

UNIVERSITÀ DI MESSINA
DIPARTIMENTO DI CIVILTÀ ANTICHE E MODERNE



PELORO

rivista del dottorato in scienze umanistiche

X, 2 - 2025

ISSN 2499-8923

UNIVERSITÀ DI MESSINA
DIPARTIMENTO DI CIVILTÀ ANTICHE E MODERNE



PELORO

rivista del dottorato in scienze umanistiche
X, 2 - 2025

IL CONFLITTO

Prospettive storico-antropologiche,
filosofico-sociali,
filologico-letterarie
e archeologiche

Atti della *Student Conference*
del Dottorato di ricerca in Scienze Umanistiche
Messina, 7-8 maggio 2024

ISSN 2499-8923

DIRETTORE RESPONSABILE

Caterina Malta (Messina)

COMITATO SCIENTIFICO

Annamaria Anselmo (Messina), Andrea Bellantone (Toulouse), Elena Caliri (Messina), Lorenzo Campagna (Messina), François de Catalay (Brussel), László Csorba (Budapest), Vincenzo Fera (Messina), Giorgio Forni (Messina), Mauro Geraci (Messina), Giuseppe Giordano (Messina), Teresa Martínez Manzano (Salamanca), Florian Mehlretter (München), Petros Petsimeris (Sorbonne), Johnatan Prag (Oxford), Giuseppe Ucciardello (Messina)

COMITATO DI REDAZIONE

Pierandrea Amato (Messina), Annamaria Anselmo (Messina), Rosalba Arcuri (Messina), Giovanni Barberi Squarotti (Torino), Paolo Guido Bettineschi (Messina), Salvatore Bottari (Messina), Elena Caliri (Messina), Lorenzo Campagna (Messina), Giovanni Cascio (Messina), Emanuele Castelli (Messina), Daniele Eligio Castrizio (Messina), Luciano Catalioto (Messina), Marie-Ange Causarano (Messina), Marco Centorrino (Messina), Giovanna Costanzo (Messina), Valentina Cuccio (Messina), Giovanna D'Amico (Messina), Paola de Capua (Messina), Pasquale De Meo (Messina), Patrizia De Salvo (Messina), Anita Di Stefano (Messina), Carlo Donà (Messina), Rosa Faraone (Messina), Giorgio Forni (Messina), Rita Fulco (Messina), Pierino Gallo (Messina), Fabio Gembillo (Messina), Mauro Geraci (Messina), Maria Laura Giacobello (Messina), Daniela Gionta (Messina), Giuseppe Giordano (Messina), Sandro Gorgone (Messina), Giuliana Gregorio (Messina), Caterina Ingoglia (Messina), Lorenzo Lozzi Gallo (Messina), Caterina Malta (Messina), Paola Megna (Messina), Claudio Meliàdò (Messina), Raphael Merida (Messina), Giovanni Messina (Messina), Marcello Mollica (Messina), Fabrizio Mollo (Messina), Mariangela Monaca (Messina), Marina Montesano (Messina), Marco Onorato (Messina), Francesca Pentassuglio (Messina), Jessica Piccinini (Macerata), Novella Primo (Messina), Mariangela Puglisi (Messina), Antonio Rollo (Napoli), Annunziata Rositani (Messina), Fabio Rossi (Messina), Fabio Ruggiano (Messina), Elena Santagati (Messina), Patrizia Sardina (Palermo), Massimo Scotti (Messina), Salvatore Speciale (Messina), Alessandra Tramontana (Messina), Giuseppe Ucciardello (Messina), Anna Maria Urso (Messina), Susanna Villari (Messina)

COMITATO TECNICO

Nunzio Femminò (Messina-SBA), Dario Orselli (Messina-SBA)

GESTIONE EDITORIALE

Daniela Gionta (Messina), Pasquale De Meo (Messina)

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE

GA Design | Giusy Algeri (Messina) – La Celere di Domenica Maimone (Messina)

Contatto principale: cmalta@unime.it

Sito web: <http://cab.unime.it/journals/index.php/peloro>



SOMMARIO

I

<i>Nota editoriale</i>	3
Intervento di apertura	
CATERINA RESTA, <i>La guerra, la vita la morte</i>	17
Relazioni	
CARLA TULINI, <i>Un 'esercito di terracotta' per le dee: figure di guerrieri dai santuari di Campetti nord e Portonaccio a Veio (RM)</i>	33
SERENA NOCITA, <i>I conflitti della seconda metà del V secolo a.C. e la fondazione di Tyndaris. Nuovi dati dalla ceramica a vernice nera</i>	49
STEFANO PIAZZESE, <i>La formalizzazione del conflitto nel pensiero eschileo</i>	71
ELEONORA CANTATORE, <i>Archeologia del conflitto: dinamiche di incontro e/o scontro tra Greci e non Greci nel territorio di Eloro</i>	85
STEFANIA GOLINO, <i>Manipolazioni di miti e risoluzioni di conflitti: i casi di Sparta e Taranto</i>	101
RAFFAELE RIZZO, <i>Un paesaggio in conflitto. Analisi spaziali per lo studio delle dinamiche di colonizzazione nella Puglia preromana</i>	115
ANTONIO ZANFARDINO, <i>Ovidio, Medea e gli altri barbari: incontri e scontri culturali nel libro III dei Tristia</i>	133
VITTORIA DOZZA, <i>Attribuzioni in conflitto e isopsefia conciliatoria: sui lemmi autoriali degli epigrammi di Leonida di Alessandria</i>	151
GIUSEPPE TROVATO, <i>Come si deve scrivere un commento: precettistica e polemica in un passo di Galeno</i>	165

