



Società tecnoliquida: evoluzione e nuove prospettive

Prof. Tonino Cantelmi

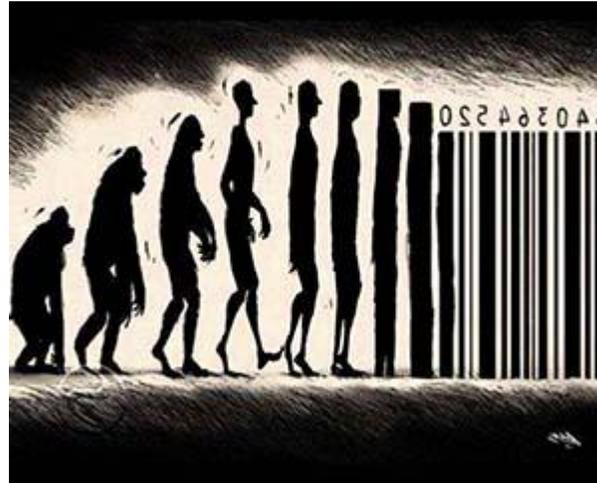
UER – 2025/26

Dott.ssa Marabella
Bruno



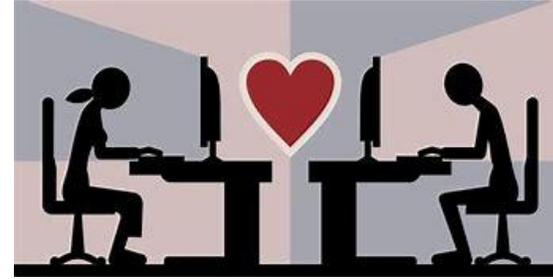
Società tecnoliquida

Nel XXI secolo, la tecnologia ha trasformato ogni aspetto della nostra vita, portandoci a vivere in una società caratterizzata da connessioni instabili, cambiamenti rapidi e identità fluide. Questo scenario si inserisce perfettamente nel concetto di **modernità liquida (vs società solida)** introdotto dal sociologo Zygmunt Bauman, evolvendosi nella cosiddetta società tecnoliquida. In questo contesto, la tecnologia non è solo uno strumento, ma un elemento che ridefinisce il modo in cui lavoriamo, comunichiamo e costruiamo le nostre relazioni



La tecnoliquidità è un termine coniato da Tonino Cantelmi, per definire gli effetti dell'interazione della società liquida, come teorizzata da Bauman, con la diffusione della rivoluzione digitale. Questa interdipendenza si declina in tre elementi fondamentali: la velocità, il narcisismo e l'ambiguità, che caratterizzano le nuove modalità cognitive, relazionali e di costruzione dell'identità dell'homo tecno-digitalicus immerso nell'era digitale.

Società tecnoliquida: caratteristiche



RELAZIONI LIGHT

Connessioni digitali effimere: le relazioni umane si basano sempre più su interazioni virtuali, spesso superficiali e temporanee.

NARCISISMO E CRISI DEI MODELLI DI RIFERIMENTO

L'identità diventa un prodotto da esporre.

- Identità fluida: i social media ci permettono di reinventarci costantemente, creando molteplici versioni di noi stessi.





SENSATION SEEKING:
ricerca emozioni forti

**LAVORO FLESSIBILE
E PRECARIO:** smart
working, gig economy
e automazione
rendono il lavoro
meno stabile ma più
adattabile.



VELOCITA'
Informazione
istantanea: viviamo
immersi in un flusso
continuo di notizie,
spesso senza avere il
tempo di verificare la
loro veridicità.



I RISCHI DELLA TECNOLIQUIDITÀ

Se da un lato la tecnologia offre enormi opportunità, dall'altro porta con sé numerosi rischi:

- Dipendenza digitale: fenomeni come il FOMO (fear of missing out, paura di essere tagliati fuori) e la nomofobia (paura di stare senza smartphone) mostrano come la tecnologia possa creare ansia e stress.
- DIGIFRENIA: condizione in cui emerge l'esperienza di esistere in molteplici incarnazioni di se stessi contemporaneamente (profilo twitter, instagram, facebook,...).
- Sorveglianza e privacy: viviamo in un mondo in cui i nostri dati vengono raccolti e analizzati costantemente, sollevando interrogativi etici sulla libertà individuale.
- Disuguaglianze digitali: non tutti hanno accesso alle stesse risorse tecnologiche, creando un digital divide tra chi può sfruttare le opportunità del digitale e chi ne è escluso.



