PAD5: true colors

1.1: friends, Romans, countrymen…

settimana 1: l’anno che verrà

Mattia Della Rocca, PhD + il gruppo di PAD - 12 novembre 2025 - Università degli Studi di Roma Tor Vergata

dramatis personae

il docente

Mattia Della Rocca, PhD
mattia.dellarocca@gmail.com

ricevimento online e su appuntamento, inviatemi una mail per mettere in calendario la call (ma mettete in CC Giorgia, vedi slide seguente)

e se volete, ecco il mio resume

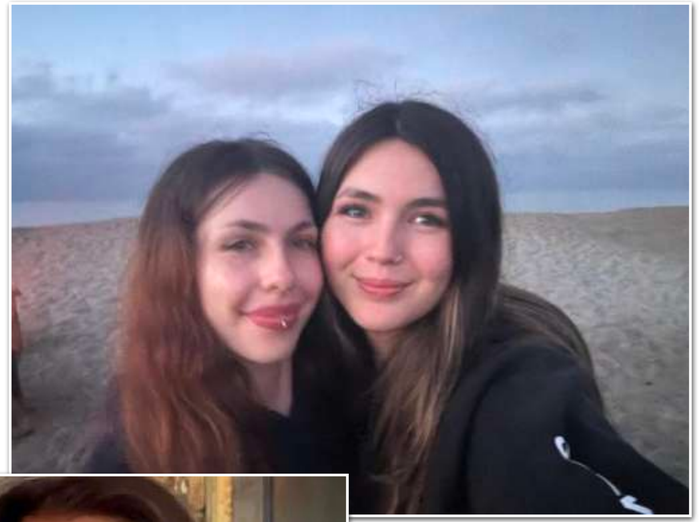
la cultrice della materia

Giorgia Sardi,
giosardi92@gmail.com

anche Giorgia riceve nelle stesse modalità del docente (ribadisco: scrivete a entrambi per fissare una call o chiedere qualsiasi informazione)

il gruppo di ricerca

(da una parte e l'altra dell'Atlantico)



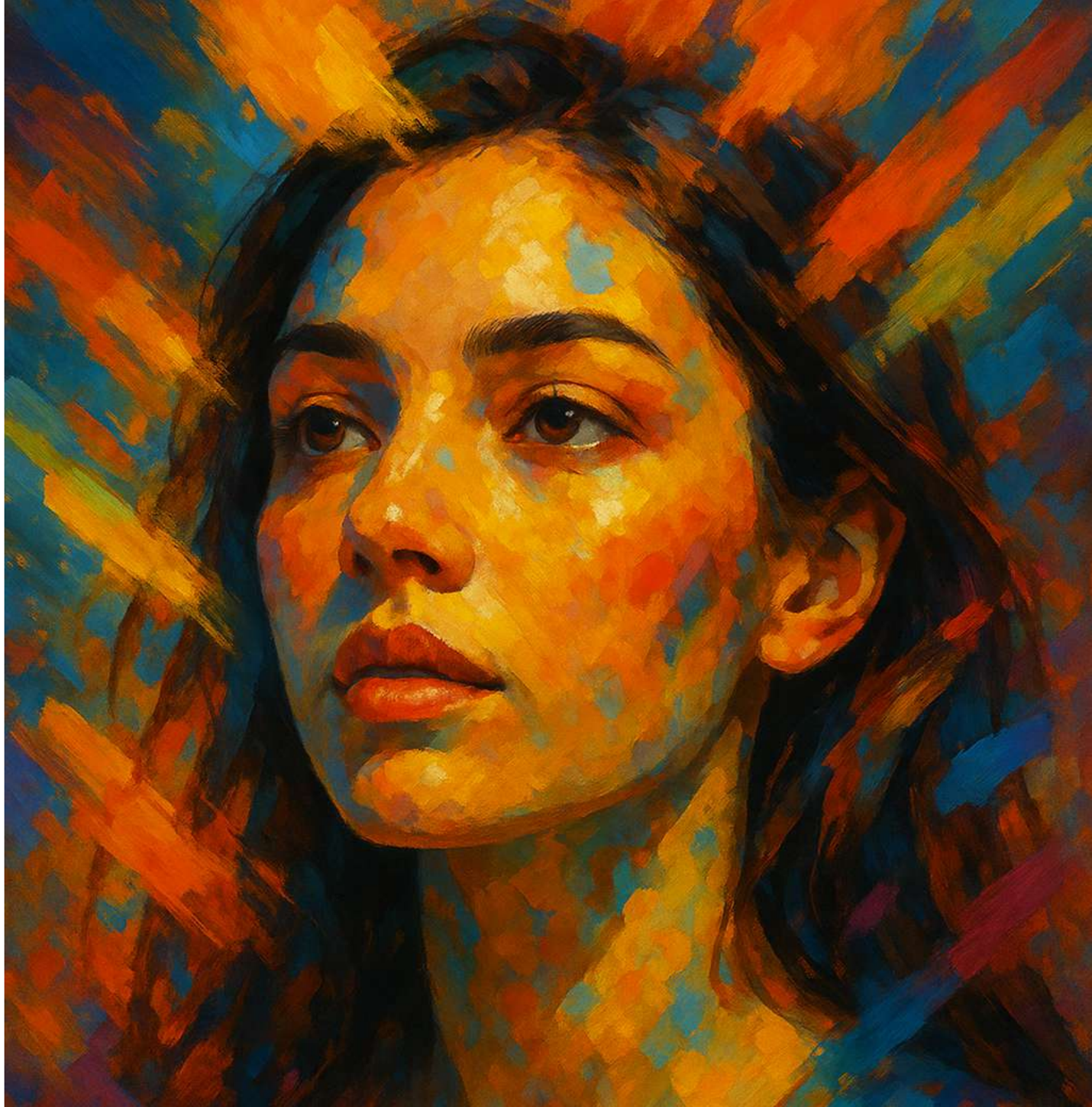
Martina Massimi e Alberto Bitti (Università di Roma Tor Vergata), Valeria Tutinelli (University of Zurich)

Sally Bishop (University of Toronto), Maliena Carelli, Axi Weatherford ed Elaine King (Trinity University, TX)

il corso

PAD5:
true colors

psicologia degli ambienti digitali lm 2025/2026 (psicologia dell'IA)



programma

settimana 1

l’anno che verrà

sessione 1.1: **friends, Romans, countrymen...**

questa sessione serve da incontro introduttivo al corso
in essa vengono illustrati gli obiettivi didattici, i metodi d'esame e le aspettative di partecipazione della classe
inoltre, studentesse e saranno introdotti alle varie attività co-curriculari ed extra-curriculari associate al corso
la sessione presenterà anche il progetto di ricerca *I Dream of AI* offrendo un'anteprima dell'approccio interdisciplinare che caratterizzerà il corso

sessione 1.2: **a whole new world (?)**

in questa sessione vengono introdotti i temi principali del corso, con un'attenzione particolare all'Intelligenza Artificiale per come essa è percepita, esperita e narrata all'interno dello scenario odierno.