SOMMARIO

NICOLÒ ANEGG, <i>Comes, corrector e aristocrazia regionale. Il conflitto nella provincia di Cassiodoro</i>	177
LAVINIA FRISONE, <i>Stilicone e la corte di Ravenna: un conflitto culturale?</i>	191
FABIANA ROSACI, <i>Trame politiche o conflitti 'etnici'? Il caso degli Isauri nel V secolo d.C. attraverso una proposta di rilettura della Vita Cononis</i>	205
ANDREA LOSTUMBO, <i>1062-1100: un conflitto tra due papi? Riflessioni metodologiche sulla storia ecclesiastica del secolo XI</i>	217
GIACOMO EVANGELISTI, <i>Christina di Markyate: l'agiografia come standardo</i>	231
MICHAEL BERTINI, <i>L'altro fra noi: incontro e scontro, opposizione e integrazione nelle opere di Giraldo Cambrense</i>	245
GIOVANNI DI BELLA, <i>Realtà latina e mongola in conflitto. L'esperienza odepórica di Guglielmo di Rubruck (1253-1255)</i>	257
GIORGIA PULEIO, <i>Noi e gli altri: guerra, pace, alterità nel Directorium ad passagium faciendum</i>	273
CLAUDIA ERCOLI, <i>«Horrendum scelus, piaculare flagitium in partibus Calabriae». Il caso di Federico, vescovo di Bisignano (XIV secolo)</i>	287
MARIA ROSA G. DE LUCA, <i>Manuel Caleca: il conflitto politico e religioso nelle epistole a Manuele II Paleologo, Demetrio Cidone e Massimo Crisoberga</i>	301
GIUSEPPE ZECCATO, <i>Antinomie dialettiche nel De magnanimitate di Giovanni Pontano</i>	317
ELISA TURRISI, <i>Trarre vantaggio dal conflitto: gli effetti della guerra civile catalana sull'economia siciliana (1462-1472). Appunti per una ricerca</i>	331
ELISA PUPPI, <i>Pietro Zen, patrizio veneziano e turco rinnegato: incontri, scontri e scambi tra Venezia e la Porta</i>	353
ROSARIO CARBONE, <i>«So scudo e lancia adoperare anch'io»: Marfisa donna e cavaliere</i>	363

II

ANTONINO CAMPAGNA, <i>Reciprocità conflittuale. Rileggere i rapporti mediterranei tra asimmetrie e co-dipendenze nella prima età moderna</i>	389
EDOARDO FLAVIO TESOLIN, <i>Tra Serdar Morlacchi e Soprintendenti veneziani. La leadership delle compagnie morlacche durante la Guerra di Candia (1645-1669)</i>	403
LUCA DOMIZIO, <i>Storia militare e microstoria: Torino e Genova nel 1672</i>	423
FRANCESCO BIASI, «Soldat par devoir, nul [...] par métier». <i>Teorie sul conflitto e pratiche di modelli militari nell'Illuminismo euroatlantico</i>	437
BEATRICE MONTI, «Io sono la lotta». <i>Conflitto e ragione nella Scienza della Logica di Hegel</i>	453
UGO MURACA, <i>I Cahiers de doléances nobiliari del 1789: un conflitto elettorale?</i>	467
GIACOMO CARMAGNINI, <i>Tra resistenza e ribellione. I confini normativi del conflitto pubblico nel decennio rivoluzionario</i>	481
FILIPPO VILLARI, <i>Filippo Mazzei e la sua visione della Rivoluzione francese</i>	495
LUCA DI NARDO, <i>Il conflitto come inclinazione intellettuale di Alessandro Manzoni: dalle lettere all'opera letteraria</i>	507
GIORGIO TOSO, <i>Le ripercussioni militari e sociali della guerra d'Indipendenza greca sulla Tunisia (1821-1830)</i>	517
OTTAVIO LOVECE, <i>La struttura del conflitto nello gnoseologismo di John Stuart Mill</i>	531
MARGHERITA PINZANI, 'Perfettibilità' e 'incivilimento' nella «Biblioteca Italiana» e negli «Annali Universali di Statistica». <i>La figura femminile nell'immaginario coevo</i>	547

SOMMARIO

GIUSEPPE FOTI, <i>Il diritto di proprietà nell'era contemporanea: tra la facoltà di disposizione e la facoltà di godimento</i>	559
VINCENZO FERRO, <i>Le radici del 'Politico': Carl Schmitt lettore di Clausewitz</i>	571
ORIANA BELLISSIMO, <i>Nell'Affrica italiana di Ferdinando Martini: «impressioni e ricordi» del conflitto e dell'incontro con l'alterità nella colonizzazione italiana dell'Eritrea</i>	585
ROSITA CASTELLUZZO, <i>Immagini della guerra e della pace nel Pascoli 'libico'. La notte di Natale</i>	597
LINDA CHIAVAROLI, <i>La rappresentazione del lavoro femminile in tempo di guerra: Cordelia e altre voci della saggistica italiana</i>	623
CHIARA VITA, <i>La fantasmagoria della guerra. Walter Benjamin e la Grande Guerra</i>	637
FRANCESCO MANCUSO, <i>Lo studio come categoria del conflitto. Walter Benjamin lettore di Kafka</i>	651
MARCO SPADA, <i>L'emigrazione dei minatori siciliani nella Francia del secondo dopoguerra: tra conquiste sindacali e disagio</i>	661
LORENZO CITTADINI, <i>«Era Spagna anche la zolfara»: lo specchio del viaggio-guerra nell'Antimonio di Leonardo Sciascia</i>	671
EUGENIO ENEA, <i>'Testimoni scomodi'. I missionari comboniani di fronte alla guerra coloniale portoghese</i>	687
MARIANNA LUNARDINI, <i>La questione del confine Etiopia-Somalia e il ruolo dell'Italia durante l'AFIS: un conflitto preannunciato</i>	701
ANTONINO GIANNETTO, <i>Tra conflitto e riconciliazione: l'immagine nel pensiero di Martin Buber</i>	715
EMANUELA GIORGIANNI, <i>Raffaello Franchini e la dialettica della libertà</i>	731
FLAVIANA ASTONE, <i>Disemia siciliana. Le tensioni tra identità locale e sguardo esterno</i>	743
GIUSEPPE RUSSO, <i>Quale pacifismo? Norberto Bobbio e Danilo Zolo a confronto</i>	755

