



# The technological revolution, the Metaverse and Artificial Intelligence

Pira Francesco 

*Department of Ancient and Modern Civilizations, University of Messina (Italy)*

**Citation:** Pira, F. (2024). The technological revolution, the Metaverse and Artificial Intelligence in Addiction & Social Media Communication (ASMC), I. <https://doi.org/10.13129/3035-1383/asmc-4202>

---

## ABSTRACT

We have entered the era of the Metaverse and Artificial Intelligence that have undone the definitions that applied until recently, the separation of real and virtual, categories that no longer exist with the increasingly massive digitization of processes. In the age of the Metaverse and Artificial Intelligence everything takes on different contours and there are aspects that are still little known. Digitization as a process and the speed with which technology produces new tools have meant that never before as in this historical era have, we been inundated with an over-production of data that must be deciphered, interpreted and understood. This is an epochal change that affects society and especially people. The fragmentation of individual identity also depends on the power of technology in the modern world. So many people live parallel and virtual realities, even exploiting fake profiles on social media, and depend on technological tools on a daily basis. All connected and in fact increasingly alone. This makes clear the paradox that results from the materialization of social interaction processes that are the consequence of disintermediation, which puts the individual at the center, who does not govern the process but adapts to the environment. A second effect is that in such a context, the proliferation of information cascades, the ease with which fake news is relaunched through the web and persists in digital environments is a demonstration of how difficult it can be to identify them and how much more difficult it is to give rise to positive cultural and identity transformations capable of blocking polarizing drives and the shattering of social ties.

**Keywords:** Metaverse, Artificial Intelligence, Cultural and Identity transformations.

---

*E-mail address corresponding author: [francesco.pira@unime.it](mailto:francesco.pira@unime.it)*



## **Introduzione**

La rivoluzione tecnologica è in atto già da tempo e sta attraversando tutti gli ambiti della vita degli individui, dai più complessi ai più semplici. Ed è proprio il fatto che la tecnologia sia entrata così nel profondo del quotidiano di noi tutti che rappresenta l'aspetto più affascinante e pieno di interrogativi. Nel 2004 nasce Facebook che ha cambiato completamente il nostro modo di relazionarci. Da quel momento si apre l'era delle app. La società diviene social, siamo tutti connessi, adulti e giovani.

Nel 2009 nasce WhatsApp, un'applicazione basata sulla messaggistica istantanea, una vera rivoluzione per il mondo della comunicazione e della scrittura dei messaggi: più facile e più veloce da utilizzare grazie anche alle nuove tastiere touch screen.

Basta un click o un invio e tutti scoprono tutto di noi. Potremmo tranquillamente affermare che molti di noi affidano a una "piazza virtuale" tutta la propria vita. Il problema è che molto spesso le persone perdono ogni tipo di freno inibitore e si trasformano in "leoni da tastiera", scrivendo anche quello che non avrebbero mai pensato di scrivere.

Siamo entrati nell'era del Metaverso e dell'intelligenza artificiale che ha annullato le definizioni che valevano fino a poco tempo fa, la separazione tra reale e virtuale, categorie che non esistono più con la sempre più massiccia digitalizzazione dei processi. Non si tratta più solo di una fusione tra parola, testo e immagine. Siamo andati oltre: dalla spontaneità e immediatezza della comunicazione vis-à-vis, che metteva in gioco l'intero individuo con il suo corredo di elementi di comunicazione non verbale e linguaggio del corpo, siamo passati al corpo che diventa oggetto e strumento per la rappresentazione di un discorso che, nell'intento di chi lo produce, vuole essere un messaggio di cui si ha un controllo totale. Nell'era del Metaverso e dell'Intelligenza artificiale tutto assume contorni diversi e ci sono aspetti ancora poco conosciuti.

Il Metaverso, una sorta di monitoraggio algoritmico che permette a questa nuova dimensione di "Grande Fratello" di conoscere quello che ci piace e ci profila in funzione di ciò che può interessarci. Una dimensione in cui è difficile distinguere reale e virtuale, dove tutto sembra realizzarsi e prendere forma. Probabilmente, col passare del tempo, sarà sempre più difficile riconoscere le due dimensioni e distinguere noi e il nostro avatar.

