

Ratio Iuris
ISSN 2420-7818

Numero monografico

ATTI DELL'INCONTRO DI STUDIO INTERNAZIONALE

**La responsabilità informatica
e il diritto all'oblio:
*aspetti giuridici, sociologici
e linguistici***

A cura di
Adriana Mabel Porta e Domenico Siclari



*Dipartimento di Scienze della Società
e della Formazione d'Area Mediterranea*

Ratio Iuris è una Rivista di analisi e cultura giuridica di consultazione gratuita che si rivolge sia ai professionisti del libero Foro, degli Enti Locali e delle altre Pubbliche Amministrazioni, sia al mondo della formazione post-laurea ed, in generale, si rivolge a tutti coloro i quali credono che l'eccellenza nella conoscenza giuridica sia l'unico elemento reale di distinzione.

Con cadenza mensile e con l'apporto di un Comitato scientifico di alto profilo la Rivista si propone lo scopo di selezionare le novità legislative e giurisprudenziali. Con particolare attenzione alle autorevoli pronunce della Corte costituzionale, delle Sezioni unite della Corte di Cassazione, dell'Adunanza plenaria del Consiglio di Stato, alla ricerca di argomenti di attualità o di temi che meritino comunque adeguati approfondimenti, anche in vista di esami e concorsi.

Direttori Scientifici: Pres. Renato Bricchetti, Cons. Fabrizio Di Marzio, Pres. Mauro Orefice, Cons. Stefano Toschi

Direttore Responsabile: Dott. Renzo Remotti, Giornalista Pubblicista, Funzionario P.A.

Direttore Editoriale: Avv. Giovanni Dato

Responsabile Dati Personali: Avv. Maria Antonietta Gallone

Editore: Direkta S.r.l.

Redazione e uffici: Piazza Istria, 3 – 00198 Roma

Registrazione: Tribunale di Roma n. 460/06 del 13.XII.06

Indice

Domenico Siclari

Note introduttive: le ricadute del datismo sul ruolo degli ordinamenti e sulla libertà degli individui..... p. 7

Antonino Monorchio

La crisi della società nella perdita delle relazioni quantitative e qualitative fra diritto e doveri..... p. 12

Mafalda Pollidori

La privacy a scuola ... possibile?..... p. 16

Francesca Panuccio

Il minore cybernauta: tutele e responsabilità..... p. 25

Aurora Vestò

Il bilanciamento del diritto di cronaca e del diritto all'oblio alla luce della recente giurisprudenza italiana..... p. 40

Vincenzo Romeo

La cyber identità ed il processo di crisi degli adolescenti 2.0..... p. 68

Maria Silvia Rati

Aspetti lessicali interlinguistici nella normativa europea sulla protezione dei dati p. 100

Elizabeth Safar

Trascendencia del Fallo María Belén Rodríguez..... p. 112

La cyber identità ed il processo di crisi degli adolescenti 2.0

di

Vincenzo Romeo

Riassunto: *Un presente vuoto e privo di appagamento, alla ricerca continua dell'oggetto, dell'altro o dell'emozione sotto la spinta dell'imperativo di onnipotenza e non del desiderio reale.*

Un passato confuso, frammentato, in cui si perde il senso di storia poiché è impossibile narrare e organizzare ricordi ed esperienze secondo il principio della linearità.

Un futuro incerto, sfumato, addirittura né pensato né fantasticato, perché la centralità del qui e ora presuppone l'abbandono della progettualità.

È questo il quadro che si sta delineando come prototipo di strutturazione dell'identità e della sua proiezione nella dimensione "tempo" per gli adolescenti 2.0. La frammentarietà data dallo slivellamento del mondo reale da quello virtuale orienta un focus significativo sulla crisi del costruito identitario quale matrice intrapsichica strutturale e solida su cui costruire le proprie esperienze di vita.

L'analisi delle repentine e sostanziali trasformazioni che hanno accompagnato la società occidentale nel passaggio dal postmodernismo alla surmodernità possono fare chiarezza su quella che è la dimensione di tempo e spazio oggi: il funzionamento borderline, perfettamente in linea con tutte le caratteristiche del nuovo assetto sociale, ne incarna i significati di cambiamento più pieni, condizionato dalla surmodernità, quale era che muta fino alla perdita della linearità, conducendo al multitasking, e alle multi-prospettive.

Parole chiave: *identità - società liquida - funzionamento borderline - adolescenza 2.0 - tempo - spazio.*

Abstract: *An empty present without fulfillment, in the continuous search for the object, the other or the emotion under the impulse of the imperative of omnipotence and not of real desire.*

A confused, fragmented past, in which the sense of history is lost because it is impossible to narrate and organize memories and experiences according to the principle of linearity.

An uncertain, nuanced future that is neither thought of nor fantasized, because the centrality of the here and now presupposes the abandonment of planning.

This is the framework that is emerging as a prototype of identity structuring and its projection in the "time" dimension for adolescents 2.0. The fragmentation given by the displacement of the real world from the

virtual one directs a significant focus on the crisis of the identity construct as a structural and solid intrapsychic matrix on which to build one's life experiences.

The analysis of the sudden and substantial transformations that have accompanied Western society in the transition from postmodernism to over-modernity can shed light on what is the dimension of time and space today: borderline functioning, perfectly in line with all the characteristics of the new social order, embodies the fullest meanings of change, conditioned by supermodernity, which was that changes until the loss of linearity, leading to multitasking, and to multi-perspectives.

Keyword: *identity - liquid society - borderline functioning - adolescence 2.0 - time - space.*

1 La fluidità e gli adolescenti 2.0

Il termine modernità liquida appare per la prima volta in sociologia grazie alle teorie apportate dal sociologo polacco Zygmunt Bauman, uno dei più prolifici studiosi del nostro tempo. La liquidità o fluidità è lo stato dei liquidi e dei gas che, a differenza dei corpi solidi, producono un continuo mutamento di forma; essi viaggiano con molta facilità. La “fluidità” o la “liquidità” possano essere secondo Bauman considerate metafore dell’attuale nuova fase della modernità¹.

Sotto certi aspetti, la modernità può essere definita come un “processo di liquefazione”, inteso come un radicale mutamento volto alla creazione di un nuovo ordine. Per modernità liquida Bauman intende una società priva di punti di riferimento e certezze, contrapposta alla modernità solida, che caratterizza gli anni ‘70, il cui scopo è il raggiungimento della perfezione e della certezza. In questo mondo lo Stato funge da garante. Ma la perfezione è qualcosa che si può auspicare in un mondo astratto. La società moderna si discosta da quella attuale, definita post-moderna dei sociologi Lyotard, Giddens. Bauman si allontana dal concetto di post-modernità, prendendo le distanze da questo termine. Come pure si allontana dal concetto di seconda modernità coniato da Ulrich Beck, in quanto considerato troppo vago.