sessione 1.3: **a brave new world**

In questa sessione saranno discusse le intersezioni tra Intelligenza Artificiale discipline psicologiche e neuroscienze. Studentesse e studenti rifletteranno sulle implicazioni del corrente panorama tecnoscientifico per l'essere umano, la sua identità e la sua rappresentazione di se stesso come agente cognitivo.

settimana 2

ma gli androidi sognano pecore elettriche?

sessione 2.1: **altre F.D.V.**

questa sessione fornisce una comprensione fondamentale dell'IA, definendola come disciplina e introducendo gli agenti digitali cognitivi
la sessione esplora la classificazione e la tassonomia delle varie applicazioni dell'IA, offrendo a studentesse e studenti una panoramica completa del campo, della terminologia in esso impiegata, e dei concetti specifici della psicologia dell’IA

sessione 2.2: **if I had a heart**

In questa sessione viene discussa la distinzione tra IA debole e forte. La sessione esamina inoltre il modo in cui la terminologia psicologica viene applicata per definire il comportamento delle macchine e apre a una discussione sui concetti di senzienza e coscienza nell'IA, invitando gli studenti a riflettere criticamente sulle implicazioni di questi termini quando vengono applicati alle macchine.

sessione 2.3: **uomini e topi**

In questa sessione viene discussa la distinzione tra IA generale e IA ristretta, a partire da una panoramica sull'evoluzione del concetto di intelligenza, letto alla luce del suo sviluppo storico nelle scienze psicologiche. La sessione offre a studentesse e studenti la possibilità di riflettere criticamente sul concetto di "compito intelligente".

settimana 3

we didn’t start the fire

sessione 3.1: **I wanna be your slave**
(storia critica dell’IA, parte 1: da Aristotele a Giacomo Leopardi)

Questa sessione adotta un approccio storico ed epistemologico, tracciando le basi concettuali che hanno reso possibile lo sviluppo dell’IA. La discussione copre l’evoluzione del rapporto uomo-macchina dall’antichità al XIX secolo, fornendo un contesto storico approfondito per la comprensione dell’IA.

sessione 3.2: **maledetta primavera**
(storia critica dell'IA, parte 2: dal metodo sintetico alla GOFAI)

Questa sessione prosegue l'esplorazione storica concentrandosi sugli sviluppi tecnoscientifici che hanno portato all'affermazione dell'IA come disciplina autonoma. La sessione esamina anche l'interazione tra IA, psicologia, biologia e filosofia, riflettendo sui contesti socio-culturali e politici che hanno privilegiato l'approccio simbolico nella cosiddetta Good Ol'Fashioned Artificial Intelligence.

sessione 3.3: **winter is coming in the uncanny valley**
(storia critica dell'IA, parte 3: dal connessionismo a Palantir)
venerdì, 18 ottobre, 2024, 17-19, aula T30

Questa sessione termina la ricognizione storica con gli sviluppi dell'Intelligenza Artificiale dal primo dei suoi "inverni" (esplorandone ragioni e conseguenze) allo scenario contemporaneo, con un focus particolare sulla rivincita dei modelli subsimbolici e il contributo apportato dal'esplosione del web 2.0 e dei big data.

settimana 4

also sprach Al-Khwarizmi

sessione 4.1: **il miglior predittore del comportamento futuro**
mercoledì, 23 ottobre, 2024, 9-11, aula T34

questa sessione esplora il ruolo dei modelli predittivi nell'IA e la loro applicazione nella previsione del comportamento umano
la sessione affronta anche le implicazioni psicologiche e le considerazioni etiche legate all'uso dell'IA per la previsione del comportamento, spingendo studentesse e studenti a riflettere sulle potenziali conseguenze di tali tecnologie

sessione 4.2: **vampire**

Questa sessione affronta il concetto di surplus comportamentale, ovvero l'eccedenza di dati generata dalle nostre azioni quotidiane negli ambienti digitali e catturata dalle tecnologie di intelligenza artificiale. Verranno analizzati i meccanismi attraverso cui questo surplus viene estratto, classificato e utilizzato per finalità predittive e commerciali, trasformando l'esperienza individuale in materia prima per l'economia digitale. La discussione porrà l'accento sulle implicazioni psicologiche ed etiche di tale processo, sollevando interrogativi cruciali sulla natura del controllo, della sorveglianza e della responsabilità negli ecosistemi digitali contemporanei.

sessione 4.3 (30/10/24): **la scelta di sophIA**

in questa sessione, l'attenzione si sposta sulle caratteristiche “evolutive” delle IA, come la capacità di registrare il comportamento e gli stati emotivi degli individui mentre le IA si “nutrono” di loro
la sessione discute le capacità e i limiti dell'IA nel monitoraggio e nella salvaguardia degli spazi digitali, sollevando importanti questioni sui rischi e sulle responsabilità associate a queste tecnologie

settimana 5

in love with no-body

sessione 5.1: **macchine come me**

In questa sessione viene analizzata la capacità dell'IA di simulare emozioni e comportamenti umani. La discussione approfondisce le implicazioni etiche della creazione di macchine che imitano i tratti umani ed esamina il potenziale impatto delle relazioni tra IA e umani, sfidando gli studenti a considerare i confini tra empatia umana e macchina.

sessione 5.2: **the importance of being Pygmalion**

Questa sessione esplora il ruolo svolto dalla personalità degli utenti nel definire le interazioni con i chatbot sociali. Viene discusso l'effetto Pigmalione nello sviluppo dell'IA, esaminando come le aspettative e i pregiudizi umani plasmino il comportamento dei sistemi di IA. La discussione incoraggia gli studenti a riflettere criticamente sulle implicazioni psicologiche della progettazione di IA a nostra immagine e somiglianza e sulle potenziali conseguenze di queste creazioni.

sessione 5.3: **il chatbot nella segale**

Questa sessione esplora l'impatto dell'Intelligenza Artificiale conversazionale sullo sviluppo della mente negli adolescenti e nei giovani adulti. Verranno analizzate le modalità attraverso cui chatbot e assistenti digitali entrano nelle pratiche quotidiane delle nuove generazioni, influenzando i processi cognitivi, relazionali ed emotivi. La discussione introdurrà la questione generazionale, interrogandosi su come la presenza di interlocutori artificiali contribuisca a ridefinire le esperienze di identità, socializzazione e apprendimento, delineando scenari inediti per la psicologia dello sviluppo.

attività extracurriculari

mattia basta,
stai
esagerando

guarda
che vanno
a iscriversi
a ingegneria
per disperazione

ferme ferme è l’ultima slide sul programma giuro

i dream of ai

il nostro progetto di ricerca

I Dream of Ai è n progetto di citizen science che raccoglie e analizza sogni in cui compaiono forme di Intelligenza Artificiale — robot, chatbot, voci sintetiche, entità digitali — per esplorare come l'umano immagina, teme e desidera le tecnologie intelligenti.

