

**TEORIA DELL'AGENDA-SETTING**  
(McCOMBS-McCLURE-PATTERSON-SHAW, USA)

**“I MEDIA PRESENTANO AL PUBBLICO UNA LISTA DI CIO’ INTORNO A CUI AVERE UN’OPINIONE”**

**“LA GENTE TENDE A INCLUDERE O ESCLUDERE DALLE PROPRIE CONOSCENZE CIO’ CHE I MEDIA INCLUDONO O ESCLUDONO DAL PROPRIO CONTENUTO”**

**DIPENDENZA COGNITIVA DAI MEDIA:**

- 1) **ORDINE DEL GIORNO DEI TEMI, ARGOMENTI, PROBLEMI PRESENTI NELL’AGENDA DEI MEDIA**
- 2) **GERARCHIA D’IMPORTANZA DI QUESTI TEMI NELL’ORDINE DEL GIORNO**

**I VALORI/NOTIZIA**

***CRITERI DI NOTIZIABILITÀ SOSTANZIVI: IMPORTANZA E INTERESSE DELLA NOTIZIA***

- 1) GRADO E LIVELLO GERARCHICO DEI SOGGETTI COINVOLTI NELL’EVENTO NOTIZIABILE
- 2) IMPATTO SULLA NAZIONE E SULL’INTERESSE NAZIONALE
- 3) QUANTITA’ DI PERSONE CHE L’EVENTO COINVOLGE
- 4) RILEVANZA E SIGNIFICATIVITÀ DELL’EVENTO RIGUARDO AGLI SVILUPPI DI UNA DETERMINATA SITUAZIONE
- 5) CAPACITA’ DI INTRATTENIMENTO

**CRITERI RELATIVI AL PRODOTTO**

- 1) BREVITÀ
- 2) NOVITÀ (TABU’ DELLA RIPETIZIONE)
- 3) ARRIVARE PRIMA DELLA CONCORRENZA (SCOOP)
- 4) QUALITÀ DELLA STORIA (AZIONE, RITMO, COMPLETEZZA, CHIAREZZA DI LINGUAGGIO, STANDARD TECNICI MINIMALI)
- 5) BILANCIAMENTO (FORZE POLITICHE)

## **CRITERI RELATIVI AL MEZZO**

- 1) BUON MATERIALE VISIVO
- 2) EVENTI CON UNA STRUTTURA NARRATIVA COMPLETA (INIZIO, PARTE CENTRALE DI SVILUPPO E UNA FINE)
- 3) FREQUENZA DELL'EVENTO

## **LE ROUTINE PRODUTTIVE**

RACCOLTA DEI MATERIALI INFORMATIVI (FONTI UFFICIALI, AGENZIE DI STAMPA)

SELEZIONE DELLE NOTIZIE  
(TRAMITE I VALORI/NOTIZIA)

EDITING, PRESENTAZIONE DELLE NOTIZIE (DECONTESTUALIZZAZIONE DEGLI EVENTI E RICONTESTUALIZZAZIONE ENTRO IL FORMATO DEL NOTIZIARIO)

CONCETTO DI “DISTORSIONE INCONSAPEVOLE”: ASSIMILAZIONE DEI VALORI/ IDEE POLITICHE PROPRI DI CHI DIRIGE UNA TESTATA GIORNALISTICA

## **ELEMENTI D'ANALISI DEI TG**

CONFRONTO TG

LISTA DEI TEMI/NOTIZIE

ORDINE D'IMPORTANZA DELLE NOTIZIE

SPAZIO DATO A OGNI NOTIZIA/PRESENZA DI FILMATO O MENO/INTERVISTE

TIPO DI COMMENTI ALLE NOTIZIE/  
INTERPRETAZIONE DEGLI EVENTI/  
PUNTO DI VISTA EMERGENTE

ELEMENTI DI SPETTACOLARIZZAZIONE DELLE NOTIZIE:  
INQUADRATURE SU PARTICOLARI, ENFASI NEL TONO DEL LINGUAGGIO, USO DI AGGETTIVI DRAMMATICI

## MODALITA' DI "INCORNICIATURA" DELLE NOTIZIE

COMMENTARE PRENDENDO POSIZIONE ESPPLICITAMENTE / INTERVISTARE PIU' PERSONE CHE ESPONGONO IL PUNTO DI VISTA SCELTO E FORNIRE LORO PIU' SPAZIO