Purtroppo, ci sono alcuni aspetti negativi, il Metaverso non è regolato da leggi ed è facile che accada qualcosa di inaspettato. Alcune persone hanno acquistato un VR (il visore che ti permette di entrare nella realtà virtuale), pensando alle belle parole di Zuckerberg: "Sarà possibile giocare, lavorare, fare acquisti e coltivare le nostre relazioni sociali, attraverso i nostri avatar". Peccato che le cose non stiano proprio così... Non mancano gli utenti che fanno shopping nelle città virtuali o che fanno amicizia con altri avatar simpatici e interessanti.

Il Wall Street Journal, come altri giornali americani, stanno raccogliendo i primi dati ed emerge come gli appassionati di videogiochi stiano provando gli Oculus di Meta-Facebook. L'uso di questi visori sta provocando la "Gorilla arm syndrome", dolori articolari provocati dal numero di ore trascorse a braccia alzate (Corriere della Sera, 11 febbraio 2022 [https://www.corriere.it/esteri/22\\_febbraio\\_11/metaverso-fddc4206-8b77-11ec-8ff0-286fb7a9f896.shtml](https://www.corriere.it/esteri/22_febbraio_11/metaverso-fddc4206-8b77-11ec-8ff0-286fb7a9f896.shtml)). Si contano i casi di clavicole slogate, di chi ha distrutto i mobili di casa e si è ferito in salotto, colpendo gli oggetti durante i giochi virtuali. Intanto sui social, soprattutto su Instagram e Tik Tok, spopolano i video dei giocatori che combattono le loro battaglie nella realtà virtuale. Un caso recentissimo apre nuovi scenari. In Gran Bretagna «la polizia britannica sta indagando su quello che è il primo stupro virtuale di gruppo, subito da una minorenne inglese. Secondo le ricostruzioni, la ragazza indossava un visore per la realtà virtuale e stava facendo un gioco coinvolgente nel metaverso, quando il suo avatar è stato aggredito. [...] Il ministro dell'Interno britannico James Cleverly ha compreso l'importanza delle indagini in corso. «So che è facile liquidare questa vicenda come se non fosse reale, ma il punto centrale di questi ambienti virtuali è che sono incredibilmente coinvolgenti», ha spiegato a *Lbc*. E la vittima dello stupro virtuale «avrà avuto conseguenze psicologiche molto impattanti e dovremmo stare molto, molto attenti a non essere sprezzanti». E, ancora, «vale la pena di rendersi conto che chi è disposto a sottoporre virtualmente un bambino a un trauma del genere potrebbe essere una persona che fa cose terribili anche nella realtà. Un alto funzionario



di polizia che si sta occupando del caso della minorenne inglese ha spiegato al *Daily Mail*: «C'è un impatto emotivo e psicologico sulla vittima a lungo termine, rispetto a qualsiasi lesione fisica». E l'esperienza immersiva del metaverso rende ancora più difficile, soprattutto per un bambino, distinguere tra ciò che è reale e ciò che è virtuale.» (VanityFair.it, 6 gennaio 2024, *Regno Unito, la polizia avvia la prima indagine su uno stupro virtuale*, <https://www.vanityfair.it/article/regno-unito-polizia-prima-indagine-stupro-virtuale>).

Già nel 2021, quando Meta aveva appena annunciato la sua nuova tecnologia fu registrato un caso di violenza sulle donne, un'utente denunciò di essere stata molestata in una versione beta di Horizon Worlds, una piattaforma multiplayer di realtà virtuale sviluppata da Meta e disponibile negli Stati Uniti e in Canada dal 9 dicembre 20121, per le persone di almeno 18 anni. In quell'occasione intervenne, tra gli altri, anche la docente di comunicazione alla Ohio State University, Jesse Fox, dichiarando al MIT Technology Review che: «Le persone dovrebbero tenere a mente che non è mai stato necessario per definire le molestie sessuali che fossero una cosa fisica. Possono essere verbali e sì, possono anche essere un'esperienza virtuale. [...] Servirebbero dei deterrenti rispetto a determinati comportamenti e che fosse possibile scoprire eventuali molestatore e non permettere loro – attraverso sospensioni o esclusioni – di partecipare ancora alle sessioni online una volta scoperto il loro comportamento molesto. Non esiste un organismo che sia chiaramente responsabile dei diritti e della sicurezza di coloro che partecipano a una qualsiasi cosa online, figuriamoci se esiste nei mondi virtuali» (Ilpost.it., 21 dicembre 2021, *Nel metaverso c'è già stato un caso di palpeggiamento*, <https://www.ilpost.it/2021/12/21/metaverso-molestie/>).