La modernità implica provvisorietà, vulnerabilità e tendenze a cambiare continuamente; essa obbliga l’uomo

¹ Z. Bauman, *Modernità Liquida*, Laterza, Milano 2011.

ad accettare l'accidentalità degli eventi, ponendolo continuamente di fronte le differenze, e imponendo solidarietà e tolleranza. La modernità di Bauman è priva di illusione, in quanto un mondo perfetto è impossibile da raggiungere.

La società solida ambiva ad un "mondo ordinato e pulito", al quale non si poteva più rinunciare senza che ciò producesse dolore e dispiacere, gli individui venivano rassicurati in quanto sentivano di poter realizzare tutto ciò che volevano. Freud, nel suo libro *Disagio della civiltà*, attribuisce all'ordine un valore importante della modernità, lo considera punto di partenza per realizzare la modernità stessa. La società liquida non infonde la stessa fiducia; essa porta in auge tutto ciò che la società solida opprimeva. In questo contesto gli individui compiono scelte senza una guida.

Frammentarietà e incertezza sono i cardini della modernità liquida, tutto è rimodellato continuamente laddove la fase solida si basava sul controllo e sulla definizione del futuro. La fase liquida nasce dall'insoddisfazione della fase solida, essa conduce alla liquefazione dei corpi. Tutto va ricercato e ricostruito, è questo il periodo di interregno: uno di quei momenti in cui gli antichi modi di agire non funzionano più, gli stili di vita appresi/ereditati dal passato non sono più adeguati all'attuale *conditio humana*, ma ancora non sono state messe in atto nuove modalità per affrontare le sfide, nuove forme di vita più adeguate alle nuove condizioni.

In passato l'elemento identificativo dell'individuo era il lavoro, la sua professione; nell'attualità l'essenziale adesso è ciò che l'individuo consuma, ovvero il lavoratore

si identifica con il consumatore. Esistono due tipologie di consumatori, i sedotti e i repressi: i primi possiedono gli strumenti per consumare e, quindi, esercitare secondo il loro punto di vista la libertà; i repressi, invece, non hanno alcuno strumento e non esercitano il consumismo, essi vedono i consumatori come idoli².

Mentre nella società solida ciascuno aveva un ruolo predeterminato ed un percorso prestabilito entrando in comunione con la stessa comunità, e difficilmente in contatto con estranei, nella società liquida i legami e le appartenenze si allentano. L'individuo, abbandonato a sé stesso, è convinto di poter contare solo sulle sue forze e capacità. Egli, guardandosi intorno, vede le altre persone con una vita perfetta, come un'opera d'arte, anche se si tratta di una vera e propria illusione ottica: *“Tutti cercano di rendere la propria vita un'opera d'arte”*³.

Tale opera d'arte si chiama “identità” sinonimo di armonia, logica, coerenza, tutte cose queste di cui l'uomo sembra oggi esserne privo. Bauman ci fa riflettere sulla questione dell'identità evidenziando come il problema si presenta in particolari circostanze, cioè quando ci interroghiamo sulla nostra identità, mettendola in discussione o raffrontandola agli altri. Questo accade quando dobbiamo evidenziare l'appartenenza a un gruppo, a una nazione, a una cultura, oppure entriamo in relazione con idee e principi diversi, avvertendo così una vera e propria crisi di appartenenza. In tale circostanza siamo spinti a rivedere la

² Z. Bauman, *Società e dipendenze*, Roma, 2013.

³ A. Camus, *The rebel*, Londra 1971, pp. 226-227.

nostra identità, rielaborandola di continuo. Il consumatore va a fare “*shopping*” nel supermercato delle identità, egli ha la possibilità di scegliere una propria identità e di mantenerla, è libero di fare e disfare la propria identità a suo piacimento.

Si tratta di un problema rilevante, in quanto cerchiamo di plasmare la nostra identità secondo le varie circostanze, cosa che in passato non si verificava. Tale comportamento altro non è che uno sforzo per riempire il vuoto lasciato dalle comunità, dalle istituzioni.

Nella modernità solida, l'identità si configurava con l'identità nazionale, si basava sull'appartenenza ad uno Stato o ad una Nazione. Nell'epoca attuale, invece, l'identità, che perde i suoi punti di riferimento, non dipende dalle origini, ma da una molteplicità di fattori.

L'individuo, per cercare la sicurezza perduta, si mette alla ricerca di nuovi gruppi. La ricerca dell'identità diviene spasmodica, si lotta contro tutto ciò che di orribile scorre sotto i nostri occhi, che non possiamo fermare o sopportare. “... *le identità sono più come leggeri strati di crosta lavica che hanno appena il tempo di indurirsi prima di essere nuovamente risucchiati e fusi dalla colata incandescente*”⁴.

Le identità appaiono fissate e solide solo quando sono viste dall'esterno, ma, all'interno della propria esperienza personale, esse sono vulnerabili. L'individuo moderno ha necessità di costruirsi attorno un'identità e

⁴ Z. Bauman, *Modernità Liquida*, Laterza, Milano 2011, p. 88.

stabilizzarla, ma per fortificarla è utile aggrapparsi a cose solide che permettono di durare.

Bauman, ne *“La società dell’incertezza”* introduce le figure del *pellegrino, del flâneur, del vagabondo e del turista*.

Il “pellegrino”, figura simbolo dell’età moderna, rappresenta il ritratto dell’uomo che sta costruendo la sua vita, il suo futuro, la sua identità: ha un futuro e una mèta che danno senso al suo presente. Simbolo della stabilità e della durata nel tempo, il pellegrino lascia il posto al “flâneur” (bighellone) che vive la vita «come se»; egli ha messo fine all’opposizione tra “apparenza” e “realtà”, senza temere le conseguenze delle sue azioni, il flâneur ha tutti i piaceri della vita moderna, senza i tormenti che ne derivano.

Poi c’è il “vagabondo” che vaga emozionandosi del paesaggio e la cui caratteristica è la mancanza di radici e di stabilità, esattamente come si presenta il mondo in cui ora si trova a vivere. Ogni posto è un luogo di sosta ove non sa quanto vi rimarrà. Pertanto, in qualsiasi posto egli vada è un estraneo. Nella società solida il vagabondo vagava attraverso luoghi ben organizzati, riusciva a sistemarsi nel posto scelto. Nella società liquida i luoghi organizzati sono invece rimasti pochi: scompaiono i posti di lavoro, mentre l’esperienza professionale non è elemento da considerare, le reti di relazioni si sfaldano. Il vagabondo della modernità liquida non è tale per la sua riluttanza a sistemarsi, ma lo diventa in quanto i luoghi organizzati scarseggiano.