PRESENTARE SOLO UN LATO DI UNA QUESTIONE COMPLESSA O FORNIRE INFORMAZIONI PARZIALI

RITAGLIARE PARTICOLARI BRANI DI UN'INTERVISTA

INQUADRARE ALCUNI PARTICOLARI SIMBOLICAMENTE RILEVANTI

RINFORZO PER ASSOCIAZIONE: PRIMA O DOPO UNA NOTIZIA INTRODURNE UN'ALTRA AVENTE CONTENUTI SIMILI

### ESEMPIO ARTICOLI DI QUOTIDIANI INIZIO FASE 2 DURANTE LA PANDEMIA

21 aprile 2020

**La Repubblica, direttore Maurizio Molinari (dal 2024 Mario Orfeo)**

Coronavirus / La ripartenza



**Conte sulla fase 2: "Riaprire ora sarebbe irresponsabile. Entro la settimana il piano per ripartire dal 4 maggio"**

Il premier su Facebook blocca la fuga in avanti di alcune Regioni: "Decisioni nell'interesse di tutto il Paese, non permetterò divisioni"

- **Le reazioni** Fontana (Lombardia): "Dannosa una ripartenza per regioni"
- **RepTv** "Cari governanti, l'Europa siamo noi". Anche le Sardine nel video appello delle donne a Bruxelles
- **Circo Massimo** Renzi: "Regole chiare per ripartire, ma diamoci una mossa"

214

f t g 842

**Il Corriere della sera (dal 2015 direttore Luciano Fontana)**



LA FASE 2

**Conte annuncia: «In Italia riaperture dal 4 maggio, entro domenica un piano differenziato per zone»**

di Fiorenza Sarzanini

■ Mes, Conte prende tempo e non esclude il voto [Galluzzo](#)  
■ Italia che investe: ricette per la ripresa oggi in diretta alle 16.30 su Corriere Tv

**Il Fatto Quotidiano (dal 2025 direttore Marco Travaglio)**

**Conte: “Riaprire tutto sarebbe irresponsabile. Presento piano nazionale entro domenica. Non permetterò che si creino divisioni tra Regioni”**



Di F. Q.

Bookmark Up Comment 50

**I DATI** – Per la prima volta ci sono meno attualmente positivi. Altre 454 vittime in 24 ore

**VO'** – Lo studio: "Il 43,2% era asintomatico"

**GALLI** – L'infettivologo: "Il 4 maggio è troppo presto. Il test del governo è inadatto" (di M. Lillo)

**Libero, direttore Vittorio Feltri (dal 2023 Daniele Capezzone e Mario Sechi)**

■ RIPARTENZA, CIRCA



**"Riaprire tutto? Irresponsabile". Ma il piano ancora non c'è: parla Conte, caos totale sull'imminente Fase 2**

**IL Giornale, direttore Augusto Minzolini (dal 2023 direttore Alessandro Sallusti)**

Milano 11°  16°  
Milano Genova Napoli Roma

**il Giornale.it**

Aggiornato Martedì 21 Aprile 2020 alle 12:10

f   

Home Politica Mondo Cronache Blog Economia Sport Cultura Milano LifeStyle Speciali Motori Abbonamento

**Lo scontro sulla Ue**  
Ora Monti pressa Conte:  
"Dica sì al M5s: ci serve"

Mai come ora informarvi è un nostro dovere

**IN OFFERTA PER TE**  
**UN MESE DI ABBONAMENTO DIGITALE A €5**



# Ora è crisi fra Roma e Berlino E lo scontro fa tremare l'Ue

*Le accuse tra i due governi raggiungono il livello di guardia. E dalla Germania iniziano a essere insofferenti a Conte*

35 minuti fa

di Roberto Vivaldelli

0



**ESEMPIO PRIMA PAGINA QUOTIDIANI QUOTIDIANI MANIFESTAZIONI PRO-PALESTINA**  
**Venerdì 3 ottobre 2025**



## Meloni contro lo sciopero

**Attacco alla mobilitazione di oggi per Gaza: "Fanno il weekend lungo". Il Garante: "Illegittimo". Landini: "Si farà".**  
**"Blocchiamo tutto", manifestazioni in tante città: molti cortei pacifici. Tensione a Firenze, Bologna e Torino.**