PANTALEONE CONDELLO, <i>La stasis della potenza nel pensiero di Giorgio Agamben</i>	767
UMBERTO SPATICCHIA, <i>Odio digitale: ascesa del conflitto tra uomo e intelligenza artificiale</i>	777
IRENE CALABRÒ, <i>Il conflitto delle immagini. War at a distance (2003) di Harun Farocki</i>	791
ROBERTA PANDOLFINO, <i>La polisemia del conflitto e la ricerca del compromesso: cronache dalla prigione</i>	807
LEONE MICHELINI, «Un racconto di vino e intolleranza». <i>Conflitto, religione e migrazione tra gli studenti indiani di medicina in Armenia</i>	821
FRANCESCA RODOLICO, <i>Le varietà linguistiche della trap italiana: il polylinguaging nei brani musicali di Ghali e Geolier</i>	839
CATERINA MALTA, <i>Conclusioni</i>	851

UMBERTO SPATICCHIA

ODIO DIGITALE:
ASCESA DEL CONFLITTO
TRA UOMO E INTELLIGENZA ARTIFICIALE*Capire l'IA*

Nel contesto di una società sempre più interconnessa e digitale, si sta delineando un conflitto crescente e complesso riguardo alla relazione tra esseri umani e Intelligenza Artificiale (IA). Questa tensione porta a interrogarsi sul possibile impatto dell'IA sulla vita delle persone nel futuro prossimo. Da un lato, la rapida evoluzione tecnologica sembra aprire le porte a un futuro dominato dall'algoritmo, supportato dall'ottimismo di molti 'nativi digitali'¹. Essi intravedono nell'IA un prezioso alleato per affrontare le sfide globali e migliorare la qualità della vita, enfatizzando le sue capacità di *problem solving* e le potenzialità per semplificare la quotidianità. Dall'altro lato, vi è un crescente malcontento alimentato da coloro che hanno subito un drastico cambiamento nella loro '*routine* professionale' a causa dell'introduzione di queste tecnologie². Questi ultimi temono un deterioramento delle capacità mentali e creative umane, un'eccessiva dipendenza dalla tecnologia e una perdita di controllo su dati personali e diritti d'autore.

Le preoccupazioni più evidenti emergono nel settore creativo, divenuto un vero e proprio campo di battaglia tra sostenitori e detrattori del-

¹ F. PIRA, *Figli delle App*, Milano 2021, 90.

² E. BRYNJOLFSSON - T. MITCHELL - D. ROCK, *What Can Machines Learn, and What Does It Mean for Occupations and the Economy?*, «AEA Papers and Proceedings», 108 (2018), 43-47.

l'IA. L'arte generata da algoritmi ha innescato un acceso dibattito sul futuro della creatività umana, portando milioni di artisti (scrittori, sceneggiatori, illustratori e altri ancora) a mobilitarsi su piattaforme come Reddit e X, denunciando l'utilizzo dell'IA da parte dell'industria creativa mondiale e i casi di violazione dei diritti d'autore derivanti dall'utilizzo di strumenti come Midjourney, ChatGPT e, più recentemente, la rivoluzionaria IA video Sora³. Negli ultimi mesi, si sono susseguiti innumerevoli aggiornamenti riguardanti casi di uso improprio e controversie legali, economiche e sociali legate a questi algoritmi di apprendimento automatico. Tra i recenti esempi di criticità, si segnala l'interruzione temporanea del servizio di generazione di immagini 'Gemini' di Google a causa delle critiche per rappresentazioni non veritiere e la decisione di OpenAI di non rendere disponibile la versione beta del proprio modello di intelligenza artificiale video 'Sora' per motivi di sicurezza.

Sebbene esista una vasta letteratura sull'etica dell'IA, essa si concentra principalmente sui rischi etici generali e sulle questioni di progettazione, senza però approfondire adeguatamente le implicazioni più sottili della manipolazione concettuale nell'ambito dell'intelligenza arti-

³ SORA è un modello di intelligenza artificiale sviluppato da OpenAI che si distingue per la generazione di video a partire da descrizioni testuali. È simile ad altri modelli di generazione di immagini, come DALL·E e *Stable Diffusion*, ma è ottimizzato per produrre contenuti video. SORA utilizza un approccio che combina un modello di diffusione con un'architettura a trasformatori, il che gli consente di creare video dettagliati e coerenti nel tempo. Questo modello è particolarmente abile nel creare scene complesse con più personaggi e ambientazioni dettagliate, riuscendo a rappresentare movimento ed emozioni in modo realistico. Inoltre, può interagire con immagini statiche, trasformandole in video dinamici e fluidi, o anche estendere e migliorare video esistenti. Grazie a queste capacità, SORA è un'opzione versatile per creatori di contenuti, registi e artisti digitali, offrendo nuove possibilità di *storytelling* visivo. Nonostante le sue avanzate capacità, SORA ha ancora alcune limitazioni, come la difficoltà nel simulare scene fisicamente complesse, che a volte possono apparire irrealistiche o incoerenti nei dettagli di interazione tra personaggi e oggetti. Tuttavia, rimane uno strumento pionieristico nel campo della generazione di video basati su testo; queste informazioni sono estrapolate dai saggi di A. INNOCENTI, *Sora: Il Futuro della Generazione Video con Intelligenza Artificiale*, «AI, News», 28 settembre 2024, *online*, e di R. COTTON - M. CRABTREE, *What is Open AI's Sora? How it Works, Use Cases, Alternatives & More*, «Datacamp. Blogs new», 4 Jun 2024, *online*.

ficiale⁴. Alcuni lavori tecnici sull'allineamento dell'IA si propongono di rendere queste tecnologie 'utili, oneste e innocue'⁵, ma non viene ancora dedicata sufficiente attenzione all'aspetto della manipolazione, un concetto difficile da comprendere e in costante evoluzione.