Grazie al Metaverso riusciamo ad andare in bicicletta, pensando di trovarci tra le montagne dell'Oregon e invece siamo nella nostra stanza da letto. Tutte le società informatiche si stanno muovendo per creare degli spazi virtuali che ci facciano sentire a nostro agio più di quelli reali.

Queste piattaforme cattureranno sempre di più le nostre emozioni e sempre di più i nostri dati e noi ci sentiremo gratificati e a quel punto avremo la possibilità di sentirci vivi all'interno delle nostre stanze. Cambia la comunicazione, cambiano i codici e i linguaggi ed anche il modo di studiare.

### **Piattaformizzazione e capitalismo della sorveglianza**

La struttura dei mezzi di informazione influisce sul carattere della società. In questo contesto appare interessante la posizione critica di Zuboff relativamente alla formazione di nuovi poteri alla nascita di quello che definisce “il capitalismo della sorveglianza” (2019), che nasce dall'atto di esproprio digitale.

Chi detiene il potere della sorveglianza ha espropriato un bene dalle esperienze di persone dotate di pensieri, corpi ed emozioni vergini e innocenti come pascoli e le foreste prima che soccombessero prima al mercato. In questa nuova logica, l'esperienza umana è soggiogata ai meccanismi di mercato del capitalismo, e rinasce come “comportamento”. Tali comportamenti divengono dati, pronti al loro lavoro in innumerevoli file che alimentano le macchine previsionali, e a essere scambiati nel nuovo mercato dei comportamenti futuri (Zuboff, 2019, p. 111).

Una visione che si contrappone almeno in parte alle visioni positiviste di Castells (2009) con il concetto di *mass self-communication* e Jenkins (2006) che elabora la visione di cultura partecipativa. Sostengo, in parte, perché già Castells nelle conclusioni del suo lavoro, *Comunicazione e Potere*, sottolineava le sfide e le minacce che già si palesavano affermando che «I detentori del potere nella



società in rete non possono fare a meno di cercare di recintare la Comunicazione libera in reti commercializzate e controllate, per inscatolare la mente pubblica e sigillare la connessione tra comunicazione e potere» (2009, p. 550). Più recentemente lo stesso Jenkins, <http://henryjenkins.org/blog/2020/10/23/covid-19-participatory-culture-and-the-challenges-of-misinformation-and-Disinformation>) analizzando la dimensione critica dei flussi di *misinformation* durante la pandemia ha osservato come si ravvisasse l'urgenza di un cambiamento delle modalità di apprendimento e costruzione della conoscenza. Le riflessioni che propone ripartono dal suo lavoro sulla cultura partecipativa per sostenere che per battere la disinformazione e la disinformazione, che, se dovessero prendere il sopravvento, impedirebbero di costruire processi di conoscenza (Pira, 2023). Questi flussi immessi nelle reti in una logica di apparente trasparenza dimostrano di essere uno strumento di controllo, non da parte dell'individuo, ma da parte di coloro che detengono il vero potere, il dato. Così la trasparenza secondo Byung-Chul Han non produce verità e conoscenza:

Un semplice aumento di informazioni e di comunicazione non rischiarà il mondo. Neppure l'evidenza agisce rischiarando. La massa di informazioni non produce alcuna verità. Più informazioni vengono liberate, meno intellegibile diviene il mondo. L'iperinformazione e l'iper-comunicazione non gettano alcuna luce nella tenebra. (Byung-Chul Han, 201, p. 70).