GENERAZIONI A CONFRONTO

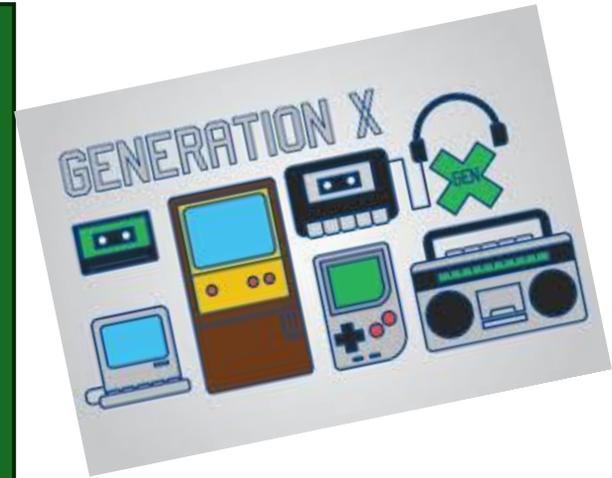
- **Baby Boomers (1946-1964)**
- • Hanno vissuto il passaggio dal mondo analogico a quello digitale.
- • Usano la tecnologia per necessità, non per abitudine.
- • Preferiscono strumenti come email e Facebook rispetto a social più dinamici come TikTok.
- • Tendono a diffidare della velocità delle informazioni digitali e delle fake news.
- Vantaggio: possono sfruttare il digitale per restare connessi e informati.
- Difficoltà: maggiore difficoltà nell'apprendere nuove tecnologie e rischio di esclusione digitale (digital divide).



Generazione X (1965-1980): I Pionieri del Digitale

La Generazione X ha vissuto sia l'era pre-digitale che quella tecnologica, sviluppando una mentalità ibrida.

- Ha familiarità con il digitale, ma non è cresciuta con esso.
 - Si è adattata ai social media (soprattutto Facebook e LinkedIn).
 - Usa la tecnologia in modo pratico, soprattutto per il lavoro e l'informazione.
 - Predilige ancora i media tradizionali (giornali, TV) accanto alle piattaforme online.
- ✓ Vantaggio: è una generazione capace di adattarsi e combinare vecchi e nuovi metodi di comunicazione.
- ✗ Difficoltà: rischio di restare indietro rispetto alle competenze digitali delle generazioni più giovani.



Millennials (1981-1996): La Generazione Connessa

I Millennials sono i veri figli della rivoluzione digitale. Hanno vissuto il passaggio da internet lento ai social network e allo streaming.

- Sono abituati a un mondo sempre connesso e interattivo.
- Utilizzano i social per lavoro, relazioni e informazione.
- Preferiscono esperienze digitali rapide e interattive (Instagram, YouTube, podcast).
- Hanno vissuto il cambiamento nel mondo del lavoro con la crescita della gig economy e dello smart working.

✓ Vantaggio: capacità di adattarsi ai cambiamenti tecnologici e di sfruttare il digitale per innovazione e creatività.

✗ Difficoltà: precarietà lavorativa e sovraccarico di informazioni.

Generazione Z (1997-2012): I Nativi Digitali

La Generazione Z è la prima ad essere nata con il digitale integrato nella vita quotidiana.

- Cresciuta con smartphone, social media e intelligenza artificiale.
- Utilizza TikTok, Twitch e Instagram per comunicare, informarsi e intrattenersi.
- Preferisce la comunicazione visiva e immediata rispetto ai testi lunghi.
- Ha una mentalità globale e una forte consapevolezza dei temi sociali.
- ✓ Vantaggio: enorme capacità di apprendimento digitale e spirito innovativo.
- ✗ Difficoltà: iperconnessione, rischio di ansia digitale e difficoltà nella gestione della privacy online.