Altra figura è rappresentata dal “turista”, che, a differenza dell'altro, si sposta continuamente, ma temporaneamente, ed ha un posto stabile dove tornare. Egli vaga alla febbrile ricerca di sensazioni e piaceri, sempre “cosciente” e “sistematico”. Entrambe le figure presentano delle affinità: entrambi sono in movimento, ma dovunque vadano non sono mai del posto. Il turista differisce dal vagabondo in quanto, pur in movimento, ha un preciso scopo; egli va alla ricerca di nuove esperienze che, fra l'altro, può abbandonare in qualsiasi momento. Il turista, invece, ha una casa cui giungere quando l'avventura è terminata. La casa assume un ruolo ambivalente: la serenità che da essa trasuda spinge il turista a fare nuove avventure, e questa stessa serenità rende piacevole la ricerca. Il bisogno di casa, pertanto, diventa paura di legarsi ad essa. Il turista si muove perché considera il mondo attraente, il vagabondo lo trova inospitale. Il primo viaggia perché lo vuole, il secondo perché non ha altra scelta. Il mondo globale soddisfa a pieno i bisogni del turista. Il vagabondo diventa l'incubo del turista che, per esorcizzare le sue paure, erige nuovi muri, chiede l'esilio del vagabondo.

Altra figura introdotta da Bauman è quella del *giocatore*, per il quale il tempo altro non è se non una successione di partite da giocare, per divagarsi e distrarsi. Egli non è interessato all'inevitabilità, né agli accidenti durante il gioco, quanto, invece, al modo in cui egli gioca la propria mano. Ogni partita ha delle proprie regole, viene giocata come se non ve ne fossero altre, né si pensa alle successive: il vero scopo è vincere.

Tutte e quattro le figure analizzate hanno in comune il considerare i rapporti umani fluidi, frammentari, discontinui. Tra un individuo e l'altro viene interposta una distanza. L'altro viene analizzato sotto il profilo estetico e non morale, senza che ciò comporti alcuna responsabilità verso di esso.

In "*Società, etica, politica*" Bauman asserisce che la società opera un processo di trasformazione delle persone in individui, per far ciò, allenta i vincoli che ostacolavano i movimenti umani ed emancipa dalle costrizioni. Tuttavia tale processo consiste, innanzitutto, nel porre "*il divenire*" prima "*dell'essere*", poiché "un individuo è una creatura la cui condizione è la somma, la conseguenza o la ricompensa di una vita di lavoro. Gli individui sono ciò che sono *diventati*, ciascuno è il risultato delle proprie scelte e dei propri interessi". Secondo Bauman l'individuazione consiste "*nell'eliminare*" a una a una le reti di insicurezza intessute socialmente". L'individuo va alla ricerca dell'identità più adatta; Bauman cita Christopher Lasch là dove, analizzando le identità le definisce "*per essere indossate e poi scartate come un abito*"⁵.

2 Il tempo e lo spazio

La "comunità" è l'ultimo baluardo della buona società, ciò che resta dei sogni di una vita migliore condivisa con persone migliori pronte ad assoggettarsi alle regole di

⁵ Z. Bauman, *La società individualizzata: come cambia la nostra esperienza*, Il Mulino, Bologna 2002 p. 187.

coabitazione. La comunità va intesa come un porto sicuro, un territorio sicuro dove chiunque non rispetti le regole comunitarie viene allontanato, come pure i vagabondi vengono tenuti alla larga. Nella società liquida si avverte un senso latente di pericolo che porta l'uomo a pensare che tutti cospirino contro di lui. Tale disturbo, che riguarda parecchie persone, ha interessato tutte le epoche. In ogni luogo e in ogni tempo si trovano persone infelici che tendono ad addossare la responsabilità della loro infelicità alla malvagità di altri, di qualcuno che ordisce complotti. Questo rappresenta l'odierna versione dei demoni, quali streghe, spiriti maligni, che hanno ossessionato l'uomo in passato. Al giorno d'oggi viene organizzata la difesa delle comunità utilizzando ed abusando del denaro pubblico, allo scopo di proteggere le persone dalle paure e dai pericoli. Lo Stato, anziché investire le risorse per l'eliminazione della povertà, o per favorire l'integrazione etnica, ha scelto di aumentare la protezione, investendo nella sicurezza privata. L'uomo moderno si sente sempre più esposto ai pericoli, l'insicurezza deriva dalla paura della malvagità umana; si è sempre sospettosi delle intenzioni dell'altro. *Non c'è disponibilità a rendere i rapporti duraturi e affidabili, quindi degni di fiducia*⁶.

Si diffonde il senso di paura, si teme per la propria incolumità, ogni cosa appare una minaccia alla propria sicurezza, si temono gli zingari e i barboni; definiti da Robert Castel "classi pericolose". Esse sono escluse dalla

⁶ Z. Bauman, *Modus vivendi*, Laterza, Milano 2007, pp. 63-64.

società in modo permanente e irrevocabile senza possibilità di reintegro.

Accade così che la paura e l'insicurezza si trasformano in strumenti utili a scopi commerciali. Lo Stato non garantisce completamente il compito di tutelare e far rispettare la Costituzione, esso *si è eretto a protettore dei pericoli dei cittadini e della loro incolumità personale*.

È in questo clima, pertanto, che la solidarietà e i valori umani si corrodono, lo Stato non ha idonei mezzi per rimediare ed i cittadini non hanno fiducia in esso. Solo il mercato garantisce maggiore democrazia, garantita dalla libertà di scegliere i prodotti da consumare.

Il mercato genera esclusione sociale in quanto chi è impossibilitato ad accedere ai consumi viene collocato al gradino più basso della piramide sociale.

L'obiettivo comune è la reciprocità: non infastidire per non essere infastiditi. Ecco che negli ambienti urbani dotati di spazi pubblici, la gente assume un atteggiamento artefatto, diviene *persona pubblica*, ovvero non si lascia andare, non mostra i propri sentimenti, non parla di intimi pensieri, in poche parole non "toglie la maschera". Bauman suddivide lo spazio pubblico in due categorie distinte. La piazza che, per le sue caratteristiche architettoniche, ha una funzione che non è quella di spazio pubblico, inteso come luogo di incontro tra persone, ma ha il compito di ospitare solamente il passaggio degli individui. Si tratta di uno spazio pubblico, non civile. La seconda categoria di spazio pubblico – non civile – è identificata dall'autore, con i luoghi di consumo, che "stimolano l'azione e non

l'interazione⁷. L'interazione tra i soggetti in questi luoghi è resa difficoltosa dal fatto che, il consumo che qui si produce, è un'attività che si espleta solo individualmente.

