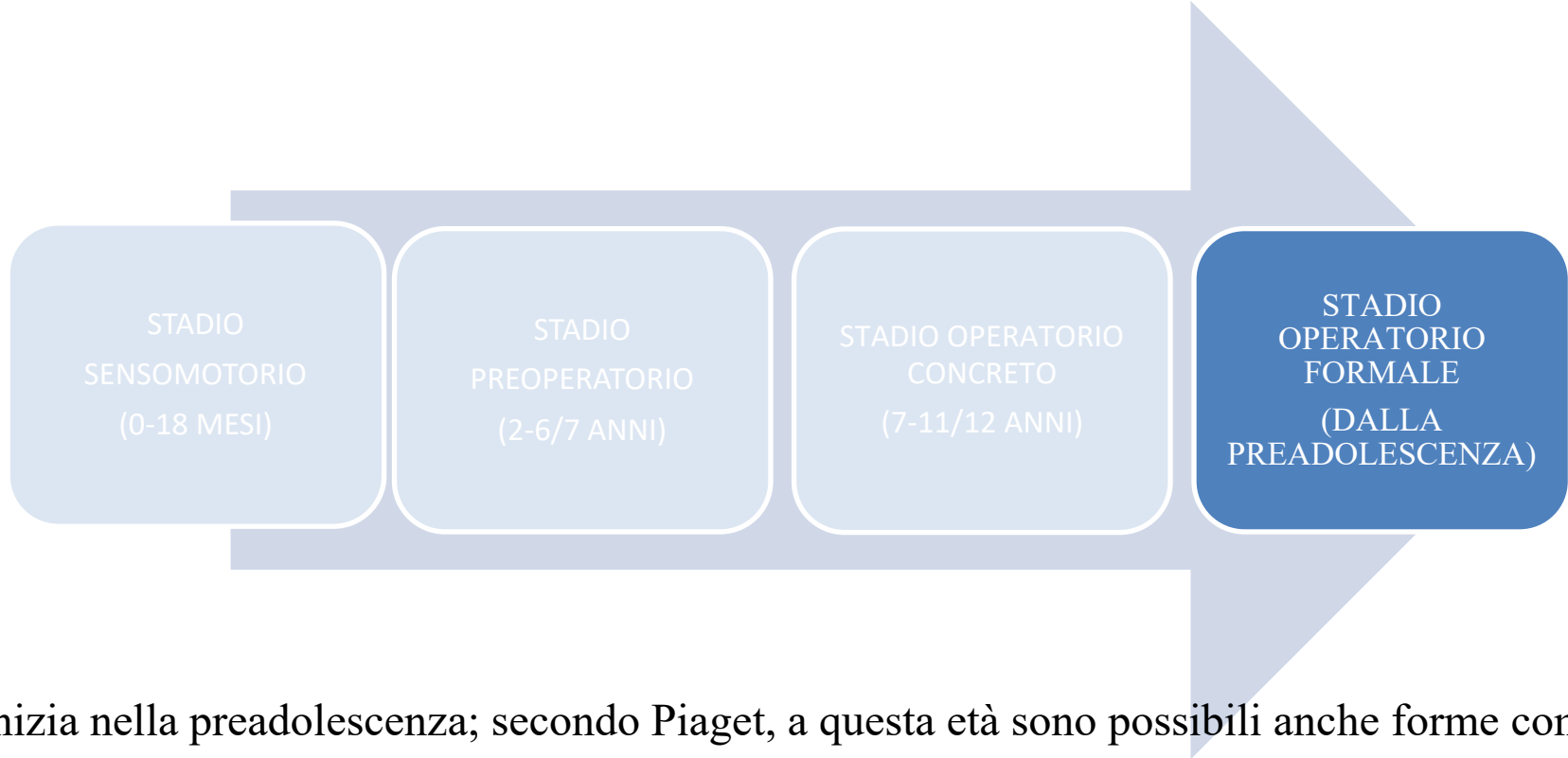
## Gli stadi



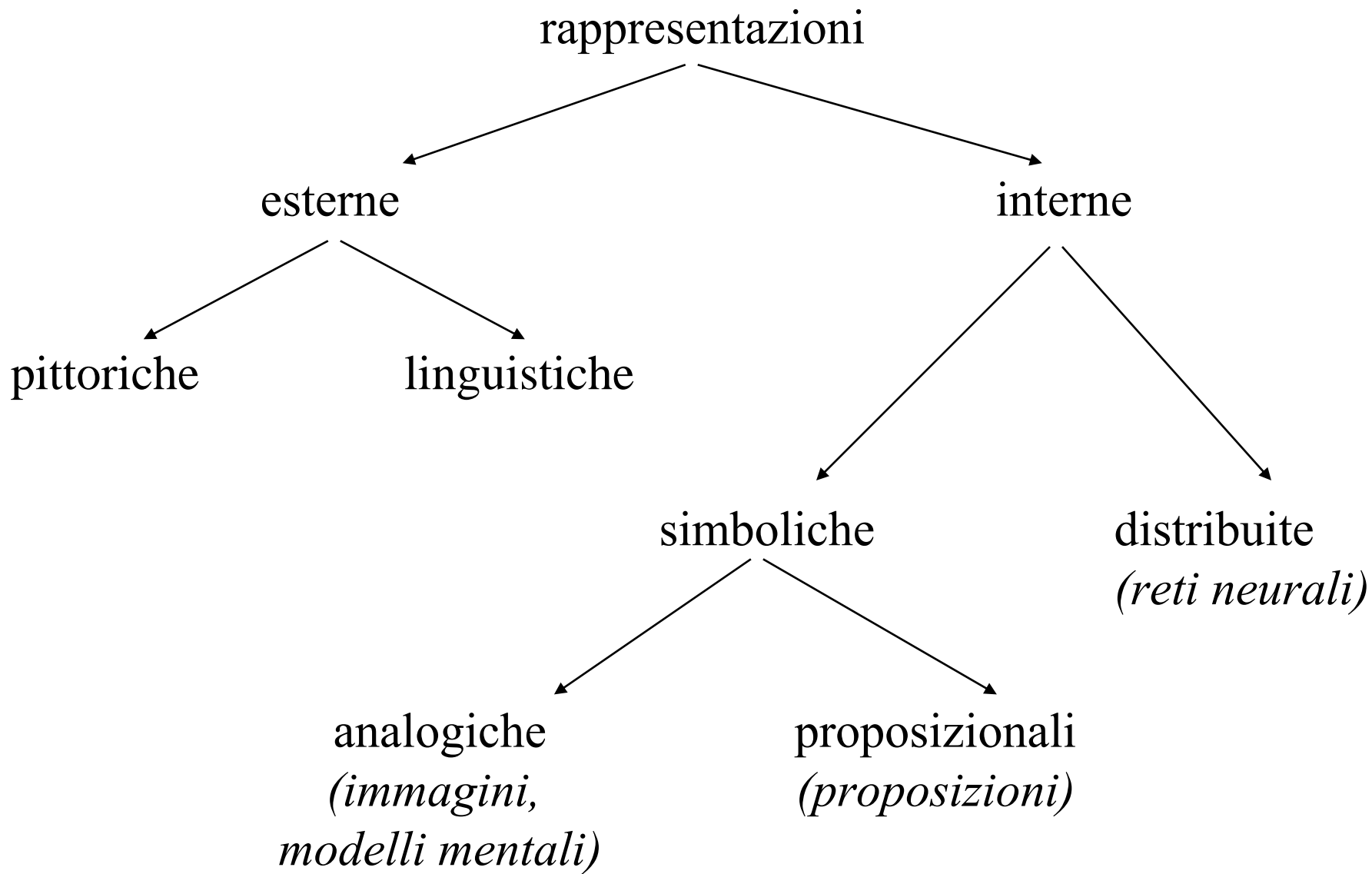
- ✓ il bambino inizia a disporre del **pensiero logico** → es. già nello stadio intuitivo il bambino sa che i cani sono animali e che i gatti sono animali, ma solo in questo stadio riesce a **coordinare queste conoscenze** per inferire che la classe degli animali include le altre due, e che pertanto non è possibile che in una certa situazione vi siano più cani che animali;
- ✓ i bambini in questo stadio riescono a tenere a mente **più punti** di vista come più proprietà degli oggetti;
- ✓ **Reversibilità del pensiero**: il dato percettivo non porta più all'errore, perché ora il bambino dispone di **operazioni**, cioè rappresentazioni mentali su cui riesce a operare → azioni interiorizzate e reversibili.

