

LQ *The Lab's Quarterly*

2020 / a. XXII / n. 2 (aprile-giugno)

DIRETTORE

Andrea Borghini

VICEDIRETTRICE

Roberta Bracciale

COMITATO SCIENTIFICO

Françoise Albertini (Corte), Massimo Ampola (Pisa), Gabriele Balbi (Lugano), Andrea Borghini (Pisa), Matteo Bortolini (Padova), Lorenzo Bruni (Perugia), Massimo Cerulo (Perugia), Franco Crespi (Perugia), Sabina Curti (Perugia), Gabriele De Angelis (Lisboa), Paolo De Nardis (Roma), Teresa Grande (Cosenza), Elena Gremigni (Pisa), Roberta Iannone (Roma), Anna Giulia Ingellis (València), Mariano Longo (Lecce), Domenico Maddaloni (Salerno), Stefan Müller-Doohm (Oldenburg), Gabriella Paolucci (Firenze), Massimo Pendenza (Salerno), Eleonora Piromalli (Roma), Walter Privitera (Milano), Cirus Rinaldi (Palermo), Antonio Viedma Rojas (Madrid), Vincenzo Romania (Padova), Angelo Romeo (Perugia), Ambrogio Santambrogio (Perugia), Giovanni Travaglini (The Chinese University of Hong Kong).

COMITATO DI REDAZIONE

Luca Corchia (Segretario), Roberta Bracciale, Massimo Cerulo, Marco Chiappesi (Referente linguistico), Cesar Crisosto (Sito web), Elena Gremigni (Revisioni), Francesco Grisolia (Recensioni), Antonio Martella (Social network), Gerardo Pastore (Revisioni), Emanuela Susca.

CONTATTI

thelabs@sp.unipi.it

I saggi della rivista sono sottoposti a un processo di double blind peer-review. La rivista adotta i criteri del processo di referaggio approvati dal Coordinamento delle Riviste di Sociologia (CRIS): cris.unipg.it
I componenti del Comitato scientifico sono revisori permanenti della rivista. Le informazioni per i collaboratori sono disponibili sul sito della rivista: <https://thelabs.sp.unipi.it>

ISSN 1724-451X



Quest'opera è distribuita con Licenza
Creative Commons Attribuzione 4.0 Internazionale

“The Lab’s Quarterly” è una rivista di Scienze Sociali fondata nel 1999 e riconosciuta come rivista scientifica dall’ANVUR per l’Area 14 delle Scienze politiche e Sociali. L’obiettivo della rivista è quello di contribuire al dibattito sociologico nazionale ed internazionale, analizzando i mutamenti della società contemporanea, a partire da un’idea di sociologia aperta, pubblica e democratica. In tal senso, la rivista intende favorire il dialogo con i molteplici campi disciplinari riconducibili alle scienze sociali, promuovendo proposte e special issues, provenienti anche da giovani studiosi, che riguardino riflessioni epistemologiche sullo statuto conoscitivo delle scienze sociali, sulle metodologie di ricerca sociale più avanzate e incoraggiando la pubblicazione di ricerche teoriche sulle trasformazioni sociali contemporanee.

The Lab's Quarterly

2020 / a. XXII / n. 2 (aprile-giugno)

MONOGRAFICO

“Il conflitto sociale nell’era dei robots e dell’intelligenza artificiale”,
a cura di Mariella Nocenzi (Università degli Studi di Roma “La Sapienza”) e
Alessandra Sannella (Università degli studi di Cassino e del Lazio Meridionale)”