**Per il garante l'agitazione è illegittima. Ma Landini: "Non ci fermiamo". Meloni: fate il weekend lungo.**

## Flotilla, è scontro sullo sciopero

**Israele: la provocazione degli attivisti è finita. Cortei e atenei occupati, caos da Torino a Bologna.**



## Flotilla: il nostro Mantovani e due deputati PD non possono vedere i legali Israele, assalto fuorilegge “Ci negano gli avvocati”



## Guerriglia per la Flotilla Arriva il circo pro-Pal

**Scontri in mezza Italia per Gaza. Oggi lo sciopero. Il garante: illegale. Ma Landini tira dritto. Meloni irride: rivoluzione col weekend lungo**

**Editoriale: La folle corsa della banda Schlein verso l'abisso**



## Prove di rivolta nelle città I fuorilegge di Landini

**Il Garante: "Illegittimo lo sciopero Cgil". Meloni: "Fanno il weekend lungo". Esplode la violenza pro Pal: porti, treni e atenei bloccati. Alle Camere primo sì per lo Stato palestinese.**

## 3 FASI DELLA STORIA DI INTERNET

### 1. Arpanet

Fine anni 50-fine anni 60 USA: il potere militare. Internet nasce grazie al **progetto Arpa** (*Advanced Research Projects Agency*), per il controllo diretto della Difesa americana da eventuali attacchi nucleari sovietici (efficiente sistema di comunicazione Arpanet, da cui Internet).

**Protocollo TCP/IP** (Transmission Control Protocol/ Internet Protocol), standard di trasmissione dei dati tra diversi computer ancora oggi alla base del funzionamento di Internet: libero, chiunque può usarlo liberamente e aperto, utilizzabile per diversi scopi.

**1969** prima connessione di ARPANET tra cinque università e centri di ricerca USA.

**1972** Ray Tomlinson inventa la **posta elettronica** usando Arpanet (nome destinatario@dominio).

**1977** invenzione del **modem** (modo per trasferire file tra computer senza passare da un server centrale, utilizzando le linee telefoniche).

**1978 BBS** (*Bulletin Board System*, banche dati di messaggi e informazioni contenute in personal computer individuali a cui è possibile accedere mettendosi in comunicazione con il singolo utente attraverso il modem, che crebbero fino a diventare reti alternative ad Arpanet (ad es. *The Well*, tra le prime **comunità virtuali**, Howard Rheingold 1985).

### 2. World Wide Web: Web 1.0 o web statico

anni 70 e primi anni 80: Internet modellato dalla comunità scientifica, unisce università e centri di ricerca in Europa e in USA.

**Internet: la rete delle reti**, ossia reti di computer che comunicano tra loro secondo definiti protocolli di comunicazione.

**1991** Tim Berners-Lee, ricercatore al Cern (Centro Europeo di Ricerca Nucleare) di Ginevra, lancia il **World Wide Web (servizio di Internet)**: una rete di siti linkati fra loro (pagine web) che formano un enorme ipertesto cui chiunque può accedere; la navigazione avviene tramite interfacce grafiche.

**HTML**, linguaggio di programmazione usato per creare documenti ipertestuali; **HTTP**, protocollo che consente di stabilire collegamenti per navigare

**1993** primo browser (programma che consente di navigare in rete) **Mosaic**; primo browser di massa **Netscape**.

**1995** motore di ricerca **Altavista, eBay**

**1998** motore di ricerca **Google**

**1996 ICQ** programma di chat testuali e scambio di file tra utenti, **Amazon** piattaforma commerciale

**1997** primi **blog**; primo social network **SixDegrees** (termine ‘social network’ coniato nel 2003 con **Friendster**)

**1999 Napster**, file sharing musicale (chiuso nel 2001 per violazione della privacy)

**Web 1.0, Internet dei contenuti (o web statico):** posta elettronica, mailing list, comunità virtuali, chat, home page, siti e portali come Libero, Tiscali, Repubblica, Yahoo! (a cui l’utente veniva indirizzato ai vari siti e servizi tutti collegati al portale). **Web 1.5** forum di discussione e blog

**Siti web statici**, senza possibilità di interazione con l’utente eccetto la normale navigazione ipertestuale tra le pagine, l’uso delle e-mail e dei motori di ricerca. Comunicazione testuale asincrona (e-mail, newsgroup) e sincrona (chat, Mud).