# LA TEORIA COSTRUTTIVISTA DI PIAGET

## Gli stadi



- ✓ inizia nella preadolescenza; secondo Piaget, a questa età sono possibili anche forme complesse di **ragionamento ipotetico-deduttivo (relazione tra due eventi)**, che utilizzano schemi logici quali la disgiunzione di proposizioni, l'implicazione (se... allora) e l'implicazione reciproca (se e solo se...).
- ✓ **Penisero complesso**: relazioni tra più eventi/elementi



# Formazione di conoscenze

È un processo costruttivo: i nuovi contenuti sono elaborati sulla base di quelli esistenti che fungono da filtro: i nuovi dati sono *interpretati* dal soggetto e non semplicemente registrati

La mente interpreta e organizza le esperienze, disponendole all'interno di una struttura più generale: in questo modo *semplifica* e *ordina* e dà senso alle nostre esperienze nel mondo

2 attività organizzatrici: costruzione di CONCETTI e COPIONI



Rappresentazione mentale semplificata della realtà:

Condivisa culturalmente

Veicolo di significati

Supporto per lo sviluppo del linguaggio

Anche se generalmente legati a definizioni verbali, i primi concetti sono preverbal



### **Capacità di categorizzazione**

Funzionale, Percettiva, Astratta

Con lo sviluppo i concetti subiscono una organizzazione gerarchica:

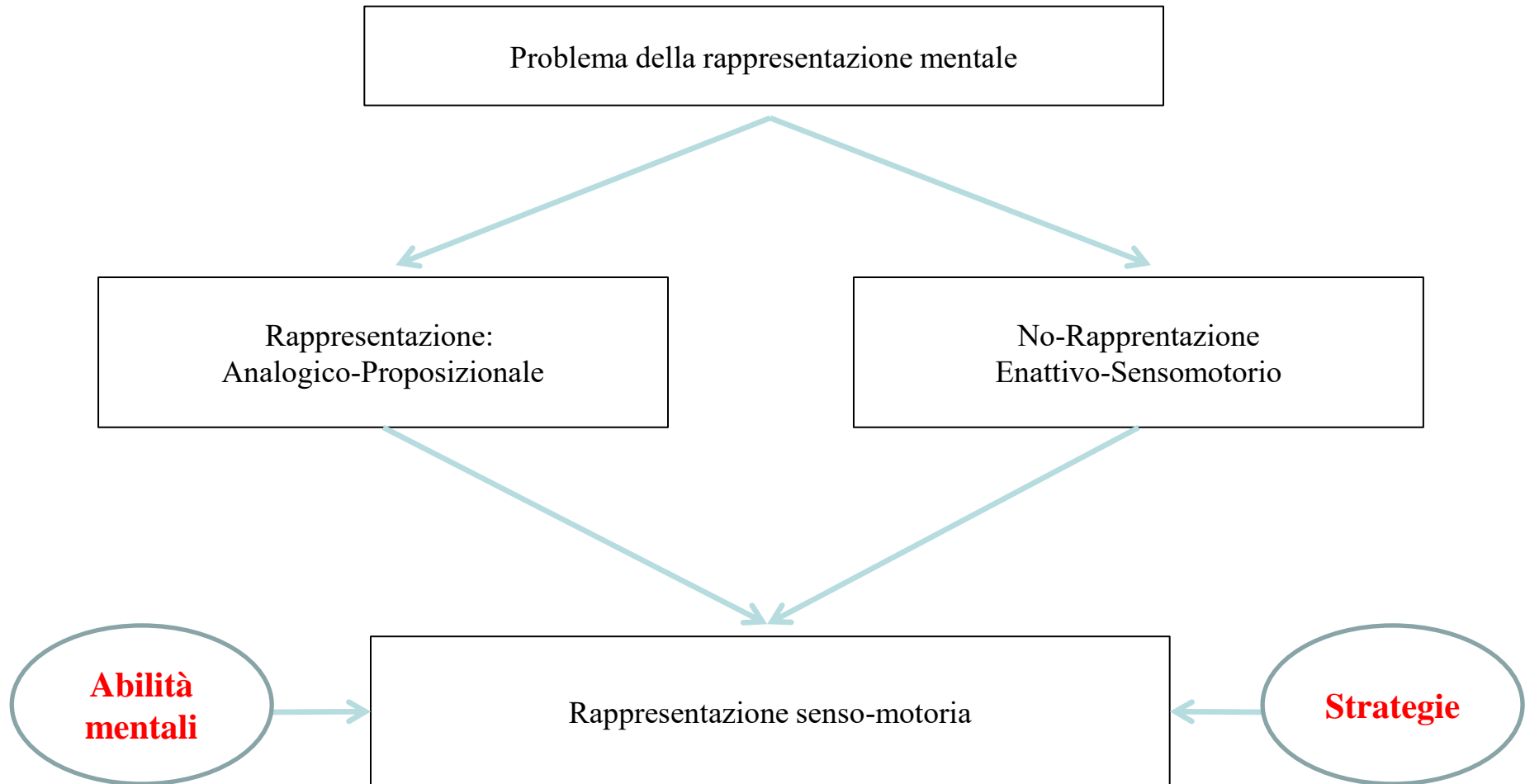
Livello funzionale – sovraordinato – subordinato