Roberto Cipriani	<i>Presentazione</i>	9
Mariella Nocenzi, Alessandra Sannella	<i>Quale conflitto sociale nell’era dei robots e dell’intelligenza artificiale?</i>	13
Riccardo Finocchi, Mariella Nocenzi, Alessandra Sannella	<i>Raccomandazioni per le future società</i>	31
Franco Ferrarotti	<i>La catarsi dopo la tragedia. Le condizioni del nuovo umanesimo</i>	33
Marco Esposito	<i>La tecnologia oltre la persona? Paradigmi contrattuali e dominio organizzativo immateriale</i>	45
Alex Giordano	<i>Tecnica e creatività – Societing 4.0. Per un approccio mediterraneo alle tecnologie 4.0</i>	57
Paolo De Nardis	<i>Il conflitto sociale. Tra ideologie della digitalizzazione e intelligenze artificiali</i>	69
Vittorio Cotesta	<i>Tecnica e società. Il caso della Fabbrica integrata Fiat a Melfi</i>	87
Antonio La Spina	<i>Trasformazioni del lavoro e conflitti</i>	101
Lucio Meglio	<i>Evoluzione tecnologica e tecnologie educative in una società conflittuale</i>	119
Martina Desole	<i>Bias and Diversity in Artificial Intelligence – the European approach. The different roots of bias and how diversity can help overcoming it</i>	129

Renato Grimaldi, Sandro Brignone, Lorenzo Denicolai, Silvia Palmieri	<i>Intelligenza artificiale, robot e rappresentazione della conoscenza</i>	143
Michele Gerace	<i>Il conflitto ideale</i>	163

LIBRI IN DISCUSSIONE

Angelo Romeo	<i>Maria Cristina Marchetti (2020)</i> , Moda e politica. La rappresentazione simbolica del potere	175
Domenico Maddaloni	<i>Edmond Goblot (2019)</i> . La barriera e il livello. Studio sociologico sulla borghesia francese moderna, a cura di Francesco Pirone	181
Luca Corchia	<i>Francesco Antonelli (2019)</i> . Tecnocrazia e democrazia. L'egemonia al tempo della società digitale	185



MONOGRAFICO

Il conflitto sociale nell'era dei robots e dell'intelligenza artificiale

A cura di

Mariella Nocenzi

(Università degli Studi di Roma "La Sapienza")

Alessandra Sannella

(Università degli studi di Cassino e del Lazio Meridionale")

EVOLUZIONE TECNOLOGICA E TECNOLOGIE EDUCATIVE IN UNA SOCIETÀ CONFLITTUALE

di *Lucio Meglio**

Abstract

Technological evolution and educational technologies in a conflictual society

Educational institutions are a complex world, where different generational and socio-cultural groups coexist, with activities not always in accordance between them. The school presents itself as a place of encounter, but also of social conflict where we are witnessing disagreements between teachers for programming and planning of training activities. In this context, the change in technology has caused a special impact in the field of education. This is the object of this study who wants to face how new technologies can change education systems.

Keywords

Education system; society; artificial intelligence

* LUCIO MEGLIO è docente a contratto di Sociologia dei processi culturali presso l'Università degli Studi di Cassino e del Lazio Meridionale.

Email: l.meglio@unicas.it

<https://doi.org/10.13131/1724-451x.labsquarterly.axxii.n2.119-128>

1. INTRODUZIONE

Le istituzioni scolastiche, come tutti i sistemi bio-sociali, sono un mondo complesso e articolato, dove convivono e interagiscono soggetti appartenenti a gruppi generazionali e socio-culturali estremamente diversi, con compiti e attività non sempre in accordo tra loro: la scuola si presenta così come luogo di confronto, di progettualità, ma anche di conflitto sociale nel momento in cui troppo spesso si assiste a disaccordi nel personale per la definizione di comuni criteri di progettazione delle attività didattiche e formative.

In questo contesto il cambiamento della tecnologia ha provocato un impatto speciale non solo nel campo delle ricerche, ma anche in quello educativo. È questo l'oggetto del presente studio che vuole affrontare alcune questioni di fondamentale importanza: quale ruolo può assumere la tecnologia educativa all'interno dell'organizzazione scolastica? Può riuscire a rendere più agevoli la comprensione dei programmi formativi e facilitare la soluzione dei conflitti educativi? In quale modo i sistemi di *computer aided education* si evolveranno in sistemi esperti di consulenza educativa?