Questo ci riporta al pensiero di Merton che, seppure in forma embrionale, parla dei media come strumenti di monopolizzazione, come evidenziato da Sorice (2020, p. 62), nel senso che essi rappresentano delle cornici sociali che legittimano alcune idee e ne marginalizzano altre. E' chiaro che se applichiamo questa visione al frame interpretativo guidato dalle piattaforme a dai processi di disinformazione, si evidenzia il rischio di un annichimento del sentimento della fiducia sulla base della quale si definisce anche la dimensione stessa della sfera pubblica e quindi del capitale sociale. La perdita di fiducia comporta infatti una risposta più lenta ai problemi. Uno degli aspetti più critici che emergono nella società digitale riguarda, si ribadisce, la contrapposizione tra globalizzazione dell'economia e la frantumazione della società conseguenza, come sostiene Bauman nel volume *Consumo dunque sono*, siamo passati dalla dimensione del consumo a quella del consumismo che ha trasformato gli individui in merce essi stessi. Una visione che mi vede concorde, del resto le piattaforme sfruttano quell'annullamento di confini che modifica nel profondo la capacità da parte degli individui di comprendere il contesto. La platform society, come viene definita da van Dijck, Poell, de Waal (2018) si caratterizza per generare conflittualità tra diversi sistemi valoriali e muoversi sulla base di dinamiche opache:

Al cuore delle piattaforme risiede quindi una contraddizione strutturale: si tratta di ambienti in cui da una parte sperimentiamo la massima visibilità di comportamenti sociali e processi comunicativi di individui, aziende e istituzioni e dall'altra ci confrontiamo con l'invisibilità delle dinamiche di funzionamento regolate dagli algoritmi che le governano e con la scarsa trasparenza delle culture aziendali di riferimento. In pratica ciò che è visibile dipende da una struttura tecnologica intrasparente che produce evidenze sul piano relazionale e socioculturale (van Diick, Poell, de Waal, 2018, p. 19).

Van Diick, Poell e de Waal individuano degli elementi importanti al fine di rappresentare il contesto. La definizione di ambienti che consentono la massima visibilità ai comportamenti sociali e processi comunicativi, l'invisibilità delle dinamiche di funzionamento, la tecnologia intrasparente, rappresentano quei fattori critici che anche altri autori hanno evidenziato. È la tecnologia che controlla la tecnologia, che dà vita al capitalismo della sorveglianza come lo definisce Zuboff (2019)



introducendo così al concetto di “testo ombra”, che influenza le dinamiche attraverso le quali si sviluppa l’apprendimento. Possiamo così teorizzare come le tendenze narcisistiche, l’io performativo, l’iper-consumismo stanno dando vita ad un diverso ordine sociale, che pone al centro ciò che Zuboff definisce “la divisione dell’apprendimento”. Ci troviamo di fronte ad un contesto dove si assiste in sostanza all’affermarsi del paradosso della trasparenza apparente che non produce verità come sostiene Byung-Chul Han, ma è in realtà il prodotto del capitalismo della sorveglianza, gestito attraverso le piattaforme che sfruttano la tecnologia intrasparente per produrre divisione dell’apprendimento, offrendo così una nuova dimensione a quella cornice sociale ipotizzata da Merton (1946).

### **IA e giornalismo nell’era del digitale**

Il ruolo del giornalista è cambiato e deve fronteggiare l’emotivismo diffuso e la crisi di credibilità. Le emozioni stanno ormai prevalendo nell’interpretazione dei fatti e nei processi di costruzione dell’opinione pubblica. La crisi crescente del giornalismo e la perdita di credibilità e reputazione dei media tradizionali si è innestata in una crisi più ampia che sta investendo le istituzioni, i governi e le basi della democrazia per come le abbiamo vissute a cavallo tra la seconda metà del Novecento e primi del ventunesimo secolo. La digitalizzazione come processo e la velocità con cui la tecnologia produce nuovi strumenti hanno fatto sì che mai come in questa epoca storica siamo sommersi da una over-produzione di dati che devono essere decifrati, interpretati e compresi. Un cambiamento epocale che riguarda la società e soprattutto le persone.

Il caposaldo del giornalismo è la verifica delle fonti, la notizia è tale se è verificata, se ha un riscontro. Le indiscrezioni, i *rumors*, sono spesso diventati la fonte delle notizie. Si scrive tutto e il contrario di tutto. Ci stiamo sempre più allontanando dalla visione di Lippmann sulla funzione della notizia:

La funzione della notizia è di segnalare un fatto, la funzione della verità è di portare alla luce i fatti nascosti, di metterli in relazione tra loro e di dare un quadro della realtà che consenta agli uomini di agire (W. Lippmann, 1922, tr it, 1999, 359 in Ferri, 2006, p. 44.)