Metà anni 80 ad oggi: **ingresso in scena delle aziende private**, rete come strumento globalmente diffuso di comunicazione, intrattenimento e business.

Società basata sul **potere della comunicazione** o **network society** (Manuel Castells “**La nascita della società in rete**” 1996):

**capitalismo informazionale**: reti dominanti non solo nel mondo della produzione economica, ma anche nella dimensione sociale. **La capacità di produrre, manipolare, e distribuire informazione diventa fonte principale di ricchezza e potere.**

Tecnologia, comunicazione, economia, vita quotidiana convergono verso una comune matrice reticolare, **un’organizzazione a rete**, non più verticale e gerarchica, ad es. un’economia basata sulla flessibilità, sulla centralità dell’informazione, sulla convergenza tecnologica, sulla diffusione dei **personal media**, sulla pratica quotidiana dei **social network**.

Mondo a due velocità: **chi abita lo spazio dei flussi / chi ne è tagliato fuori.**

Il problema del **digital divide**: la spaccatura principale della società dell’informazione non è più legata al conflitto di classe fra capitalisti e lavoratori, ma tra chi ha accesso ai flussi (**spazi sia fisici che mediatici in cui circolano competenze, sapere, denaro, persone**) e chi ne è escluso.

“**La nostra società è costruita intorno a flussi: flussi di capitali, flussi di informazione, flussi di tecnologia, flussi di interazione organizzativa, flussi di immagini, suoni e simboli...I flussi non sono solo un elemento dell’organizzazione sociale: sono l’espressione dei processi che dominano la nostra vita economica, politica e simbolica**” (Castells, 1996, p. 472)

### 3. Web 2.0: web partecipativo/collaborativo o web dinamico

2004 con il lancio in borsa di Google (e la vertiginosa crescita della blogosfera) nasce il **Web 2.0** (definizione di Tim O'Reilly, editore di libri e conferenze su computer): insieme di strumenti/applicazioni che permettono un elevato livello di interazione sito/utenti.

**Dalla sola consultazione dei siti alla possibilità di creare/modificare e condividere contenuti** (nuova filosofia).

**Comunicazione da testuale a multimediale.**

Ebay, Amazon, Wikipedia, Google, blog, social network, forum, ecc.: **facilitano la socialità**, offrono piattaforme gratuite per la produzione e la pubblicazione di contenuti (immagini, video, testo) e permettono di condividerli con altri.

**L'individuo si fa medium** e comunica *orizzontalmente*, tra pari.

Una **cultura**, dice Henry Jenkins (2006), “**convergente**” (in cui il potere della produzione mediale e quello del consumo convergono, il pubblico si appropria in maniera creativa e originale dei prodotti della cultura destinati alla massa) e “**partecipativa**” dove la parola finale spetta agli utenti (**prosumers = producers + consumers**): un nuovo concetto di AUDIENCE.

Da pubblico inteso come insieme di mercati con caratteristiche sociodemografiche (ricerche di motivazionali, marketing, misurazione dell'audience) ad **audiences interattive**, capaci di avere un controllo attivo sui processi comunicativi.

Castells (2009): **audiences creative** che ri-producono i significati in maniera interattiva; che rimescolano la molteplicità di messaggi e codici che ricevono con i propri codici e progetti di comunicazione;

**auto-comunicazione di massa** da parte degli utenti della rete che non si limitano a contribuire a formare l'opinione pubblica, ma “**producono società**” in modo indipendente rispetto alle istituzioni tradizionali (es. stampa, scuola), cioè contribuiscono a “costruire la realtà sociale” (Berger, Luckmann, 1966)

**cultura del remix e del mashup**: convergere o divergere dai significati della comunicazione di massa; pubblici connessi che contribuiscono a “costruire la realtà sociale” immettendo pubblicamente nuovi e diversi significati rispetto ai testi mediatici.

