

*Alessia Forte**

La normatività tecnica alla base della costruzione della verità giornalistica.
Per una reintroduzione del corpo.

ABSTRACT

This article investigates how technical normativity reshapes journalism and, consequently, the processes through which political-juridical power is legitimized. Drawing on the theoretical contributions of Schmitt, Stiegler, di Robilant, it seeks to argue that journalistic truth cannot be understood as a neutral representation of reality, but rather as the outcome of the interplay between legal, communicative, and technological normative regimes. The analysis explores robot journalism and the persuasive authority of LLMs, examining how computational infrastructures shape regimes of visibility, credibility and public opinion while producing an epistemic illusion of objectivity. Against this backdrop, the article advances immersive journalism as a potential alternative for challenging the abstractions introduced by algorithmic mediation. Through the case study of *Clouds Over Sidra*, it seeks to show how embodied and experiential forms of storytelling may reintroduce corporeality and empathy into the formation of public opinion, resisting algorithmic reductionism and restoring interpretative plurality within the public sphere.

KEYWORDS

Artificial intelligence; technical normativity; political consent; robot journalism; immersive journalism.

INDICE

1. Introduzione - 2. L'intreccio tra sovranità e tecnica - 3. Robot journalism: tra AI overviews e IA nelle redazioni - 4. Un tentativo di fuga al feticismo dell'IA: il giornalismo immersivo - 5. L'analisi del caso studio di *Clouds over Sidra* - 6. Conclusioni.

1. Introduzione

Nel corso degli ultimi anni stiamo assistendo a un sempre più serio indebolimento dell'ordinamento giuridico internazionale al punto che questa crisi dovrebbe sollecitarci a riconcettualizzare l'attuale base positivistico-formalista¹ delle fonti del diritto. Anche la stessa sovranità degli Stati politicamente più solidi deve fare i conti con il rafforzamento del potere delle *big tech* che via via riescono ad imporre sempre più fermamente la propria normatività, come può suggerire lo scontro tra Anthropic e il governo statunitense². L'implementazione continuamente più massiccia dell'intelligenza artificiale in ambito bellico, come la profonda fiducia nutrita su vasta scala negli output dei sistemi informatici, possono essere interpretati come istanze di una tendenza alla considerazione degli oggetti tecnici, e in particolare l'IA, come risolutori definitivi dei conflitti in quanto portatori di una verità assoluta. Questo genere di comprensione del ruolo giocato dalla tecnica

* Dottoressa magistrale in Filosofia, Università degli Studi di Torino. alessia.forte@edu.unito.it

¹ Kelsen 2021 [1960].

² Hagey et al. 2026.

si traduce in quella che Carl Schmitt definisce *religione del tecnicismo*³, ovvero l'aspirazione a definire attraverso la tecnica una sfera neutrale del fondamento del diritto⁴ che non tiene invece conto della storicità della verità di cui il sovrano è interprete.

Evidenziare la crucialità del ruolo che il sovrano svolge nell'interpretare la verità che anima una specifica epoca storica, ci pone di fronte all'importanza della dimensione comunicativo-normativa della stessa⁵, tale da indurre a intendere la norma come un *messaggio* che presuppone un panorama di significati, simboli, immagini, pratiche che la rendono trasmissibile e applicabile dal ricevente. La rappresentazione dei rapporti tra i vari elementi della realtà che le teorie, a cui questi vari significati fanno riferimento, propongono, può essere definita, seguendo il pensiero di Enrico di Robilant, *figura*⁶. I sistemi informativo-normativi sono anch'essi delle figure

che comunicano informazione normativa (nel senso di 'finalizzata a guidare comportamenti e a produrre conseguenze nella realtà') indicando, direttamente o indirettamente, le conseguenze potenziali del non tener conto, o del tener conto dell'informazione trasmessa⁷.

All'interno della società tecnica avanzata di Robilant ne distingue cinque, ovvero: tecnologia, economia, scienza, orientamento e diritto⁸. Risulta interessante constatare come la volontà regolante di quest'ultimo non occupi un ruolo prioritario rispetto a quella degli altri quattro, critica che, nel dialogo tra Irti e Severino rispetto al rapporto tra tecnica e diritto, il filosofo rivolge proprio al positivismo del giurista⁹ che difende una primarietà normativa del diritto, in quanto regola posta, sul regolato, in questo caso la tecnica¹⁰.

Alla luce di queste considerazioni, il presente contributo cercherà di analizzare l'intreccio tra la normatività di un particolare sistema informativo-normativo, ma anche *comunicativo*¹¹, dell'orientamento, il giornalismo, e quella tecnica del mezzo impiegato, per comprendere così il tipo di rappresentazione - o di figura - emergenti dell'essere umano e della realtà. Il sistema informativo-normativo dell'orientamento suggerisce cosa compiere sul piano morale, ricercando ed esplicitando uno "specifico significato della realtà e delle singole conoscenze per la persona e la sua esistenza"¹² costituendo la "condizione per fare uso dell'informazione e per poter prendere decisioni"¹³. Il giornalismo contribuisce a fissare i significati dati alla realtà e, conseguentemente, a plasmare le categorie attraverso cui l'opinione pubblica riconosce e applica le norme. Dal momento che non è possibile prescindere dal mezzo tecnico attraverso cui la notizia è prodotta o fruita, proprio perché sempre istanziata, quest'analisi tenterà di studiare il suddetto intreccio.

2. L'intreccio tra sovranità e tecnica

Riferirsi a un retroterra culturale necessario alla ricezione della norma e alla verità di cui il sovrano propone un'interpretazione, implica una comprensione *metafisica* del fondamento del diritto, della sovranità, come anche dell'origine della società. Schmitt riprende le caratteristiche della *trascendenza*

³ Schmitt 1972 [1932]: 177.

⁴ Schmitt 1972 [1932]: 176.

⁵ Heritier 2007: 81.

⁶ Di Robilant 1990: 407.

⁷ Di Robilant 1990: 409.

⁸ Di Robilant 1990: 410-411.

⁹ Irti e Severino 2001: 23.

¹⁰ Irti e Severino 2001: 14.

¹¹ L'aggiunta di questa precisazione è motivata dalla critica di stampo semiotico che Paolo Heritier rivolge a Di Robilant il quale, restando in una cornice cibernetica, non riesce a cogliere l'attivazione del *circolo seduttivo* con cui la norma è colta e applicata dall'opinione pubblica. (Heritier 2012: 94).

¹² Di Robilant 1990: 415-416.

¹³ Di Robilant 1990: 416.

del sovrano e della sua *terzietà* dalla riflessione che Hobbes¹⁴ conduce nel *Leviatano*, in cui si ribadisce come il sovrano sia una persona non naturale ma *fittizia*, in quanto le parole da lui pronunciate e le azioni svolte non gli sono proprie in senso stretto ma gli vengono attribuite¹⁵ da un'autorità a cui originariamente appartiene il diritto di pronunciarle o svolgerle¹⁶. Inoltre, il sovrano deve costituire un'entità terza evocata dal patto e non riducibile alla somma dei contraenti dello stesso in quanto, se lo stipulasse singolarmente con ogni membro, tradirebbe lo spirito del contratto andando a rappresentare il singolo; se invece venisse ratificato con una moltitudine di sudditi, non si comprenderebbe come questi potessero, già prima del patto stesso, rappresentare una persona giuridica¹⁷. In questo passaggio, per Schmitt, risiedono sia un *aspetto macchinico*, legato alla razionalità del contratto e alle conseguenze che da esso seguono, che una *trascendenza giuridica*, moderna (non sostanzialistica)¹⁸ che fa emergere il cono d'ombra irrazionale legato all'idea di ordine metafisico già presente nella specifica società che contrae il patto, e che dunque a questo già preesisteva¹⁹. La trascendenza in questione non è di carattere puramente religioso, sebbene il panorama storico in cui Hobbes si muoveva fosse animato dalle guerre di religione legate alle interpretazioni dei testi sacri. Come osserva il giurista tedesco nel saggio *Il concetto di 'politico'*, Hobbes ha a più riprese ribadito come verità che *Gesù è il Cristo (Jesus is the Christ)*, tuttavia, non l'ha mai fatto cercando di neutralizzare negativamente il conflitto, quanto piuttosto solo positivamente²⁰: in Hobbes, secondo Schmitt, permane ancora una concretezza del politico legata alla persistenza del *pólemos*, indipendentemente dalla verità enunciata. Il fatto che esso permanga lascia aperta la constatazione che la generazione del *bellum*, e quindi del politico, sia anche di carattere non teologico-cristiano²¹ e ciò permette che si crei uno spazio di apertura alla trascendenza (o di radicale assenza della trascendenza dal mondo)²². In questo punto risiede il *carattere teologico-politico* del pensiero hobbesiano che, pur registrando la fine, in età moderna, della possibilità di fondare direttamente la politica sulla trascendenza divina cristiana, non esclude che i sovrani giustificino il proprio potere in relazione a un diverso ordine metafisico di cui diventano interpreti. Solo in quest'ottica è possibile comprendere la proposta avanzata nel saggio prima citato di leggere lavoro hobbesiano attraverso il celebre *sistema-a cristallo*²³.

Dall'interno di questa cornice teorica si può apprezzare la critica schmittiana al tecnicismo (alla fiducia ideologica nella capacità della tecnica di produrre da sé un ordine oggettivo capace di eliminare il politico e di dominare illimitatamente la natura)²⁴ il cui impulso ordinativo alla base nasce già in età moderna²⁵. Schmitt sostiene che la neutralità comunemente attribuita alla tecnica sia riconducibile alla *strumentalità* dell'oggetto tecnico che funzionerebbe, semplicemente, solo secondo le sue impostazioni di progettazione²⁶; tuttavia, è proprio per questo motivo che esso può svolgere entrambe le funzioni di "strumento e arma"²⁷.

Sebbene Schmitt identifichi chiaramente il portato teorico della difficoltà che la religione del tecnicismo porta con sé, continua ad adottare una visione strumentale dell'oggetto tecnico che presuppone una chiara separazione tra soggetto e oggetto. Come già egli stesso fa emergere,

¹⁴ Per un approfondimento sul carattere della persona giuridica e della trascendenza del sovrano, si rimanda a *Teoria e Critica della Regolazione Sociale* 2025, 30 (2).

¹⁵ Hobbes 2004 [1651]: 156.

¹⁶ Hobbes 2004 [1651]: 156-157.

¹⁷ Hobbes 2004 [1651]: 172.

¹⁸ Galli 1996: 791-792.

¹⁹ Galli 1996: 791-792.

²⁰ Galli 1996: 800.

²¹ Schmitt 1972 [1932]: 151.

²² Galli 1996: 802.

²³ Schmitt 1972 [1932]: 151.

²⁴ Schmitt 1972 [1932]: 181.

²⁵ Galli 1996: 375.

²⁶ Galli 1996: 177-178.