George Ritzer definisce tali luoghi “*templi del consumo*” che, per quanto possono essere affollati, non consentono aggregazione o socializzazione tra gli individui. La gente che affolla i centri commerciali, intesi come comunità, non conoscono alcuna differenza: ciascuno è giunto lì per lo stesso motivo, attirato dagli stessi richiami. Gli individui sono uniti dagli stessi mezzi, ma non dagli stessi fini. Un viaggio fra gli “spazi del consumo”, rappresenta un viaggio in una comunità dove la diversità, almeno in quel luogo, può essere dimenticata, lì si può stare spalla a spalla con gente simile. Accanto a questi luoghi ne esistono altri dove l'arte della buona creanza non è richiesta: i “*non luoghi*” che sono frequentati da parte di soggetti estranei, ma in assenza di vita sociale. Seppure diversi fra loro devono seguire gli stessi livelli comportamentali, le modalità devono essere chiare e leggibili a tutti; in essi ci si può sentire a proprio agio, ma non ci si può comportare come a casa propria. Il comportamento da tenere è quello delle stanze di albergo, dei mezzi pubblici, delle stazioni ferroviarie. Non necessita indossare la maschera.

Jerzy Kociatkiewicz e Monika Kostera introducono il concetto di “spazi vuoti” come quei luoghi ai quali non viene attribuito nessun significato⁸.

⁷ Z. Bauman, *modernità liquida*, laterza, milano 2011, p.107.

⁸ J. Kociatkiewicz, M. Kostera, *The anthropology of empty space : qualitative sociology*, Springer 1999, pp. 43-48.

Non si tratta di luoghi proibiti, ma di spazi vuoti, vuoti di significato; sono luoghi non colonizzati, scarti dei progetti architettonici. La vacuità del luogo è negli occhi di chi guarda e nelle gambe o nelle ruote di chi procede. Vuoti sono i luoghi in cui non ci si addentra ed in cui la vista di un altro essere umano ci farebbe sentire vulnerabili, a disagio e un po' spaventati⁹.

Nei luoghi pubblici non civili la condivisione di uno spazio non può essere evitata del tutto, ma si può evitare di intrattenere rapporti. Tali luoghi non possono impedire l'incontro con l'estraneo, essi sono stati progettati e costruiti affinché gli incontri siano inevitabili; essi comunque permettono di non avere niente a che fare con gli estranei che circolano. *Negli ultimi vent'anni le città americane sono cresciute in modo tale che le aree etniche sono diventate relativamente omogenee; non è un caso che la paura dell'estraneo sia cresciuta anch'essa nella misura in cui queste comunità etniche sono state totalmente isolate*¹⁰.

Vivere con le differenze apprezzandone il modo di vita o traendone benefici è una vera e propria arte, una dote che non si acquista facilmente.

L'uomo, prefiggendosi di conquistare lo spazio, accorciò le distanze e, alla ricerca perpetua di porre resistenza allo spazio, creò macchine più veloci. Al fine di

⁹ Z. Bauman, *Modernità liquida*, Laterza, Milano 2011, p.116.

¹⁰ R. Sennet, *the uses of disorder* cit. Z.Bauman , *modernità liquida* , laterza ,milano 2011 p.194.

eliminare il tempo morto, quindi sprecato, riempì lo spazio di oggetti. *Occupo spazio dunque esisto.*

In epoca moderna l'individuo era ossessionato dalla conquista del territorio, dal controllo dei confini. La terra era al centro dell'interesse con le sue miniere di carbone e di ferro, si ampliarono così gli imperi, iniziarono le spedizioni verso lo "spazio vuoto": giungle, foreste, o terre ghiacciate non ancora segnate sulle mappe, terre non scoperte. Con l'espandersi dei luoghi e la conseguente loro protezione, ricchezze e potere si ampliarono. Il progresso era sinonimo di espansione spaziale e dimensioni sempre più vaste. Per fortificare lo spazio conquistato e colonizzarlo fu necessario un tempo rigido, da organizzare in intervalli regolari. Per proteggere i luoghi dagli intrusi nacquero alte mura con cocci di vetro o filo spinato, uscire di lì a proprio piacimento non era fattibile.

Nel passaggio dalla modernità pesante a quella liquida si è focalizzata la ricerca dell'istantaneità: chi si muove e agisce più velocemente è il dominante, così come le persone, che non si muovono velocemente o che non hanno la capacità di lasciare il posto in cui si trovano, sono dominate. Il dominio è inteso nel diritto di decidere la velocità, di essere altrove, di svincolarsi, di sfuggire e contemporaneamente non consentire alle persone dominate di ostacolare o rallentare le proprie mosse. Raggiungere la meta all'istante comporta una perdita d'interesse; tra l'inizio e la fine non vi è distanza temporale.

La modernità solida ingabbiava capitale e lavoro, la modernità liquida le ha liberate attraverso il disimpegno, l'evasione facile, l'elusività. Il legame di reciproca

dipendenza è stato spezzato. L'istantaneità - annullando la resistenza dello spazio, liquefacendo alla materialità degli oggetti - fa apparire ciascun momento infinitamente capace, e la capacità infinita significa che non esistono limiti a quanto è possibile ottenere da ciascun momento, per quanto "fugace" possa essere. Il "lungo periodo" perde il suo significato. La modernità fluida, a differenza della modernità solida, non gli conferisce alcun valore: esso viene sostituito dal breve periodo, dall'istantaneità. Bauman porta ad esempio il lavoro fatto da Bill Gates (creatore di Microsoft), i cui prodotti, che vengono immessi nel mercato per un consumo immediato, scompaiono velocemente. Bill Gates ha accorciato l'arco di tempo, si è basato sull'effimero: rimanere legati per lungo tempo alle cose diventa un handicap, il durevole lascia il posto all'effimero.

La scelta razionale nell'era dell'istantaneità significa perseguire la gratificazione e al contempo evitare le conseguenze.

L'odierno appagamento compromette le gratificazioni future e lo stesso avviene con tutto quanto è solido e pesante in quanto ne ostacola il movimento. I beni usati e gettati sono i simboli dell'era dell'istantaneità.

Mentre l'uomo di ieri ha fondato le sue radici sulla memoria del passato e la fiducia nel futuro, l'uomo moderno vuole "dimenticare" e non sembra più credere nel futuro.

3 La crisi del costruito identitario

L'epoca contemporanea risulta imprigionata nell'impossibilità di emancipazione dall'immediato, ovvero nella dimensione dell'istantaneità; a tale nuova condizione, come sempre accade, sembrano corrispondere nuove e peculiari forme di sofferenza e patologia.

Il tempo muta e la società si evolve; esiste un'assodata corrispondenza tra una data cultura e le forme psicopatologiche che in qualche modo diventano paradigma e indice di valutazione della stessa. Così i nuovi sintomi, le difficoltà e i recenti aspetti psicopatologici nascono dalla configurazione antropologica votata al trionfo del qui ed ora.