Generazione Alpha (2013-oggi): Il Futuro della Società Tecnoliquida

La Generazione Alpha sta crescendo in un mondo dominato dall'intelligenza artificiale, dalla realtà aumentata e dall'automazione.

- Fin dalla nascita interagiscono con assistenti vocali, tablet e dispositivi connessi.
- La tecnologia è parte integrante del loro apprendimento e sviluppo.
- Usano principalmente video e contenuti interattivi per informarsi e imparare.
- Sono altamente influenzati dagli algoritmi e dalle intelligenze artificiali.

✓ Vantaggio: enorme potenziale nell'uso della tecnologia per apprendimento e creatività.

✗ Difficoltà: rischio di dipendenza digitale e difficoltà nelle interazioni sociali offline.

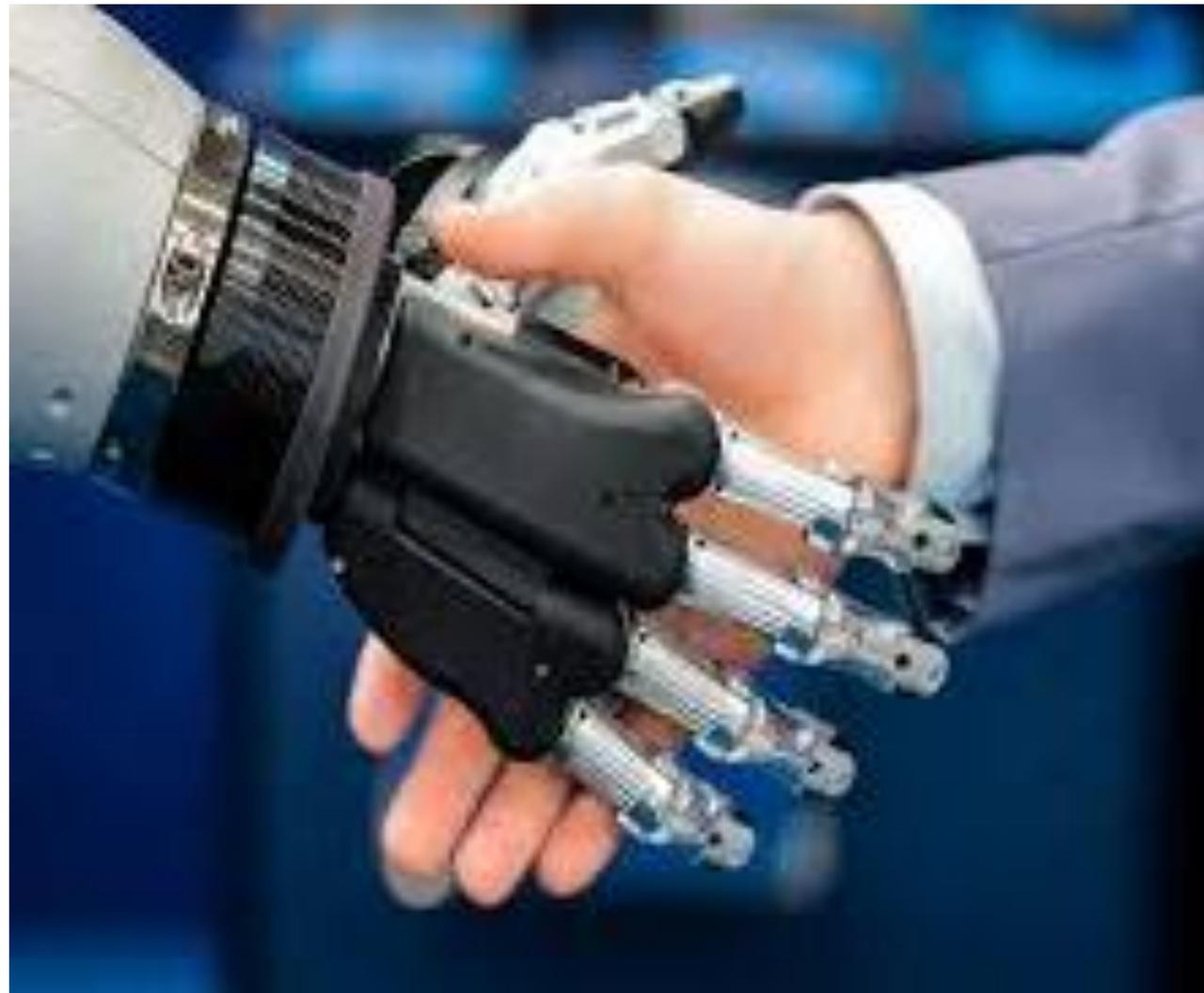
La tecnologica ha cambiato la nostra vita