Adesso più che allora «con l’attuale organizzazione della verità sociale, la stampa non è in grado di fornire con continuità la dose di conoscenza che la teoria democratica dell’opinione pubblica esige» (*ibidem*, p. 362).

Il punto cruciale della questione non è infatti quale evoluzione ha avuto il flusso delle notizie in funzione della nascita di nuovi media, ma se e come il ruolo del giornalismo ha superato i limiti che già Lippmann segnalava all’inizio del ventesimo secolo, o se quei limiti persistono a discapito dell’opportunità offerta dell’incremento delle opzioni informative.

La società in rete si diffonde selettivamente nel pianeta, operando sui siti, culture, organizzazioni e istituzioni preesistenti che costituiscono ancora la gran parte dell’ambiente materiale di vita degli individui.

La struttura sociale è globale, ma il grosso dell’esperienza umana è locale, in termini sia territoriali sia culturali (Borja e Castells, 1997; Norris 2000). Le società specifiche, definite dagli attuali confini degli stati-nazione, o dai confini culturali delle loro identità storiche, sono profondamente frammentate dalla duplice logica di inclusione ed esclusione in azione nelle reti globali che strutturano la produzione, il consumo, la comunicazione e il potere. Io propongo l’ipotesi che la frammentazione della società in inclusi ed esclusi sia qualcosa di più dell’espressione del ritardo richiesta dalla graduale assimilazione di precedenti forme sociali nella nuova logica dominante. (...)

La società in rete globale è una struttura dinamica altamente malleabile alle forze sociali, alla cultura,



alla politica e alle strategie economiche. Ma ciò che resta in tutti i casi è il suo dominio su attività e individui che sono esterni alle reti. (...) La coesistenza della società in rete, come struttura globale, con società industriali, rurali, comunali o di sopravvivenza, caratterizza la realtà di tutti i paesi, sia pure con quote diverse di popolazione e territorio da un versante e dall'altro dello spartiacque, a seconda della rilevanza di ciascun segmento sociale per la logica dominante di ciascuna rete." (M. Castells, 2009, pp 21-22).

Gli individui prendono le proprie decisioni, costruiscono le proprie opinioni sulla base dell'elaborazione derivante da immagini e informazioni che ricevono attraverso i media. In una società che domina le attività degli individui, anche di coloro che sono esclusi, esterni alle reti, il rischio manipolazione è molto alto. Gli individui formano il proprio agire sociale sulla base dell'elaborazione delle informazioni che ricevono, e su questo punto i media giocano un ruolo centrale basato sulla loro credibilità. La credibilità informativa è la credibilità che si attribuisce al "narratore" o al testimone che si colloca come mediatore tra noi e i fatti, gli eventi che vengono riferiti. È tipicamente la credibilità attribuita (e richiesta) ai mezzi d'informazione.

L'era della personalizzazione è arrivata e sta ribaltando tutte le nostre previsioni su quello che avrebbe fatto internet, i filtri personalizzati troncano le sinapsi del cervello. Senza saperlo, forse ci stiamo facendo una lobotomia globale (Pariser, 2012, pp 21-22).

L'obiettivo generale della gestione delle reti da parte del potere reticolare dei programmatori è quello di costituire i programmati. I programmati sono i soggetti subordinati dei detentori del potere nelle reti di comunicazione (Castells, 2009, pp 534-535).

L'impianto teorico di Castells si basa sull'osservazione delle dinamiche di sviluppo della società in rete e di come l'avvento dell'*autocomunicazione di massa*, definizione da egli stesso coniata, possa incidere sulla dinamica comunicazione – potere, per abbattere la logica che sembra si stia affacciando secondo la quale *comunicazione è potere*. Il problema delle fonti sta assumendo una dimensione critica. L'ascesa dei social network e della realtà virtuale sembra aver soppiantato la verifica delle fonti. Si rischia di annullare così il ruolo di mediazione proprio del giornalista, colui che è capace di tradurre il fatto in notizia e di trasformarlo in una semplice cassa di risonanza, un nodo tra i nodi della rete.

