

Gianni Zanarini
L'EMOZIONE
DI PENSARE
Psicologia
dell'informatica

L'enorme diffusione dei personal computer pone una serie di interrogativi, che vengono formulati sempre più spesso nei rapporti di ricerca, nelle inchieste giornalistiche, nelle conversazioni quotidiane.

Che cosa spinge tanti ragazzi ad accostarsi ai personal computer con una passione e un impegno che spesso inquietano genitori e insegnanti? Che cosa porta, invece, molti adulti a una forma di rifiuto di questi potenziali "strumenti per pensare"? Saranno uomini e donne "nuovi", più capaci di costruire una società complessa, questi giovani che fin da bambini sono a contatto con il computer, oppure il loro pensiero rischia di essere "a una sola dimensione", modellato su quello del computer stesso? È possibile ripensare creativamente l'organizzazione del lavoro e della società alla luce delle possibilità offerte dalla tecnologia informatica? Per rispondere in modo costruttivo a queste domande il volume esplora le possibilità offerte dalla civiltà informatica e ipotizza una nuova cultura che superi le discipline tradizionali e integri i contributi della tecnica, della psicologia, della psicoanalisi, della scienza dei sistemi.

Gianni Zanarini (1940) è professore di Elettronica nell'Università di Bologna. Oltre a lavori di fisica, ha pubblicato numerosi studi sulle implicazioni psicologiche e organizzative dell'innovazione tecnologica, sull'organizzazione della ricerca, sulla formazione scientifica. Tra le sue opere più recenti: Dialogo con Galileo: per una lettura psico-analitica dei testi scientifici, Bologna, 1983 e Introduzione alla fisica dei sistemi complessi, Bologna.

ISBN 88-7005-658-9
ISBN 88-7059-102-6

lire 8.000 (i.i.)

CLUP-CLUED

L'EMOZIONE DI PENSARE

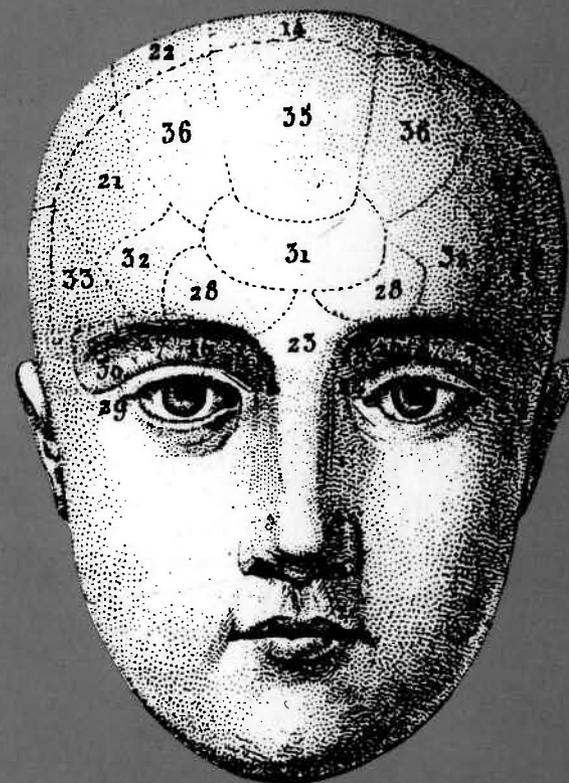
ZANARINI



Scienza
Tecnica
Società



GIANNI ZANARINI
L'EMOZIONE
DI PENSARE
PSICOLOGIA
DELL'INFORMATICA



CLUP-CLUED



Scienza
Tecnica
Società

e-17068

Inventario
N. 5913/L
data 21/9/88



Sezione Informatica
a cura di
Giorgio De Michelis

GIANNI ZANARINI
**L'EMOZIONE
DI PENSARE**
PSICOLOGIA
DELL'INFORMATICA

CLUP-CLUED

copyright © clup, milano
copyright © clued, milano
ISBN 88-7005-658-9
ISBN 88-7059-102-6

prima edizione: marzo 1985

ristampa

IV III II 1987 1988 1989

stampato presso le a.g. leva, viale rimembranze 54, sesto san giovanni (mi)
per conto della clup, piazza leonardo da vinci 32, milano
e della clued, via celoria 20, milano

INDICE

9 Premessa

Capitolo 1

15 Una fame di pensiero

Pensiero e mondo esterno, 15 – Pensiero lineare e pensiero complesso, 23 – Il pensiero come esperienza affettiva, 28.

Capitolo 2

39 Le vicende di un rapporto

Il primo approccio, 39 – L'emozione di pensare, 44 – Un incontro con il pensiero, 53 – Idealizzazione e pensiero illusorio, 64 – Informatica come professione, 70 – Modelli e cultura sistemica, 76 – Imparare a pensare, 84.

Capitolo 3

89 Alle soglie della complessità

Spiegazione e comprensione, 89 – Complessità e auto-organizzazione, 93 – Il tempo complesso, 99 – Il pensiero ripensato, 104 – La complessità sociale, 109.

119 Bibliografia