Obiettivi:

- Mappare l'immaginario onirico dell'IA a livello globale
- Comprendere la dimensione psicologica e simbolica dell'interazione uomo–macchina
- Creare un Atlante dei Sogni sull'Intelligenza Artificiale
- Favorire il dialogo tra scienza, cultura e società

Metodologia:

- Analisi qualitativa (tematica, simbolica, narrativa)
- Analisi computazionale (linguistica, semantica, emozionale)
- Piena conformità a GDPR e principi di etica della ricerca (ALLEA, 2017)

modalità d’esame

easy mode

il classico esame dell'università italiana

esame **orale**, da svolgersi durante le sessioni ordinarie e straordinarie, volto a verificare la conoscenza e la comprensione dei temi discussi nel corso

è **obbligatoria** la lettura di tutti i testi e i materiali d'esame, così come la visione delle pellicole e dei contenuti multimediali reperibili al sito web
www.inlovewithnobody.com

ti prenoti all'appello su Delphi, ti presenti in aula, piece of cake

normal mode

un saggio, un longform, un reportage, fai tu

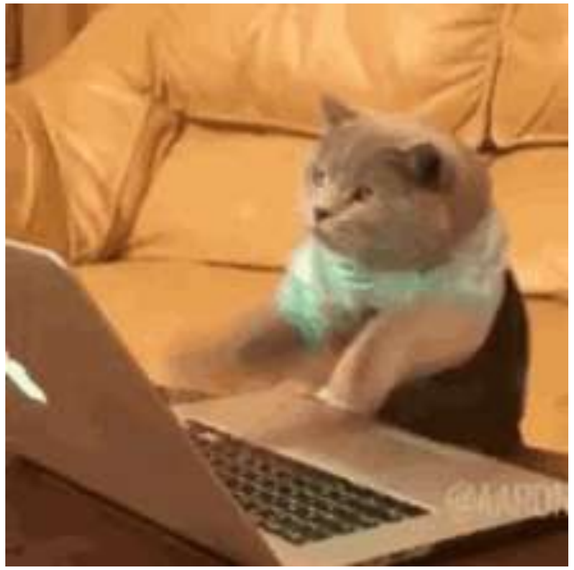
consegna di un **elaborato scritto**, volto a raccontare, indagare o descrivere fenomeni inerenti alle tematiche discusse nel corso

può avere la forma di un paper accademico, di un articolo giornalistico, o di qualsiasi altro format testuale (anche arricchito) tu voglia proporre

formato e argomento devono essere concordati preventivamente con me (inviando una mail a mattia.dellarocca@gmail.com e giosardi92@gmail.com), così da poter offrire anche supporto e guida nella definizione e l'articolazione del lavoro

se opti per questa modalità devi inviare l'elaborato alle stesse email di sopra almeno **15 giorni prima** dell'appello per cui ti prenoti

specifiche



lunghezza minima di **20000** (ventimila) battute, spazi inclusi

stile bibliografico a scelta (APA, MLA, whatever) ma **coerente**

formato di consegna a piacere (ma il rispetto degli standard è sempre apprezzato)

hard mode

«you had my curiosity.
but now you have my attention» (cit.)

realizzazione di un **prodotto multimediale**, volto a raccontare, indagare o descrivere fenomeni inerenti a uno di questi tre temi:

a) confronto tra intelligenza naturale e artificiale
b) relazioni e comunicazione tra esseri umani e IA
c) questioni di genere relative all'IA

non so ancora cosa potresti proporre se optassi per questa modalità – un documentario, un gioco, un sito, una app, una campagna, un fumetto, davvero, ancora non posso immaginare che sorprese potrebbe riservarmi questa classe – ma ricorda:

può avere la forma che vuoi, dobbiamo solo discuterne insieme (inviando una mail a mattia.dellarocca@gmail.com e giosardi92@gmail.com), e verificare in che modo possiamo raggiungere questo obiettivo

le **attrezzature**, il **know-how** e il **supporto** del gruppo di PAD sono a tua disposizione

e in ogni caso, **non vediamo l'ora di scoprire cosa hai in mente**

testi, siti e materiali

manualistica

(online e in open access, che fa sempre comodo)