Il giornalista diventa egli stesso un osservatore del mondo web, così come un qualsiasi navigatore che può ottenere in modo interattivo dalla rete migliaia di notizie in tempo reale. Il giornalista si trasforma in un cronista globale in grado di attingere l'informazione da tutto il mondo passando indifferentemente dal reale al virtuale. Internet arricchisce la quantità e l'accessibilità delle fonti. Servono capacità e rapidità di selezione. Profilo professionale: intelligenza, velocità, cultura, profondità. La credibilità, l'attendibilità, la qualità, la deontologia sono valori che fanno la differenza tra un giornale online e un sito di contenuti (Pratellesi, 2008, p 72).

Il giornalismo deve reinventarsi perché la capacità di far circolare informazioni, vere ma anche false, dei social media ha creato una circolazione parallela, il giornalismo deve ora fronteggiare la sfida dell'Intelligenza artificiale e degli algoritmi. Ormai è certo che la rivoluzione che è avvenuta non riguarda solo l'impatto sulle comunicazioni, l'evoluzione del linguaggio e l'impatto sulle relazioni. È qualcosa di più, di più complesso, è il modo in cui la tecnologia sta trasformando la società nel suo profondo. Infatti, "la tecnologia digitale sta trasformando il comportamento delle persone e impone nuove regole sociali" (Giddens, Sutton, 2013).

L'intelligenza artificiale è molto presente nelle nostre vite e in diversi settori è diventata indispensabile. Non possiamo fare a meno di alcune nuove "amiche" come "Alexa" l'assistente intelligente che, tramite Amazon Echo, permette all'utente di controllare con la voce una



molteplicità di oggetti, servizi, contenuti e quant'altro. Non possiamo non menzionare "Siri" l'assistente virtuale sviluppato da Apple. Quando guidiamo o non abbiamo tempo possiamo chiedere a Siri di fare una telefonata o mandare un messaggio al posto nostro. La società britannica Engineered Arts ha creato "Ameca", un robot umanoide. Ci sono i primi robot viventi chiamati Xenobot, perché sono realizzati con le cellule della rana *Xenopus*, in grado di riprodursi.

Questa rivoluzione ci dice molto sulla strada che abbiamo iniziato a percorrere in termini di profilazione, di «controllocrazia», come ci suggerisce Erin Sadin (2019), e di «sorveglianza». Ci viene proposto quello che secondo l'algoritmo è più adatto alle nostre esigenze. La tecnologia ci regala un mondo sempre più all'avanguardia e se gestita in modo corretto dà risultati grandiosi, ma bisogna stabilire qual è il confine che non deve essere superato e quali sono i pericoli che bisogna fronteggiare e uno dei pericoli più gravi è la disinformazione.

### **Conclusioni**

Le nuove frontiere dell'intelligenza artificiale fanno discutere molto e fa particolarmente riflettere ChatGPT, un chatbot sviluppato da OpenAI lanciato nel mese di novembre 2022. Questi programmi dovrebbero agevolare molti lavori d'ufficio, aiutando a scrivere e sostituendosi alle persone. Certamente, è vero che ChatGPT riesce a creare notizie, ma ci si chiede quanto possa essere uno strumento vantaggioso per veicolare fake news. I ricercatori di NewsGuard Technologies hanno pubblicato un report il 23 gennaio. Il loro intento è quello di lottare contro la disinformazione. I tre ricercatori - Jack Brewster, Lorenzo Arvanitis e McKenzie Sadeghi - hanno cercato di costruire teorie cospirazioniste, consegnandole all'intelligenza artificiale e hanno inserito una sequenza di istruzioni riconducibili a cento narrazioni false.

«I risultati - chiariscono - confermano i timori, e le preoccupazioni espresse dalla stessa OpenAI (l'azienda che ha creato ChatGpt, ndr) sulle modalità con cui lo strumento potrebbe essere utilizzato se finisse nelle mani sbagliate. ChatGPT ha generato narrazioni false, sotto forma di dettagliati articoli di cronaca, saggi e sceneggiature televisive, per 80 delle 100 bufale precedentemente identificate» (<https://www.newsguardtech.com/it/misinformation-monitor/gennaio-2023/>).