²⁷ Galli 1996: 178.

l'interpretazione che il sovrano propone della realtà non può prescindere dal fatto che quest'ultimo sia calato corporalmente in una precisa dimensione spazio-temporale ma, potremmo aggiungere, che non si può neppure trascurare il fatto che la sua interpretazione e rappresentazione del mondo passino da una mediazione tecnologica che contribuisce a mostrare, come difende Heidegger nel saggio *La questione della tecnica*²⁸, il mondo in uno specifico modo. Questo passaggio è cruciale perché mostra sia la permeabilità di tutti i sistemi a quello tecnico, che come la nostra interpretazione del mondo sia influenzata da quest'ultimo. Giustamente, Bernard Stiegler fa notare che tale intuizione non sia stata condotta fino alle sue conseguenze più profonde. Heidegger, infatti, teorizzerebbe bene la temporalità insita al *Dasein*, riconoscendo che esso entri in un mondo già costituito rispetto a cui è inevitabilmente in ritardo ma l'esserci, essendo per la morte, anticipa la sua fine ed è anche costitutivamente proiettato nel futuro nei termini di un'anticipazione di esso²⁹. Tuttavia, secondo Stiegler, Heidegger continuerebbe a distinguere una capacità autentica di anticipazione propria del *Dasein*, da quella che si espliciterebbe, in secondo luogo, con la tecnica; egli oppone ancora "il tempo autentico da un lato e il tempo del calcolo e della preoccupazione dall'altro"³⁰. La mossa teorica di Stiegler consiste invece proprio nel "pensare in un unico movimento (l'"origine" della) tecnica e (l'"origine" dell') uomo, la tecnologia e l'antropologia"³¹, rimproverando alla filosofia di aver dimenticato l'importanza della dimenticanza di Epimeteo, narrata nel famoso mito greco di Prometeo all'interno del *Protagora*³². Date queste premesse, non è allora più possibile concepire gli oggetti tecnici come "invenzione dell'uomo" senza tenere in conto l'ambiguità di questo genitivo³³. Il "chi" e il "cosa" di questa espressione non sono discernibili in maniera netta, soprattutto secondo un immaginario che vedrebbe l'uomo come inventore mentre, come dimostra Stiegler grazie alla paleoantropologia di Leroi-Gourhan, egli nasce grazie a un intreccio tra evoluzione tecnica e biologica risalente al passaggio dallo Zinjanthropo al Neantropo in cui si completa il processo di corticalizzazione³⁴. Stiegler definisce *epifilogenesi* questa dinamica in cui la materia inorganica viene organizzata diventando accumulatrice di epigenesi passate³⁵, trasmissibili intergenerazionalmente³⁶, con cui si affina la costituzione del passato per l'anticipazione del futuro³⁷. Ciò che si dà è dunque "una rottura con la vita pura, nel senso che nella vita pura l'epigenesi è precisamente ciò che non si conserva"³⁸ ma non al punto da creare una dicotomia natura-cultura, quanto "una complessificazione della relazione tra i due termini"³⁹.

Dopo aver abbozzato quale sia, seppure in maniera embrionale ma con altre precisazioni nel corso dell'articolo, la concezione della tecnica adottata, approfondiremo l'intreccio tra la normatività tecnica dell'IA nel giornalismo e che genere di visione del mondo a questa consegua. L'interesse per il giornalismo è ovviamente anche alimentato dal legame sussistente tra opinione pubblica e potere giuridico, in continuità con la posizione che il giudice Handy del caso degli speleologi individua indicando il problema attuale. Attraverso il suo intervento, infatti, invita la corte ad appellarsi alla

²⁸ Heidegger 1976 [1954]: 9.

²⁹ Stiegler 2023 [2018]: 71.

³⁰ Stiegler 2023 [2018]: 227.

³¹ Stiegler 2023 [2018]: 164.

³² Platone 2007: 27-31.

³³ Stiegler 2023 [2018]: 169.

³⁴ Stiegler 2023 [2018]: 178.

³⁵ Stiegler 2023 [2018]: 216: «L'epifilogenesi, l'accumulo ricapitolativo, dinamico e morfogenetico (*filogenesi*) dell'esperienza individuale (*epi*), designa la comparsa di una nuova relazione tra l'organismo e il suo ambiente, che è anche un nuovo stato della materia: se l'individuo è una materia organica e quindi organizzata, il suo rapporto con l'ambiente (con la materia in generale, organica e inorganica), quando è un *chi*, è mediato da questa materia organizzata anche se inorganica che è l'*organon*, lo strumento con il suo ruolo istruttore (il suo ruolo di strumento), il *cosa*. È in questo senso che il *cosa* inventa il *chi* tanto quanto è inventato da esso».

³⁶ Stiegler 2023 [2018]: 215.

³⁷ Vignola 2024: 188.

³⁸ Stiegler 2023 [2018]: 183.

³⁹ Vignola 2024: 188.

*saggezza pratica*⁴⁰, permettendo a Fuller di mettere in luce, hobbesianamente, che “governare è un affare umano, e che gli uomini non sono governati da parole scritte sulla carta né da teorie astratte”⁴¹, bensì anche da prassi culturali ed estetiche che legittimano il potere.

3. Robot journalism: tra AI overviews e IA nelle redazioni

Le intelligenze artificiali, non solo di tipo generativo, hanno ormai trovato un impiego trasversale nelle redazioni giornalistiche, avviando un processo di *robotizzazione* del giornalismo stesso⁴², sebbene la loro presenza inizi a diventare pervasiva anche nel campo della consultazione delle informazioni, sempre più mediata dall'interrogazione di chatbot AI. Quello che infatti si sta registrando è un crescente maggior calo dei traffici sulle pagine degli autori degli articoli (dunque anche della verifica degli output), come testimonia la stima crescente, dal 43% e il 75%⁴³ solo nel 2026, delle *Zero-click searches*. Ciò che cambia passando da una consultazione tramite i classici motori di ricerca a quella con i chatbot, è che questi riorganizzano i contenuti di vari articoli in una nuova risposta che spesso per il fruitore risulta esaustiva, come le *Zero-click searches* dimostrano, nonostante possa presentare errori che avvengono in 1 caso su 10⁴⁴. Come dimostra un recente articolo del *The New York Times*, questi errori vanno dall'impiego di fonti poco attendibili, quali Facebook e Reddit (seconda e quarta fonte più citata), alla scelta di altre corrette ma da cui si traggono conclusioni erranee, all'inserimento nella parte finale di informazioni aggiuntive false a risposte fino a quel momento corrette. È stato addirittura dimostrato che se si godesse di un qualche tipo di notorietà in rete sarebbe possibile inventare completamente delle notizie, trascrivendole in un blog, perché queste vengano impiegate come fonti accreditabili tra le sintesi artificiali⁴⁵.

Le strategie di posizionamento delle fonti tra gli output si organizzano sotto la dicitura di *Generative Engine Optimization* (GEO) ed esercitano una normatività implicita sugli autori del web. Dal 1998 Google impiega la *Search Engine Optimization* (SEO) per prioritizzare la comparsa di alcuni link tra le *Search Engine Results Pages* (SERP). Questa strategia *tokenizza* la domanda di ricerca, estrapolandone le parole chiave che poi confronta con quelle presenti nel *Document Data Store*. Dai documenti rilevati si preferiscono quelli con maggiori click e tempi di visualizzazione. Con la GEO, invece, la ricerca, svolta con *pipeline*⁴⁶ di RAG⁴⁷ e modelli di spazio vettoriale (*Vector Space Models*)⁴⁸, diventa di tipo semantico. La domanda di ricerca viene trasformata in una stringa di numeri che si muove in uno spazio vettoriale e, in base alla somiglianza della stringa con altre combinazioni numeriche nello spazio, viene ricostruita la risposta ottenendo una certa continuità semantica⁴⁹. Del testo individuato attraverso la ricerca semantica, vengono riportati solo dei

⁴⁰ Fuller 2021 [1949]: 73.

⁴¹ Fuller 2021 [1949]: 73.

⁴² Talia 2024: 152-158.

⁴³ Newman et al. 2025.

⁴⁴ Metz 2026: sebbene possa apparire come una media irrisoria, è fondamentale considerare che Google ogni anno elabora all'incirca cinquemila miliardi di risposte, dunque questo 10% rappresenta centinaia di migliaia di inesattezze al minuto.

⁴⁵ Metz 2026: Il caso studio è quello del co-conduttore del podcast *The Interface* della BBC che ha postato un articolo sul proprio blog relativo a una fantomatica classifica dei migliori 10 giornalisti tecnologici al mondo nel mangiare hot dog. Il suo nome dominava la classifica e quando il giorno successivo ricercò l'informazione su Google, l'AI riproponeva il suo recente post.

⁴⁶ Una *pipeline* è un metodo attraverso cui i dati grezzi provenienti da qualsiasi fonte vengono standardizzati affinché possano venire impiegati per l'uso prescelto.

⁴⁷ È una tecnica che consente un addestramento verticale su uno specifico ambito in cui impiegare un LLM. Per ridurre le allucinazioni, i costi e i tempi necessari all'addestramento di uno specifico chatbot è possibile adottare come base un *foundational model*, un modello di *deep learning*, per ampliare la sua base di dati costitutivamente generica con modelli esterni anche prodotti in tempo reale. IBM (s.d.).

⁴⁸ Rayhan 2025: 2.

⁴⁹ Rayhan 2025: 3.

frammenti (con il maggiore punteggio di rilevanza) per poi essere inseriti nella *Context Window* del LLM (la quantità di testo che può elaborare alla volta). È auspicabile che le informazioni principali si trovino nella prima parte del testo⁵⁰ oltre che a mostrare dati e autorevolezza per superare il cosiddetto *trust filter*⁵¹ (EEAT)⁵², ovvero gli algoritmi classificano l'autorevolezza di un dato contenuto. Questi però non sono gli unici parametri adottati, che comunque arrecano il rischio di oscurare autori minori che godono di minore visibilità. A inizio marzo News Corp⁵³ ha siglato un accordo con Meta, nel 2024 invece con OpenAI, per l'impiego dei propri articoli al fine di addestrare gli algoritmi conversazionali⁵⁴ che tenderanno quindi a favorire i loro contenuti come fonti dei loro output; questo crea uno svantaggio per gli editori minori che rischiano, anche per disparità economiche di partenza, di avere meno visibilità, alimentando così il serio problema del pluralismo informazionale. Da questa breve supervisione emerge che la SEO lavori soprattutto per associazione di keywords e attraverso una chiara e logica suddivisione del contenuto. L'algoritmo non propone come output una sintesi parziale dei contenuti delle pagine tramite risposta puntuale, come avviene per la GEO, quanto piuttosto dei link la cui pertinenza alla domanda di ricerca è comunque molto dipendente dalla sua semplicità lessicale e sintattica. Nonostante gli utenti non siano soliti esplorare i contenuti delle pagine successive alla prima, sono comunque chiamati a consultare gli articoli indicati. Persuadere, come avviene grazie alla GEO, a preferire una specifica riorganizzazione delle fonti organizzata in una struttura testuale di tipo logico-deduttivo, con paragrafi concisi, rende molto complesso riuscire a presentare i temi nelle loro varie sfumature interpretative, dato anche il fatto che i testi sono vincolati dall'utilizzo di parole chiave di tendenza che quindi riducono maggiormente lo spazio di approfondimento, posto che l'obiettivo dell'articolo sia anche la viralità o comunque la sua diffusione.