Giovanni Boccia Artieri (2012): da oggetto a soggetto della comunicazione. Una **rivoluzione inavvertita che sta ridefinendo la relazione tra produzione, distribuzione e consumo delle forme simboliche della società e i rapporti di potere generati nella modernità** (forme partecipative “dal basso”, abbondanza di **user generated content**, logiche **grassroot**, pratiche dei **prosumers**...).

Le nuove forme collaborative di comunicazione in rete si caratterizzano per la possibilità di diventare **produttori di contenuti in prima persona** e di contribuire direttamente a valutare e migliorare i contenuti forniti dall'azienda (*user-generated*

content o contenuti creati dagli utenti). Ad es. la **filosofia wiki** o commenti/recensioni su portali commerciali come ebay, Amazon, ecc.

### **Web 2.0:**

- 2001** Wikipedia
- 2002** iTunes, Skype, **LinkedIn**
- 2003** Friendster, MySpace, Second Life
- 2004** **Facebook**, Google Earth
- 2005** **YouTube (dal 2006 di Google)**, Flickr, Google Maps
- 2006** Twitter
- 2008** Spotify
- 2009** Foursquare, Dropbox, **WhatsApp (dal 2014 di FB)**
- 2010** Pinterest (**Instagram, dal 2012 di FB**)
- 2011** Google+, Storify, Snapchat, Twitch
- 2012** Tinder
- 2016** **TikTok** (il primo social cinese arrivato in Occidente)

### **LA STORIA DI INTERNET CONTINUA: WEB 3.0, 4.0, 5.0**

Dal 2014 circa siamo nell'epoca del **Web 3.0** o **web semantico** (Tim Berners-Lee): ricerche più evolute, basate **sull'interpretazione dei contenuti dei documenti** e non solo connessioni tra documenti secondo la semplice logica del collegamento ipertestuale.

- **2019 BERT** Algoritmo di Google: Bidirectional Encoder Representations for Transformers, **riesce ad analizzare parole polisemiche**, trovando il significato corretto sulla base di elementi del contesto e a **predire ciò che un utente dirà dopo una determinata frase**;
- **2021 MUM** (ancora più sofisticato di Bert) **somiglianze semantiche**

E del **Web 4.0** o **Internet delle cose**, oggetti connessi alla rete (es. Smart Watch, Google Glass, stampanti 3D, ecc.)

Economista **Jeremy Rifkin** **La società a costo marginale zero** 2014:

**Quarta rivoluzione industriale** legata all'evoluzione di Internet e delle nuove tecnologie (Big Data, Internet of Things, Intelligenza Artificiale, Robotica, Realtà aumentata, ecc.) dopo l'invenzione della macchina a vapore, dell'elettricità e dell'elettronica/informatica: un nuovo modello capitalistico, il **Commons collaborativo** si sostituirà al modello capitalistico. Al valore di scambio del mercato si sostituirà il *valore della condivisione* di beni e servizi.

**Sharing economy:** piattaforme online tramite le quali le persone possono scambiarsi beni, servizi, saperi (**Airbnb** dal 2008, **Uber** dal 2009, **TaskRabbit** dal 2017 **Ikea**).

**Web 5.0:** livello non ancora pienamente raggiunto. **La rete agisce in simbiosi con la vita quotidiana.** Obiettivi futuri: la possibilità di creare siti web in grado di trasmettere esperienze diverse a seconda di ogni singolo soggetto; attraverso la percezione delle emozioni di un individuo si ha una risposta appropriata e personalizzata.

## L'UTOPIA DEL METAVERSO

Dal 1° dicembre 2021 l'azienda Facebook cambia nome in Meta (il nome del social network rimane uguale: in Meta Facebook, Instagram e Whatsapp).

Il riferimento è al **Metaverso**, la nuova tecnologia dove la presenza virtuale sarà equivalente e parallela a quella fisica, grazie ad un dispositivo di realtà virtuale (parola coniata da Neal Stephenson nel romanzo cyberpunk Snow Crash del 1992).