- **Anni 80:** Nel futuro vedo un computer su ogni scrivania e uno in ogni casa (Bill Gates)
- **2000:** - un pc per ogni persona
 - i notebook: un pc in ogni borsa
 - gli smartphone: un pc in ogni taschino
- **Oggi :** L'INTERNET OF THINGS: un pc in ogni cosa



Il mondo del Lavoro ai tempi della liquidità

Sviluppo e innovazione tecnologica hanno radicalmente cambiato il nostro modo di vivere, ma soprattutto il nostro modo di lavorare.



Telelavoro e smart working:

Il telelavoro e lo smart working (o lavoro agile) sono due particolari modalità di svolgimento della prestazione lavorativa fuori dai locali dell'azienda. In entrambi i casi, si tratta di contratti di lavoro dipendente.

Con il **telelavoro**, il dipendente svolge la propria attività in una postazione fuori dai locali dell'impresa. Ad esempio, il dipendente potrà lavorare da una postazione di lavoro nella sua abitazione e si collegherà all'azienda grazie all'ausilio di strumenti di comunicazione informatici e telematici (es. computer).



Nel lavoro **smart working**, invece, il dipendente svolge la propria attività fuori dall'azienda ma decide in piena autonomia i tempi e il luogo di lavoro, senza una postazione fissa. Il lavoratore è quindi libero di scegliere e cambiare il luogo di lavoro come e quando preferisce. Ad esempio, potrà lavorare da casa, da una camera d'albergo o da un bar.

DIFFERENZE TRA TELELAVORO E SMART WORKING

Il telelavoro e il lavoro smart working sono molto simili, ma si differenziano per due aspetti principali:

Postazione di lavoro → Nel telelavoro, la postazione del lavoratore è fissa e predeterminata nel contratto. La postazione viene allestita nel luogo prestabilito (es. l'abitazione) e potrà essere cambiata solo su accordo delle parti. Nel caso dello smart working, invece, il dipendente è libero di lavorare dove preferisce fuori dall'azienda.

Orari di lavoro → Nel telelavoro, le parti definiscono gli orari di lavoro all'interno del contratto, nei limiti fissati dalla legge e dai contratti collettivi applicabili. Nello smart working, invece, il lavoratore non ha precisi vincoli di orario di lavoro. Gli obiettivi da raggiungere vengono definiti in un accordo scritto che deve inoltre individuare i tempi di riposo del lavoratore e le misure idonee per assicurarne la disconnessione dagli strumenti tecnologici.

PRO E CONTRO PSICOLOGICI DELLO SMART WORKING

LIMITI

- CI SI CONCENTRA SULLE ATTIVITA' E POCO SULLE RELAZIONI
- ALTERAZIONE DELLE ORE DI SONNO O SOPRAVANZO DI ENERGIE CHE NELLA SEDENTARIETÀ SI TRADUCONO IN TENSIONI FISICHE E MENTALI
- LA PERDITA DEL SENSO DI GRUPPO DOVUTA ALL'ISOLAMENTO FORZATO.
- LA MAGGIORE LIBERTÀ NEL GESTIRE LO SPAZIO E IL TEMPO DEL PROPRIO LAVORO A CASA PRESUPPONE INNANZITUTTO L'ESISTENZA E LA POSSIBILITÀ DI SPAZI DEFINITI E RISERVATI ALL'INTERNO DELL'ABITAZIONE STESSA; IL RISCHIO È INFATTI QUELLO DI VEDER COMPROMESSA LA CAPACITÀ DI CONCENTRAZIONE, ELEMENTO INDISPENSABILE A UN BUON RENDIMENTO LAVORATIVO.