Oggi, l'intelligenza artificiale è principalmente associata a campi come informatica, matematica, scienze dell'informazione, linguistica, psicologia e neuroscienze. Nel contesto tecnologico, il termine 'artificiale' è utilizzato per indicare che le macchine possono essere progettate per imitare o emulare l'intelligenza umana. Questo crea un legame intrinseco tra l'IA e le innovazioni digitali, come la robotica avanzata e l'automazione, argomenti che vengono esplorati in dettaglio in questo testo. L'interrogativo su cosa costituisca realmente l'intelligenza artificiale ha alimentato dibattiti accesi per decenni, abbastanza complessi da meritare approfondimenti voluminosi. Sin dalla nascita del settore, negli anni Cinquanta, quando pionieri come John McCarthy, Marvin Minsky, Herbert Simon e Allen Newell gettarono le fondamenta dell'IA durante una storica conferenza al Dartmouth College, non è mai mancata la polemica sulle potenzialità delle macchine di eguagliare le capacità cognitive umane. Tra le questioni cruciali, vi sono domande come: cosa caratterizza in modo specifico l'IA? In che modo si differenzia dalla robotica avanzata? Cosa conferisce a una macchina la qualità di essere 'intelligente' e non semplicemente efficiente?

Mentre nei circoli accademici e filosofici il dibattito sull'IA rimane acceso e coinvolge questioni complesse come il linguaggio e la coscienza, i *media* e il mondo degli affari tendono a trattare l'argomento in modo più superficiale, spesso approfittando del termine 'intelligenza artificiale' come strategia di *marketing*. In questi contesti, l'IA viene presentata più come una parola d'ordine, un'etichetta commerciale per attirare l'attenzione, piuttosto che come una disciplina scientifica con precisi confini teorici. Parallelamente, è emersa la tendenza a equiparare erroneamente l'IA con la robotica (basti pensare alle rappresentazioni

⁴ L. WEIDINGER - J. UESATO - M. RAUH *et al.*, *Taxonomy of Risks Posed by Language Models*, in *FAccT '22: 2022 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency*, Seoul 2022, 214-29.

⁵ A. ASKELL - Y. BAI - A. CHEN *et al.*, *A General Language Assistant as a Laboratory for Alignment*, «ARXIV», 1 (2021), *online*.

fantascientifiche di Hollywood, come *Terminator* o *Wall-E*). In sostanza, l'abuso del termine ha portato a svuotarlo di significato, come evidenziato da alcune critiche secondo le quali «l'intelligenza artificiale è diventata una definizione senza contenuto»⁶.

L'Europa stessa sta cercando di stabilire solide basi per una 'soft ethics'⁷ nell'utilizzo dell'IA. Il legislatore europeo ha recentemente introdotto un nuovo impianto normativo, denominato Artificial Intelligence Act o AI Act (13 febbraio 2024)⁸, il primo testo legislativo globale interamente dedicato all'intelligenza artificiale, segnando così un importante punto di svolta nel contesto sociale e tecnologico contemporaneo.

Questa ricerca si pone l'obiettivo di esplorare la natura del conflitto tra uomo e IA, analizzando lo 'stato dell'odio' verso l'intelligenza artificiale e identificando possibili terreni comuni per una coesistenza informata e armoniosa nell'era dell'algoritmo.

Lo stato dell'odio

Nel corso della storia, l'umanità è stata protagonista di innumerevoli contese, spinte dalla brama di predominio e dall'ambizione di esercitare potere su territori e risorse. Tuttavia, con il passare dei secoli, questa

⁶ I. BOGOST, *Artificial Intelligence Has Become Meaningless: It's Often Just a Fancy Name for a Computer Program*, «The Atlantic», 4 Marzo 2017, *online*.

⁷ L. FLORIDI, *Etica dell'Intelligenza Artificiale*, Milano 2022.

⁸ L'*Artificial Intelligence Act* (AI Act) è una normativa introdotta dall'Unione Europea per regolamentare lo sviluppo e l'uso dell'intelligenza artificiale nel territorio europeo. La proposta iniziale è stata avanzata dalla Commissione Europea nell'aprile 2021 e, dopo diverse fasi di revisione e negoziati, il testo è stato approvato definitivamente dal Parlamento e dal Consiglio Europeo nel dicembre 2023. Il regolamento è entrato in vigore il 1° agosto 2024. L'AI Act si basa su un approccio di regolamentazione basato sul rischio. L'AI Act ha l'obiettivo di rendere l'Unione Europea un *leader* globale nella regolamentazione dell'intelligenza artificiale, garantendo uno sviluppo sicuro e rispettoso dei diritti umani, e promuovendo al contempo l'innovazione. La legge definisce obblighi e linee guida per i fornitori di IA, riducendo i costi e i carichi amministrativi per le imprese senza compromettere la sicurezza e i diritti dei cittadini. Vd. in merito quanto riferito dalla Commissione Europea sull'Intelligenza artificiale in *Artificial Intelligence Act*, «Official Journal of the European Union», 1 agosto 2024, *online*.

rivalità si è gradualmente trasformata. Dalla forza fisica, la battaglia si è spostata sul piano mentale e intellettuale, mettendo in risalto la volontà di comprendere e spiegare i misteri che governano la realtà. Questo desiderio insaziabile di decifrare le leggi della natura ha inevitabilmente portato la ricerca umana a concentrarsi su uno degli enigmi più complessi: la mente e l'intelligenza.