Questo riferimento alle *keywords* ci permette di far luce su un'ulteriore dinamica connessa a queste ultime, cioè quella del *gatekeeping*, per cui non solo rispetto a un dato tema l'algoritmo predilige fonti più facilmente analizzabili o in accordi commerciali con gli editori, ma facendolo definisce anche cosa sia notizia. La questione dell'esistenza di filtri o cancelli (*gate*) che setacciano le informazioni o quali parti di queste suggerire, ovviamente precede l'avvento delle tecnologie digitali con le agenzie di stampa⁵⁵. Queste tradizionalmente vengono categorizzate come *gatekeeping primario*⁵⁶, differenziandosi dal secondario in quanto questo è relativo al filtro posto dai motori di ricerca (ma in generale dai canali) da cui si informano direttamente i cittadini, il primario svolgerebbe dunque un filtraggio a monte. Si vuole suggerire, insieme con Serafini⁵⁷, che questa distinzione è sempre più complessa da mantenere dal momento che lo stesso Nielsen propone, nel secondario, altre quattro categorie che influenzano il primario: *l'editorial gatekeeping*, il *link-based gatekeeping*⁵⁸, *l'affinity-based gatekeeping*⁵⁹ e *l'audience gatekeeping*⁶⁰. Alla luce di ciò si comprende che gli algoritmi giochino un ruolo cruciale in quanto, definendo delle bolle informative tramite il targeting,

⁵⁰ È fondamentale impiegare HTML5 (la versione più aggiornata di linguaggio di formattazione) per definire delle chiare gerarchie tra sezioni del testo con intestazioni (<h1>, <h2>), elenchi (,), tabelle (<table>), per poter fornire al *tokenizer* una chiara struttura dei contenuti.

⁵¹ Uri 2025.

⁵² L'acronimo sta per: *experience* (esperienza), *expertise* (competenza), *authoritativeness* (autorevolezza), *trustworthiness* (affidabilità).

⁵³ News Corporation (News Corp.) è il gruppo editoriale statunitense fondato da Rupert Murdoch nel 1980 che pubblica importanti testate come New York Post, The Wall Street Journal, The Sun, The Times.

⁵⁴ Ferrazza 2026.

⁵⁵ Bergamini 2013: 81.

⁵⁶ Nielsen 2016: 81-96.

⁵⁷ Serafini 2024: 120.

⁵⁸ È relativo alle strategie di SEO.

⁵⁹ Opera prediligendo i contenuti pubblicati da utenti con cui altri hanno avuto importanti interazioni (likes, commenti, condivisioni).

⁶⁰ Il pubblico, in base al tipo di interazione, orienta la selezione delle informazioni operando una vera e propria funzione di filtro.

assecondando contenuti dal contenuto emotivo più denso, costruiscono un'audience che selezionerà e promuoverà a sua volta tipi di notizie analoghe, innescando un meccanismo *bottom-up* (*metrics driven journalism*⁶¹) viziato a monte. Gli attori si intrecciano e insieme con loro anche le selezioni *top-down* e *bottom-up* ma comunque la tecnica, gli algoritmi e le interfacce, plasmano silenziosamente i criteri adottati dal *gatekeeping* che potremmo definire orizzontale, cioè del pubblico.

Possiamo allora provare a sostenere che la capacità di questi chatbot di presentarsi come riorganizzatori affidabili di informazioni si realizzi grazie a una sinergia tra il design della risposta, la selezione delle sue fonti e la sua base computazionale. Questa combinazione cela, come in parte si è già potuto intravedere, l'opacità del sistema, alimentando l'*automation bias* e conferendo all'IA una dimensione oracolare. Sottoponendo una domanda di ricerca a questi sistemi possiamo accorgerci di alcune particolarità delle risposte artificiali: ostentano un certo rigore impostando la risposta tendenzialmente con un'introduzione, elenchi, che evidenzierebbero chiaramente gli elementi essenziali della risposta (spesso ridotti con la conseguenza di una ipersemplicificazione causale)⁶², per poi riorganizzare tutto in una conclusione finale. Questa forma contribuisce a comunicare una metodologia nitida e un'argomentazione chiara dietro l'output, oltre che una fiducia verso il chatbot concepito quasi alla stregua di un essere umano. Tutto questo è anche favorito dall'impressione di un processo di riflessione da parte del sistema data dalla digitazione non immediata della risposta, esposta senza incertezze e con uno stile assertivo che conferisce autorevolezza⁶³. C'è infatti un tempo di latenza iniziale a cui segue una presentazione della risposta esposta come se fosse digitata in tempo reale da una persona, quando invece al sistema occorrono pochi nanosecondi per individuarla⁶⁴. Questo dettaglio apre al tema dell'*antropomorfizzazione dei chatbot* che li rende più premurosi verso gli utenti aumentandone il livello di fiducia⁶⁵. È stata anche dimostrata la tendenza a progettare degli algoritmi in grado di interpretare la personalità di un individuo (*affective computing*) attraverso la conversazione stessa, per adattare poi il tono delle risposte alle inclinazioni comportamentali dell'utente, riuscendo così a persuaderlo più facilmente⁶⁶. Il *bias* di conferma sussiste anche in ragione della natura statistica del chatbot che lo rende più incline a fissarsi sul contenuto del prompt e a confermarne, o assecondarne, il contenuto⁶⁷. Le conclusioni a cui giungono questi algoritmi sono cosparse di un'aura di evidenza, non dovuta soltanto alle caratteristiche inerenti al design e all'elaborazione della risposta ma anche alla base computazionale che le produce, che contribuisce a conferirgli una certa imparzialità⁶⁸. Éric Sadin parla appunto di *aletheia algoritmica*⁶⁹ per descrivere questo fenomeno di fantomatica enunciazione del vero che coinvolge gli *Evidence-Based System* che risulta infondato appunto per l'opacità dei sistemi.

Risulta impossibile riuscire a esaurire questa problematica in questi spazi ma è necessario far emergere alcuni dettagli fondamentali rispetto alla trasparenza⁷⁰. Frank Pasquale propone la metafora della *Black Box Society* per evidenziare il problema dell'impenetrabilità delle logiche sottostanti alle principali attività della società (reputazione, ricerca e finanza), causata dalla dipendenza di queste aree dagli algoritmi. Egli individua come strategie alla base dell'ermeticità della *box*: segretezza reale (barriere, come le password, che permettono di custodire dei dati sensibili), segretezza legale (obbliga chi è a conoscenza di informazioni sensibili a mantenerle segrete, come il caso di un impiegato in banca che non può rivelare a non interessati i bilanci altrui), offuscamento (tentativi deliberati per

⁶¹ Wiebke 2021: 13-15.

⁶² Da San Martino et al. 2020: 1379.

⁶³ El-sayed et al. 2024: 15.

⁶⁴ Plaisance 2024.

⁶⁵ Monteith 2026: 391-397.

⁶⁶ Shumanov, Johnson 2021.

⁶⁷ Striano 2025: 228.

⁶⁸ Claudy et al. 2022.

⁶⁹ Sadin 2019 [2018]: 58.

⁷⁰ Alloa, Lingua 2024.

rendere proteggere una segretezza compromessa, come consegnare molti documenti a un investigatore per rallentare e complicare la ricerca)⁷¹. Esiste tuttavia anche un'*opacità strutturale* legata agli algoritmi stessi di *machine learning* (ML), basi di calcolo dei moderni sistemi di IA⁷² definiti come set di metodi per l'analisi dei dati in grado di rilevare automaticamente tra questi ultimi, degli schemi e dei pattern⁷³ da impiegare per svolgere specifiche *task*, in genere descritte in base a come un certo algoritmo debba processare un esempio (una raccolta di caratteristiche misurate quantitativamente per poi essere elaborate), riscontrano oggi dei limiti di applicazione riconducibili all'aumento sproporzionato delle possibili configurazioni di dati rispetto a quelle sottoponibili in fase di addestramento a cui si rimedia attraverso il *deep learning* (DL)⁷⁴. Detto in altri termini, non per tutti i *task* che sottoponiamo sarà possibile riferirsi a degli esempi che possano corroborare l'output; pertanto, sarà necessario il ricorso alle cosiddette reti profonde *feedforward*, o reti neurali. La generazione dell'output è ottenuta passando da una composizione di funzioni $f(x)$ intermedie che generano una struttura a catena a partire dall'input⁷⁵. Ogni funzione rappresenta uno strato di questa rete e il numero di tali *layer* determinerà la profondità della rete stessa (il "*deep*" deriva proprio da questa multistratificazione)⁷⁶. L'opacità inerente al *deep learning* è proprio legata a questi strati, detti anche *strati nascosti*, poiché è l'algoritmo a decidere come usare i vari livelli per generare l'output e non è possibile un controllo puntuale dei risultati intermedi⁷⁷. Oltre alla profondità è possibile anche riferirsi alla *larghezza* della rete che è determinata dalle unità che per ciascuno strato agiscono in parallelo per calcolare il risultato dello strato⁷⁸. L'impenetrabilità di questi strati nascosti contribuisce ad opacizzare il sistema anche ai programmatori, non tanto per la sua complessità di calcolo (che già di per sé renderebbe le reti una scatola nera per la gran parte dei fruitori) ma proprio per la sua struttura e logica di funzionamento. In questo interstizio in cui si verifica una perdita di controllo umano possono annidarsi le basi per potenziali bias discriminanti legati alle variabili *proxy* che in statistica vengono impiegate per sostituire delle variabili difficili da misurare o da osservare ma con cui le *proxy* sono strettamente correlate⁷⁹. Rispetto al *deep learning* queste possono non essere individuate in alcuni *layers* come concause degli output senza che questo emerga da un controllo esterno. Un caso esemplificativo è quello dei codici postali⁸⁰ che possono diventare *proxy* per l'etnia producendo risultati con pregiudizi latenti.

Nonostante ciò, le discriminazioni possono essere compiute, più o meno volontariamente, trasmettendo i pregiudizi dai supervisor alle macchine durante l'apprendimento supervisionato ma anche già dall'inizio, ovvero attraverso la strutturazione dei *data point*⁸¹. Questo punto ci porta a precisare che, sebbene oggi si possa disporre di una quantità spropositata di dati, essi vengono raccolti sempre in relazione a uno schema prescelto e la loro individuazione può anche essere influenzata da pregiudizi. Contro questa visione si scaglia appunto Anderson, che ravvisa nel miglioramento delle tecnologie per l'accumulo di dati, nella fattispecie il *petabyte*⁸², l'orizzonte per l'abbandono di teorie e modelli precostruiti all'analisi scientifica del mondo. Secondo la sua interpretazione, infatti, i modelli erano necessari per supplire alla carenza di una moltitudine di dati tali per cui non si poteva considerare la semplice correlazione tra due eventi X e Y come fondamento della relazione di causazione. Nel futuro però questa quantità dovrebbe diventare talmente elevata al punto da rendere

⁷¹ Pasquale 2015: 6-7.

⁷² Broussard 2023: 12.

⁷³ Murphy 2012: 1.

⁷⁴ Goodfellow, Bengio, Courville 2016: 153.

⁷⁵ Goodfellow, Bengio, Courville 2016: 164.

⁷⁶ Goodfellow, Bengio, Courville 2016: 164.