VANTAGGI:

- DIVERSA IMPOSTAZIONE DEL RAPPORTO TRA AZIENDA E DIPENDENTE IN CUI INTERVIENE UNA PECULIARE DIMENSIONE DI FIDUCIA E RESPONSABILIZZAZIONE DEL LAVORATORE NEL GESTIRE CON MAGGIORE AUTONOMIA GLI OBIETTIVI E I TASK CHE GLI SONO AFFIDATI. VIENE IN TAL SENSO MENO QUELLA PERCEZIONE DI VIGILANZA E CONTROLLO → maggiore senso di padronanza e identificazione “adulta” con il proprio ruolo.
- PUÒ ESSERVI MAGGIORE SPAZIO ANCHE PER LO SVAGO E L'ATTIVITÀ FISICA GRAZIE AL SIGNIFICATIVO RECUPERO DEL TEMPO NON PIÙ IMPIEGATO PER GLI SPOSTAMENTI.



IL METAVERSO

Il Metaverso è un mondo ed uno spazio digitale nel quale tutti noi possiamo incontrarci e interagire in tempo reale, dove ipoteticamente tutto può essere reso possibile e realizzato al fine di migliorare la qualità della vita e delle relazioni interpersonali nel tentativo, così, di soddisfare nuove richieste e bisogni rispetto al passato.



Nell'uso colloquiale, un Metaverso è una rete di mondi virtuali 3D, incentrati sulla connessione sociale globale.



L'Internet bidimensionale, così come lo conosciamo oggi, viene trasformato in un mondo tridimensionale in modo tale che possa essere visto, ascoltato, vissuto e sentito. In breve, rappresenta un mondo simile alla realtà, dove la realtà non viene propriamente vissuta, anche se quella poi sarà la sensazione, ma rappresentata ed interpretata.



TECNOLOGIE DEL METAVERSO



Lo sviluppo del Metaverso è spesso legato all'avanzamento della tecnologia della realtà virtuale, a causa della crescente necessità di immersione ed interdipendenza o iperconnessione.

- Realtà virtuale (V.R.) (un mondo totalmente virtuale, completamente distaccato dalla realtà, in cui ci si immerge grazie agli appositi strumenti chiamati visori, tute o guanti)**
- Realtà aumentata (A.R.) (una tecnologia che aumenta, come indica il nome stesso, la realtà circostante con elementi e oggetti 3D, attraverso l'utilizzo di dispositivi come smartphone e tablet)**
- Intelligenza artificiale (I.A.) (è un insieme di tecnologie differenti che interagiscono per consentire alle macchine di percepire, comprendere, agire e apprendere con livelli di intelligenza simili a quella umana tramite algoritmi)**

I dispositivi utili ad entrare nel Metaverso



Per entrare nel Metaverso non sono richieste competenze speciali nel campo informatico. Solo alcuni strumenti:

- un computer che può essere sostituito da uno smartphone
- una connessione internet per poter interagire con il mondo del web
- un account su una delle piattaforme del mondo virtuale Metaverso

per rendere l'esperienza più immersiva è possibile utilizzare anche i visori di realtà aumentata.

I dispositivi indossabili, che in futuro potrebbero evolversi in lenti a contatto e microchip sottocutanei, hanno bisogno di molteplici funzionalità per permettere alle persone di vedere e interagire con elementi digitali sovrapposti al loro ambiente fisico, tra cui l'attivazione tramite riconoscimento vocale e sensori del movimento oculare, tanto per citarne un paio.

A settembre 2021, Facebook ha lanciato degli occhiali smart nati dalla collaborazione con RayBan, dotati di una microtelecamera e di speaker integrati che permettono di fare foto e video da inviare al proprio telefono, ricevere chiamate e ascoltare musica.