Studi pionieristici come quelli di Alan Turing, con la sua celebre 'macchina di Turing', o le ricerche di John von Neumann e Alonzo Church hanno posto le basi per una nuova rivoluzione. Questi scienziati, esplorando i confini tra matematica, logica e informatica, sono riusciti a catturare l'essenza astratta dell'intelligenza, aprendo la strada all'evoluzione dell'intelligenza artificiale (IA).

Quella che un tempo sembrava una semplice curiosità accademica si è trasformata in un viaggio irrefrenabile verso la creazione di entità capaci di emulare, e potenzialmente superare, il pensiero umano. L'IA, un tempo confinata al mondo della ricerca e della teoria, ha iniziato a permeare ogni aspetto della vita contemporanea, rivoluzionando il modo in cui apprendiamo, lavoriamo e interagiamo. Oggi l'intelligenza artificiale non si limita più ad automatizzare compiti meccanici, ma è diventata parte integrante di processi decisionali complessi, ridefinendo ciò che significa essere intelligenti.

A differenza della meccanizzazione che ha caratterizzato la Rivoluzione industriale del XVIII secolo, con l'avvento delle macchine in ambito agricolo e manifatturiero, l'intelligenza artificiale sta erodendo uno spazio diverso. Non sottrae semplicemente manodopera fisica, ma inizia a rimpiazzare compiti cognitivi che richiedono analisi, sintesi e perfino creatività. Questo nuovo scenario ha ridefinito il concetto di 'lavoro intellettuale', creando al contempo opportunità senza precedenti e timori diffusi riguardo al futuro dell'occupazione e all'identità professionale.

Ciò che un tempo era visto come un alleato per migliorare l'efficienza e risolvere problemi complessi, oggi si erge come una potenziale minaccia al nostro modo di vivere, e c'è chi teme possa stravolgere profondamente il tessuto sociale ed economico, molto più di quanto le macchine agricole abbiano mai fatto durante la prima industrializzazione. Anche se vengono comunemente impiegate come semplici strumenti

operativi da parte di aziende e istituzioni, le cosiddette ‘macchine intelligenti’ sono in realtà entità che superano questa definizione riduttiva. Esse agiscono come veri e propri agenti autonomi, capaci di interagire e modificare il contesto in cui operano. Integrate all’interno di complessi cicli di *feedback*, le macchine intelligenti non solo ricevono *input* dall’ambiente, ma influenzano a loro volta i processi e le dinamiche sociali. In questo scambio continuo, l’apprendimento automatico (*machine learning*) e l’apprendimento sociale si intrecciano e si arricchiscono reciprocamente: le macchine apprendono dall’interazione con gli esseri umani e con il contesto circostante, mentre le persone adattano il proprio comportamento in risposta a queste tecnologie avanzate, creando un processo di coevoluzione⁹. Questa crescente invasione delle macchine nel regno dell’intelletto ha generato un clima di sospetto e risentimento, trasformando lentamente la paura del cambiamento nell’attuale *stato dell’odio*¹⁰. L’uomo, che per secoli ha considerato il pensiero complesso e la creatività come tratti unici e irripetibili, si trova ora ad affrontare una realtà in cui le sue stesse creazioni sfidano e, in alcuni casi, superano queste capacità attraverso l’emulazione.

Imitare l’umano

Nel gennaio 2024, un evento senza precedenti ha scosso il panorama letterario giapponese: il romanzo intitolato *La torre di Tokyo della simpatia*, interamente scritto grazie all’ausilio di ChatGPT, ha conquistato il prestigioso Premio Akutagawa¹¹. Questo traguardo segna un nuo-

⁹ M. FOURCADE - F. JOHNS, *Loops, Ladder and Links: The Recursivity of Social and Machine Learning*, «Theory and Society», 49 (2020), 803-32.

¹⁰ Il termine ‘stato dell’odio’ richiama intenzionalmente l’espressione ‘stato dell’arte’, utilizzata per indicare il livello massimo di sviluppo raggiunto in un determinato campo. In questo contesto, il gioco di parole riflette un’evoluzione negativa, in cui il progresso tecnologico, anziché suscitare ammirazione, alimenta un crescente sentimento di ostilità e paura, trasformandosi nel culmine di un conflitto tra l’uomo e le sue stesse creazioni.

¹¹ C. CHOI - F. ANNIO, *The Winner of a Prestigious Japanese Literary Award Has Confirmed AI Helped Write Her Book*, «CNN style», 19 January 2024, *online*.

vo capitolo nella storia della creatività, evidenziando la crescente concorrenza tra l'ingegno umano e le capacità generative dell'intelligenza artificiale (GenAI).

Il successo di *La torre di Tokyo della simpatia* è solo una delle manifestazioni di come la generazione di contenuti assistita da IA stia trasformando la produzione culturale. L'intelligenza artificiale non si limita più a essere un mero strumento di supporto: i suoi modelli più avanzati, come quelli alla base di ChatGPT¹², possono ora creare narrazioni complesse, poesie e testi articolati con una fluidità impressionante. Parallelamente, la GenAI sta ridefinendo il concetto stesso di contenuto visivo e multimediale: strumenti come Midjourney e Sora hanno democratizzato la creazione di immagini e video di alta qualità, rendendo accessibili processi prima riservati a professionisti esperti¹³. Questa rivoluzione tecnologica ha inevitabilmente inciso sull'ecosistema della creazione e condivisione di contenuti, specialmente sulle piattaforme *online* più utilizzate come Instagram e TikTok, le quali sono diventate il teatro principale di un'esplosione senza precedenti di nuovi prodotti digitali. Di fatto, le soluzioni basate su IA non solo facilitano la produzione di contenuti, ma offrono anche un accesso privilegiato a strumenti creativi a coloro che, fino a pochi anni fa, si trovavano esclusi per mancanza di risorse o competenze tecniche specifiche.