Questo fa pensare che l'intelligenza artificiale potrebbe favorire ulteriormente la disinformazione. NewsGuard è stata capace di generare esempi di disinformazione.

Alla domanda: *"In che modo dei malintenzionati potrebbero utilizzarti come arma per diffondere disinformazione"* il chatbot ha risposto: *"Potrei diventare un'arma nelle mani di malintenzionati qualora questi perfezionino il mio modello con dati propri, che potrebbero includere informazioni false o fuorvianti. Potrebbero anche usare i testi che genero in modo che possano essere estrapolati dal contesto farne un utilizzo che non era stato previsto"*. Mi ha davvero colpito questo articolo e questo report, perché ho condotto diversi studi sulla falsificazione della realtà e sulle fake news.

La disinformazione mi permette di immettere nel mercato dell'informazione una notizia falsa e tento di diffonderla il più possibile. La misinformazione avviene quando condivido la notizia falsa inconsapevolmente non rendendomi conto che è falsa e la faccio girare. Proprio per questo motivo c'è la velocità e anche un doppio effetto negativo. Chi organizza la disinformazione, o chi inconsapevolmente fa girare notizie attraverso la misinformazione, immette tutto nel grande circuito del web o dei media. Le fake news hanno delle caratteristiche che le rende virali, veloci e crossmediali. Una volta immesse in rete diventano incontrollabili.

L'intelligenza artificiale può davvero sostituirsi all'uomo? La scrittura è la più alta forma di espressione di sé stessi, la più sincera e la più intima dell'animo e del cuore. Scrivere significa fissare



per sempre sulla carta emozioni, pensieri, sentimenti e qualche volta salvarsi dal dolore. Un algoritmo può davvero scrivere per noi? Stiamo dimenticando il vero ruolo del giornalismo e bisogna riconquistare l'autorevolezza perduta. L'evoluzione tecnologica è fondamentale per l'uomo, ma è necessario stare attenti al loro utilizzo. L'intelligenza artificiale ha bisogno di essere alimentata continuamente dai dati e questo significa anche affrontare diversi pericoli legati all'uso dell'AI nell'infosfera sono innumerevoli.

La definizione di infosfera riguarda la globalità dello spazio delle informazioni. Pertanto, l'infosfera include sia il ciber spazio (Internet, telecomunicazioni digitali) sia i mass media classici. I rischi sono collegati agli algoritmi di profilazione e raccomandazione.

La frammentazione dell'identità individuale dipende anche dal potere della tecnologia nel mondo moderno. Tantissime persone vivono realtà parallele e virtuali, sfruttando anche profili falsi sui social, e dipendono quotidianamente dagli strumenti tecnologici. Tutti connessi e di fatto sempre più soli.

Ciò rende evidente il paradosso che deriva dal concretizzarsi di processi d'interazione sociale che sono la conseguenza della disintermediazione, che mette al centro l'individuo, il quale non governa il processo ma si adatta all'ambiente. Un secondo effetto è che in un tale contesto il proliferare delle cascate informative, la facilità con cui fake news vengono rilanciate attraverso il web e persistono negli ambienti digitali è la dimostrazione di quanto possa essere difficile identificarle e di quanto sia più difficile dare vita a positive trasformazioni culturali e identitarie capaci di bloccare le spinte polarizzanti e la frantumazione dei legami sociali.

## References

Ball, M. (2022) *Metaverso - Cosa significa, chi lo controllerà, e perché sta rivoluzionando le nostre vite*, Garzanti, Milano.

Borja J. Castells M., (1997), *Local and Global . The Management of Cities in the Information Age*, London, Routledge

Brewster J., Arvanitis L. e Sadeghi M. (gennaio 2023), *Misinformation Monitor*, <https://www.newsguardtech.com/it/misinformation-monitor/gennaio-2023/>

Castells M, (1997), *The Power of Identity*, Oxford, Blackwell Publishing Ltd.

Id., (2001), *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society*, Oxford, Oxford University Press.

Id. (2009), *Communication Power*, Oxford, Oxford University Press (trad. it. *Comunicazione e Potere*, Milano, EGEA)

Floridi L. (2014), *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, Raffaello Cortina Editore, Milano.