Metaverso: dubbi e incertezze

Nel momento in cui abitiamo ed operiamo nel Metaverso, l'avatar umano vivrà e agirà in questo mondo di realtà virtuale dove tutti saremo rappresentati dall'immagine scelta che ci definisce, assumendo così la nostra precisa identità: ma proprio come nell'universo dei videogiochi, nel Metaverso, avremo una casa virtuale ed un paese virtuale dove vivere, potremo viaggiare in diversi luoghi del mondo, andare in discoteca, fare sport, guardare films e fare altre cose con i nostri amici, altri avatar come noi.

La legge nella realtà virtuale: si può violare? Si può compiere un reato utilizzando il proprio avatar?

- Non esiste un “codice penale del Metaverso”. Per sapere, dunque, se si può commettere un reato nel Metaverso dobbiamo attingere alle comuni regole vigenti nel mondo “reale”.
- Per le tecnologie disponibili finora, l’esperienza del Metaverso non prevede una partecipazione tattile alla realtà virtuale. In altre parole, per quanto profonda e “immersiva” possa essere la partecipazione al Metaverso, non è possibile toccare materialmente un’altra persona.
- Ciò ci consente di escludere tutti i reati che presuppongono il contatto tra vittima e colpevole, come ad esempio quelli di percosse, lesioni personali, violenza sessuale, maltrattamenti, ecc.
- Molestare con palpeggiamenti l’avatar di altri, dunque, per quanto possa rappresentare una condotta censurabile e moralmente riprovevole, non costituisce reato.
- Anche una minaccia potrebbe essere commessa nel Metaverso. Così come la diffamazione, però, l’espressione offensiva deve essere rivolta non all’avatar in quanto tale, bensì al soggetto reale che si nasconde dietro di esso.