Negli attuali contributi delle neuroscienze il tempo detiene un ruolo fondamentale nella costruzione dell'identità: Damasio¹¹ postula l'esistenza di tre livelli del Sé, parallelamente a tre livelli di coscienza, chiamando "Sé esteso" il livello superiore dello sviluppo del Sé, che è il fulcro dell'identità biografica dell'individuo. Questo livello riguarda l'acquisizione di una prospettiva biografica personale: siamo quelli che siamo stati, esiste una continuità storica relativa a noi stessi. Per Damasio la costruzione del Sé è basata sul rapporto con l'oggetto. La presenza dell'oggetto determina cambiamenti nell'individuo e la registrazione di questi cambiamenti produce un livello di coscienza definito come nucleare. Quando si parla di cambiamento ci si riferisce a situazioni diverse nel corso

¹¹ Damasio, A. (2000), *Emozione e coscienza*. Adelphi, Milano.

del tempo, a una successione di eventi in quella tela temporale che ci avvolge. Indicare il cambiamento è indicare il tempo che si presenta come la dimensione fondamentale dell'identità. Il soggetto esamina costantemente il presente alla luce del passato e questa è la base dell'identità biografica, l'essenza della continuità della persona nel tempo. Così, il tempo viene a trovarsi nel nucleo dell'identità e anche nella relazione con l'oggetto.

Se poniamo l'immediatezza come chiave di lettura centrale della nostra epoca, da un punto di vista psicopatologico, la corrispondenza si fa chiara.

In generale, si osserva una significativa incidenza di disturbi caratterizzati da incapacità o difficoltà nell'articolazione della dimensione temporale, con assoggettamento a un presente privo di significato, ossia privato proprio dell'opportunità di essere messo adeguatamente in relazione sia con un passato elaborato e reso fonte di esperienza, sia con un futuro inteso come dimensione progettuale. Questa difficoltà, che si associa solitamente a una carenza nella capacità di mentalizzazione, ossia di riflessione su stati mentali propri e altrui, è tipica di alcuni disturbi di personalità, in cui la disforia del tono dell'umore, le esplosioni dell'emotività e i passaggi all'atto rappresentano spesso i segni più comuni e caratterizzanti del quadro clinico¹².

Nel 1991 Fenichel ha introdotto il concetto di "claustrofobie nel tempo", facendo riferimento all'evidenza empirica secondo cui alcuni pazienti soffrono perché non

¹² Rossi Monti M. (2012), *Borderline: il dramma della disforia*.

hanno tempo, perché imprigionati dai ritmi obbligatori delle loro incombenze; all'opposto, lo stesso autore, definisce con la formula "agorafobia nel tempo" quel tipo di sofferenza di alcuni soggetti, che si affrettano da una attività all'altra, proprio con l'obiettivo di colmare spazi terribili, analogamente all'angoscia del vuoto che caratterizza gli agorafobici.

In particolar modo, la distorta percezione del tempo sembra essere espressione di rilievo nel quadro *borderline* in cui prevalgono sensazioni di vuoto e identità frammentate¹³; a conferma del fatto che non vi possono essere un buon grado di benessere psicologico e una salda identità personale senza un'adeguata articolazione del tempo vissuto.

Da una parte il disturbo Adhd risulta primeggiare tra le patologie dello sviluppo, dall'altra il disturbo *borderline* di personalità. L'Attention Deficit and Hyperactivity Disorder, che Ian Hacking¹⁴ definisce ironicamente "malattia mentale transitoria" (per sottolinearne il carattere legato alla cultura di un certo tempo e anche per mettere in evidenza che l'esistenza di questa categoria diagnostica è relativa ai codici di una certa società) rientra in quest'ambito, proprio perché in essa è la percezione del tempo ad avere un ruolo fondamentale nella costruzione della sintomatologia; anche tempi molto brevi vengono percepiti dal soggetto come lunghi e noiosi; non è un caso, dunque, se

¹³ Fuchs T. (2007), *Fragmented selves: Temporality and identity in borderline personality disorder*. *Psychopathology*, 40(6), pp. 379-387.

¹⁴ Hacking I. (2004), *I viaggiatori folli*. Carocci, Roma.

proprio nell'epoca dell'accelerazione sia enormemente aumentata l'incidenza di tale patologia.

Ad ogni modo è l'esistenza borderline a rappresentare perfettamente l'essenza della contemporaneità. La vita del borderline è genericamente una serie sconnessa di eventi fugaci, atemporalmente, in cui si passa da un momento presente al successivo, attraverso l'emergenza dettata da desideri e impulsi che divampano e scompaiono nuovamente come meteore. Il soggetto borderline è assorbito totalmente dall'immediatezza, non è radicato nel passato e non è proiettato nel futuro, risulta sospeso tra il momento orgiastico e il momento del vuoto e della noia. Nel momento orgiastico tende al godimento, ma in modo assolutamente superficiale, in un modo che non può essere profondo, perché non c'è proiezione verso il futuro; nonostante tentino costantemente di crearsi un mondo festoso, com'è noto, le persone borderline non sono felici. La ragione è che il loro presente transitorio non ha profondità: manca l'appagamento, che può avere origine solo dall'integrazione del presente con esperienze passate e con l'anticipazione del futuro.

Torna qui chiaramente la problematica della dilatazione del tempo presente a sfavore delle categorie di passato e futuro, che vengono compresse, ridotte o addirittura annullate.

Ancora, nei quadri borderline di personalità si riconoscono gravi difficoltà nell'integrare sentimenti relativi a situazioni di cambiamento e di perdita, tanto che alcuni hanno delle serie manifestazioni di confusione, relativa alla localizzazione spaziale o all'inquadramento

temporale. Un'altra caratteristica borderline, che rientra nella tematica della temporalità, è quella riguardante il convincimento che il proprio pensiero possieda un potere onnipotente; la base di questa onnipotenza soggettiva del pensiero può acquisire tanta forza da collocarsi nella completa indifferenziazione tra realtà esterna e realtà interna e portare, come conseguenza principale, a una sorta di confusione tra passato, presente e futuro, tanto che, spesso, il soggetto non riesce a percepirsi realmente collocato in un tempo definito.

Oltre al quadro borderline come disturbo della personalità, è proprio l'organizzazione borderline nell'accezione di Kernberg¹⁵ che calza perfettamente con il concetto di surmodernità. Il funzionamento borderline sta nel passaggio dalla normalità alla sensazionalità necessaria, all'estremizzazione come *chance* di lasciare un segno, un ricordo, perché lasciare un ricordo assicura l'esserci stato.