⁷⁷ Goodfellow, Bengio, Courville 2016: 165.

⁷⁸ Goodfellow, Bengio, Courville 2016: 165.

⁷⁹ Umbrello 2023: 26.

⁸⁰ Decamp, Lindvall 2020.

⁸¹ Umbrello 2023: 26.

⁸² Petabyte = circa 10^{15} byte = 1 milione di gigabyte.

soddisfacente la correlazione come base per la scientificità di una teoria permettendoci di prescindere dai modelli, quindi: *Petabytes allow us to say: "Correlation is enough." We can stop looking for models*⁸³. Ma quanto è in grado il datismo, questo fideismo verso i dati, di far progredire la scienza? Proprio rispetto a questo articolo Eleonora Priori⁸⁴ invita a consultare il database online *Spurious correlations*⁸⁵ ideato da Tyler Vigen che dimostra quanto i dati, non contestualizzati da modello di ricerca, possano condurre a correlazioni irrilevanti e gnoseologicamente errate. Ne sono esempi, ripresi dal database citato, le forti correlazioni tra il tasso dei divorzi nel Maine col consumo pro capite di margarina (99,26%) oppure tra l'investimento della spesa pubblica statunitense in scienza, spazio e tecnologia con il tasso di suicidi per strangolamento (99,79%). Si potrebbe continuare a controbattere che queste correlazioni siano inadeguate perché ancora non disponiamo di una molteplicità e variabilità di dati sufficienti a renderle esplicative. Per comprendere l'insostenibilità di questa obiezione bisogna chiarire quello che Floridi definisce *problema del frame*⁸⁶. Un'IA di successo è tale nel momento in cui possono essere applicate correttamente le sue qualità sintattiche, cioè le sue regole di programmazione vengono poste nelle condizioni ottimali per elaborare i dati di input⁸⁷. Migliore è l'adattamento del mondo alla macchina, maggiore sarà la nostra percezione della sua autonomia tale al punto da generare, in alcuni casi, l'impressione che siano animate da intenzioni proprie. Questa concezione è indicata da Simondon⁸⁸ come uno dei due atteggiamenti fallaci che la nostra cultura adotta nei confronti delle macchine, non riconoscendo nell'umano il loro *direttore d'orchestra*⁸⁹, che coordina e dà una direzione ai loro processi attraverso l'imposizione di schemi fondamentali regolativi dotati di un obiettivo finale. L'oggetto tecnico giungerebbe a questo stadio di ottimale integrazione nelle dinamiche del mondo attraversando un processo di *concretizzazione e sovradeterminazione funzionale*⁹⁰, che lo rende capace di autoregolazione. La differenza che Simondon traccia allora tra vivente e macchina sta proprio nel fatto che il primo, nel fornire le forme e gli schemi che consentono alla macchina di rendere gli input utili alla calibrazione delle sue operazioni (dunque nel trasformare *l'a posteriori in a priori*⁹¹), è in grado di darsi un'informazione⁹² e di trasformarla in forme che consentono a loro volta di interpretare le differenze⁹³, di significarle⁹⁴, mentre la macchina è determinata dagli schemi che inizialmente le vengono imposti. Questo fa comprendere che la macchina aumenta la propria perfezione, non perseguendo un puro automatismo costituito da azioni ripetute e stereotipate, ma attraverso un margine di indeterminazione⁹⁵ dietro al suo funzionamento, tale da permetterle di essere sensibile ai cambi di forma, dunque alle informazioni. Essa riesce quindi ad integrarsi nell'ambiente in divenire, in una rete complessa costituita da altre macchine, umani, viventi costruendo così un nuovo ambiente, un *milieu associé* che si plasma in relazione alla risposta alle differenze. Si compie un'*iscrizione dentro il mondo*⁹⁶ delle condizioni che permettono ai dispositivi smart di operare, modificando sia l'ambiente digitale che reale con un conseguente impatto anche sul nostro modo di percepire, rappresentarci e comprendere il mondo.

⁸³ Anderson 2008.

⁸⁴ Priori 2018.

⁸⁵ Vigen 2020, "Spurious correlations. Correlation is not causation", tylervigen.com. Disponibile su: www.tylervigen.com/spurious-correlations (accesso: 21/07/2026).

⁸⁶ Floridi] 2017 [2014]: 156.

⁸⁷ Floridi 2017 [2014]: 157.

⁸⁸ Simondon 2020 [1958]: 12: l'altra concezione scorretta è quella di considerarle come meri utili assemblaggi di materia.

⁸⁹ Simondon 2020 [1958]: 13.

⁹⁰ Simondon [2020 [1958]: 16-17.

⁹¹ Simondon 2020 [1958]: 143.

⁹² Simondon 2020 [1958]: 161.

⁹³ Simondon 2020 [1958]: 155.

⁹⁴ Il significato viene definito da Simondon come il senso che prende un evento in rapporto alle forme che già esistono, ciò che fa sì che un evento abbia il valore di informazione.

⁹⁵ Simondon 2020 [1958]: 157.

⁹⁶ Floridi 2017 [2014]: 162.

Focalizzarsi su quanto l'informazione sia influenzata, costruita dai mezzi tecnici, nella fattispecie l'IA, ha permesso di far luce su quanto opachi siano i processi dietro le informazioni che impieghiamo per compiere scelte in contesti democratici e quanto possano influenzare la libertà dei giornalisti. Si è discusso inoltre rispetto a quanto ciò che diventa notizia dipenda anche da logiche algoritmiche che plasmano gli interessi dei cittadini adattandoli all'offerta⁹⁷ e alla narrazione dominante. Per dirla con Rouvroy, ci troviamo in un contesto di *governamentalità algoritmica* in cui questi dispositivi agiscono ad un livello preconcio per attualizzare, in una direzione prestabilita, interessi, idee, convinzioni degli individui, limitando fortemente, già prima della nascita, nuovi criteri di interpretazione della realtà. La base matematica che soggiace agli output cela questi circuiti di potere, conferendo ai dispositivi una dimensione oracolare, di enunciatori di una verità che è tale proprio perché prodotta su base computazionale e "oggettiva". Se si guarda da vicino questo atteggiamento ci si accorge che le IA sono considerate sia come *oggetti fatti* che *fatati* dato che gli algoritmi sono appunto programmati ma, nel momento in cui iniziano a processare i dati, si ripone una fede ingiustificata nei loro risultati, come negli effetti che producono (ad esempio la sorveglianza o la trasparenza) in grado di ammantarli quasi di poteri rivelatori. L'intreccio tra le due ambiguità richiama proprio la contraddizione della visione degli oggetti tipica dei *feticisti*⁹⁸, atteggiamento che, come illustra Latour in *Il culto moderno dei fatticci*, gli occidentali recriminavano alle popolazioni indigene africane che colonizzavano. La fede riposta nei risultati è tale in quanto questi vengono interpretati come fatti la cui origine risiederebbe nell'autonomia della ragione del soggetto e non in mode, credenze popolari o superstizioni⁹⁹. Questa visione abbaglia la vista e impedisce di cogliere la fitta rete di attanti (umani e non-umani), di pratiche, di equilibri di potere, che invece sottostanno alla produzione di quanto è considerato conoscenza. Le nozioni, una volta fatte, acquistano così un'autonomia e un'assolutezza in grado di renderle scatole nere utili a nascondere tutte le complessità sociali e tecniche che hanno condotto alla loro formazione¹⁰⁰. Ciò permette a Latour di sostenere che

i fatti e gli artefatti che essi [coloro che si identificano come moderni] producono cadono sulla loro testa come fossero un destino proveniente da fuori, estraneo, inumano e imprevedibile, come il *fatum* in cui credevano i romani¹⁰¹.

Analogamente, sul piano della fruizione e della produzione giornalistica, queste dinamiche riportano notizie (fatti) la cui autorevolezza è però costruita (e percepita), come per la scienza, grazie a pratiche sociali specifiche e strumenti e non sono essere verità oggettive indipendenti dal soggetto conoscente. Trincerarsi dietro algoritmi, laboratori, agenzie stampa e così procedendo, non deve rappresentare un espediente per professare forme di verità oggettive che attendevano solo di essere scoperte, misconoscendo il fatto che sono invece state evocate, poste nelle condizioni di nascere. Questo atteggiamento difensivo nei confronti di ulteriori interpretazioni o modalità di conoscenza, ci ridurrebbe alla stregua degli esploratori delle Americhe di epoca rinascimentale che, come illustra Sloterdijk in *Il mondo dentro il capitale*, si riparavano sotto i cinque baldacchini della globalizzazione (mitologia della nave, religione cristiana, lealtà verso i principi della madrepatria, comprensione scientifica dello spazio esterno, traduzione linguistica)¹⁰² per preservare la loro identità, le loro convinzioni radicate nella madrepatria e trasportare così il loro universo simbolico fuori dai confini europei, con l'obiettivo di appropriarsi dell'esterno¹⁰³.

4. Un tentativo di fuga al feticismo dell'IA: il giornalismo immersivo.

⁹⁷ Rouvroy, Berns 2013: XV.

⁹⁸ Latour 2017 [1996]: 38.

⁹⁹ Latour 2017 [1996]: 48.

¹⁰⁰ Latour 1998 [1987]: 6.

¹⁰¹ Latour 1998 [1987]: 20.

¹⁰² Sloterdijk 2007 [2005]: 165.

¹⁰³ Sloterdijk 2007 [2005]: 164.

In base a quanto si è cercato di illustrare è emerso che il ruolo delle multinazionali e la *normatività tecnica*, che potremmo intendere come il complesso dei flussi comunicativo-normativi dipendenti sia dal tipo di impiego dei dispositivi che dalla ‘capacità percettiva ed espressiva’ di questi ultimi (su questo punto si tornerà a breve), consentono un importante filtraggio delle notizie in grado di ridurre il pluralismo e la rappresentazione delle varie sfumature dell’essere umano. È anche in atto la tendenza a ridurre la complessità dell’essere umano a una dimensione quantitativa affinché gli algoritmi possano interpretarla e analizzarla. A tal riguardo, come evidenzia l’ultimo report di Reuters e Oxford sullo stato e le tendenze del giornalismo odierno¹⁰⁴, le stesse redazioni hanno iniziato ad ambire a uno spostamento del giornalismo su un piano “più umano”¹⁰⁵ per far fronte agli sviluppi dell’intelligenza artificiale e tra i campi individuati per questo cambiamento compaiono: inchieste originali e reporting sul campo (+91) rispetto allo scorso anno), analisi, contesto e spiegazione (+82), storie umane (+72), fact-checking (+63), community e relazione con il pubblico anche tramite eventi (+75)¹⁰⁶ ma quello su cui ci si vorrebbe focalizzare in questa sede è il giornalismo immersivo che, attraverso il visore a partire dal 2010, ha cercato di introdurre il corporeo nella riproposizione delle notizie. Questa pratica è definita dalla sua pioniera Nonny de la Peña come “la produzione di notizie in una forma in cui le persone possono vivere esperienze in prima persona di eventi o situazioni descritte nelle notizie”¹⁰⁷. Sebbene questa stagione del giornalismo si sia attualmente assopita intorno al 2018, l’interesse per il suo studio può essere tutt’ora motivato dalla necessità di rispondere alla narrazione avanzata dal *robot journalism*, così come dalla centralità che questa pratica riconsegna al corpo attraverso l’emotività e la propriocezione. Un punto di forza dell’impiego del metaverso è esattamente la possibilità di inserire propriocezione e movimento che, come si cercherà di mostrare a breve, sono componenti essenziali per la comprensione del mondo. Il metaverso, come dimostra Simone Arcagni, regge su due pilastri che compongono la *logica Unity*¹⁰⁸: la *logica spaziale della distribuzione dei contenuti* e la *ludicizzazione dei meccanismi narrativi*¹⁰⁹.