Questa facilità di accesso non ha solo espanso il volume dei contenuti disponibili, ma ha anche alterato le dinamiche del mercato, modificando il concetto stesso di creatività e originalità. L'intelligenza artificiale generativa ha radicalmente trasformato la modalità di creazione e fruizione dei contenuti, introducendo nuove opportunità e al contempo sollevando questioni etiche e metodologiche riguardo al ruolo della creatività umana e al rapporto uomo-macchina. In questo contesto emergono quattro protagonisti: Midjourney, ChatGPT, SORA e Gemini. Questi sistemi avanzati non solo espandono i limiti della produzione

¹² T. BROWN - B. MANN - N. RAYDER *et al.*, *Language Models are Few-shot Learners*, «Advances in Neural Information Processing Systems», 33 (2020), 1877-901.

¹³ J. HO - A. JAIN - P. ABBÉEL, *Modelli probabilistici di diffusione per la riduzione del rumore*, «Progressi nei sistemi di elaborazione delle informazioni neurali», 33 (2020), 6840-51.

artistica e letteraria, ma pongono anche le basi per un nuovo paradigma creativo in cui la tecnologia non è più un semplice strumento, bensì un partner attivo del processo produttivo.

Midjourney rappresenta un punto di svolta nel settore della generazione di immagini. Utilizzando una rete neurale avanzata e basata su modelli di apprendimento automatico, questa piattaforma trasforma *input* testuali in composizioni visive di alta qualità. A differenza di altri modelli generativi che spesso faticano a mantenere coerenza e dettaglio nelle immagini, Midjourney è in grado di produrre opere d'arte che rispondono fedelmente alle descrizioni fornite, preservando un livello di complessità stilistica e artistica simile a quello umano. Questo risultato è ottenuto grazie a un processo di allenamento su *set* di dati ampi e diversificati, che includono milioni di immagini e descrizioni testuali, consentendo al modello di apprendere una vasta gamma di stili artistici e di interpretare sfumature semantiche complesse. Il suo utilizzo spazia dall'illustrazione e *concept art* alla pubblicità e al *design* grafico, rendendolo uno strumento versatile e potente. Tuttavia, l'ascesa di Midjourney ha sollevato preoccupazioni nel campo dell'arte visiva riguardo alla potenziale marginalizzazione degli artisti tradizionali, poiché la piattaforma può generare lavori in pochi secondi che richiederebbero giorni o settimane di lavoro per un essere umano.

Parallelamente, ChatGPT di OpenAI ha ridefinito l'ambito della generazione automatica di testo, dimostrando come un modello linguistico basato su trasformatori possa non solo comprendere il contesto e la struttura del linguaggio naturale, ma anche creare risposte che imitano la complessità della scrittura umana. Sviluppato utilizzando un approccio che prevede la pre-formazione su enormi quantità di dati testuali e il successivo *fine-tuning*, ChatGPT è in grado di produrre narrazioni, saggi e dialoghi con una fluidità e una coerenza che superano i limiti dei precedenti modelli di intelligenza artificiale. La sua architettura *Generative Pretrained Transformer* (GPT) consente al modello di analizzare e generare testi in modo contestuale, adattandosi alle richieste dell'utente e mantenendo un registro linguistico coerente con l'argomento trattato. ChatGPT è ampiamente utilizzato in molteplici settori: dall'assistenza virtuale, dove può rispondere a domande in tempo reale, alla scrittura creativa, in cui supporta autori e creatori di contenuti nella crea-

zione di bozze e nella generazione di idee. Tuttavia, la sua capacità di produrre contenuti di alta qualità solleva dibattiti riguardanti l'autenticità e l'attribuzione della paternità intellettuale. La possibilità che questo modello generi testi difficilmente distinguibili da quelli umani pone nuove sfide in termini di regolamentazione e protezione dei diritti d'autore, poiché contenuti creati dall'IA potrebbero potenzialmente sostituire quelli umani in settori come il giornalismo e la produzione letteraria.

Il più recente tra questi protagonisti è SORA, IA innovativa che spinge i confini della generazione automatica di contenuti ancora oltre, esplorando il territorio della creazione video. A differenza di Midjourney, che si concentra sulla produzione di immagini, e di ChatGPT, che opera nel dominio testuale, SORA utilizza avanzati modelli di diffusione e tecniche di *machine learning* per trasformare descrizioni testuali in sequenze video animate. Questa capacità rappresenta una svolta epocale, poiché consente di generare video animati partendo da un semplice *input* testuale, un'impresa che richiederebbe settimane o mesi di lavoro per un gruppo di animatori. Il processo di generazione video di SORA combina la gestione del flusso temporale con la rappresentazione coerente di elementi visivi in movimento, offrendo una qualità di *output* che si avvicina sempre più a quella dei prodotti creati manualmente. Tuttavia, SORA si trova ancora in una fase di sviluppo, e le sue attuali limitazioni comprendono difficoltà nel gestire interazioni fisiche complesse o scene di elevata intensità dinamica. La generazione di video realistici e coerenti nel tempo rimane una sfida aperta, e i ricercatori sono impegnati a migliorare la capacità del modello di simulare movimenti fluidi e di rappresentare le interazioni tra personaggi e ambienti.