2. LE COMUNITÀ EDUCATIVE VIRTUALI

Ogni rapporto educativo si fonda su un processo di comunicazione interpersonale ed intergenerazionale, una comunicazione che, fino al principio di questo secolo, era limitata alla parola parlata, all'immagine vista personalmente, al solo testo posseduto e letto. È stato il sociologo canadese McLuhan (1977, tr. it. 1980) a mettere in rilievo come le comunicazioni di massa abbiano trasformato tali modalità comunicative assegnando alla parola, all'immagine ed al testo una dimensione ed una diffusione molto più estese di quelle che sono le nostre possibilità fisiche di portare un messaggio in diversi luoghi. La parola così diviene non solo parlata, ma anche registrata su supporto magnetico, trasmessa per radio o televisione, conservata, trasformata ed editata con i nuovi sistemi di digitalizzazione della voce. Essa può essere incorporata come *sound* in un testo elettronico, trasmesso ad un parente lontano ed associata alla propria fotografia. Si crea così un'immagine virtuale della persona, presente in una lettera con la propria icona, la propria parola e perché no anche con un proprio filmato. Fino a un decennio fa la parola virtuale veniva usata per rappresentare un oggetto che non esisteva, anche se effettivamente presente per gli effetti che provocava. In mancanza di estesi banchi di memoria, i primi personal computer, utilizzavano una

“memoria virtuale” depositando una parte dei dati da elaborare su un disco rigido che fungeva da memoria del computer. Quest’ultimo lo si poteva utilizzare con uno spazio più ampio, anche se ciò non era fisicamente possibile a causa dei limiti imposti dagli sviluppi della tecnologia dei miniprocessori. La virtualità è quindi il surrogato di un oggetto che non si può avere a disposizione; surrogato funzionale per determinati scopi che si vogliono ottenere. «Per fortuna, scrivono Dave Stampe e Bernie Rohel, autori del volume *Virtual Reality Creations* non è necessario riprodurre perfettamente un oggetto per produrne la simulazione» dopo tutto non si sta cercando di ingannare qualcuno facendogli credere che ciò che sperimentano è reale, esso è realmente presente nel mondo fisico. Ciò che si tenta di fare è di creare un mondo simulato che sia abbastanza realistico per le persone che lo accettano e ci vogliono operare dentro (Stampe, Roehl, Egan, 1993). Ne consegue che l’educazione virtuale non deve necessariamente riprodurre una classe scolastica, con i suoi muri, i banchi consunti e un professore stizzoso per essere efficace.

La strutturazione di ambienti di educazione virtuale come aule, biblioteche o laboratori, dipende anche dagli scopi che si vogliono ottenere dal discente. Quest’ultimo dovrebbe apprendere per prova o errore? Oppure servendosi della propria curiosità e della propria capacità esplorativa? Dovrebbe apprendere in modalità *learnig by doing*, oppure limitandosi all’acquisizione di un semplice insieme di nozioni teoriche?

Secondo i teorici della realtà virtuale, quest’ultima risulta più efficace dal punto di vista educativo quando insegna a manipolare oggetti, secondo il citato procedimento *learnig by doing*, ossia utilizzando il computer come strumento. Lo studente agisce così su una realtà simulata, cercando di dominare l’ambiente entro cui si muove. Questa capacità si ottiene non solo acquisendo una certa manualità sui comandi, come nei videogiochi, ma anche con una serie di nozioni sul funzionamento delle apparecchiature che vengono simulate, assieme ad altre nozioni necessarie sulle proprietà dell’ambiente pseudo-naturale entro il quale si agisce. In genere si riportano due esempi per dimostrare l’efficacia di questo metodo:

a) il primo riguarda l’addestramento dei piloti in simulatori di voli. I piloti che dovessero imparare a volare su apparecchi veri e propri potrebbero causare danni gravi. Viene trascurato però il fatto che prima ancora di volare il pilota di aerei militari è soggetto ad un lungo periodo di addestramento teorico, del quale il volo costituisce solo il momento finale. La conoscenza tecnica di tutti gli aspetti e le proprietà dell’apparecchio dunque non può essere derivata dalla simulazione di

volò. Quest'ultima non rappresenta così l'apprendimento, quanto il momento conclusivo di sintesi di molte altre nozioni apprese in itinere che non sono necessariamente applicate. Nella simulazione tutte queste nozioni e conoscenze debbono essere applicate o risultare presenti alla mente del pilota che è costretto ad affrontare determinate difficoltà con il suo apparecchio. Altro elemento di innovazione di questo tipo di educazione virtuale è quello di sottoporre il pilota ad operazioni particolarmente difficili e stressanti, senza peraltro mettere in pericolo la sua vita.