per i moduli di **Psicologia Generale**, usa

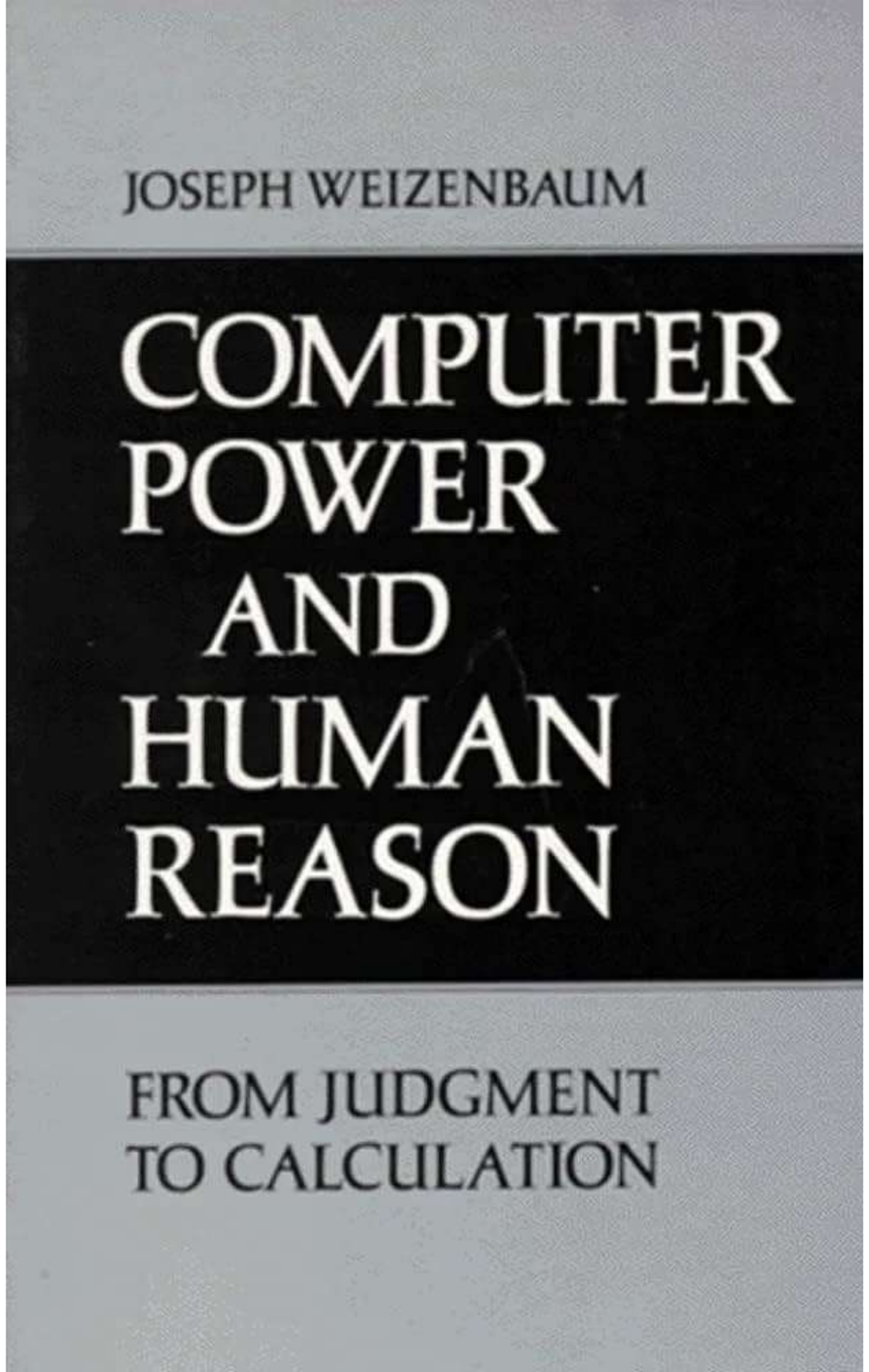
http://noba.to/d95jpvm7

mentre per le basi di **Psicologia Sociale**, puoi consultare

http://noba.to/txqy938d

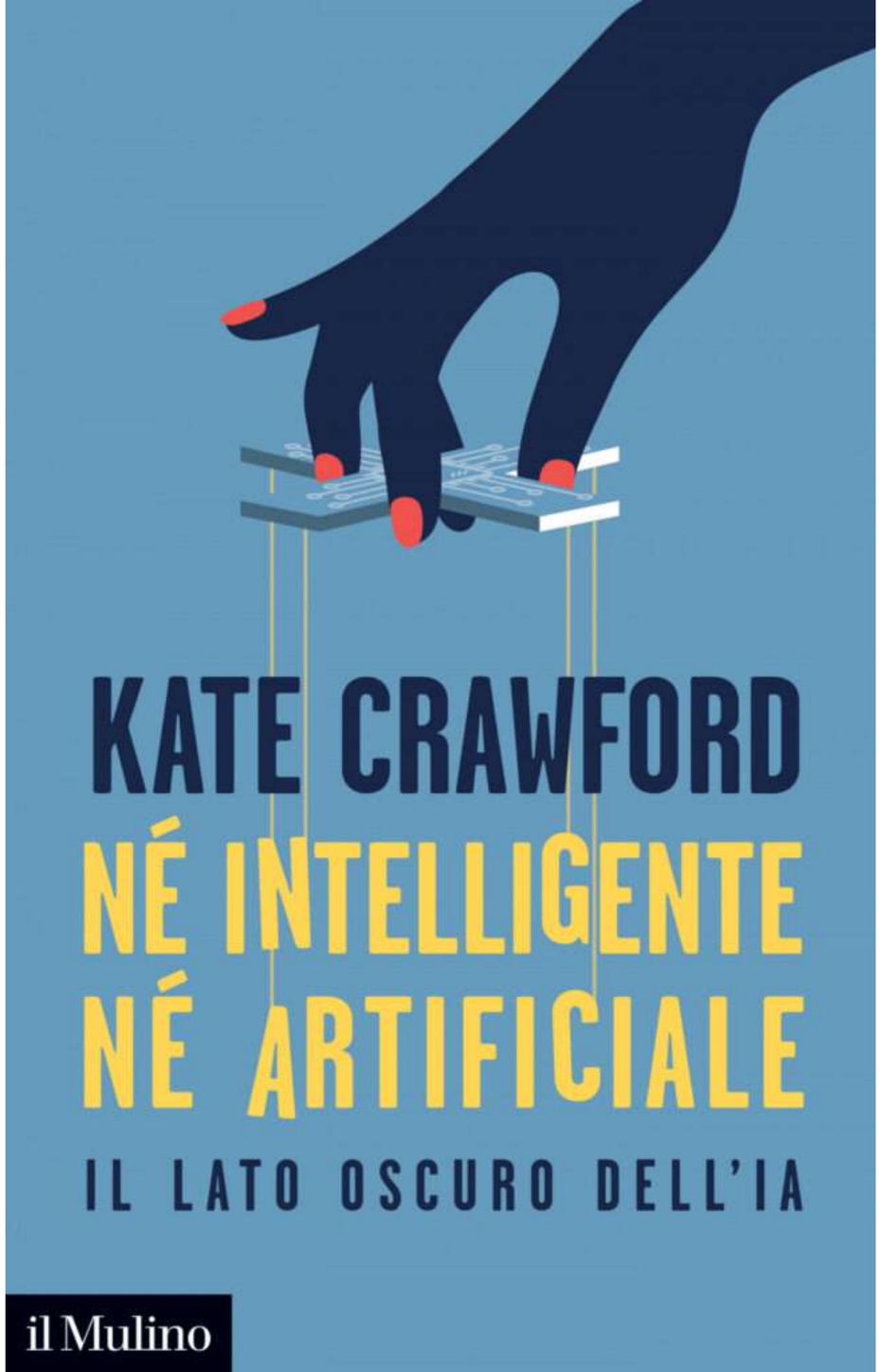
computer power and human reason

Joseph Weizenbaum (1976), Roma: Donzelli