Metaverso e reati

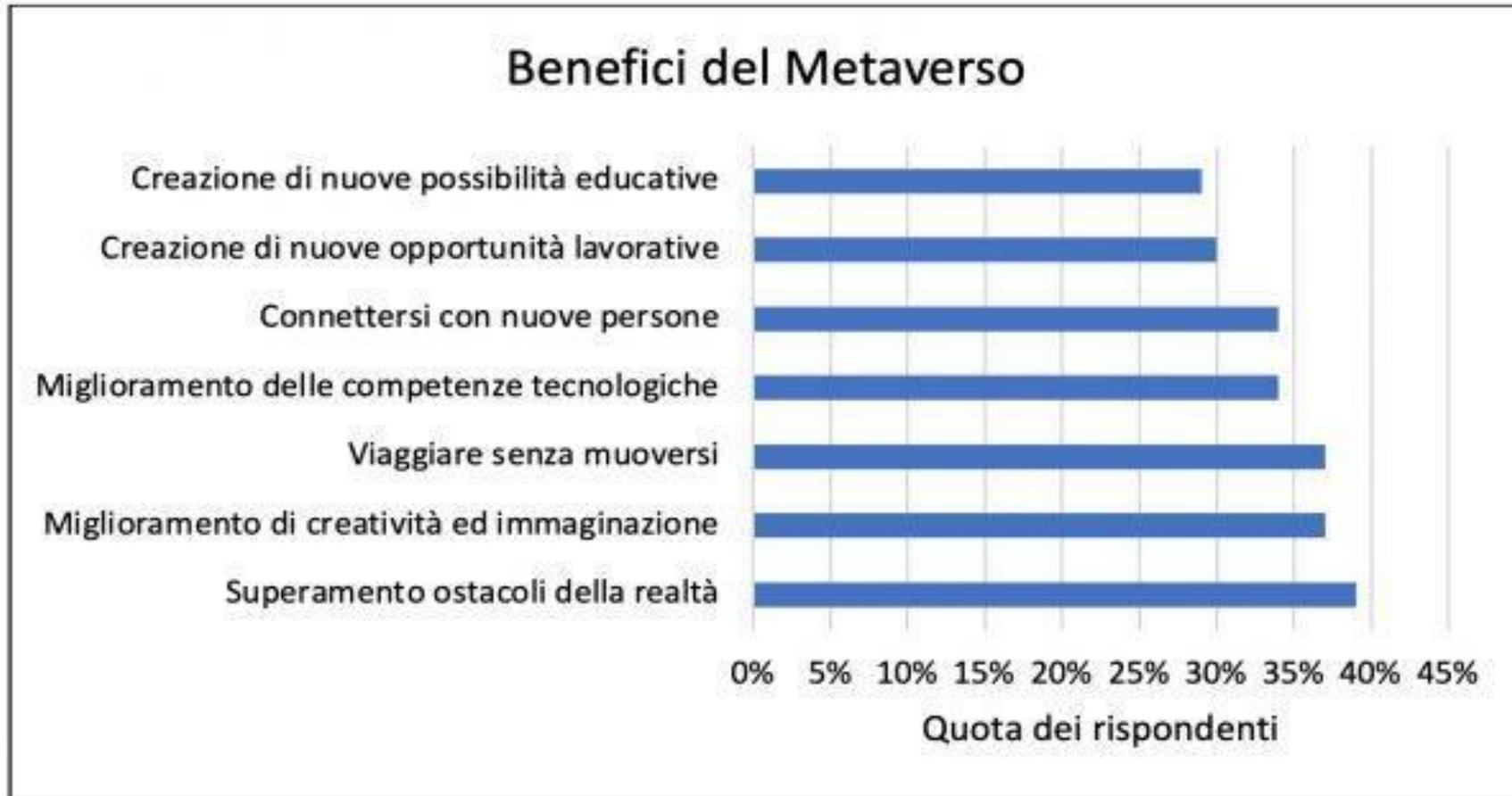
Se nel Metaverso vengono rappresentate **situazioni esplicitamente sessuali** che coinvolgono minori o persone vulnerabili fisicamente e psicologicamente, anche se concretamente non vi è coinvolta nessuna persona, nel senso che nessun minore è stato mai sottoposto realmente a quelle pratiche, si commetterebbe ugualmente il reato di **pedopornografia**, nella sua forma “virtuale”.

BENEFICI NEL METAVERSO

Diverse sono le motivazioni che possono spingere una persona ad entrare nel Metaverso. Un sondaggio di Statista sugli utenti Internet globali ha rilevato che il **superamento degli ostacoli** che impedivano loro di fare qualcosa **nella vita reale** è percepito come il più grande vantaggio del Metaverso (39% dei rispondenti al sondaggio).

Il **miglioramento della creatività e dell'immaginazione** è classificato al secondo posto con il 37% degli intervistati. Il Metaverso è anche promettente per il **miglioramento delle competenze tecnologiche** (34%), **l'istruzione** (29%) e **l'esplorazione di nuove opportunità di carriera** (30%).

BENEFICI NEL METAVERSO



Fonte: Statista

Effetti positivi nell'area medica e psichiatrica



In campo medico, l'integrazione dei vari sistemi di sorveglianza in remoto (elettroencefalogramma, elettrocardiogramma, pulsossimetro, sensori biochimici, ecc.), nell'ambiente virtuale 3D, può avere importanti effetti positivi per la nostra salute fisica attraverso, ad esempio, il monitoraggio e la rilevazione in tempo reale di certi indicatori vitali o applicando terapie farmacologiche, regimi alimentari e comportamenti salutari tramite programmi di apprendimento e monitoraggio specifici.

Attraverso il virtuale GLI OPERATORI SANITARI possono esercitarsi in operazioni complesse su organi quali il cuore o il cervello

L'illusione della realtà

Anche se la realtà virtuale ci consente effettivamente di interagire tra di noi in modi nuovi, attraverso i testi, le immagini ed i video che abbondano negli attuali social media, è altresì vero che è anche in grado di farci sperimentare, lentamente, in modo per lo più inconsapevole, quella che viene definita «***l'illusione dell'incarnazione***»: interagiremo con altri avatar mentre siamo incarnati nei nostri stessi avatar. O forse useremo la realtà aumentata attraverso telecamere omnidirezionali che ci permettono di godere dell'illusione di essere in presenza di qualcuno che è lontano nello spazio e / o nel tempo.