L’importanza di quello che potremmo definire *experiential turn* nel giornalismo si può ribadire evidenziando l’importanza di emozioni e sentimenti (quindi del corpo) nella costruzione degli stessi concetti. Il neuroscienziato Antonio Damasio ha svolto un’approfondita ricerca proprio su questo tema, dimostrando come già una prima forma di sentire, il *quorum sensing*¹¹⁰, sia riscontrabile in forme di vita unicellulare per il mantenimento della colonia¹¹¹ per poi svilupparsi, in modo sempre più cosciente e complesso con l’omeostasi, anche nei mammiferi¹¹². La piacevolezza o spiacevolezza (valenza)¹¹³ dei contenuti delle esperienze mentali va a determinare anche la realizzazione delle mappe di configurazioni, relazioni tra parti interne di oggetti ed eventi percepiti (siano essi interni o esterni)¹¹⁴. Il soggetto, non più interpretabile secondo una lettura dualistico-cartesiana, emerge allora da una serie di eventi che per lui (il soggetto) sono importanti¹¹⁵ in quanto elaborati dalla propria prospettiva. Le immagini diventano tali solo se facenti parte di un contesto che ne include di altre relative all’organismo, dunque, se gli eventi e gli oggetti di cui sono immagini accadono o

¹⁰⁴ Newman et al. 2025.

¹⁰⁵ Newman et al. 2025.

¹⁰⁶ Newman et al. 2025.

¹⁰⁷ De la Peña 2010: 291.

¹⁰⁸ *Unity* è uno dei motori grafici più impiegati nella realizzazione di videogiochi e contenuti interattivi. La sua ampia diffusione è ascrivibile anche alla presenza di molteplici linguaggi di programmazione (*C#, UnityScript e Boo*), oltre che a un supporto tramite intelligenza artificiale che permette di prescindere dalla stesura di codici.

¹⁰⁹ Arcagni 2023: 41.

¹¹⁰ Damasio 2022 [2021]: 27.

¹¹¹ Damasio 2018 [2018]: 34.

¹¹² Damasio 2018 [2018]: 37.

¹¹³ Damasio 2018 [2018]: 124-126.

¹¹⁴ Damasio 2018 [2018]: 92-94.

¹¹⁵ Damasio 2018 [2018]: 183.

interagiscono col soggetto, la cui coscienza sarà proprio un suo particolare stato mentale risultante da sentimenti che lo colgono nell'atto di afferrare il suo mondo interno e quello esterno¹¹⁶.

Anche Merleau-Ponty difende un soggetto necessariamente relazionale a cui il mondo percepito si dà sempre secondo una *forma*; segno e significato sono quindi intersecati sin dall'origine, la materia della percezione è piena della sua forma¹¹⁷. Se questo significato fosse di tipo concettuale implicherebbe la necessità di ricercare degli intermediari¹¹⁸ che permettano di ricondurre al concetto i dati sensibili frammentari al sensibile in quanto unità, innescando un potenziale regresso ad infinito (come si legherebbe ogni intermediario a quello precedente e in ultimo a uno dei due estremi?). Questa è l'importanza di riconoscere già nella percezione stessa una normatività, un significato inteso come forma intrinseca alla percezione stessa¹¹⁹ che la rende tutt'altro che trasparente. Ribadire l'importanza della percezione già sempre informata è essenziale anche nel contesto politico-giuridico proprio per evitare che il popolo (il quarto potere), che legittima il potere sovrano, vesta semplicemente i panni di quello che Guglielmo Siniscalchi definisce *spettatore passivo*, incapace di agire sul reale¹²⁰. Il riconoscimento di queste normatività più subdole perché non esplicitate giuridicamente, può invece consentire allo spettatore di volgersi in *attivo* lasciandosi, sì entusiasmare dalla messa in scena, ma mantenendo, al tempo stesso, una certa capacità critica¹²¹.

Date queste precisazioni, non è possibile non considerare, seguendo l'analisi condotta da Vivian Sobchack in *The address of the eye*, che lo stesso film è interpretabile come corpo-vissuto, dunque non semplicemente come "*strumento oggettivo* di coscienza intenzionale ma anche *soggetto strumentale* della coscienza intenzionale"¹²². Un tale cambio di prospettiva consente di superare una concezione strumentale e oggettivante del film, tale da ridurlo a mero contenuto neutrale e passivo di fruizione, per sposarne un'altra che, riconoscendogli lo statuto di soggetto, gli assegna capacità percettive ed espressive¹²³. Analogamente al corpo umano, anche quello cinematografico consiste in più della mera somma delle sue componenti materiali essenziali (lenti, emulsioni, circuiti meccanici ed elettronici, ecc...) ed è proprio questo eccesso a consentirgli di muoversi sinotticamente e sinesteticamente¹²⁴, organizzando intenzionalmente lo sguardo. Per comprendere questo eccesso è utile ragionare in relazione al corpo umano, infatti anche la finitudine del corpo-vissuto cinematografico impone la necessità del movimento come condizione per l'intenzionalità e per la percezione¹²⁵. Il film organizza così il reale attraverso immagini che si muovono e non soltanto in virtù della presenza in queste immagini di cose in movimento; anche la ripresa di un soggetto statico, infatti, implica un rapporto con la durata (assente nelle fotografie)¹²⁶. Nell'orientare l'intenzionalità gli schermi contribuiscono infatti anche a suggerire su cosa prestare *attenzione*; dunque, cosa ha *significato* per la società. Stiegler puntualizza che anche l'attenzione, come l'intenzionalità, non sia un atto puro della coscienza ma

è da parte a parte una presa di ritenzioni *nell'oggetto* e *attraverso* l'oggetto cui è rivolta: *nell'oggetto* e *attraverso* l'oggetto nel senso in cui, al contempo, da una parte è *nell'oggetto* che si trova ciò che è ritenuto dall'attenzione in quanto essa è *attenta*; e, dall'altra parte, l'attenzione è attenta nella misura in cui essa è *in attesa*, ovvero, nel linguaggio della fenomenologia, *pro-tesa* e *pro-tenuta* dalle sue *protensioni*, essendo

¹¹⁶ Damasio 2022 [2021]: 90.

¹¹⁷ Merleau-ponty 2004 [1946]: 24.

¹¹⁸ Merleau-ponty 2004 [1946]: 24.

¹¹⁹ Esempi in grado di chiarire questo passaggio sono forniti dai casi su cui la psicologia della Gestalt ha lavorato.

¹²⁰ Siniscalchi 2017: 87.

¹²¹ Siniscalchi 2017: 101.

¹²² Sobchack 1992: 166-167.

¹²³ Sobchack 1992: 167.

¹²⁴ Sobchack 1992: 219-220.

¹²⁵ Sobchack 1992: 205-206.

¹²⁶ Sobchack 1992: 206-207.

l'oggetto costituito come oggetto d'attenzione precisamente *attraverso delle aspettative che precedono l'oggetto*, che lo anticipano come rapporto all'avvenire dove si costituisce l'attenzione¹²⁷.

L'attenzione si genera quindi dal rapporto tra ciò che viene trattenuto del passato, la *ritenzione*, con ciò che ci si attende dal futuro, la *protensione*. Stiegler evidenzia però che il contenuto della protensione sia già intimamente connesso e "celato"¹²⁸ nella ritenzione e, in particolare, anche nella sua organizzazione. Il tipo di ritenzione qui in esame è di tipo *terziario* e quindi non legata, secondo le categorie definite da Husserl, alla percezione presente o all'immaginazione¹²⁹. In continuità con quanto si tentava di esporre in precedenza, per Stiegler la tecnica e l'umano, la tecnica e la società, si costituiscono in un unico movimento, l'epifilogenesi, che consiste proprio nel "*processo di produzione* di ciò che chiamo *ritenzioni terziarie*"¹³⁰. Se accettiamo allora queste considerazioni, otteniamo che il corpo-vissuto del cinema trattiene delle ritenzioni terziarie organizzate attraverso una specifica normatività di espressione che influenza la percezione e, per ritorno, anche l'intenzionalità dell'individuo e della società.

Il giornalismo immersivo, nel suo tentativo di mostrare il mondo da una nuova prospettiva, è definito anche, sia da de la Peña che dal regista Chris Milk¹³¹, come "*an empathy generator, an empathy machine*"¹³² introducendo così il grande tema dell'empatia e della possibilità di comprendere, nonostante la mediazione schermica, il dolore¹³³ e le emozioni degli altri. Sebbene infatti questi contenuti aspirino a mostrare il mondo oggettivamente, in quanto corpi, continuano ad essere situati, intimamente legati al loro corpo come al punto di vista soggettivo del regista. Inevitabilmente lo schermo media e istituisce quello che Francesco Casetti definisce *complesso di proiezione/protezione*¹³⁴, ovvero:

un insieme di elementi e operazioni correlate, mirato qui a creare un confronto "protetto" con il mondo, e allo stesso tempo a "proiettare" gli individui oltre lo spazio sicuro in cui sono collocati¹³⁵.

Nonostante ciò, come dimostrano gli studi di Gallese e Guerra a partire dai neuroni specchio, si dà un intimo intreccio, alla base della possibilità di provare empatia, tra il sistema motorio e percettivo, tale da realizzare uno *spazio peripersonale* di natura motoria (si riscontra una vera e propria priorità del primo¹³⁶) integrante informazioni multisensoriali¹³⁷. Si è dimostrato che questi neuroni si attivino nei casi di movimenti dotati di uno scopo¹³⁸ (afferrare, lanciare...) ma anche quando stimoli tattili vengono applicati al corpo, oppure se ne diano di uditivi e visivi presso di esso¹³⁹. La conseguenza

¹²⁷ Stiegler 2021 [2004]: 86.

¹²⁸ Stiegler 2021 [2004]: 86.

¹²⁹ Stiegler 2021 [2004]: 55: «Nel "mentre" di una melodia, nel momento presente dell'oggetto musicale che fluisce, la nota che è presente può essere tale, e non solamente un suono, se *non nella misura in cui essa trattiene (ritiene) in lei la nota precedente* e vi rimane presente, *nota precedente ancora presente* che trattiene in lei la precedente, che trattiene a sua volta quella che la precede, ecc. Non bisogna confondere questa *ritenzione primaria*, che *appartiene al presente* della percezione, con la *ritenzione secondaria*, che è la melodia che ho potuto, per esempio, ascoltare ieri, che io posso riascoltare nella mia *immaginazione* attraverso il gioco del ricordo, e che costituisce il *passato* della mia coscienza. Non bisogna confondere, dice Husserl, percezione (ritenzione primaria) e immaginazione (ritenzione secondaria). Prima dell'invenzione del fonogramma, era assolutamente impossibile ascoltare due volte la *stessa melodia*. Ora, dall'apparizione del fonogramma, che è esso stesso ciò che ho chiamato una "ritenzione terziaria" (una protesi, memoria esteriorizzata)».