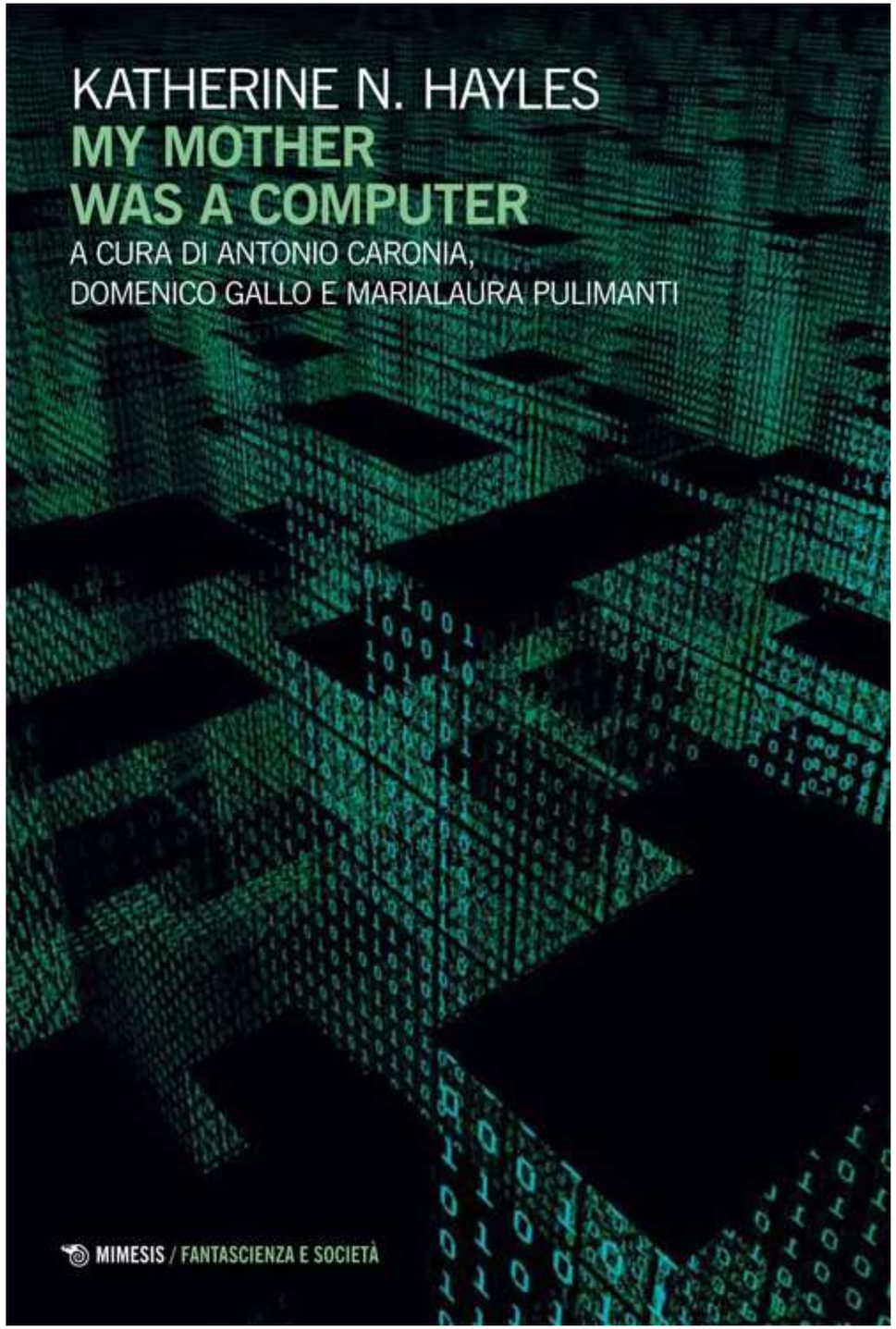
né intelligente né artificiale

Kate Crawford (2023), Bologna: il Mulino



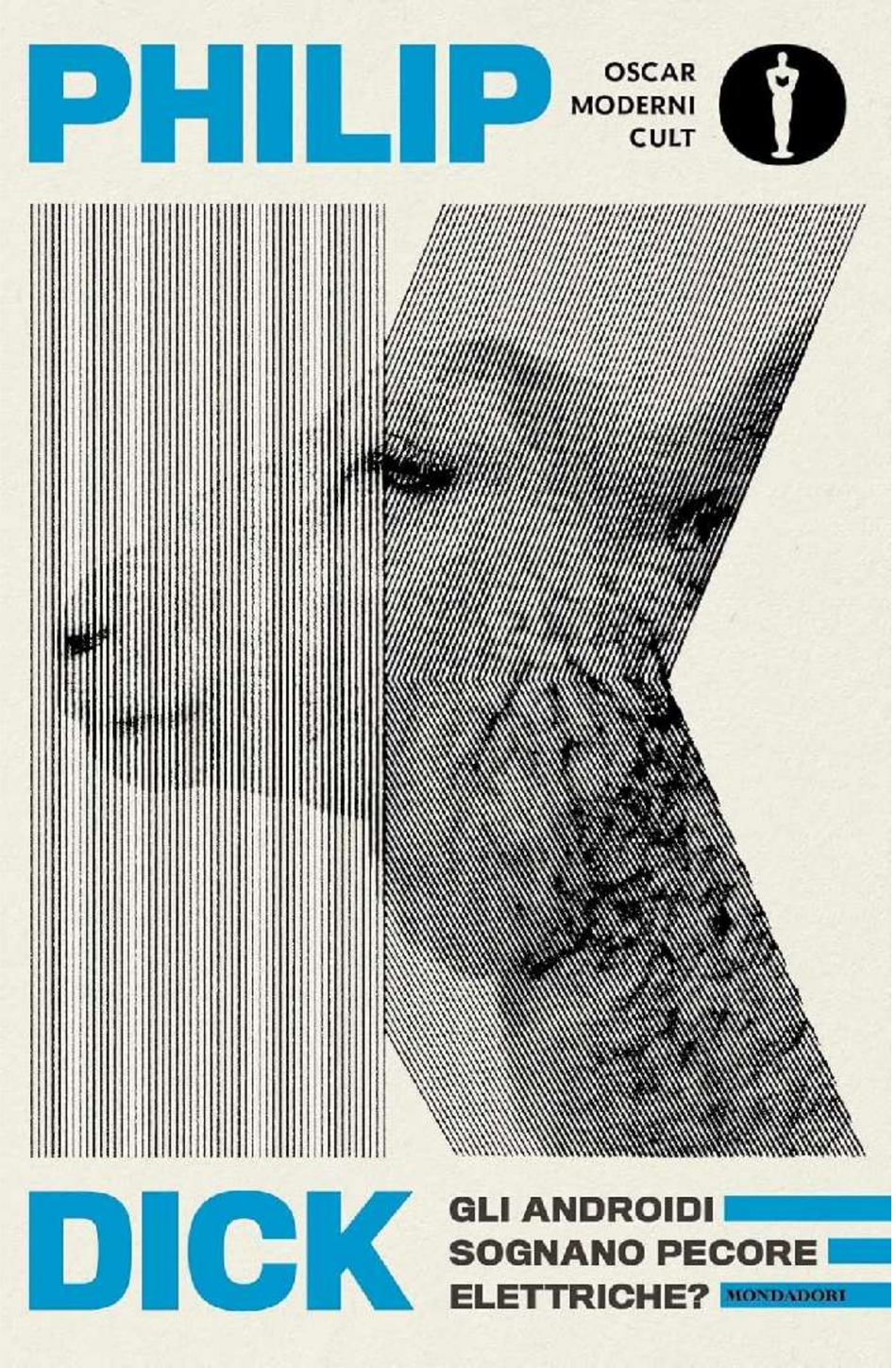
my mother was a computer

Katherine N. Hayles (2020), Torino: Mimesis



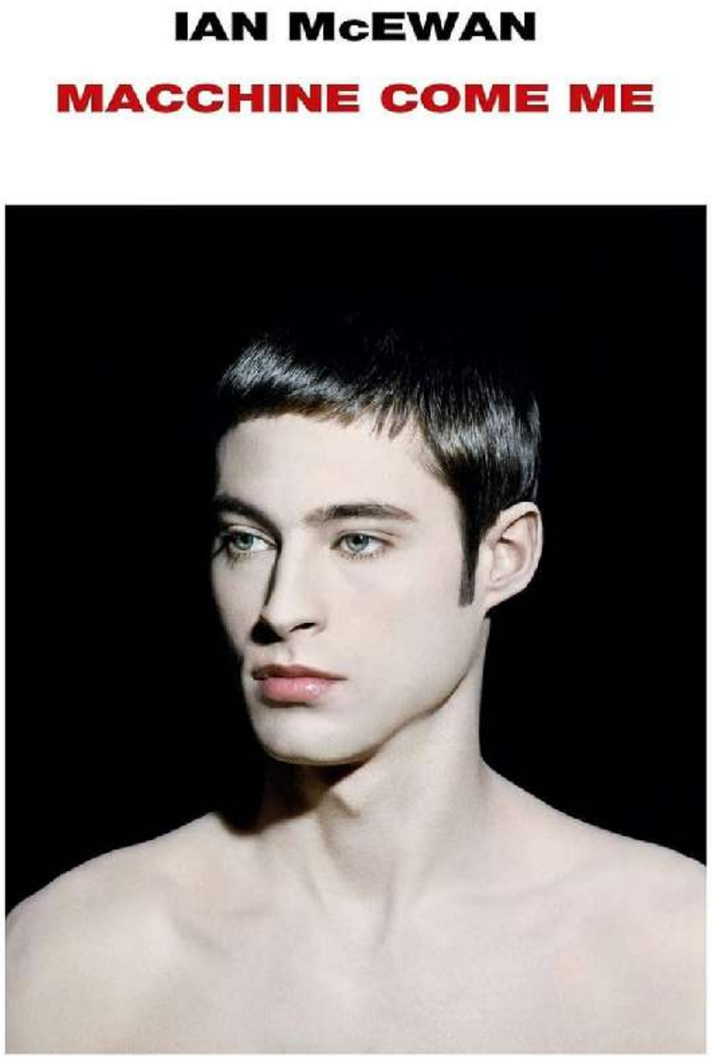
gli androidi sognano pecore elettriche?