È probabile che la telepresenza diventi un'esperienza molto più accessibile, immediata, completa ed incarnata e per questo preferibile e più appetibile rispetto alla presenza reale, anche perché più comoda in quanto non presuppone nessun tipo di spostamento spaziale né coinvolgimento personale diretto

PERCEZIONI ILLUSORIE: dismorfismo corporeo digitale

Se si cerca di esplorare la dimensione delle percezioni illusorie, sostenute dal processo di adattamento immediato del cervello che percepisce la realtà virtuale come reale, il tutto diventa più comprensibile: si crea una realtà perfetta in sincronia con il proprio avatar, dotato delle caratteristiche grafiche e simboliche preferite, che magari corrispondono all'immagine rafforzata di sé senza rifletterne i propri limiti reali.

Ad esempio, un avatar alto e snello, con un corpo palestrato e ben tonico, eternamente giovane e mai invecchiato, viene in genere scelto da persone con una certa robustezza fisica o da persone insicure con scarsa autostima.

L'uomo può così diventare il modello perfetto di ciò che vuole per sé o di ciò che pensa che gli altri vogliano per lui: può persino creare una nuova identità o molteplici identità a seconda dei luoghi e dei contesti, un **sé virtuale**, che corrisponde ad una versione idealizzata di se stesso, in una versione decisamente migliore.

Il fulcro di questo processo, quindi, non è l'aspetto quasi ludico del cambiare a piacimento la propria auto-rappresentazione, ma il modo in cui la manipolazione dell'aspetto personale altera i processi cognitivi e sociali in cui un "**falso sé**", concepito come un adattamento compiacente alle richieste dell'ambiente, sembra avere il suo posto, in contrapposizione al "**vero sé**", che è poi la sede più autentica della persona.

Il rischio di un disturbo di personalità legato all'identità non è lontano o di una sorta di "**dismorfismo corporeo digitale**" che qui si esprime attraverso la figurazione perfetta del proprio avatar. Sono proprio le illusioni, in questo contesto, grandi amiche ed alleate, che ci permettono di affermare "come vorrei essere", di riconoscerci nel come vogliamo essere, ma sono certamente transitorie, comode e compensative: vogliamo vedere solo ciò che ci offre più comfort per evitare le frustrazioni, che come tutti sappiamo richiedono impegno, abilità per essere supportate.

La tecnoliquidità è ormai parte integrante della nostra vita. Il vero obiettivo non è combatterla, ma imparare a gestirla in modo consapevole. Serve un uso critico della tecnologia, capace di valorizzare i suoi aspetti positivi senza cadere nei suoi eccessi. Il futuro sarà sempre più digitale, ma la sfida sarà mantenere il controllo della nostra identità, delle nostre relazioni e del nostro benessere in un mondo in continua trasformazione.

COS'E' LA CYBERPSICOLOGIA? lo studio dell'insieme degli aspetti psicologici legati al rapporto tra l'essere umano e la tecnologia.



Mercoledì 7 maggio ore 16.15- 19.00
ESONERO

Mercoledì 14 maggio ore 16.15- 19.00
ESONERO

Materiale di studio

- Cantelmi T., Polidoro P. “Online love-
l’amore ai tempi del social. Un
manuale di
sopravvivenza” Ed. San Paolo, 2023

- Dispense fornite durante le lezioni

PROGRAMMA di Cyberpsicologia

- La società
tecnoliquida:
evoluzione e nuove
prospettive

- Bullismo e
Cyberbullismo

- Tecnoliquidità e la
mente in internet

- App per il benessere
mentale: strumenti
digitali per una salute
psicologica

- Compiti di sviluppo

- La reputazione
online: costruzione,
gestione e impatto nel
mondo digitale

- Social fame

- La dipendenza da
internet

- Il lutto online. Nuove
strutture sociali.