In una società in cui primeggia il senso di onnipotenza secondo cui ognuno è artefice del proprio destino e tutto è possibile da fare e da ottenere, la ricerca incessante della sensazionalità risulta l'unico modo per distinguersi e per differenziarsi dagli altri.

Le generazioni della società occidentale oggi sono quelle di coloro nati successivamente all'invenzione e alla diffusione di internet nel contesto domestico; individui cresciuti in un ecosistema informativo, di apprendimento e di comunicazione del tutto diverso rispetto a quello delle

¹⁵ Kernberg O. (1967), *Borderline personality organization*. Journal of the American psychoanalytic Association, 15(3), pp. 641-685.

generazioni precedenti. Da una parte abbiamo i nativi digitali e dall'altra gli immigrati digitali, cioè coloro che sono transitati dall'utilizzo del cartaceo al digitale e che hanno dovuto impegnarsi per imparare nuovi codici di scrittura e lettura, adattandosi strumentalmente ai cambiamenti intercorsi nel mondo del lavoro, dell'accesso al sapere e delle relazioni¹⁶.

La tensione alla rapidità ha orientato l'esperienza ordinaria verso nuove scale di valori, modellate sulla rilevanza attribuita alle nuove "virtù" dell'istantaneità e della simultaneità. La concentrazione dell'esperienza qui e ora ha ridefinito gli orizzonti temporali e spaziali della memoria e della progettualità, esercitando effetti ambivalenti sulla percezione del passato e del futuro, della vicinanza e della lontananza.

Il singolo soggetto perde oggi per gran parte la possibilità di progettualità, trova spesso impedimenti nel costruirsi un'idea di sé a lungo termine; tutto funziona attraverso il principio di piacere, nell'unica possibilità del tutto e subito.

È noto che le modalità di comunicazione e il linguaggio utilizzati influenzano il pensiero e il suo sviluppo; per centinaia di anni la scrittura è stata il mezzo del sistema scolastico per la modifica del cervello, ma, come accade spesso nei fenomeni sociali, una volta che il sistema per adattare il cervello alla lettura cominciava a risultare ben

¹⁶ Lancini M., Cirillo L. (2013), *Il trattamento delle dipendenze da Internet in adolescenza*. Psichiatria e Psicoterapia, pp. 89-101.

collaudato è nata la necessità di cambiarlo nuovamente per adattarlo alle nuove modalità di comunicazione.

Ad oggi le nuove generazioni si ritrovano a ristrutturare il proprio cervello in modi ancora più nuovi, molti dei quali antitetici rispetto ai nostri vecchi modelli di pensiero. I ragazzi cresciuti con il computer pensano in modo diverso e assolutamente inedito, sviluppano menti ipertestuali, saltano da una cosa all'altra. Nonostante ancora non esistano forti evidenze scientifiche, è come se le strutture cognitive dei nativi digitali fossero parallele e non sequenziali.

Pare che queste differenze con le modalità di pensiero tradizionalmente conosciute non riguardino tanto l'aspetto qualitativo, quanto piuttosto quello quantitativo; per esempio è stato dimostrato che, a seguito di esperienze ripetute di esposizione a videogiochi e ad altri media digitali, particolari aree del cervello diventano più grandi e più sviluppate delle altre.

Tra le abilità cognitive che, in mezzo alle altre, spiccano con più forza ritroviamo funzioni probabilmente non nuove, ma di certo profondamente diverse per l'intensità con cui vengono attivate e per il modo singolare in cui si combinano tra loro; tra queste: lettura di immagini visive come rappresentazioni dello spazio tridimensionale (competenza rappresentativa); abilità multidimensionali visuo-spaziali; costruzione di mappe mentali; "origami mentali" (cioè la capacità di immaginare diverse pieghe senza però doverle fare praticamente); "scoperte induttive" (cioè osservazioni e ipotesi per capire le regole di una rappresentazione dinamica); "distribuzione attenzionale" (fare

attenzione a più cose contemporaneamente) e infine capacità di rispondere più velocemente a stimoli attesi e inattesi.

Per ciò che attiene l'attenzione il cambiamento a livello quantitativo, si può dire che questo sia sicuramente connesso alla diversa percezione del tempo. Fino a poco tempo fa, le modalità delle nuove generazioni inistradavano verso la convinzione che i livelli di attenzione si fossero semplicemente accorciati rispetto alle conoscenze tradizionali; con il progredire dell'osservazione e l'aumento dei dati a disposizione è stato possibile rivedere l'iniziale intuizione: i tempi di attenzione non risultano brevi quando si tratta di *videogames* e navigazione in internet, ciò che si è trasformato dunque è la richiesta di risposta immediata all'azione attraverso l'interattività e per tale motivo i sistemi educativi tradizionali risultano ormai obsoleti e poco funzionali¹⁷.

Proprio partendo da queste osservazioni, il coinvolgimento di meccanismi di attenzione è al momento una questione fondamentale nella ricerca sulla concezione del tempo e sulla sua percezione.

A tal proposito Green e Bavelier¹⁸, già nel 2003, affermavano che i videogiochi aumenterebbero le capacità attentive visuali negli individui; i videogiocatori avrebbero capacità attentive visuali e percettive maggiori, in quanto

¹⁷ Prensky M. (2001), *Digital natives, digital immigrants part 1*. The horizon, 9(5), pp. 1-6.

¹⁸ Green C. S., Bavelier D. (2003), *Action video game modifies visual selective attention*. Nature, 423(6939), p. 534.

saturerebbero tale capacità più lentamente rispetto ai non videogiocatori. Gli stessi autori nel 2006 hanno studiato la capacità di elaborazione visiva dei giocatori vs i non giocatori (cioè la capacità di mantenere l'attenzione su oggetti in movimento): i giocatori manifestavano maggiore capacità di attenzione visiva, migliore attenzione spaziale nel campo visivo e migliore elaborazione temporale delle informazioni visive.

Sulla stessa scia, nel 2010 Anderson e i colleghi¹⁹ hanno invece associato il gioco digitale a un rischio maggiore di sviluppare difficoltà attentive; secondo i loro studi, la variabile, causa di tale rischio, riguardava il tempo trascorso quotidianamente davanti al pc; in particolar modo, essi hanno evidenziato come l'incidenza dei disturbi attentivi aumenti superate le due ore consecutive.

Courage e Howe²⁰ che i giochi al computer possono interferire con lo sviluppo delle capacità di attenzione richieste in classe, riducendo la concentrazione in compiti meno interessanti e che non comportano cambiamenti e stimoli rapidi. Lo spostamento dell'attenzione da un compito a un altro comporta una sorta di aggiornamento degli schemi cognitivi e delle regole procedurali. Il cervello nel cambiare obiettivi richiede del tempo, perché l'assetto

¹⁹ Anderson C. A., Shibuya A., Ihori N., Swing E. L., Bushman B. J., Sakamoto A., Saleem M. (2010), *Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review*. *Psychological bulletin*, 136(2), p. 151.