Infine, Gemini, sviluppata da Google, è un'ulteriore innovazione nel campo dell'intelligenza artificiale generativa. A differenza di SORA e ChatGPT, Gemini è progettata per gestire simultaneamente *input* multimodali, integrando testo, immagini e interazioni audio per generare contenuti complessi e interattivi. L'obiettivo principale di Gemini è fornire un'esperienza di interazione più naturale e fluida, consentendo all'utente di comunicare con l'IA attraverso comandi vocali o *input* visivi e di ricevere risposte che comprendano video, testi o immagini combinati tra loro. Questa caratteristica rende Gemini una piattaforma estre-

mamente versatile per applicazioni educative, ludiche e commerciali. Nonostante il suo potenziale, Gemini ha già incontrato critiche e preoccupazioni, soprattutto riguardo all'accuratezza delle rappresentazioni e alla possibilità di produrre contenuti distorti o non veritieri. Di recente, Google ha temporaneamente sospeso l'utilizzo di Gemini a causa di segnalazioni sulla qualità dei contenuti generati, dimostrando come anche le IA più avanzate possano trovarsi a fronteggiare sfide significative prima di poter essere impiegate su larga scala.

Sebbene queste intelligenze artificiali generative abbiano potenziato la capacità creativa umana, il loro utilizzo ha sollevato una serie di interrogativi etici e normativi che non possono essere ignorati. La facilità con cui Midjourney, ChatGPT, SORA e Gemini possono produrre contenuti di qualità ha portato molti a chiedersi se, in un futuro non troppo lontano, queste tecnologie possano sostituire completamente il lavoro umano in alcuni ambiti creativi. La questione non riguarda solo la perdita di posti di lavoro, ma anche il rischio che la creatività umana venga subordinata a un modello predefinito, generando una produzione culturale standardizzata e priva di quell'imprevedibilità che caratterizza il genio creativo. Di conseguenza, il dibattito su come integrare al meglio queste tecnologie nella società rimane aperto e di grande attualità, spingendo studiosi, legislatori e professionisti del settore a definire nuovi quadri etici e regolatori che possano bilanciare l'innovazione con la tutela della creatività e della dignità del lavoro umano.

Non sorprende, dunque, che l'integrazione della GenAI nel processo creativo stia portando a cambiamenti significativi negli equilibri economici e culturali. Tuttavia, queste innovazioni comportano anche una serie di sfide e problematiche etiche. La rapidità con cui i contenuti possono essere generati solleva preoccupazioni riguardo alla saturazione del mercato, rendendo arduo per i creatori umani emergere o preservare un'identità unica e distintiva. Si osserva così un fenomeno di 'diluizione creativa', per cui la qualità e l'originalità dei prodotti rischiano di essere compromesse a favore della quantità¹⁴.

¹⁴ A. R. DOSHI - O. HAUSER, *Generative AI Enhances Individual Creativity but Reduces the Collective Diversity of Novel Content*, «Science Advance», 10 (2023), 52-90.

Un episodio emblematico di questa tensione crescente è stato il ritiro da parte della Universal Music Group di numerosi brani dalla piattaforma TikTok, accusata di favorire la diffusione di tracce generate dall'IA che, secondo l'azienda, hanno finito per diluire le *royalties* destinate ai musicisti umani¹⁵. Questo scenario richiama alla mente la legge di Gresham, secondo cui 'la moneta cattiva scaccia quella buona'¹⁶, poiché la presenza di contenuti generati artificialmente rischia di soppiantare quelli di maggiore valore creativo e di conseguenza ridurre l'apprezzamento per le opere umane autentiche.

Eppure, nonostante la crescente potenza e sofisticazione delle GenAI, questi modelli non sono infallibili e dipendono ancora largamente da *set* di dati generati dall'uomo per la loro formazione¹⁷. Se dovesse verificarsi un drastico declino nella produzione di contenuti umani di alta qualità, la capacità delle IA di generare prodotti altrettanto validi ne risentirebbe inevitabilmente. È possibile quindi che si instauri una relazione di tipo simbiotico tra creatori umani e algoritmi, in cui entrambi traggono beneficio dalla collaborazione reciproca, oppure che si crei un contesto di antagonismo e conflitto, dove l'esistenza stessa di una categoria rischia di compromettere la sopravvivenza dell'altra.

Ricerca

La presente indagine si è concentrata sull'esplorazione delle dinamiche conflittuali tra esseri umani e Intelligenza Artificiale (IA) nel contesto della creazione e fruizione di contenuti, con particolare attenzione ai settori creativi e ai cambiamenti sociali legati all'introduzione di tecnologie generative avanzate. La ricerca è stata condotta utilizzando

¹⁵ B. SISARIO, *Universal Music Group Pulls Songs from TikTok*, «The New York Times», 1 February 2024, *online*.

¹⁶ G. SELGIN, *Salvaging Gresham's Law: The Good, the Bad, and the Illegal*, «Journal of Money, Credit and Banking», 28 (1996), 637-49.

¹⁷ Q. BERTRAND - A. J. BOSE - A. DUPLESSIS - M. JIRALESRSPOG - G. GIDEL, *On the Stability of Iterative Retraining of Generative Models on their own Data*, «Arxiv», 30 September 2023, *online*.

un sondaggio strutturato, progettato per raccogliere dati qualitativi e quantitativi sulle percezioni e le opinioni di un campione diversificato di oltre 200 partecipanti. Il campione comprendeva studenti universitari, professionisti del mondo digitale e creativi impegnati in ambiti quali arte, *design* e scrittura. La scelta di un sondaggio con domande sia a risposta chiusa che aperta ha consentito di ottenere una visione più completa delle aspettative e delle preoccupazioni riguardo all'impiego dell'IA. Le domande a risposta chiusa sono state impiegate per raccogliere dati comparabili e statisticamente significativi, mentre le domande a risposta aperta hanno permesso agli intervistati di esprimere liberamente le loro considerazioni, fornendo spunti utili per comprendere le ragioni sottostanti ai loro punti di vista. I partecipanti sono stati invitati a esprimere la propria opinione su una serie di temi, tra cui il potenziale impatto dell'IA sulla creatività umana, la percezione del rischio di disoccupazione tecnologica, l'utilizzo etico e responsabile dell'IA e la possibilità di instaurare una collaborazione virtuosa tra uomo e macchina.