¹³⁰ Stiegler 2021 [2004]: 86.

¹³¹ Milk 2015.

¹³² Lorne 2015.

¹³³ Sontag 2003 [2003].

¹³⁴ Casetti 2023: 16.

¹³⁵ Casetti 2023: 16.

¹³⁶ Gallese, Guerra 2015: 52.

¹³⁷ Gallese, Guerra 2015: 52-53.

¹³⁸ Gallese, Guerra 2015: 47.

¹³⁹ Gallese, Guerra 2015: 49.

teorica è una priorità del sistema motorio durante la percezione, la quale fa sì che la spazialità non possa essere interpretata in termini di *posizione* (ad esempio in base a coordinate, angoli) ma di *situazione* (anche la cognizione stessa sarà dunque influenzata da queste forme che agiscono sulla percezione rendendo insostenibile il dualismo). Nella stessa direzione si muove Merleau-Ponty nel terzo capitolo di *Fenomenologia della percezione*¹⁴⁰, in cui riflette sul fatto che non conosciamo la posizione delle membra del nostro corpo come quella degli oggetti esterni ma grazie ad uno schema corporeo che le comprende tutte. Lo schema corporeo non è né la somma aritmetica delle parti¹⁴¹, né una forma di coscienza globale della postura di esso nel mondo¹⁴², quanto un'integrazione delle varie parti in relazione a dei progetti dell'organismo, per questa ragione lo schema gode di dinamicità ed è legato alla situazione¹⁴³. Il corpo che si muove, infatti, non subisce passivamente lo spazio e il tempo ma, attivamente, ne riprende il significato¹⁴⁴ attraverso le proprie possibilità di azione. La ludicizzazione della narrazione come la propriocezione possibili nel metaverso, possono incrementare le possibilità del soggetto di vivere cambi di prospettiva per superare modi standardizzati di guardare al mondo attribuendogli nuove sfumature semantiche. A riguardo Richard Sherwin distingue tre accezioni di "significato" di un'immagine: lo *static meaning*¹⁴⁵, che riguarda quei significati sedimentati nella storia culturale di una società (come potrebbe l'accostamento tra l'immagine della colomba e la pace); l'*enacted meaning*¹⁴⁶, inerente al trasferimento ad un'immagine di classici stereotipi culturali; e infine lo *spontaneous meaning*, riferito alla "piena presenza che si dispiega intuitivamente nel contatto della mente incarnata con un eccesso ontologico"¹⁴⁷. Questo *eccesso* può permettere l'accesso al *sublime autentico*¹⁴⁸ che si rapporta intimamente con un'assenza, una mancanza nell'immediatezza e nella presenza, interrogando l'essere umano sul suo modo di abitare il mondo e ricordandogli la non assolutezza del suo punto di vista.

5. L'analisi del caso studio di *Clouds over Sidra*

Nel corso di questo contributo è stata ribadita a più riprese l'importanza delle ricostruzioni della realtà, prassi culturali, estetiche a sostegno della legittimazione del potere. In ragione di ciò e per la scarsa letteratura a riguardo, in questa sezione finale, vorrei tentare di analizzare uno dei contenuti immersivi più famosi, *Clouds over Sidra*¹⁴⁹, attraverso le quattro regole adottate da Sherwin per svelare le strategie retoriche sottostanti i filmati presentati nelle aule di tribunale americane. Le regole

¹⁴⁰ Merleau-ponty 2014 [1945].

¹⁴¹ Merleau-ponty 2014 [1945]: 139.

¹⁴² Merleau-ponty 2014 [1945]: 140.

¹⁴³ Merleau-ponty 2014 [1945]: 140-142.

¹⁴⁴ Merleau-ponty 2014 [1945]: 143.

¹⁴⁵ Sherwin 2011: 148.

¹⁴⁶ Sherwin 2011: 148.

¹⁴⁷ Sherwin 2011: 148.

¹⁴⁸ Sherwin 2011: 157-160.

¹⁴⁹ *Clouds over Sidra* è un breve filmato di 8 minuti e mezzo realizzato da Chris Milk in collaborazione con Gabo Arora, sponsorizzato da Nazioni Unite e Samsung ed è stato il primo contenuto di giornalismo immersivo presentato al World Economic Forum a Davos nel Gennaio del 2015. Racconta la vita nel campo profughi Za'atari in Giordania che già al momento delle riprese vantava un'importante popolazione (circa 84000 rifugiati) nonché una buona organizzazione dei servizi (ospedali, scuole, panetterie, abitazioni). Sidra è la dodicenne siriana che lo abita dal 2014 e che racconta ad un possibile incorporeo testimone umanitario, chi indossa il visore, come vi si svolge la vita.

sono: semplifica il contesto¹⁵⁰, sfrutta l'iconico¹⁵¹, emula le finzioni generiche (per produrre verità)¹⁵², rispetta il *medium*¹⁵³.

La prima scena del filmato si apre con una vista sul deserto attraversato dai profughi nella fuga dalla Siria, patria in cui aspirano di tornare. Successivamente si incontra Sidra, ripresa sul letto della sua camera con aria un po' timida ma serena. L'intero filmato è accompagnato dal doppiaggio inglese della sua voce che racconta gli ambienti in cui si viene condotti e quasi di ognuno se ne presentano aneddoti o espressioni legati ai modi di pensare della gente che li abita (ad esempio che i ragazzi sostengono la non idoneità all'entrata delle donne nelle sale per videogiochi).

Le inquadrature e lo statuto dell'osservatore

Le inquadrature possono essere distinte in due categorie: coinvolgenti o isolanti lo sguardo dell'osservatore. Le prime sono quelle che esplicitamente dichiarano la costruzione a monte della scena in quanto due hanno come soggetto Sidra, che dal letto della sua stanza si presenta al testimone, mentre in un'altra un gruppo di bambini si raduna intorno alla telecamera, come a simulare un abbraccio collettivo nei confronti dell'osservatore. Quelle che non puntano al coinvolgimento diretto vengono ottenute ponendo la videocamera in alto (l'inquadratura dal soffitto sull'entrata della casa di Sidra che presenta la sua numerosa famiglia), in un angolo (nella stanza in cui si osserva la sua famiglia consumare un pasto ordinario, all'interno dell'aula durante lo svolgimento di una lezione) o al centro di una scena (in sala giochi, all'entrata a scuola, nel campo da calcio, nelle palestre) dove però i protagonisti non guardano, per volontà del regista, al testimone e conducono la loro vita (recitando) ordinariamente. L'estraneità dell'osservatore, il suo essere alieno alla scena, può essere confortevole finché si resta nella finzione scenica ma la sua presenza pesante e capace di alterare la quotidianità è evidenziata dagli sguardi che hanno, in qualche modo, tradito la costruzione del regista. Gli sguardi in questione sono quelli dei bambini che guardano alla telecamera con atteggiamento curioso o di ragazze che con la coda dell'occhio scrutano l'obiettivo. Si rompe una sorta di asimmetria degli sguardi che presupponeva come osservante, il pubblico occidentale (area in cui il giornalismo immersivo si è sviluppato principalmente) mentre come osservati, gli abitanti di Za'atari. Questa asimmetria, che sembra essere costruita per indurre lo spettatore a provare compassione ed empatia verso il modo in cui i rifugiati sono costretti a vivere, ha però riproposto l'immagine di una popolazione senza alcun anelito politico e capacità di riorganizzazione. Il filmato è stato finanziato dalle Nazioni Unite che, attraverso l'ONU, ha sostenuto la realizzazione del campo profughi nel 2012,

¹⁵⁰ Attraverso le immagini è possibile semplificare fenomeni complessi restituendo un maggiore senso di chiarezza. Sherwin propone l'esempio della simulazione di come l'aggiunta di molecole di nitrogeno alla composizione chimica di una sigaretta possa velocizzare l'assorbimento della nicotina. Questa strategia di retorica visiva ideata dall'accusa contro una compagnia di tabacco che ha omesso quest'informazione, è risultata persuasiva per i loro fini (Sherwin 2009: 186).

¹⁵¹ Per "iconico" si intendono usi di elementi culturali popolari familiari (Sherwin 2007: 732). L'esempio avanzato è quello del processo a Martin Siegel, accusato di aver fornito informazioni privilegiate per favorire l'acquisto di azioni ad un prezzo ampiamente inferiore a quello di vendita. L'accusa proietta una registrazione in cui l'imputato è rappresentato nove volte nella disposizione di una scacchiera di tris, dove si appella al diritto al silenzio. Dal momento che questo template veniva usato anche nel quiz popolare *Hollywood Squares*, l'effetto ottenuto è stato quello di ridicolizzare l'imputato riducendone la sua credibilità di fronte ai giudici (Sherwin 2009: 188).

¹⁵² Studi scientifici (Sherwin 2007: 723) hanno dimostrato che una volta interiorizzata una categoria si all'omissione del ricordo della fonte che l'ha costruita, la quale però può essere anche finzionale. Il risultato è che si acquisiscono dei parametri di giudizio e un apparato conoscitivo, sulla base di affermazioni finzionali e non (Sherwin 2007: 729). Da qui deriva che è possibile attribuire legittimità a una storia anche solo costruendo uno storytelling finzionale che segua l'aspettativa popolare. Il caso è quello di un presunto assalto a una giovane donna, costruito e ripreso da studenti con inquadrature decentrate e riprese tecnicamente non perfette che hanno dato a quello che la difesa ha definito un film horror amatoriale, un forte senso di realtà (Sherwin 2009: 188-189).

¹⁵³ Questa regola è in continuità con l'analisi di McLuhan, per cui il medium influisce sul modo di esperire dei soggetti (McLuhan 1967 [1964]). Sherwin rimarca come la diffusione dei videogiochi abbia instillato nei fruitori la percezione che l'informazione debba essere giocata, che con essa si possa interagire. L'esemplificazione di questa regola è data da un giudice che ha fornito su un DVD le immagini delle fibre del maglione di una donna scomparsa insieme a quelle della sua strada di casa, della scena del crimine, delle registrazioni dei testimoni e altro proprio per favorire l'interazione degli avvocati con le prove multimodali fornite (Sherwin 2009: 190).

e sembra che l'intento sia quello di celebrare un'opportunità di vita offerta dall'occidente ai siriani in fuga rischiando di ricadere in una narrazione colonialista; per tale motivo si approfondirà questo passaggio presentando ulteriori elementi.

