

Gli argomenti discussi nella relazione "Tecno-psicologia e psicotecnologie: media, mente e linguaggio" sono il tema dell'intelligenza connettiva e della reciproca influenza tra tecnologia e psicologia. La psicotecnologia può essere considerata come quella parte della psicologia che si occupa dei rapporti di questa con la tecnica e l'impatto della tecnologia sull'organizzazione della mente e della società. Le psicotecnologie possono essere definite come tecnologie in rapporto con il linguaggio, riguardanti l'intima connessione tra mente, linguaggio e media e l'estensione delle forme di sintesi psicosensoriale (intesa come combinazione di ricezione sensoriale ed interpretazione più organizzata del ricordo e della soggettività).

Un esempio delle importanti implicazioni delle innovazioni tecnologiche sul linguaggio è quello dell'alfabeto, la cui struttura è intimamente connessa al cervello: per esempio, essa si sviluppa in direzione verticale quando si descrivono immagini o idee in conseguenza della relazione spaziale esistente con le immagini che si presentano alla fovea retinica. Il linguaggio ha determinato inoltre lo sviluppo dello studio dei processi lineari (es.: fisica, matematica...). Il linguaggio in questa fase di sviluppo della multimedialità e del dinamismo delle nuove tecnologie, sta cambiando. Il linguaggio così come si è sviluppato ha determinato una frammentazione del logos arcaico. Ciò è già evidente nella mitologia greca che considera una pluralità di Muse ispiratrici e ha determinato la creazione di un proprio spazio mentale con delle proprie caratteristiche di soggettività, coscienza privata e di prospettiva, e una separazione dal tempo e dallo spazio con la creazione della storia e della geografia. Le diverse forme della parola (logos) sono il parlare (potere della voce), il leggere (potere della *mia* voce), l'ascoltare (potere della *tua* voce), il pensare (potere della mente) e lo scrivere. Le nuove tecnologie portano un tipo di comunicazione che induce un passaggio dall'a -principle (principio dell'alfabeto) all'e -principle (principio dell'elettricità che regola le modalità di trasferimento delle informazioni) con caratteristiche molto diverse.

	a -principle	e -principle
Visualizzazione	Pagina	Schermo
Contestualità	Statica	Dinamica
Visione	Frontale	A 360° (immersa)
Realtà	In atto	Virtuale
Tipo di interazione con l'ambiente	Esplosivo	Implosivo
Sensorialità	Desensorializzata	Multimediale
Significato delle icone	Rappresentazioni	Azioni

Conseguentemente a quanto detto, con l'avvento dell'elettronica e delle nuove tecnologie, si è verificato un ritorno dell'unitarietà del logos che viene ricostruito e riconfigurato e nuovamente sensorializzato nella multimedialità, con un potere creativo quasi magico che può essere colto nell'istantaneità della connessione diretta mente-schermo. Questo processo determina l'esteriorizzazione della mente

dal soggetto allo schermo. La mente consta di tre parti: mente privata, estesa nello schermo; mente pubblica nella TV; mente connettiva nel Web; le tre parti ripercorrono in parallelo i tre spazi in cui viviamo: quello fisico, quello mentale e il cyberspazio, che si incontrano tutti nello schermo. Pertanto la connettività, intesa come un'intelligenza di relazione derivante da singoli individui tra loro in connessione, viene materializzata dalla rete consentendo una più rapida interazione di gruppo e determina un cambiamento della forma dell'essere. Questa forma di intelligenza è dinamica, evolutiva ed interattiva e potrebbe permettere notevoli innovazioni in molteplici campi tra cui si possono annoverare l'architettura e l'industria.

Le implicazioni della tecnologia sulla cultura dovrebbero essere quelle di un cambiamento di prospettiva dall'individualismo alla globalità.

Il prof. De Kerckhove ha svolto uno studio con un gruppo di studenti di Nizza, tramite un software specifico di collaborazione il cui nome è Sessionstorm; esso consente un collegamento tra tutti gli utenti che possono interagire tra di loro sia a livello di chat che di forum di discussione, in modo tale da condividere idee, disegni e messaggi che possono essere valutati, commentati e modificati fino ad ottenere un valido progetto creato da un'intelligenza connettiva data dalla somma sinergica delle intelligenze di tutti gli studenti.