

topics

Questo PDF fa riferimento ai seminari tenuti nel 2025 riguardo all'argomento

*La società digitale
e gli individui
(Bolle Postmoderne e Sé fiction)*

Le slide riassumono i passaggi importanti, ma non la teoria, che invece è stata descritta a lezione

Le diapositive fanno parte di percorsi formativi specifici e non possono sostituire esaurientemente gli argomenti trattati

Per approfondimenti si fa riferimento ai capitoli specifici del libro *Le chiavi dell'orizzonte circolare* (P. Cianconi ed. 2022) e i testi citati in bibliografia e ai video consigliati

La società digitale e gli individui

(Bolle Postmoderne e Sé fiction)

(becoming digital)

Paolo Cianconi
medico – psichiatra – psicoterapeuta - antropologo
UOSD SMDP Rm1 - C. C. Regina Coeli Roma
Phd Neuroscienze Università Cattolica pol. "A. Gemelli"
pcianco@gmail.com

L'identità, il Sé, le personalità sono delle tecnologie
Più precisamente dei “lettori” di dati, dei lettori di informazioni
Essi stessi sono delle antropotecniche

Il tipo di lettore utilizzato in una cultura non è però universale, cioè
non è un qualcosa uguale per tutti i tempi
Esso è una sottostruttura del sistema (sociale), esso varia al variare
del sistema

Un segmento significativo di adolescenti delle nazioni tecnologicamente più avanzate ha smesso di cercare un'occupazione per dedicarsi a tempo pieno alle imprese nei mondi videoludici

Mantenere una posizione dignitosamente remunerata in un contesto contraddistinto da crescenti squilibri, spiega perché sempre più individui preferiscono passare il tempo in compagnia di simulacri

(M. Bittanti *Gioca che ti passa* 2017 WIRED)

Tra queste videogiochi, giochi di ruolo, seguire serie a stagioni, sequels fumetti, musica ecc

Questi giovani passano molto tempo su attività da schermo
I giochi ed il *pc* e alle *ps* svolgono una funzione compensativa di attività mancanti, ma sono anche un surrogato di esperienze che spaziano dal turismo, alla cultura che ormai si possono permettere solo quelli agiati e privilegiati

Le *identità digitali* sono parte del gioco
Danno occasione all'individuo di costruire identità alternative (*Sé fiction*) ed esibirle fuori di ambienti naturali o sociali
Questo spiega perché sono soprattutto i giovani a frequentare i mondi virtuali

Agli individui “post” basta sporgersi e prendere ciò che gli serve per *customizzare* la propria psicologia per come vogliono apparire

All'individuo conviene utilizzare strutture identitarie meno rigide e referenti (ma non meno complesse)

Si sta sviluppando un tipo di lettore adattato ai contesti dei reality, dei grandi quantitativi di dati, della corsa, dell'esposizione

Il *Sé fiction* è una di queste

La Psiche non sostanziale è un tipo di funzionamento mentale che può essere pensato un funzionamento esterno che non sia collegato ad una sua struttura di appartenenza identitaria, ma che invece esista in modo estemporaneo

Può essere difficile accettare che esistano tipi di psiche che non hanno una storia e non siano deferenti da memorie e nemmeno troppo legati alle esperienze fatte

Una post-identità non è ancora chiaro cosa sia

Qualcosa che ha a che fare con una modifica dei protocolli di pensiero, di funzionamento, di percepirsi e di agire

La post-identità è ancora definire e che potrebbe essere, in fin dei conti, solo uno strumento per leggere la post-realtà della cultura postmoderna

La *psiche non sostanziale* attiva le modalità di funzionamento mentali chiamiamo Sé fiction

I *Sé fiction* sono dei Sé «di quel contesto»
Quando si entra nel contesto ci si incarna in questi Sé fiction e si fa cosa si presume debba fare il se fiction di quel contesto

Si definisce *Sé-fiction* un tipo di *Sé alleggerito* che può essere usato, con poco impegno, nella realtà di flusso del mercato (bolle postmoderne)
(Cianconi 2015)

Questo dispositivo psicologico ha caratteristiche di essere usato in parallelo e/o addirittura in uso contemporanea con il sé, diciamo, centrale o organizzatore

(Cianconi 2015)

Esso è modellato perché non entri in simmetria con il sé centrale (qualora esso poi esista)

Non sviluppi senso di contraddizione o incoerenza Parimenti non sviluppi sensi di colpa

(Cianconi 2015)

I Sé-fiction possono essere usati nelle bolle postmoderne
(Cianconi 2015).

Le *bolle-postmoderne* sono realtà parallele che la postmodernità offre ai consumatori di narrazioni e di prodotti, come nei giochi online, nel cosplay, e nelle sindromi terminus (nelle bolle postmoderne)

Bibliografia

- | | | |
|--|----------------|-------------------|
| • DSM-5 | APA | ed. Raffaello C. |
| • La condizione postmoderna | J. F. Lyotard | ed. Feltrinelli |
| • Addio ai confini del mondo | P. Cianconi | ed. FrancoAngeli |
| • Le chiavi dell' orizzonte circolare | P. Cianconi | - no ed. - |
| • Conditio Humana | U. Beck | ed. Laterza |
| • Il sistema degli oggetti | J. Baudrillard | ed. T. Bompiani |
| • Il postumano | R. Braidotti | ed. Deriveapprodi |
| • No logo | N. Klein | ed BCDDe |
| • Il secolo dei media | P. Ortoleva | ed. Il saggiatore |
| • E' successo qualc. alla città | P. Barberi | ed. man. Donzelli |
| • Overdose | G. Da Empoli | ed. Marsilio |
| • T.A.Z. | H. Bey | ed. Shake |
| • Generazione Otaku - | H. Azuma | ed. Jaca book |
| • L' atomo sociale | M. Buchanan | ed. Mondadori |
| • Nativi Digitali | P. Ferri | ed. B. Mondadori |
| • Il cigno nero | N. Taleb | ed. il Saggiatore |

- **L' occidentalizzazione del mondo** S. Latouche ed. Bollati B.
- **Il disagio della civiltà** S. Freud ed.
- **Il pensiero acentrico** L. Guzzardi ed. Elèuthera
- **La fine della modernità** G. Vattimo ed. Garzanti 1985
- **La cultura dell' impersonalità** R. Infrasca ed Mmagi
- **Presente continuo** D. Rushkoff ed. Codice
- **Il nuovo ordine amoroso** Eva Illouz ed. Mimesis
- **Il discorso filosof. della modernità** J Habermas ed. Laterza 2003
- **Fantasie rivol. a zone autonome** S. Newman ed. elèutera 2011
- **La possibilità di un' isola** M. Houellebecq ed.
- **La fine del postmoderno** R. Luperini ed. Giuda 2005
- **La solitudine del cittadino g.** Z. Bauman ed. Feltrinelli
- **Il disagio della postmodernità** Z. Bauman ed. B. Mondadori
- **Consumo , dunque sono** Z. Bauman ed Laterza
- **Babel** Z. Bauman ed. Laterza 2015
- **Il capitalismo può sopravvivere?** J. A. Schumpeter ed. ETAS, Milano, 2010
- **Internet ci rende più stupidi?** N. Carr ed. R. Cortina. 2010