²⁰ Courage M. L., Howe, M. L. (2010), *To watch or not to watch: Infants and toddlers in a brave new electronic world*. *Developmental Review*, 30(2), pp. 101-115.

collegato a ogni attività precedente interferisce cognitivamente sull'implementazione di una nuova attività.

Infine, secondo Ophir e colleghi, «gli individui con condotte *multitasking* hanno più difficoltà nell'ignorare stimoli poco significativi, risultano meno capaci di tenere da parte rappresentazioni irrilevanti per la memoria, meno abili nel sopprimere l'attivazione di attività secondarie rispetto a chi tali condotte non le ha»²¹.

Altra importante capacità che sembra essersi trasformata rispetto alle modificazioni dell'era digitale è la riflessione. La riflessione è ciò che permette all'individuo di generalizzare, perché fornisce modelli mentali sulla base dell'esperienza soggettiva. Ancora una volta, è il tempo a essere fattore centrale nel processo di tale modificazione: nel nostro mondo ad alta velocità l'imperativo dell'istantaneità concede all'individuo sempre meno tempo e meno occasioni di riflessione. Una delle sfide, oggi, sta proprio nell'inventare nuovi modi per includere la riflessione e il pensiero critico nel processo di apprendimento.

I nativi digitali, abituati alla velocità, al *multitasking*, all'accesso *random*, alla grafica, al mondo attivo, collegato, divertente, fantasioso e rapido dei loro videogiochi e di internet, sono annoiati dalla maggior parte della formazione attuale; ancora peggio, le nuove abilità,

²¹ Ophir E., Nass C., Wagner A. D. (2009), *Cognitive control in media multitaskers*. Proceedings of the National Academy of Sciences, 106(37), 15583-15587.

derivate dalla tecnologia e dotate di un sicuro valore educativo, sono quasi totalmente ignorate dagli educatori²².

Per quanto attiene al funzionamento cognitivo della memoria, gli effetti della surmodernità e delle modalità di vita nei contesti occidentalizzati riguardano un progressivo assottigliarsi della distinzione tra traccia fonologica e visuo-spaziale, in quanto le nuove generazioni mostrano un'abitudine al linguaggio mediatico, prettamente visivo e immediato, con conseguenti difficoltà nell'utilizzo di canali altri.

La percezione visiva, prevalente nell'interazione con il computer, permette di soddisfare la pulsione scopica, quel desiderio insito nell'essere umano di "guardare". La logica secondaria, propria della coscienza, viene ridotta, imponendo così il Processo Primario²³, processo di pensiero vicino al sogno. In una simile condizione, la frustrazione ha l'effetto di scoraggiare l'utente e il primo fattore di frustrazione è costituito proprio dai tempi di attesa.

L'abitudine all'immediatezza del linguaggio visivo, con il conseguente rafforzarsi del canale visivo a discapito principalmente di quello semantico, ha inevitabilmente influito anche sulla memoria autobiografica, che, al momento, risulta essere quella in cui si riscontrano i deficit maggiori. La memoria autobiografica riguarda

²² Prensky M., Berry, B. D. (2001), *Do they really think differently*. The horizon, 9(6), pp. 1-9.

²³ Freud S. (1899), *Die Traumdeutung*. Tr. it. (1966) *L'interpretazione dei sogni*. In "Opere", vol. III, Boringhieri, Torino.

quell'insieme di conoscenze dichiarative attinenti a fatti e a episodi di vita personale in relazione a schemi o percorsi di significato, impliciti o espliciti, consapevoli o inconsci; è la funzione umana che permette di integrare tra loro i pensieri, le rappresentazioni, gli affetti, i bisogni, le intenzioni e le ambizioni dell'individuo. Tra le varie componenti funzionali della memoria autobiografica vi è poi la capacità narrativa ed è proprio tale particolare funzione a essere fortemente intaccata dalle trasformazioni della società e dalla conseguente percezione del tempo.

Per Bruner²⁴ la narrazione verbale è una forma di pensiero che permette di organizzare le conoscenze dell'individuo attraverso cambiamenti e riformulazioni soggettive degli eventi. Nel raccontarsi un soggetto espone gli eventi secondo un organizzatore temporale di sequenzialità, secondo la visione lineare del tempo e mette così ordine all'esperienza, attraverso interpretazioni e attribuzioni di pensieri e intenzioni personali.

Secondo Brewer, «la narrazione permette di dare una struttura linguistica alla rappresentazione mentale di una serie di eventi, che così sono organizzati seguendo una coerenza causale e tematica»²⁵. Saper costruire una narrazione coerente dei propri ricordi è una capacità fondamentale, che si acquisisce durante lo sviluppo, sin dalle prime

²⁴ Bruner J. (2004), *Life as narrative*. Social research: An international quarterly, 71(3), pp. 691-710.

²⁵ Brewer M. B., Kramer R. M. (1986), *Choice behavior in social dilemmas: Effects of social identity, group size, and decision framing*. Journal of personality and social psychology, 50(3), p. 543.

fasi di vita. Le ricerche sullo sviluppo della memoria autobiografica dimostrano, infatti, che durante l'infanzia la narrazione interattiva e condivisa dei propri ricordi con l'adulto permette alla memoria di prendere forma e contenuto²⁶.

La narrazione, dunque, organizza la memoria autobiografica, dandole una struttura temporale e causale. Partendo da tale presupposto, risulta semplice comprendere come, nell'epoca digitale caratterizzata dall'istantaneità, dalla compressione delle categorie temporali di passato e futuro e dall'acquisizione di un nuovo tipo di linguaggio prettamente visivo e immediato, la capacità narrativa venga sostanzialmente compromessa e, con essa anche la funzionalità della memoria autobiografica.

Proprio il disturbo *borderline* di personalità condivide con l'epoca attuale un particolare aspetto, che è stato individuato nell'assenza della storicità, nell'assenza, cioè, di quella memoria autobiografica capace di connetter continuamente il presente al passato e al futuro. L'elemento comune alla patologia e alla dimensione sociale dell'esistenza è rappresentato dalla chiusura di quello iato tra virtuale e attuale, tra il possibile e il reale²⁷, necessario alla costituzione della stessa storicità del tempo. Nel *borderline* questa chiusura è il risultato del fallimento nella

²⁶ Nelson K., Fivush R. (2004), *The emergence of autobiographical memory: a social cultural developmental theory*. Psychological review, 111(2), p. 486.

²⁷ Bergson H. (2014), *Il possibile e reale*. Albo Versorio, Milano.

costruzione di uno spazio psichico potenziale, regno della creatività, del gioco e della funzione narrativa.