b) Il secondo caso riguarda la chirurgia eseguibile attraverso una interfaccia virtuale, in altre parole una rappresentazione della realtà particolare, come se si fosse all'interno degli organi che si operano. Oggi la microchirurgia utilizza lenti di ingrandimento e microscopi per agire con dettaglio e con precisione. Tale precisione, tuttavia, non può uguagliare quella di un computer capace di portare l'operazione chirurgica alla definizione di decimi di millimetro. Per farlo occorre, ovviamente, che non sia più il chirurgo ad operare fisicamente il malato, ma una macchina da lui azionata. La chirurgia virtuale sfrutta le rappresentazioni del corpo che vengono prodotte dalla risonanza magnetica nucleare, per ricostruire un ambiente tridimensionale che abbia proprietà fisiche analoghe a quelle del corpo che si intende operare. Il chirurgo può muoversi all'interno di questa realtà con maggiore facilità e precisione, identificando con maggiore sicurezza le parti da operare che possono essere evidenziate utilizzando una colorazione virtuale delle stesse, corrispondente a traccati radioattivi già utilizzati in altri macchinari. Il *learning by doing* chirurgico avviene registrando un'operazione effettivamente avvenuta e facendola replicare agli studenti di medicina che possono studiarla in ogni dettaglio. La chirurgia virtuale costituisce un esempio particolarmente avanzato di apprendimento in un contesto simulato che dimostra come una educazione virtuale sia possibile, non solo in tale contesto complesso, ma anche in molti altri.

Finora si è parlato di educazione virtuale prescindendo dal contesto umano e istituzionale in cui può svolgersi, ma l'educazione si basa anche su un sistema di rapporti e di interazioni con gli insegnanti e tra i scolari. L'esperienza educativa è più preziosa se viene condivisa da un gruppo piuttosto ampio di persone capaci di utilizzarla per lavorare, comunicare e agire insieme. Si educa per lavorare, pensare e agire insieme; in questo senso il gruppo scolastico acquisisce vantaggi culturali ben superiori rispetto a quelli di un gruppo ristretto che non gode di stessi strumenti comunicativi. Non vi è alcun dubbio che i moderni mezzi di comunicazione permettono di superare non solo le barriere archi-

tettoniche per gli alunni disabili (come nel caso del programma comunitario *Helios*), ma soprattutto le distanze che separano gli studenti dalle varie scuole italiane. La possibilità di creare una solidarietà di gruppo più vasta è reale ed è già stata intrapresa sperimentalmente da alcuni istituti scolastici. Non esiste però una politica dell'istruzione nazionale che favorisca un tale tipo di aggregazione. Si pensa ancora alla scuola come al singolo edificio, dove si ritrovano gli studenti della stessa scuola fisica, della stessa classe, ma non della stessa generazione. La comunità virtuale al contrario rappresenta un modo di interagire e di pensare più vasto e in un certo senso più concreto e documentato, anche perché i materiali che vengono trasmessi e raccolti, anche in algoritmi di intelligenza artificiale, possono essere registrati ed archiviati da chi intenda stabilire una memoria collettiva di questa nuova oralità informatica. Questa nuova agorà o piazza informatica ha alcuni imprescindibili vantaggi per che ne fa parte quali: è sempre attiva e aperta; di giorno o di notte vi è sempre un certo numero di persone che fanno parte del cortile o della piazza educativa. Molti siti dedicati agli studenti costituiscono oramai un riferimento importante per il dibattito sul sistema scolastico. È raggiungibile da ogni parte del paese ed è permanentemente aggiornata sul presente, rinnovandosi ogni giorno.