Philip K. Dick (1968/2022), Milano: Mondadori



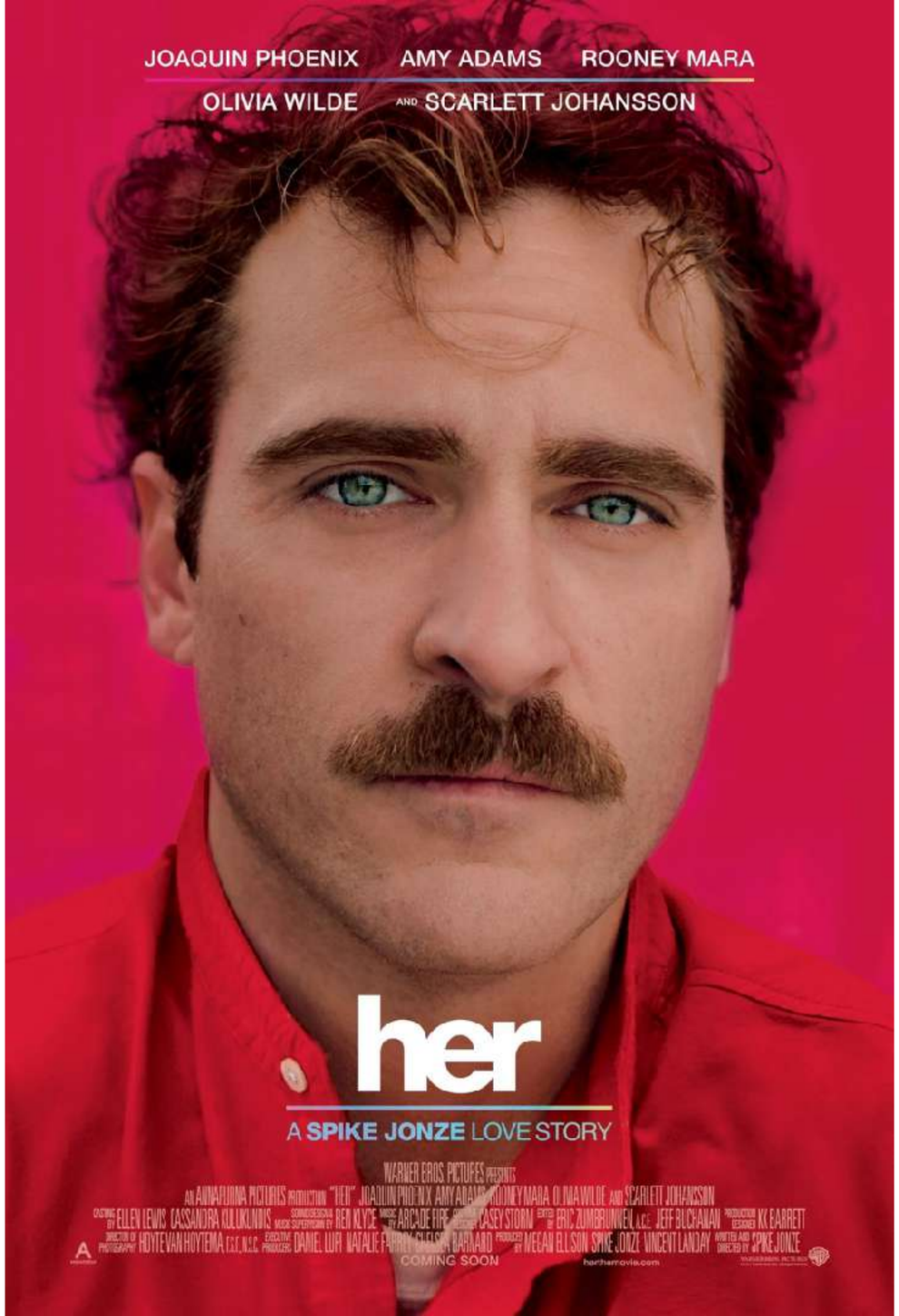
macchine come me

Ian McEwan (2019),
Torino: Einaudi



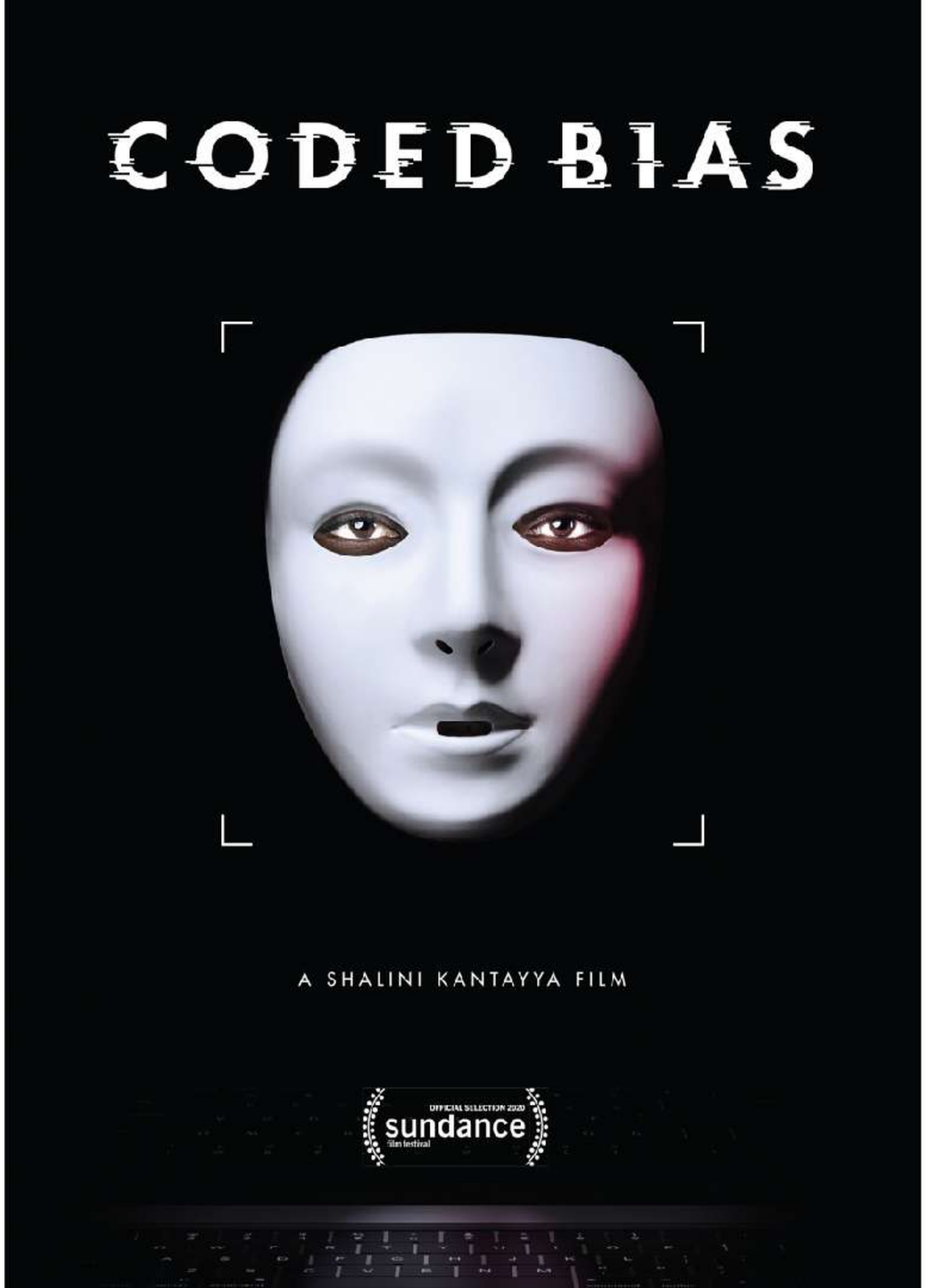
her

Spike Jonze (2013)



coded bias

Shalini Kantayya (2013)

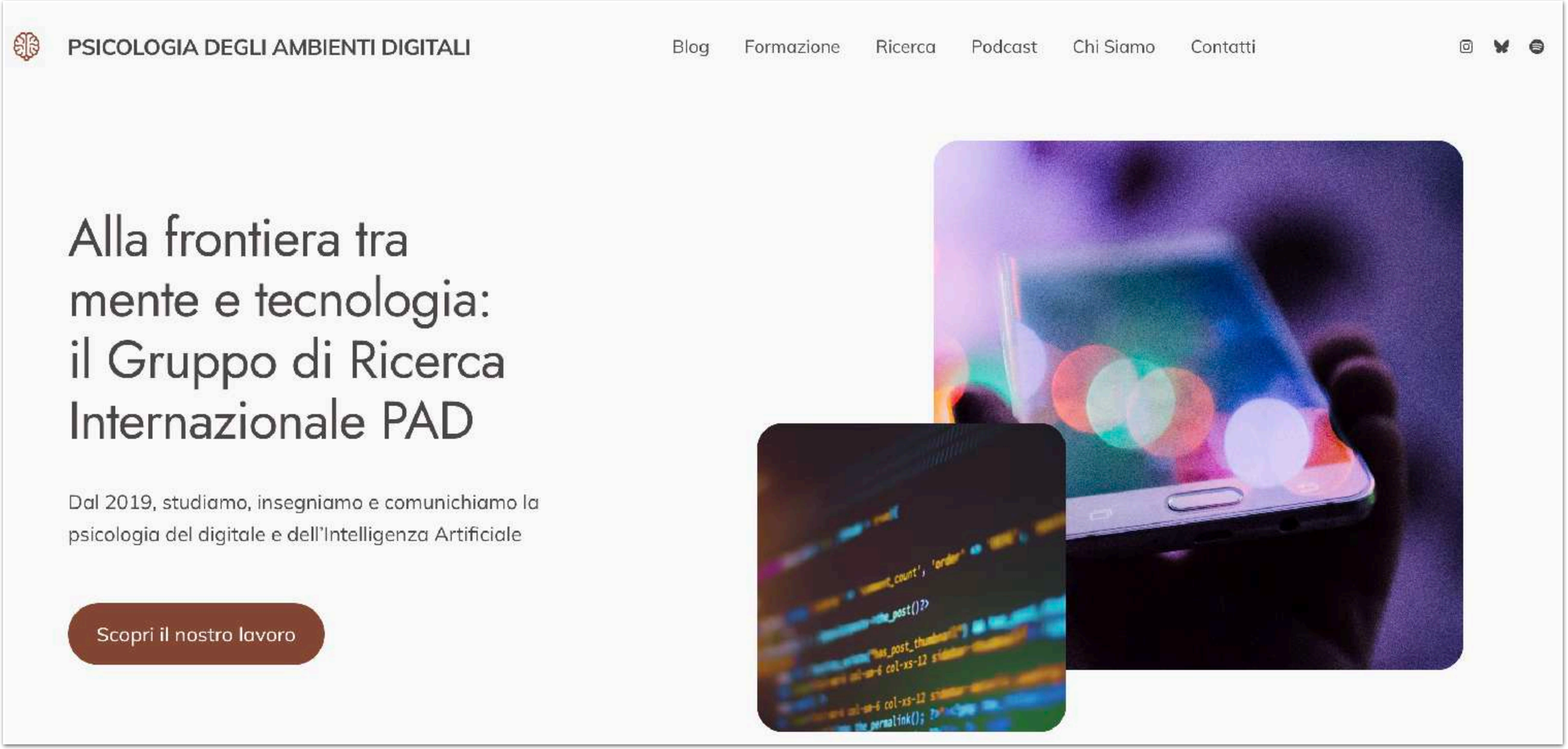


PADcast

settimana dopo settimana,
sessione dopo sessione

materiali online

www.psicologiadegliambientidigitali.it



social media

Instagram

@pad.torvergata
@inlovewithnobodyproject
@mattia.della.rocca

TikTok

@pad.cast

(per quanto riguarda i social,
Martina è la commander-in-chief,
per ogni aggiornamento chiedete a lei)

how-to-PAD

AND THE HATERS GONNA HATE,
HATE, HATE, HATE, HATE
(HATERS GONNA HATE)

alcune regole di comportamento

meno forma, più sostanza

in questa classe ci diamo del **tu**, se vuoi

lo facciamo perché non siamo solo una classe ma un **gruppo di formazione e ricerca**, e anche se c'è una "guida", non significa che questo corso debba essere un monologo

nel **metodo** e nel **merito**

non sono i titoli, gli anni o l'esperienza a far guadagnare rispetto e autorevolezza, quelle si ottengono solo con l'**impegno**, la **comprensione** e la **gentilezza**

le opinioni, le curiosità e le riflessioni di ciascunə **hanno lo stesso peso**, all'interno di questo corso, se espresse sulla base di questo principio

