

INFORMAZIONI PERSONALI

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Dal 2009/2010 al 2012/13 Laurea in Filosofia e Scienze Umane, Università Ca' Foscari, Venezia
Laureato con 110/110 cum laude all'università Cà Foscari di Venezia, tesi in filosofia della mente "I Qualia e la loro naturalizzazione: il programma filosofico di Fred Dretske".

PRINCIPALI LEZIONI, CONFERENZE, FORMAZIONI

Marzo 2021 – Ciclo di lezioni e workshop di Autodifesa Digitale, IIS Boscardin, Vicenza

Ciclo di 4 incontri di 2 ore ciascuno con sette classi terze e un incontro frontale di due ore con le classi seconde. Nuclei tematici: uso consapevole degli strumenti digitali, uso critico delle piattaforme commerciali online, varie forme di delega tecnologica e cognitiva (emotiva, relazionale, comunicativa), cura della relazione con i dispositivi digitali, abuso e possibile sviluppo di dipendenza dai dispositivi (in particolare in relazione all'uso della Gamification negli ambienti digitali commerciali).

17 dicembre 2020 – Accademia delle belle arti di Brera

Due ore di lezione, intervento dal titolo "Ragione strumentale e tecnologie conviviali" presso il corso di Elementi di Storia della Comunicazione Sociale del prof. Maurizio Guerri.

Dicembre 2020 – Vincitore della selezione Residenze Insensate, fondazione Arthur Caravan, Milano

Organizzazione e partecipazione come relatore del ciclo di incontri dal titolo "L'indecidibilità di fa spazio" (<http://www.cosecosmiche.org/chthululabgruppo-ippolita-26-ottobre-8-novembre-2020/>)

Gennaio – Febbraio 2020 – Ciclo di lezioni e workshop di Autodifesa Digitale, IIS Boscardin, Vicenza

Incontri con alunni e alunne delle scuole superiori sulle criticità e le potenzialità dell'uso dei supporti digitali.

24 maggio 2019 Workshop – Gamificazione tra corpo analogico e corpo digitale, Wired Next Fest, Milano

<https://nextfest2019-milano.wired.it/speaker/ippolita/>

Aprile/maggio 2019 Organizzatore e relatore del ciclo di incontri V.I.T.R.I.O.L., percorso formativo per un hacking del sé, Macao, Milano

Il programma è dedicato a coloro che cercano un'esperienza di crescita non conforme e un set di strumenti interpretativi agili, per relazionarsi con le sfide della contemporaneità. Gli incontri del primo modulo primaverile sono stati dedicati alla relazione tra tecnologie digitali e soggetti Transgender e Non-binary; al fantascienza femminista, e al pensiero queer. I laboratori si alternano alle lezioni. Particolare attenzione nel mese di Maggio sarà data al metodo del consenso e alla comunicazione non violenta.

17 aprile 2019 Lectio magistralis – Ecologie digitali per ambienti cyborg, NABA, Milano

<https://www.ippolita.net/visiting-naba-2019-culture-digitali-lavinia-hanay-raja-gruppo-ippolita/>

31 marzo 2019 Conferenza – Un mondo di dati. Tra libertà e controllo, Biennale Democrazia, Torino

<http://biennaledemocrazia.it/eventi/categoria/dialoghi/2019-03-31/>

10 ottobre 2018 Conferenza – Cooperazione, mutualismo e carattere pubblico della ricerca, Università di Bergamo

<https://dlfc.unibg.it/it>

13 settembre 2018 Lectio Magistralis – Delega Cognitiva e Gamification, CeSPeC, Università di Cuneo, Cuneo

<http://www.cespec.it/?p=1761>

24 maggio 2018 Relazione e workshop – I processi di gamificazione tra corpo analogico e corpo digitale, Kidsbit festival, Perugia

<https://www.kidsb.it/gamification-nuovi-strumenti-delleducare>

Gennaio – Marzo 2018 Ciclo di lezioni e workshop di Autodifesa Digitale, Liceo De Fabris, Nove (VI)

Incontri con alunni e alunne delle scuole superiori sulle criticità e le potenzialità dell'uso dei supporti digitali. Per i nuclei tematici si veda sopra.

17 aprile 2017 Seminario - Accademia di Brera

Seminario su rete, algoritmi, free labour e identità digitale a partire da Tecnologie del Dominio pubblicato da Ippolita. Presso il corso di Filosofia Contemporanea del prof. Maurizio Guerri.

17 marzo 2017 Conferenza – VERTIGO, Annual series of international encounters of scientists and artists, engineers and intellectuals, Centre Pompidou, Parigi

2016/2017 Nuova Accademia delle Belle Arti, Milano

Lezioni di autodifesa neuro-digitale come visiting professor, corso in Archeologia dei Media della prof. Hanay Raja.

PRINCIPALI PUBBLICAZIONI

- A. Andriolo (Ippolita), Gamification. *Protocolli per l'industrializzazione della soggettività. La produzione dell'umano attraverso l'addestramento procedurale*, in A. De Cesaris (a cura di), *Vite digitali. Essere umani nella società del XXI Secolo*, FrancoAngeli, Milano 2020.