L'interfaccia sociale ed economica dell'educazione virtuale dunque, è rappresentata dall'estesa informatizzazione che ormai sta avvenendo a tutti i livelli organizzativi nel mondo della produzione del lavoro dove si impiegherà sempre più personale proveniente dai processi di educazione virtuale.

3. SISTEMI ESPERTI E PROCESSI EDUCATIVI. DALL'ELABORAZIONE TRADIZIONALE DEI DATI ALLA RAPPRESENTAZIONE DELLA CONOSCENZA

Quanto è stato detto in precedenza sull'uso dell'educazione virtuale come strumento innovativo per la risoluzione dei conflitti sociali presenti nel campo educativo, può essere ulteriormente ampliato proponendo l'adozione di un particolare strumento di intelligenza artificiale in campo pedagogico: i sistemi esperti. Come ha scritto Achille Ardigò:

le più note realizzazioni dell'intelligenza artificiale si sono tradotte, finora, in sistemi esperti capaci di trattare e arricchire, mediante tecniche inferenziali e regole di produzione, conoscenze ed informazioni, esatte ed inesatte, attorno a specifici ambiti scientifici, professionali, educativi ed operativi (1986: 13).

I sistemi esperti hanno origine dall'elaborazione tradizionale dei dati e

sono il risultato del tentativo di automatizzare alcuni dei principali aspetti del processo informativo umano. Un elaboratore ha generalmente il compito di trasformare una sequenza di simboli in ingresso in una sequenza di simboli in uscita. L'elaboratore d'altro canto non ha alcuna cognizione di quello che sta facendo ma si limita ad imitare delle operazioni che noi poi interpretiamo nella realtà.

Il problema che si pone deriva dal fatto che le trasformazioni primitive sono valide soltanto se le sequenze fornite in input sono nel formato adatto e le sequenze di output sono interpretate correttamente. Entrambe queste attività sono di natura umana, quindi il problema è, essenzialmente, di rappresentazione. Si deve perciò definire un formalismo valido, in modo da presentare all'elaboratore delle sequenze di simboli che definiscano in maniera non ambigua ciò che intendiamo e parimenti determinare le trasformazioni in modo tale che, una volta eseguite, forniscano delle sequenze in uscita che per noi abbiano un senso.

La scelta della rappresentazione risulta quindi essere cruciale in quanto determina quali tipi di processo conoscitivo possano essere adattati o meno all'automazione. Il processo conoscitivo di un esperto attinge ad ampie fonti d'informazione, alcune delle quali possono essere incomplete e presentate in molte forme diverse. Il processo grazie al quale un esperto sceglie, sintetizza e trasforma i dati iniziali è poco noto. Da ciò la necessità di rappresentare le caratteristiche essenziali del modo in cui avviene l'approccio e la risoluzione di un problema da parte dell'esperto. Le tecniche tradizionali di rappresentazione sono risultate inadeguate a far fronte a questi problemi; da ciò il rischio, impostoci dai nostri limiti di rappresentazione, di raggiungere un punto morto.

L'uso di sistemi esperti può essere adeguato in determinate situazioni in cui lo studente richieda all'esperto elettronico una consulenza che non riesce ad ottenere nella scuola. La progettazione di tale tecnologia, compiuta da chi scrive col "Sistema esperto sulle nuove professioni" (Sienp) (Battisti, Meglio 2008), deve tener conto dell'importanza di fornire agli studenti un software di immediata praticità che li orienti, con poche scelte, verso l'esame di ambiti disciplinari piuttosto precisi. Nel Sienp sono inserite più di 90 schede concernenti profili di nuove professioni rivolte ai ragazzi dell'ultimo anno di scuola superiore, ciascuna delle quali è stata studiata per i seguenti aspetti:

- descrizione dei contenuti;
 - corso di studi necessario per accedere alla professione;
 - tirocini;
 - alternative occupazionali date a chi abbandona la professione scelta.
- Alle schede si arriva tramite scelte progressive, per categorie generali.
-

L'informazione contenuta nel sistema esperto diventa consultabile tramite una organizzazione di selezione progressiva all'interno di un albero delle scelte (Fig.1).