I personaggi

I personaggi presentati sono soprattutto bambini (è più semplice empatizzare con la sofferenza dei bambini) e ragazzi intenti a frequentare le lezioni, a praticare la lotta perché in fin dei conti, ai maschi, piace combattere, andare in palestra ambendo a rinforzare il corpo per combattere, o forse solo per compiacersi della loro estetica, sostiene Sidra. Non si accenna a nessuna capacità di organizzazione, discussione politica, sensibilizzazione sulla loro condizione. L'immagine che traspare è quella di bambini e ragazzi che sperano in una e il cui unico modo di raffrontarsi al conflitto sia quello di una preparazione al combattimento, dal carattere più di un gioco adolescenziale che di preparazione ad una resistenza. I riferimenti al conflitto inoltre sono scarsi, quasi assenti. Non è presente nessun cenno storico, nessuna descrizione politica della guerra civile siriana e tutti questi non detti contribuiscono a concepire la guerra come un evento naturale, immutabile, che fa da sfondo agli spazi di vita quotidiana interni al campo profughi. Si restituisce una popolazione depoliticizzata e una condizione alle cui cause e responsabilità non si fa menzione, quasi a renderla essenziale.

Come accennato all'inizio, una delle scene che più cercano di evocare pietà, compassione, empatia, è l'abbraccio collettivo dei bambini all'osservatore. Gabo Arora, compiacendosi per la costruzione della scena e per l'essere riuscito a radunare circa duecento bambini, si paragona al pifferaio magico¹⁵⁴ evidenziando la sua capacità di aggirare i bambini, attraendoli quasi in modo irrazionale, per costruire una scena instillandogli una volontà che ha orchestrato e convogliato secondo i suoi "fini umanitari".

Anche la scena successiva, la penultima, cerca di scavare nell'emotività. Si vede Sidra piangere sul suo letto mentre in sottofondo la sua voce reclama la speranza di un cambiamento. L'ambiente è lo stesso di quello iniziale in cui la bambina non risultava certo esaltata e felice ma comunque tranquilla nell'interloquire. Per contro, in questa scena vicina al finale scoppia in lacrime, evidenziando la sofferenza che quella vita le crea, ma appare opportuno chiedersi: è lecito spettacolarizzare il dramma vissuto da una giovane ragazza per smuovere l'emotività di adulti che, dopo aver visto la precarietà della vita in un campo profughi ma anche immaginato il peso di un distacco forzato dalle proprie origini, dovrebbero comprendere la complessità e la gravità della situazione senza dover passare dal pianto di una bambina?

Un'ulteriore precisazione è fondamentale, onde evitare che la domanda possa sembrare mal posta o ingenua. Quando ci si interfaccia con questo genere di contenuti è significativamente importante ricordare non solo il soggetto scelto, ma cosa mostrare (e nascondere); quindi quando si sostiene il "dopo aver visto la precarietà della vita in un campo profughi" si vuole ovviamente anche sottolineare che si conosce, se si vuol dire, un microscopico aspetto di quella questione che oltretutto è stato anche messo in scena. Un'obiezione possibile da rivolgere è che, essendo Sidra una dodicenne, gli ambienti presentati siano quelli che è intuitivo supporre una bambina o bambino della sua età frequenti. Questa obiezione riposa su un terreno franoso dal momento che, in quanto costruzione, il filmato viene realizzato intorno a un soggetto prestabilito. Inoltre, nonostante la scelta, gli unici momenti in cui si fa riferimento alla voglia dei bambini e dei ragazzi di ritornare in Siria anche combattendo (quello nella sala pesi e nella palestra di arti marziali), vengono sminuiti a pretesti quasi estetici, a naturali sfoghi e propensioni maschili nella lotta, ambito, anche questo, da cui l'uomo (solo l'uomo e non una donna, ovviamente) dovrebbe trarre diletto.

Il voiceover e la musica

Sidra si esprime con un linguaggio semplice, con un tono, quello del doppiaggio, più spezzato rispetto alla sua voce ascoltare udibile all'inizio (dettaglio che tende ad aumentare il *pathos* della storia). Inoltre, di sottofondo, un motivo strumentale non pervadente contribuisce a costruire un'atmosfera malinconica e dolce, soffocando ogni possibile risentimento legittimo verso

¹⁵⁴ O'niell 2015.

l'ingiustizia subita a causa della guerra civile. La popolazione si ripresenta passiva, succube delle dinamiche di potere.

Di seguito a questa breve analisi è possibile sussumere le varie considerazioni in merito al cortometraggio entro le quattro regole delineate da Sherwin.

1. Semplificazione del contesto.

Al conflitto non vengono fatte menzioni. Si intuisce ci sia un "loro" che minaccia un "noi", dal momento che i fruitori sono chiamati ad empatizzare con i rifugiati. Si innesca una *gamification* fondata sulla dicotomia amico/nemico che, come dimostra Nguyen attraverso la sua teoria dei videogiochi, è più semplice da imbastire in quanto semplifica il contesto¹⁵⁵. Inoltre, il conflitto viene semplificato illustrandone esclusivamente una conseguenza: i rifugiati. Oltretutto anche la complessità dell'organizzazione del campo viene appiattita sulla passività che la gente di *Za'atari* viene chiamata a inscenare. Ogni desiderio di rivalsa politica scompare a favore di una informe speranza per un futuro migliore.

2. Sfruttamento dell'iconico.

L'accostamento dell'inerzia e della passività politica con la popolazione rifugiata o con quelle del sud del mondo i cui diritti umani non vengono rispettati, è un tratto caratteristico che qui viene mantenuto. Si sceglie di mettere in mostra proprio i bambini, tra i più fragili, in quanto risulta più spontaneo empatizzare con la loro innocenza. Questa scelta permette anche di spostare l'attenzione dal conflitto.

3. Emulazione di finzioni generiche (per produrre verità).

Lo storytelling c'è ed è precostituito, nonostante ciò, l'intento è di dare agli eventi estrema naturalezza. La telecamera c'è, la troupe anche ma, se nei servizi giornalistici tradizionali in 2D non sono in vista perché dietro l'attrezzatura da ripresa, nel metaverso occorre un intervento di post-produzione che elimini la telecamera (altrimenti in vista guardando in basso) e che i professionisti si nascondano. È evidente che la scelta di queste strategie non sia imposta dal momento che si potrebbe mantenere l'intera disposizione essenziale alle riprese in vista. Il sacrificio di questa operazione consiste nel perdere la finzione di immediatezza con il suo carattere di obiettività annesso che svolgono un ruolo persuasivo, come si è appreso dalle pagine di Sherwin, essenziale per la funzione retorica ricercata.

4. Rispetto del medium.

Il visore viene sfruttato per quello a cui più tradizionalmente è stato associato: l'essere una macchina empatica e l'intera costruzione mira a smuovere l'emotività. Sembra però che nella fattispecie si ricada in una semplificazione della realtà, anche per l'assenza di informazioni sul contesto che continua a legittimare l'*enacted meaning* del profugo esclusivamente come vittima.

6. Conclusioni

Il presente contributo ha tentato, partendo da una concezione schmittiana della sovranità e dal ruolo del quarto potere per la legittimazione del potere positivo, di indagare come la tecnica contribuisca a plasmare la narrazione e la ricostruzione della realtà da parte del giornalismo, pratica che forgia appunto l'opinione pubblica. È emerso che le stesse redazioni oggi stiano tentando la sperimentazione di nuove forme di riproposizione delle notizie per far fronte alla semplificazione che di queste fornisce l'IA. Si è cercato allora di indagare la pratica del giornalismo immersivo per la centralità che restituisce al corpo e alla ricchezza conoscitiva che la sua reintroduzione può apportare nel consentire l'incontro con l'eccesso ontologico dell'altro e il sublime. L'analisi condotta con la metodologia sherwiniana di *Clouds over Sidra*, ha messo in luce i rischi di semplificazione e stereotipizzazione in cui possono incorrere anche i contenuti immersivi e non soltanto quelli ottenuti attraverso astrazione algoritmica. Non bisognerebbe però concludere che questa strategia narrativa

¹⁵⁵ Thi Nguyen 2020.

non possa permettere di “esprimere una presenza impossibile attraverso un’assenza misteriosa”, consentendo al sublime autentico di esibire il suo potere anagogico¹⁵⁶, magari consentendo direttamente ai soggetti qui rappresentati di costruire liberamente la propria narrazione la quale potrebbe soffermarsi su dettagli che a partire dal nostro punto di vista non scorgeremmo (e qui rientra il tema dell’apparato simbolico che concorre a caratterizzare culture diverse), come anche adottare nuove soluzioni per la messa in scena (essenziali, riprendendo Sobchack, per mettere in discussione i criteri di percezione dell’osservatore).

Ritornando alla crucialità del sublime e dell’*anagogia*, come illustra Heritier¹⁵⁷ riprendendo Dante, essa è uno dei quattro sensi (criteri interpretativi) della scrittura, non solo religiosa ma anche laica, che “mostra la direzione ove tendere, vale a dire la meta da raggiungere, ovvero il senso della speranza (posto nella Risurrezione, nella salvezza) entro una concezione cristiana del tempo”¹⁵⁸. Heritier, applicando l’ermeneutica dei quattro sensi (letterale, allegorico, morale, anagogico) anche all’interpretazione del diritto¹⁵⁹ (dunque alla relazione lettera/spirito della legge)¹⁶⁰, rilancia l’obiezione schmittiana a Kelsen circa il fondamento metafisico del diritto (celato ma non assente anche nel giuspositivismo)¹⁶¹, che impedisce di ridurlo all’obbligatorietà formale (concetto che richiama una concezione hobbesiana dell’essere umano)¹⁶² quanto alla ricchezza della capacità simbolica dell’essere umano. Sebbene l’analisi svolta della letteratura in tema non abbia al momento riscontrato notevoli risultati tra quelli proposti dal giornalismo immersivo, resta da notare come l’obiettivo sia comunque perseguibile e come vadano ricercate forme di rappresentazione dell’essere umano che centralizzino il corpo anche per ripensare le basi di un nuovo ordine giuridico. Per concludere, il giornalismo e il ruolo ‘politico’ nella formazione del consenso rende il tema non più eludibile da una filosofia del diritto.

BIBLIOGRAFIA

Alloa E., Lingua G. 2024, “Trasparenza. Una metafora indiscutibile?”, Lessico di etica pubblica, (1).

Arcagni S. 2023, *La zona oscura. Filosofia del Metaverso*, Roma: Luiss University Press.

Bergamini O. 2013, *La democrazia della stampa. Storia del giornalismo*, Roma: Laterza.

Broussard M. 2023, *More than a Glitch. Confronting Race, Gender, and Ability Bias in Tech*, Cambridge: The MIT Press.

Casetti F. 2023, *Schermare le paure. I media tra proiezione e protezione*, Milano: Bompiani.

Claudy MC., Aquino K, Graso M. 2022, “Artificial Intelligence Can’t Be Charmed: The Effects of Impartiality on Laypeople’s Algorithmic Preferences”, *Frontiers in Psychology*, 13: 898027.

Da San Martino G., Barrón-Cedeño A., Wachsmuth H., Petrov R., Nakov P. 2020, “SemEval-2020 Task 11: Detection of Propaganda Techniques in News Articles”, *Proceedings of the Fourteenth International Workshop on Semantic Evaluation*: 1377-1414.

Damasio A. 2018, *Lo strano ordine delle cose. La vita, i sentimenti e la creazione della cultura*, Milano: Adelphi.

Damasio A. 2022, *Sentire e conoscere. Storia delle menti coscienti*, Milano: Adelphi.

¹⁵⁶ Sherwin 2011: 145.