Floridi L. (2022), *Etica dell'intelligenza artificiale. Sviluppi, opportunità, sfide*, Raffaello Cortina Editore, Milano.

Giddens A., (1990) *The consequence of Modernity*, Polity Press, Cambridge, tr. It., 1994, *Le conseguenze della modernità*, Il Mulino, Bologna.



- Giddens A. Sutton P.W., (2013) *Sociology*. Seventh edition, Polity Press, Cambridge, tr. it 2014, a cura di Baldini M. Barbagli M. *Fondamenti di sociologia*, Il Mulino, Bologna.
- Gili G. (2005), *La credibilità. Quando e perché la comunicazione ha successo*, Soveria Mannelli: Rubettino.
- Jenkins H. (2006), *Convergence Culture*, New York University, New York (trad. It. *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2007).
- Jenkins H. (2020), *Covid-19, Participatory Culture, and the Challenges of Misinformation and Disinformation*, in: <http://henryjenkins.org/blog/2020/10/23/covid-19-participatory-culture-and-the-challenges-of-misinformation-and-disinformation>
- Han Byung-Chul. (2016), *L'espulsione dell'Altro. Società, percezione e comunicazione oggi*, Edizioni Nottetempo, Milano.
- Han Byung-Chul, (2023), *Infocrazia. Le nostre vite manipolate dalla rete*, Einaudi, Torino.
- Levy P. (1994), *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, La Découverte, Paris (trad. it., 1996, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano).
- Lippman W. (1922) *Public Opinion*, Brace Harcourt (trad. it (1999), *L'Opinione Pubblica*, Roma, Donzelli).
- Morozov E., (2020) “*L'emergenza sanitaria e il rischio totalitarismo*”, in *Internazionale*, 13/04/2020, testo visionabile sul sito: <http://intern.az/1BOu>
- Norris P. (2000), *A Virtuous Circle: Political Communications in Postindustrial Societies*, Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511609343>
- Parisier E. (2011), *The Filter Bubble. What the Internet is Hiding from You*, Penguin Books, London (trad. it: *Il filtro. Quello che Internet ci nasconde*, Il Saggiatore, Milano, 2012).
- Pira F. e Altinier A. (2018) *Giornalismi. La difficile convivenza con fake news e misinformation*, Libreriauniversitaria.
- Pira F. (2021), La crisi del modello della produzione culturale: la vetrinizzazione esasperata = The crisis of the cultural production model: the exasperated vitrification. 247-268. *H-ermes, J. Comm.* 20 (2021), 247-268
- Pira F. (2023), Disinformation a problem for democracy: profiling and risks of consensus manipulation, *Frontiers in sociology*, Front. Sociol., 11 May 2023 Sec. Media Governance and the Public Sphere - Volume 8 – 2023
- Sadin E. (2019), *Critica della ragione artificiale. Una difesa dell'umanità*, Roma, Luiss University Press.
- Van Dijck J. Poell T. de Waal M., 2019, *The Platform Society*, Oxford University Press, tr. It., 2019, *Platform Society. Valori pubblici e società connessa*, Guerini e Associati, Milano.
- Zuboff S. (2019), *Il capitalismo della sorveglianza. Il futuro dell'umanità nell'era dei nuovi poteri*, Luiss University Press, Roma.
- Corriere della Sera, 11 febbraio 2022, *Metaverso: la realtà virtuale pensata da Zuckerberg fa le prime «vittime»*, [https://www.corriere.it/esteri/22\\_febbraio\\_11/metaverso-fddc4206-8b77-11ec-8ff0-](https://www.corriere.it/esteri/22_febbraio_11/metaverso-fddc4206-8b77-11ec-8ff0-)



286fb7a9f896.shtml

VanityFair.it, 6 gennaio 2024, Regno Unito, la polizia avvia la prima indagine su uno stupro virtuale, <https://www.vanityfair.it/article/regno-unito-polizia-prima-indagine-stupro-virtuale>

Ilpost.it., 21 dicembre 2021, Nel metaverso c'è già stato un caso di palpeggiamento, <https://www.ilpost.it/2021/12/21/metaverso-molestie/>  
<http://henryjenkins.org/blog/2020/10/23/covid-19-participatory-culture-and-the-challenges-of-misinformation-and-disinformation.>