Fig. 1. L'albero delle scelte nel Sistema Esperto sulle nuove professioni

Natura	Ambiente	<i>Agronica Controllo ambientale Diatquinamento Telerilevamento</i>
	Vita	<i>Ingegneria genetica Bionica Biotecnologia Bioinformatica</i>
	Energia	<i>Nuove fonti Energie alternative Risparmio energetico</i>
Cultura	Informazione	<i>Teorie dell'informazione Gestione banche dati Affidabilità, sicurezza</i>
	Conoscenza	<i>Epistemologia Ingegneria della conoscenza Ermeneutica Semiotica</i>
	Persuasione	<i>Ideologia, politologia Advertising Comunicazioni di massa</i>
Persone	Produzione	<i>Amministrazione, organizzazione Meccatronica, automazione Stoccaggio e distribuzione</i>
	Formazione	<i>Formazione professionale Riconversione, rieducazione Terapia, riabilitazione</i>
	Investimento	<i>Amministrazione finanziaria Programmazione e sviluppo Oneri e gestione fiscale</i>
	Servizi	<i>Assistenza Rivrezione, turismo Sostituzione</i>
Oggetti	Opere	<i>Produzione d'arte Raccolta e classificazione Restauro, conservazione</i>
	Design	<i>Styling Simulazione, gioco Ambiente, landscaping</i>
	Struttura	<i>Costruzione, prefabbricazione Restauro, ripristino Riparo, rifugio</i>
	Habitat	<i>Pianificazione Realizzazione e controllo Previsione</i>

La costruzione di questo sistema è rivolta ad un utente che lo potrà consultare su internet scegliendo intuitivamente i percorsi sulla base dei propri interessi da quelli più generali a quelli più specifici. Si presuppone infatti che lo studente non conosca aprioristicamente in quale campo disciplinare collocarsi o quale lavoro scegliere.

Si avvicinerà alla scelta con un approccio sperimentale di prova ed errore, percorrendo i vari alberi del sistema fino ad arrivare a luoghi particolarmente interessanti per lui. Più che di una “scelta obbligata” si tratta di una “scelta di consiglio”, un *advisory system* che si rende interessante all'utente per la sua ricchezza di offerte e per le specificità delle descrizioni.

Con queste finalità il Siemp può rappresentare una eccellente pratica di educazione informatizzata e multimediale volta a superare il gap esistente tra struttura formativa classica e mondo del lavoro. Si può concludere con le parole di Giorgio Tampieri, a differenza di quanto avviene nell'istruzione programmata, il computer non è «un mezzo per dispensare automaticamente lezioni preconfezionate, ma diviene uno stimolo per cercare le soluzioni a problemi nuovi, o anche per inventare situazioni nuove» (Tampieri 1987: 102).

È sicuramente questo l'aspetto più interessante dell'inserimento dell'informatica nelle scuole e della sua conseguente utilità nella risoluzione dei conflitti sociali presenti nel mondo scolastico.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- ARDIGÒ, A. (1986). L'intelligenza artificiale come ambito di interesse sociologico. In Id. (a cura di), *Intelligenza artificiale, conoscenza, società* (pp. 13-32). Milano: FrancoAngeli.
- BATTISTI, F.M. (1985). Lavoro, automazione ed intelligenza nella società postindustriale. In XVII Triennale di Milano, *Il luogo del lavoro. dalla manualità al comando a distanza* (pp. 241-248). Milano: Electa.
- , MEGLIO, L. (2008). Il Sistema esperto sulle nuove professioni. In F. Petruccelli (a cura di), *Dalla scuola all'Università una scelta di vita*, (pp. 15-26). Milano: FrancoAngeli.
- ITALIANO, G.F., (2019). Le sfide interdisciplinari dell'intelligenza artificiale. *Analisi Giuridica dell'Economia*, I: 9-20.
- MCLUHAN, M. (1977). *La città come aula. Per capire il linguaggio dei media*. Roma: Armando, 1980.
- MEGLIO, L. (2007). *An expert system for guidance in new professions*.
-