¹⁵⁷ Heritier 2025: 92.

¹⁵⁸ Non bisogna concludere che qui la riflessione sia valida e resti incagliata in un terreno teologico in quanto prende in considerazione la metafisica in senso ampio. La “direzione”, che costituisce l’apice vuoto del cristallo di Hobbes, viene infatti riempita da riferimenti diversi durante il susseguirsi delle epoche storiche.

¹⁵⁹ Heritier 2025: 92.

¹⁶⁰ Heritier 2025: 31-54.

¹⁶¹ Heritier 2025: 93.

¹⁶² Heritier 2025: 35.

De La Peña N. 2010, "Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the First Person Experience of News", *Presence*, 19 (4): 291-301.

Decamp M., Lindvall C. 2020, "Latent Bias and the Implementation of Artificial Intelligence in Medicine", *Journal of the American Medical Informatics Association*, 27 (12): 2020-2023.

Di Robilant E. 1990, "Sistemi informativo-normativi e operatività nella società complessa", *Studi in memoria di Giovanni Tarrello. Saggi teorico-giuridici*, vol. II, Milano: Giuffrè: 405-431.

El-Sayed, S., Akbulut, C., McCroskery, A., Keeling, G., Kenton, Z., Jalan, Z., Marchal, N., Manzini, A., Shevlane, T., Vallor, S., Susser, D., Franklin, M., Bridgers, S., Law, H., Rahtz, M., Shanahan, M., Tessler, M. H., Douillard, A., Everitt, T., Brown, S. 2024, "A mechanism-based approach to mitigating harms from persuasive generative AI", *arXiv*, DOI: 10.48550/arXiv.2404.15058.

Ferrazza F. 2026, "L'accordo tra Meta e News Corp ci dice come le Big Tech controllano l'informazione nell'era di Trump", *la Repubblica*. Disponibile su: https://www.repubblica.it/tecnologia/rubriche/techaway/2026/03/10/news/1_accordo_tra_meta_e_news_corp_ci_dice_come_le_big_tech_controllano_l_informazione_nell_era_di_trump-425208850/ (accesso: 21/07/2026).

Floridi L. 2017, *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, Milano: Raffaello Cortina Editore.

Fuller L. L. (a cura di Porciello A.) 2021, *Il caso degli speleologi*, in *Il caso degli speleologi di Lon L. Fuller e alcuni nuovi punti di vista. Un approccio alla filosofia del diritto attraverso dieci pareri di fantasia*, Soveria Mannelli: Rubbettino.

Gallese V., Guerra M. 2015, *Lo schermo empatico. Cinema e neuroscienze*, Milano: Raffaello Cortina Editore.

Galli C. 1996, *Genealogia della politica. Carl Schmitt e la crisi del pensiero politico moderno*, Bologna: il Mulino.

Goodfellow I., Bengio Y., Courville A. 2016, *Deep Learning*, Cambridge: The MIT Press.

Hagey K., Ramkumar A., Acosta D., Bergenguen V. 2026, 'Woke' AI Feud Escalates Between Pentagon and Anthropic. Pentagon might ask contractors to certify they don't use Anthropic's Claude amid tensions over how its tools are used, *The Wall Street Journal*. Disponibile su: https://www.wsj.com/politics/national-security/woke-ai-spat-escalates-between-pentagon-and-anthropic-433b7c5c?utm_source=chatgpt.com (accesso: 21/07/2026).

Heidegger M. (a cura di Vattimo G.) 1976, "La questione della tecnica", *Saggi e discorsi*, Milano: Mursia: 5-27.

Heritier P. 2007, *Società post-hitleriane? Urbe-internet vol. 2. Materiali didattici di estetica giuridica*, Torino: Giappichelli.

Heritier P. 2012, *Estetica giuridica. A partire da Legendre. Il fondamento finzionale del diritto positivo*, vol. II, Torino: Geppichelli.

Heritier P. 2025, *Lo schermo del diritto. Visioni dalla caverna. Lezione 1. Lettera/spirito, prospettiva, occhio della macchina. Homo Homini Homo. Frammenti e figure di un'antropologia*, Milano: Mimesis.

Hobbes T. 2004, *Leviatano o la materia, la forma e il potere di uno stato ecclesiastico e civile*, Roma: Laterza.

IBM, "Cos'è la RAG?", IBM Think. Disponibile su: <https://www.ibm.com/it-it/think/topics/retrieval-augmented-generation> (accesso: 21/07/2026).

Irti N., Severino E. 2001, *Dialogo su diritto e tecnica*, Bari: Laterza.

Kelsen H. 2021, *La dottrina pura del diritto*, Einaudi, Torino.

Latour B. 1998, *La scienza in azione. Introduzione alla sociologia della scienza*, Torino: Edizioni di Comunità.

Latour B. 2017, *Il culto moderno dei fatticci*, Milano: Meltemi.

- Lorne M. 2015, *A Virtual Reality Revolution, Coming to a Headset Near You*, The New York Times. Disponibile su: <https://www.nytimes.com/2015/11/22/arts/a-virtual-reality-revolution-coming-to-a-headset-near-you.html> (accesso: 21/07/2026).
- Merleau-ponty M. 2014, *Fenomenologia della percezione*, Milano: Bompiani.
- Merleau-ponty M. (a cura di Prezzo R., Negri F.) 2004, *Il primato della percezione e le sue conseguenze*, Milano: Medusa.
- Mcluhan M. 1967, *Gli strumenti del comunicare*, Milano: Il Saggiatore.
- Metz C. 2026, "How Accurate Are Google's AI Overviews?", The New York Times. Disponibile su: <https://www.nytimes.com/2026/04/07/technology/google-ai-overviews-accuracy.html> (accesso: 21/07/2026).
- Milk C. 2015, "How Virtual Reality Can Create the Ultimate Empathy Machine", TED. Disponibile su: https://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine (accesso: 21/07/2026).
- Monteith, S., Glenn, T., Geddes, J.R., Whybrow, P.C., Achtyes, E. and Bauer, M. 2025, "Anthropomorphic technology in everyday life: Focus on chatbots and impacts on mental health", *European Archives of Psychiatry and Clinical Neuroscience*, 276 (1): 391-397.
- Murphy K. P. 2012, *Machine Learning. A Probabilistic Perspective*, Cambridge: The MIT Press.
- Newman, N., Fletcher, R., Nielsen, R. K., Ross Arguedas, A., & Robertson, C. T. 2025, "Reuters Institute Digital News Report 2025", Reuters Institute for the Study of Journalism, University of Oxford. Disponibile su: <https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/digital-news-report/2025> (accesso 21/07/2026)
- Nielsen R. K. 2016, "New Media, Search Engines and Social Networking Sites as Varieties of Online Gatekeepers", *Rethinking Journalism Again. Societal Role and Public Relevance in a Digital Age*, Londra: Routledge.
- O'Neill K. 2015, "The UN's First Virtual Reality Documentary Puts You Inside a Syrian Refugee Camp", Vice. Disponibile su: <https://www.vice.com/en/article/virtual-reality-doc-puts-you-inside-a-syrian-refugee-camp/> (accesso: 21/07/2026).
- Pasquale F. 2015, *The Black Box Society. The Secret Algorithms that Control Money and Information*, Londra: Harvard University Press.
- Plaisance P. L. 2024, "The Danger of Dishonest Anthropomorphism in Chatbot Design", *Psychology Today*, <https://www.psychologytoday.com/us/blog/virtue-in-the-media-world/202401/the-danger-of-dishonest-anthropomorphism-in-chatbotdesign?msocid=2bc8914c01876e4f3057879600e76f6e>, (accesso: 21/07/2026).
- Platone 2007, *Protagora*, Bari: Laterza.
- Priori E. (a cura di D. Gambetta) 2018, "Perché i dati non sono neutrali. Analisi, pattern e nessi di causalità: come le intelligenze algoritmiche fraintendono il mondo", *Datocrazia. Politica, cultura algoritmica e conflitti al tempo dei big data*, Cagliari: Eschaton.
- Rayhan A. 2025, "Generative Engine Optimization (GEO): The Mechanics, Strategy, and Economic Impact of the Post-Search Era", ResearchGate, DOI: 10.13140/RG.2.2.30553.99688.
- Rouvroy A., Berns T. 2013, "Algorithmic Governmentality and Prospects of Emancipation. Disparateness as a Precondition for Individuation through Relationships?", *Réseaux*, 1 (177): 163-196.
- Sadin É. 2019, *Critica della ragione artificiale. Una difesa dell'umanità*, Roma: Luiss University Press.
- Schmitt C. (a cura di G. Miglio e P. Schiera, Bologna) 1972, "Il concetto di 'politico'", *Le categorie del politico*, Bologna: il Mulino: 89-208.
- Serafini L. 2024, *Il giornalismo digitale. Una prospettiva sociologica*, Roma: Carocci.
- Sherwin R. K. 2007, *A Manifesto for Visual Legal Realism*, in *Loyola of Los Angeles Law Review*, 40 (2): 719-744.
- Sherwin R. K. (a cura di J. Elkins) 2009, *Visual Literacy in Action. Law in the Age of Images*, in *Visual Literacy*, Routledge: 179-194.

- Sherwin R. K. 2011, *Visualizing Law in the Age of the Digital Baroque. Arabesques and Entanglements*, New York: Routledge.
- Simondon G. 2020, *Del modo di esistenza degli oggetti tecnici*, Napoli: Orthotes.
- Siniscalchi G. 2017, *Barocco giuridico. Osservatori, osservanti, spettatori*, Milano: FrancoAngeli.
- Sloterdijk P. 2007, *Il mondo dentro il capitale*, Roma: Mimesis.
- Sobchack V. 1992, *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*, Princeton: Princeton University Press.
- Sontag S. 2003, *Davanti al dolore degli altri*, Milano: Mondadori.
- Stiegler B. 2021, *La miseria simbolica. 1. L'epoca iperindustriale*, Milano: Meltemi.
- Stiegler B. 2023, *La tecnica e il tempo – 1. La colpa di Epimeteo*, Roma: Luiss University Press.
- Striano F. 2025, "Beyond the Illusion of Objectivity. Trust, Technology, and Expertise after the Large Language Models," *Scienza e Filosofia*, 34: 220-233.
- Talia D. 2024, *Giornalisti robot? L'IA generativa e il futuro dell'informazione*, Milano: Guerini e Associati.
- Thi Nguyen C. 2020, *Games. Agency as Art*, Londra: Oxford University Press.
- Umbrello S. 2023, *Oggetti buoni. Per una tecnologia sensibile ai valori*, Roma: Fandango.
- Uri S. 2025, *From Noise to Narrative: Building Reputation in AI Dominated Search and Discovery Environments*, in *Journal of Emerging Technologies and Innovative Research (JETIR)*, 12 (8): 35-49.
- Vignola P. 2024, *Dall'Epimeteo dimenticato alla politica di Ermes. Stiegler e la postproduzione filosofica del mito*, in *Trópos. Rivista di ermeneutica e critica filosofica*, 16 (1): 185-204.
- Wiebke L. 2018, "Four forms of datafied journalism Journalism's response to the datafication of society," *Communicative Figurations Working Paper Series*, n. 18.