La durata di vita media nel mondo occidentale è, oggi, di 78 anni e le stime suggeriscono che essa sia destinata ad allungarsi; nel 2030, secondo l'Organizzazione Mondiale della Sanità, l'aspettativa media di vita arriverà a toccare i 90 anni per le donne e a superare gli 80 anni per gli uomini. La prospettiva di una vita sempre più lunga si scontra però con i dettami di una società che, da un lato, impedisce continuità e stabilità attraverso la narrazione di una storia personale lineare, e, dall'altro, è testimone del dissolversi, in modo sempre più consistente, dello spazio di progettualità del singolo.

Tutti i cambiamenti finora affrontati si riversano inevitabilmente sulla percezione del tempo a livello introspettivo e, conseguentemente, sui tempi di vita vissuti.

La tradizionale concezione secondo cui una persona, una volta terminato il processo di sviluppo e di formazione scolastica e passata all'età adulta, aveva come obiettivo la ricerca di un lavoro stabile e la creazione di una famiglia propria rafforzata dal vincolo del matrimonio, appare ormai decisamente distante, sia dal punto di vista della reale attuazione, sia da quello del desiderio e dell'aspettativa.

La dicotomia tipica dell'epoca postmoderna, per cui si dilatavano i tempi di passaggio dall'età dello sviluppo con l'introduzione della categoria dei giovani-adulti ²⁸ e

²⁸ Arnett J. J. (2006), *Emerging adulthood in Europe: A response to Byrner*. *Journal of youth studies*, 9(1), pp. 111-123.

che, in qualche modo, decretava uno spartiacque tra la vita fatta di gioco, formazione, divertimento fino ai 25/30 anni all'età adulta, ritardata rispetto alla tradizione del secolo scorso, sembra ormai anch'essa superata.

Oggi le infinite possibilità di un tempo non più lineare, ma frammentato e aperto alle molteplici prospettive del mondo *multitasking*, in cui aleggia l'imperativo del tutto è possibile, si uniscono all'incapacità di proiettarsi in un tempo che non sia quello del futuro più prossimo, portando come risultato l'incapacità di saldare e vivere legami relazionali stabili e duraturi, con tutta la sofferenza che da ciò ne deriva, anche, e forse soprattutto, rispetto al confronto delle nuove modalità con quelle tipiche e ben collaudate delle generazioni precedenti.

Bibliografia

- Arnett, J. J. (2006): Emerging adulthood in Europe: A response to Bynner. *Journal of youth studies*, 9(1), 111-123.
- Aslanoglu, R. A. (1996): "Globalism and the world City". In: *Science and Society*, 69:108-127.
- Augé, M. (1992): *Non-lieux: introduction à une anthropologie de la submodernité*. Paris: Seuil. Trad. it: *Non luoghi: introduzione a una antropologia della submodernità*. Milano: Eleuthera, 1993.
- Bauman, Z. (1999): *La società dell'incertezza*, Bologna, il Mulino.
- Bauman, Z. (2008): *Consumo, dunque sono*, Roma-Bari, Laterza.
- Bauman, Z. (2011): *Amore liquido*, Laterza, Milano.
- Bauman, Z. (2009): *Intervista sull'identità*, Laterza, Milano.
- Bauman, Z. (2002): *La società individualizzata: come cambia la nostra esperienza*, Il mulino, Bologna.
- Bauman, Z. (2011): *Modernità liquida*, Laterza, Milano.
- Bauman, Z. (2007): *Modus vivendi*, Laterza, Milano.
- Bauman, Z. (2013): *Società e dipendenze*, Roma.
- Camus, A. (1971): *The rebel*, Londra.
- Corbella, S. (2004): Ripensando a Foulkes ed agli assunti di base "Italianiter".
- Di Cesare, G. (2001): *Il Disturbo Borderline di Personalità: ovvero sul ricordare senza ricordare*.
- Foulkes, S.H. (1975): *Group-Analytic Psychotherapy: Methods and Principles*. London.
- Freud S. (1899): L'interpretazione dei sogni, in "Opere", vol. III, Boringhieri, Torino, 1966.
- Fuchs, T. (2007): Fragmented selves: Temporality and identity in borderline personality disorder. *Psychopathology*, 40(6), 379-387.
- Gladwell, M. (2006): *The tipping point: How little things can make a big difference*. Little, Brown.
- Gleick, J. (2000): *L'accelerazione tecnologica che sta cambiando la nostra vita*, Milano, Rizzoli.
- Hacking, I. (2004): *I viaggiatori folli*, Roma, Carocci.
- Harvey, D. (1993): *La crisi della modernità. Riflessioni sulle origini del presente*, Milano, il Saggiatore.

- Kernberg, O. (1967): Borderline personality organization. *Journal of the American psychoanalytic Association*, 15(3), 641-685.
- Kociatkiewicz, J. e Kostera, M. (1999): *The anthropology of empty space: qualitative sociology*, Springer.
- Lancini, M., e Cirillo, L. (2013): Il trattamento delle dipendenze da Internet in adolescenza. *Psichiatria e Psicoterapia*, 89-101.
- Lefebvre, H. (1991): *Critique of everyday life: Foundations for a sociology of the everyday (Vol. 2)*. Verso.
- Lyotard, J. F. (1979): *La condition postmoderne*, Les Editions de Minuit (t.i. *La condizione postmoderna*, Garzanti, Milano, 1981).
- Muscelli, C., e Stanghellini, G. (2012): *Istantaneità: cultura e psicopatologia della temporalità contemporanea*. Franco Angeli.
- Muscelli C., (2014), *L'altro e il tempo dell'immediatezza* p. 35-53.
- Paolucci, G. (2001): "The city's continuous cycle of consumption. Towards a new definition of the power over time?". In : *Antipode*, 3 (4): 647-660.
- Prensky, M. (2001): Digital natives, digital immigrants part 1. *On the horizon*, 9(5), 1-6.
- Prensky, M., e Berry, B. D. (2001): Do they really think differently. *On the horizon*, 9(6), 1-9.
- Rossi Monti, M. (2012): *Borderline: il dramma della disforia*.
- Sennett R. (1978): *The fall of public man: on the social psychology of capitalism*, New York.
- Stacey J. (1996): *In the Name of the Family: Rethinking Family Values in the Postmodern Age*, Boston, Beacon Press.
- Urry, J. (2009): *Speeding Up and Slowing Down*, in H. Rosa, W. Scheuerman, *High-Speed Society. Social Acceleration, Power, and Modernity*, University Park, The Pennsylvania State University: 179-198.
- Vattimo, G. (2000): *La scelta trasparente*. Garzanti, Milano.
- Zimbardo, P., e Boyd, J. (2008): *The time paradox: The new psychology of time that will change your life*. Simon and Schuster.