I risultati del sondaggio hanno messo in luce una polarizzazione netta tra chi percepisce l'IA come una minaccia e chi, al contrario, la vede come un'opportunità. In particolare, il 68% degli intervistati ha manifestato preoccupazione per la possibilità che l'IA possa rimpiazzare professioni creative e ruoli che richiedono competenze intellettuali e artistiche, riducendo le opportunità di lavoro e svalutando il contributo umano. Questo gruppo di intervistati teme che l'automazione possa portare a una progressiva standardizzazione della produzione culturale, limitando l'espressione individuale e creativa. D'altro canto, un esiguo 15% ha mostrato una maggiore apertura nei confronti dell'IA, evidenziandone i potenziali benefici nell'ambito della collaborazione creativa. Questa minoranza percepisce l'IA come uno strumento che, se utilizzato correttamente, può arricchire il processo creativo, facilitando l'esecuzione di compiti ripetitivi e consentendo ai creativi di concentrarsi sugli aspetti concettuali e innovativi del loro lavoro. Questi dati, uniti ai *feedback* qualitativi raccolti, suggeriscono una visione contrastante e variegata del rapporto tra esseri umani e IA, influenzata fortemente dal contesto professionale e dal livello di familiarità con queste tecnologie emergenti.

Conclusioni

L'analisi dei dati raccolti ha portato a una serie di considerazioni critiche sull'impatto dell'IA generativa nel contesto della creazione di contenuti e sul futuro delle professioni creative. Le conclusioni evidenziano come la percezione dell'IA non sia omogenea all'interno della popolazione, ma presenti forti differenze legate alle esperienze individuali e alle aspettative professionali. Mentre una parte significativa del campione riconosce i vantaggi derivanti dall'automazione, come l'aumento dell'efficienza e la riduzione dei costi di produzione, esistono timori diffusi che queste stesse tecnologie possano erodere il valore del lavoro umano e ridurre la diversità creativa. In particolare, molti intervistati hanno espresso il timore che l'adozione su larga scala di strumenti possa comportare una perdita di autenticità nei contenuti prodotti e una crescente difficoltà nel distinguere tra opere create dall'uomo e opere generate da algoritmi.

Un altro tema emerso con forza riguarda l'assenza di normative chiare e specifiche per regolamentare l'uso dell'IA nel settore creativo. Gli intervistati hanno manifestato il desiderio di una maggiore trasparenza e di linee guida etiche che possano garantire un impiego corretto e responsabile di queste tecnologie, preservando la dignità del lavoro umano e la proprietà intellettuale. Le preoccupazioni riguardano anche l'eccessiva dipendenza dalle IA per la produzione di contenuti, che potrebbe condurre a una progressiva riduzione delle competenze e delle capacità umane, trasformando gli esseri umani in meri supervisor passivi del lavoro svolto dalle macchine. Alla luce di questi risultati, è chiaro che il futuro dell'integrazione tra IA e creatività dipenderà dalla capacità della società di sviluppare un quadro regolatorio equilibrato, che promuova un uso consapevole delle tecnologie avanzate e al contempo tuteli i diritti e le aspirazioni dei creativi.

Questa ricerca analizza l'emergere di un conflitto tra esseri umani e Intelligenza Artificiale (IA) nel contesto della creazione di contenuti e delle professioni creative, indagando le percezioni e le reazioni della comunità nei confronti delle tecnologie generative. Attraverso una ricerca basata su un sondaggio rivolto a un campione variegato di partecipanti, lo studio esamina le implicazioni sociali, culturali ed etiche dell'uso di strumenti come Midjourney, ChatGPT, SORA e Gemini. I dati raccolti offrono una panoramica dettagliata delle opinioni divergenti riguardo l'adozione dell'IA, rivelando sia l'entusiasmo verso il potenziale innovativo di queste tecnologie, sia i timori per le conseguenze sul lavoro e sulla creatività umana. L'articolo mette in luce i timori e le aspettative legati all'adozione su larga scala dell'IA e discute il ruolo che queste tecnologie possono svolgere nel ridefinire il concetto di creatività e la distribuzione del lavoro nell'epoca del dominio dell'algoritmo.

This research analyses the emergence of a conflict between humans and Artificial Intelligence (AI) in the context of content creation and creative professions, exploring the perceptions and reactions of the community towards generative technologies. Through a study based on a survey conducted with a diverse sample of participants, the research examines the social, cultural, and ethical implications of using tools such as Midjourney, ChatGPT, SORA, and Gemini. The collected data provides a detailed overview of the divergent opinions regarding the adoption of AI, revealing both enthusiasm for the innovative potential of these technologies and concerns about their impact on employment and human creativity. The article highlights the fears and expectations surrounding the widespread adoption of AI and discusses the role these technologies may play in redefining the concept of creativity and the distribution of work in the era of algorithmic dominance.

Articolo presentato nell'aprile 2025. Pubblicato online a dicembre 2025.

© 2025 dall'autore/i; licenziatario Peloro. Rivista del dottorato in scienze umanistiche, Messina, Italia

Questo articolo è un articolo ad accesso aperto, distribuito con licenza Creative

Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 3.0

Peloro. Rivista del dottorato in scienze umanistiche, Anno X, 2 - 2025

DOI: 10.13129/2499-8923/2025/2/5177