- Padova: International conference IAEVG General Assembly.
- STAMPE, D., ROEHL, B., EAGAN, J. (1993). *Virtual reality creation*. Corte Madera: Waite Group Press.
- TAMPIERI, G. (1987). *Quali mutamenti nella personalità del bambino nell'era del computer? Intelligenza e creatività*. Brescia: La Scuola.
- TERNA, P. (2017). Una nuova epoca nelle nostre società: un mondo senza il lavoro come l'abbiamo sempre conosciuto. *Sistemi intelligenti, III*: 637-654.
-

Numero chiuso il 30 giugno 2020



ULTIMI NUMERI

2020/XXII(1) (gennaio-marzo)

- FRANCESCA BIANCHI, *Towards a New Model of Collaborative Housing in Italy*;
ALESSANDRA POLIDORI, *L'accélération du rythme de vie. Une étude sur les jeunes parisiens*;
ELENA GREMIGNI, *Produzione, riproduzione e canonizzazione. Le classificazioni sociali nel campo della "professione docente". Il caso degli insegnanti italiani*;
LUCA MASTROSIMONE, *Globalizing sociology. Lezioni dal caso Taiwan*;
GIOVANNI ANDREOZZI, *L'"innesto" hegeliano nella psichiatria fenomenologica*;
STEFAN MÜLLER-DOOHM, *La risonanza dei cittadini del mondo. In conversazione con Harro Zimmermann su Habermas global. Wirkungsgeschichte eines Werks (L. Corchia, S. Müller-Doohm, W. Outhwaite, Hg., Surhrkamp, 2019)*;
CARLOTTA VIGNALI, *Donato Antonio Telesca (2019). Carcere e rieducazione. Da istituto penale a istituto culturale*;
ROMINA GURASHI, *Vanni Codeluppi (2018). Il tramonto della realtà. Come i media stanno trasformando le nostre vite*.

2020/XXII(2) (aprile-giugno)

- ROBERTO CIPRIANI, *Presentazione*;
MARIELLA NOCENZI, ALESSANDRA SANNELLA, *Quale conflitto sociale nell'era dei robots e dell'intelligenza artificiale?*;
RICCARDO FINOCCHI, MARIELLA NOCENZI, ALESSANDRA SANNELLA, *Raccomandazioni per le future società*;
FRANCO FERRAROTTI, *La catarsi dopo la tragedia. Le condizioni del nuovo umanesimo*;
MARCO ESPOSITO, *La tecnologia oltre la persona? Paradigmi contrattuali e dominio organizzativo immateriale*;
ALEX GIORDANO, *Tecnica e creatività – Societing 4.0. Per un approccio mediterraneo alle tecnologie 4.0*;
PAOLO DE NARDIS, *Conflittualità urbana, AI e digitalizzazione*;
VITTORIO COTESTA, *Tecnica e società. Il caso della Fabbrica integrata Fiat a Melfi*;
ANTONIO LA SPINA, *Trasformazioni del lavoro e conflitti*;
LUCIO MEGLIO, *Evoluzione tecnologica e tecnologie educative in una società conflittuale*;
MARTINA DE SOLE, *Aspetti orizzontali dell'IA, Gli aspetti di genere*;
RENATO GRIMALDI, SANDRO BRIGNONE, LORENZO DENICOLAI, SILVIA PALMIERI, *Intelligenza artificiale, robot e rappresentazione della conoscenza*;
MICHELE GERACE, *Il conflitto ideale*;
ANGELO ROMEO, *Maria Cristina Marchetti (2020), Moda e politica. La rappresentazione simbolica del potere*;
DOMENICO MADDALONI, *Edmond Goblot (2019). La barriera e il livello. Studio sociologico sulla borghesia francese moderna. A cura di Francesco Pirone*;
LUCA CORCHIA, *Francesco Antonelli (2019). Tecnocrazia e democrazia. L'egemonia al tempo della società digitale*;
-