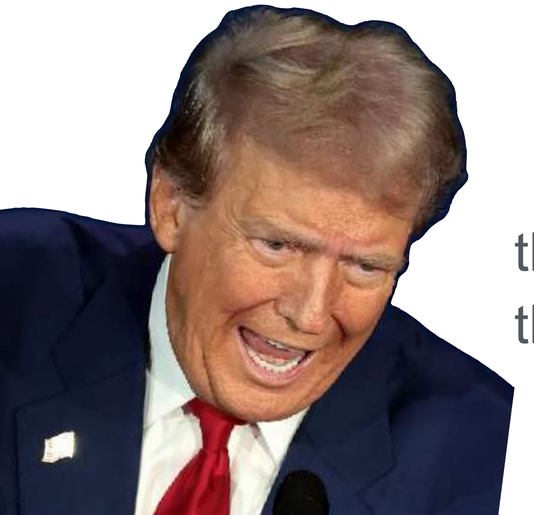
alcune regole di comportamento/2

you're safe with us

in questa classe **ci rispettiamo reciprocamente**

frequentando queste lezioni, ci impegniamo a costruire, giorno dopo giorno, un clima sereno in cui poter dibattere liberamente su ogni cosa, ma sempre nel rispetto di ogni **diversità**, in un'ottica votata all'**uguaglianza** e all'**inclusione**

in PAD non c'è spazio per **nessuna discriminazione o discorso d'odio**, neanche mascherato con argomenti retorici o supportato da fake news



they're eating the dogs,
they're eating the cats

a coj

alcune regole di comportamento/3

would you dare? :)

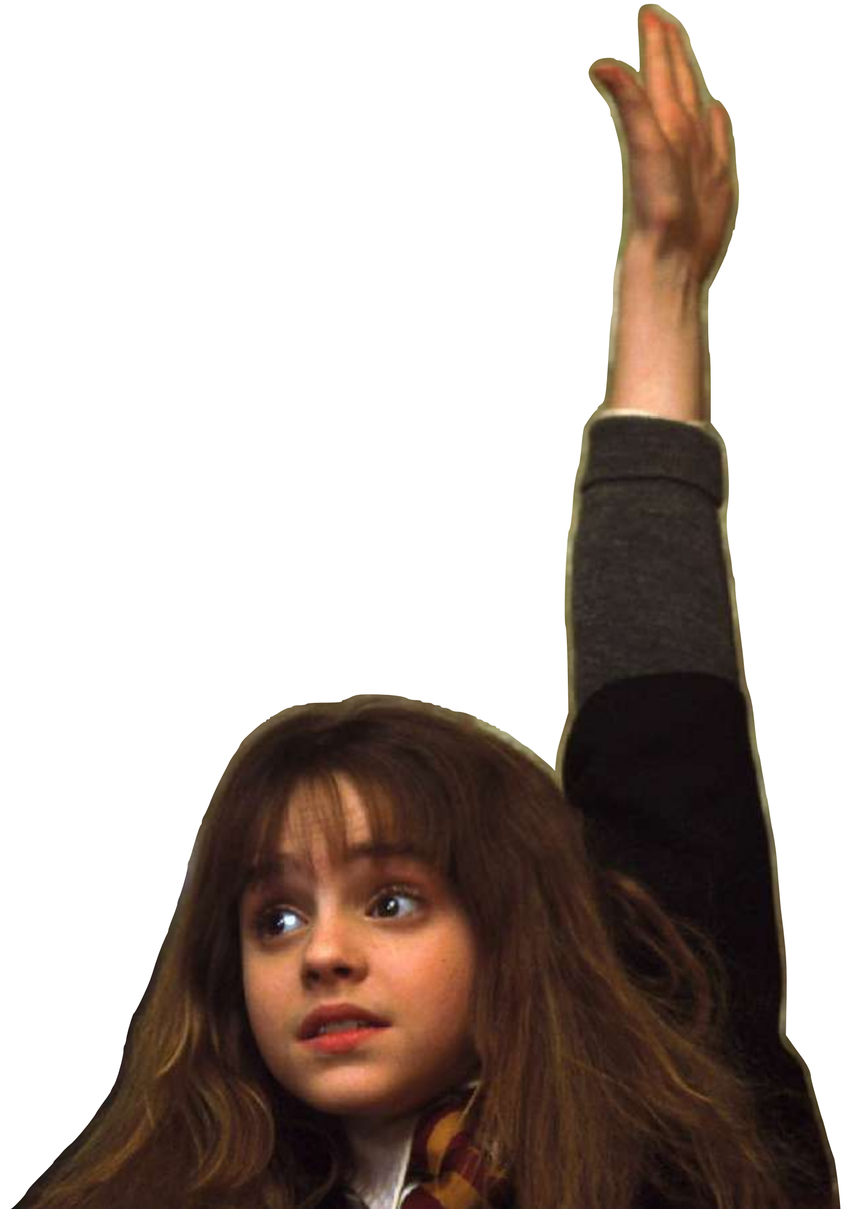
proprio per tutto quello che abbiamo detto fin qui,
sentiti liberə di “osare”, per quanto riguarda questa opportunità formativa

puoi vedere questo semestre e questo corso come un’occasione per conoscere persone e idee nuove, acquisire competenze teoriche e pratiche che non avevi, ampliare le tue prospettive e il tuo bagaglio di strumenti critici

sei in un corso magistrale, dunque think outside the box, be bold, be brave, stay hungry and foolish o qualsiasi altra frase motivazionale faccia al caso tuo, ma buttati, se vuoi farlo

negli interventi a lezione, nel proporre un progetto o semplicemente nell’esprimere chi sei,
we got your back

domande?



to-do

leggere il capitolo “Introduzione” di Weizenbaum (1976), *Computer Power and Human Reasoning*.

l’articolo è tradotto in italiano (se preferite è disponibile anche il PDF del libro in versione integrale, in inglese), scaricabile liberamente dal **repository** del corso di quest’anno, sul sito www.psicologiadegliambientidigitali.it/materiali