Attraverso l'esplorazione della realtà si costruisce una conoscenza intuitiva del mondo che cambia gradualmente in funzione del progressivo arricchimento della conoscenza

La conoscenza basata su aspetti vistosi ed esteriori, lascia spazio progressivamente a modelli di spiegazione culturalmente mediati e complessi

# Il formato delle immagini mentali

**Palmiero, M.,** Piccardi, L., Giancola, M., Nori, R., D'Amico, S., & Olivetti Belardinelli, M. (2019). The format of mental imagery: from a critical review to an integrated embodied representation approach. *Cognitive Processing*, 20, 277–289.



## Quindi

Si passa da un apprendimento sensomotorio a un apprendimento simbolico ricostruttivo

Il linguaggio assume un valore relazionale tra stimoli

Al contrario le app utilizzate dai bambini più piccoli sono basate sulla risposta a stimoli specifici (es., premere un tasto per far succedere qualcosa)



Impara a usare il tablet o lo smartphone prima di iniziare a parlare → rischio conoscenza basata sul 'qui' e 'ora' dello stimolo specifico piuttosto che sulla relazione tra oggetti e sulla loro persistenza al di fuori del momento immediato di interazione (da 8 mesi in poi)

Si rimane bloccati nella modalità di organizzazione della conoscenza percettivo-motorio

# Essere in uno spazio fisico e digitale: il concetto di presenza

La presenza implica l'illusione percettiva di non mediazione



consapevolezza  
della mediazione



Presenza

Un ambiente virtuale produce più o meno presenza a seconda della fedeltà,  
in particolare grafica, con cui riesce a ricreare gli oggetti 'reali'

Ma anche la capacità di muovere gli oggetti intuitivamente aumenta la presenza virtuale

Fondamentale è l'illusione che l'esperienza sperimentale si stia realmente verificando

Aspettative sociali e attribuzione di significato

## I livelli della presenza

Livello	Caratteristiche
<b>Proto-presenza</b>	Capacità di attuazione intuitiva delle intenzioni motorie attraverso il movimento corporeo. Tale capacità è resa possibile dalla separazione del sé da non-sé. Maggiore è la capacità di associare all'interno del proprio flusso sensoriale gli input con gli output comportamentali, maggiore è il livello di proto-presenza percepito. Fondamentale risulta la qualità del contenuto percepito, che deve essere vivido e multisensoriale.
<b>Presenza nucleare</b>	Capacità di attuazione intuitiva delle intenzioni prossimali. Tale capacità è resa possibile dalla separazione e dall'accoppiamento di rappresentazioni e percezioni. Maggiore è la capacità di connettere i contenuti intenzionali (rappresentazionali) con gli oggetti del mondo reale, maggiore sarà la presenza prossimale, nucleare. Fondamentali risultano la qualità delle rappresentazioni memorizzate e la capacità dell'ambiente di offrire indicazioni chiare su dove trovare quello che si cerca (es., uso delle icone e del menù).
<b>Presenza estesa</b>	Capacità di attuazione intuitiva delle intenzioni distali. Tale capacità è resa possibile dall'accoppiamento del mondo pensato con quello reale. Fondamentali risultano la descrizione e strutturazione dettagliata del mondo possibile (es., cognitive walkthrough).



Opacità



Esperienze ottimali - Flow

# La presenza sociale – La sensazione con altri sé

Livello	Caratteristiche
<b>Proto-presenza sociale</b>	Capacità di riconoscimento delle intenzioni motorie degli altri. Fondamentale per la sopravvivenza, riconoscimento diadico Capacità dei contenuti multimediali di riprodurre i movimenti umani (es., motion capture nei video-giochi e nel cinema per acquisire i movimenti di una persona reale).
<b>Presenza sociale interattiva</b>	Capacità di riconoscimento delle intenzioni motorie e prossimali, che consente al proprio sé di identificare un Altro con intenzioni rivolte verso sé stessi. Inizialmente la presenza sociale interattiva è implicita, solo successivamente diventa esplicita, con specifiche strategie comportamentali di interazione e negoziazione (adattamento).
<b>Presenza sociale condivisa</b>	Capacità di riconoscimento delle intenzioni motorie, prossimali e distali, che consente al proprio sé di identificare un Altro le cui intenzioni corrispondono alle proprie.

## Il networked flow