- Etica hacker e anarco-capitalismo (Milieu, 2019), <http://www.milieuedizioni.it/prodotto/etica-hacker-e-anarco-capitalismo/>

- Il lato oscuro di Google (Milieu, 2018), <http://www.milieuedizioni.it/prodotto/il-lato-oscuro-di-google/>

- Tecnologie del Dominio (Meltemi, 2017), <http://www.meltemieditore.it/catalogo/tecnologie-deldominio/>

- Anime elettriche (Jaca Book, 2016), <https://www.ippolita.net/es/libro/anime-elettriche>

- La rete è libera e democratica. FALSO! (Laterza, 2014),

PRINCIPALI ESPERIENZE LAVORATIVE

a.a 2020/21 Professore a contratto – Sociologia dei Processi Culturali, NABA, Milano – in lingua inglese

Dalle considerazioni sulla società industriale proposte, tra gli altri/e, da Ivan Illich e Michel Foucault, si propone di costruire un percorso a ritroso che porti ad una comprensione complessa dei fenomeni che descrivono la società della prestazione contemporanea. Punto di arrivo della riflessione sarà la decostruzione dell'economia dell'attenzione, il cui cardine risiede nella trasformazione dell'utente del mondo digitale commerciale in soggetto di prestazione e lavoratore/ materia prima.

a.a. 2020/21, a.a. 2019/20, a.a. 2018/19 Professore a contratto – Culture Digitali, NABA, sedi di Milano e Roma – in lingua inglese

Il nucleo del corso si focalizza sulla relazione che lega utenti e dispositivi digitali, al fine di comprendere quali siano le condizioni per la costruzione condivisa di un'ecologia digitale che riconosca la soggettività di entrambi i poli di tale relazione. Viene inoltre proposta una decostruzione delle interfacce web commerciali, facendo emergere in particolare gli elementi compositivi legati alla gamificazione dell'esperienza dell'utente. Al fine di comprendere al meglio il meticciamiento tra mondo organico e macchinico, si propone un'analisi del legame che mente e cervello instaurano con i dispositivi, ponendo l'attenzione sui vari meccanismi di delega che questi comportano sotto il profilo cognitivo.

2021 Progetto Erasmus+ - Consulenza per il progetto PENZA (pour une Professionnalisation des Enseignants utilisant le Numérique pour un Soutien à l'Autonomie et à la citoyenneté), applicant organisation Université D'Aix Marseille

L'obiettivo del progetto PENZA è creare sensibilizzazione per quanto riguarda le dinamiche legate all'uso delle piattaforme di social networking, indagandone i piani psicologico, sociologico, economico e ideologico. Gli obiettivi del progetto sono 1. favorire un uso consapevole 2. immaginare nuove forme di partecipazione ai social network per la cittadinanza digitale a vari livelli e 3. implementarli promuovendo una svolta verso piattaforme distribuite open source e free software che consentano agli utenti di partecipare non solo con contenuti come "Prosumer", ma anche negoziando collettivamente l'infrastruttura che fornisce il quadro per gli scambi online. Inoltre il progetto si propone di rendere trasparente tale infrastruttura e l'utilizzo dei dati al suo interno, anche in termini di accesso al codice sorgente. Il progetto si propone un approccio pedagogico dello scambio virtuale, noto anche come telecollaborazione (O'Dowd, 2018), che è un metodo attraverso il quale si mettono in contatto gruppi di studenti lontani per collaborare e sviluppare le proprie capacità in diversi ambiti nelle seguenti competenze chiave: multilinguismo; competenze digitali e basate sulla tecnologia; abilità interpersonali e capacità di adottare nuove competenze; cittadinanza attiva.

Dal 2018 Condirettore collana "Culture Radicali", casa editrice Meltemi, Milano
<http://www.meltemieditore.it/collana/culture-radicali/>

Dal 2014 Ricercatore per Gruppo di Ricerca Ippolita
www.ippolita.net ; [https://it.wikipedia.org/wiki/Ippolita_\(gruppo\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Ippolita_(gruppo))

Ippolita è un gruppo di ricerca interdisciplinare che conduce una riflessione ad ampio raggio sulle 'tecnologie del dominio' e i loro effetti sociali. Tra i saggi pubblicati: *Luci e ombre di Google* (Feltrinelli 2007, tradotto in francese, spagnolo e inglese); *Nell'acquario di Facebook* (Ledizioni 2013, tradotto in francese, spagnolo e inglese); *La Rete è libera e democratica. FALSO!* (Laterza 2014); *Anime elettriche* (Jaca Book, 2016), *Tecnologie del Dominio* (Meltemi, 2017), *Il lato oscuro di Google* (Milieu, 2018). Tiene formazioni teorico-pratiche di autodifesa digitale e validazione delle fonti online per accademici, giornalisti, gruppi di affinità, persone curiose.