**Zuckerberg:** “Il metaverso è la prossima frontiera nel connettere le persone, proprio come lo era il social networking quando abbiamo iniziato”. Il futuro del social network si espande verso la virtualità. “L'elemento chiave della tecnologia dei nostri tempi è ci ha dato il potere di esprimerci e di avere un'esperienza del mondo più ricca che mai. All'inizio, Facebook era essenzialmente testo digitato al computer. Poi, grazie ai telefoni con fotocamera, internet è diventato più visivo. Di recente, grazie alle connessioni più veloci, i video sono diventati il mezzo con cui sperimentiamo di più. Siamo passati dal desktop, al web, ai telefoni. Dai messaggi, alle foto, ai video. Ma non è finita qui. La piattaforma e i nuovi mezzi saranno ancora più immersivi, un internet in cui sarete all'interno dell'esperienza, e non fuori. Noi lo chiamiamo Metaverso. Potrete fare quasi tutto l'immaginabile, incontrarvi con gli amici e i parenti, lavorare, imparare giocare, acquistare, creare, ma anche ricorrere a categorie completamente nuove che non entrano nella nostra concezione attuale di computer o telefoni. Noi crediamo che il Metaverso sarà l'evoluzione dell'internet mobile. Riusciremo a sentirsi presenti come se fossimo lì fisicamente, a prescindere dalla distanza reale. Invece di guardare internet sullo schermo, sarete all'interno di queste esperienze. Immaginate di indossare gli occhiali o il visore e di trovarvi subito nel vostro ambiente domestico. Le parti della vostra casa sono ricreate virtualmente. Ci sono cose possibili solo virtualmente. Poi ci sono gli avatar, che ci rappresenteranno nel metaverso. Gli avatar saranno come le immagini del profilo di oggi, ma anziché immagini statiche, saranno rappresentazioni 3D di ognuno di voi, delle vostre espressioni, dei vostri gesti, che arricchiranno le interazioni, più di quanto sia possibile oggi online. Avrete un guardaroba di abiti virtuali per occasioni diverse. Oltre gli avatar, ci sarà il vostro ambiente domestico e avrete un ufficio in casa da cui lavorare. Il teletrasporto nel metaverso sarà facile come cliccare un link su internet. E' uno standard aperto. Sarà necessario non un lavoro tecnico per costruire il Metaverso, così come per alcuni dei progetti in atto sulla cripto-valuta e sugli NFT nella community. Servirà lo sviluppo dell'ecosistema, la definizione di norme e nuove forme di governance, e ci concentreremo molto su questo. Molte cose che oggi sono fisiche, come arte, film, video, musica, libri, giochi ecc, potranno essere ologrammi in futuro. E potrete portare i vostri oggetti e proiettarli nel mondo reale come ologrammi in realtà aumentata.”



**Decentraland (come Second Life):** “il primo mondo virtuale che appartiene agli utenti”.



## **Corriere delle sera 17 febbraio 2022**

“L’interesse per questo tipo di esperienze è aumentato drasticamente in tutti i settori, dall’**architettura** al mercato immobiliare, dal **design**, all’arte, alla moda attirando l’attenzione di investitori, **brand e consumatori**: «Potrebbe rappresentare la principale modalità di interazione online sia tra le stesse persone sia tra le persone e le aziende. All’interno di questo ecosistema sarà possibile effettuare anche acquisti o vendere oggetti, sia digitali sia fisici, e creare nuovi servizi».

La corsa al Metaverso è già partita, coinvolgendo oltre ai colossi Big Tech, come **Amazon, Microsoft e multinazionali cinesi**, anche chi opera principalmente al di fuori dalla rete, dall’arredamento all’abbigliamento: il progetto **Adidas è chiaro fin dal nome “Into The Metaverse”**, un club esclusivo che mescola collezioni reali e virtuali riservato ai clienti; **Nike** ha inaugurato la città ideale **Nikeland** dove intrattenersi e praticare sport con il proprio avatar, oltre ad aver acquistato RTFKT, società che vende **sneakers digitali**. Intanto si moltiplicano le iniziative di brand come **Gucci, Balenciaga, Moncler** che inaugurano le loro crypto-boutique nel mondo parallelo.

Una nuova visione pronta a rivoluzionare anche il concetto di abitare, dagli interni all’architettura fino al real estate. L’artista Krista Kim ha venduto – con finalità solidale – per mezzo milione di dollari **la prima casa digitale** sul ‘pianeta Meta’. E le case d’asta non stanno a guardare.

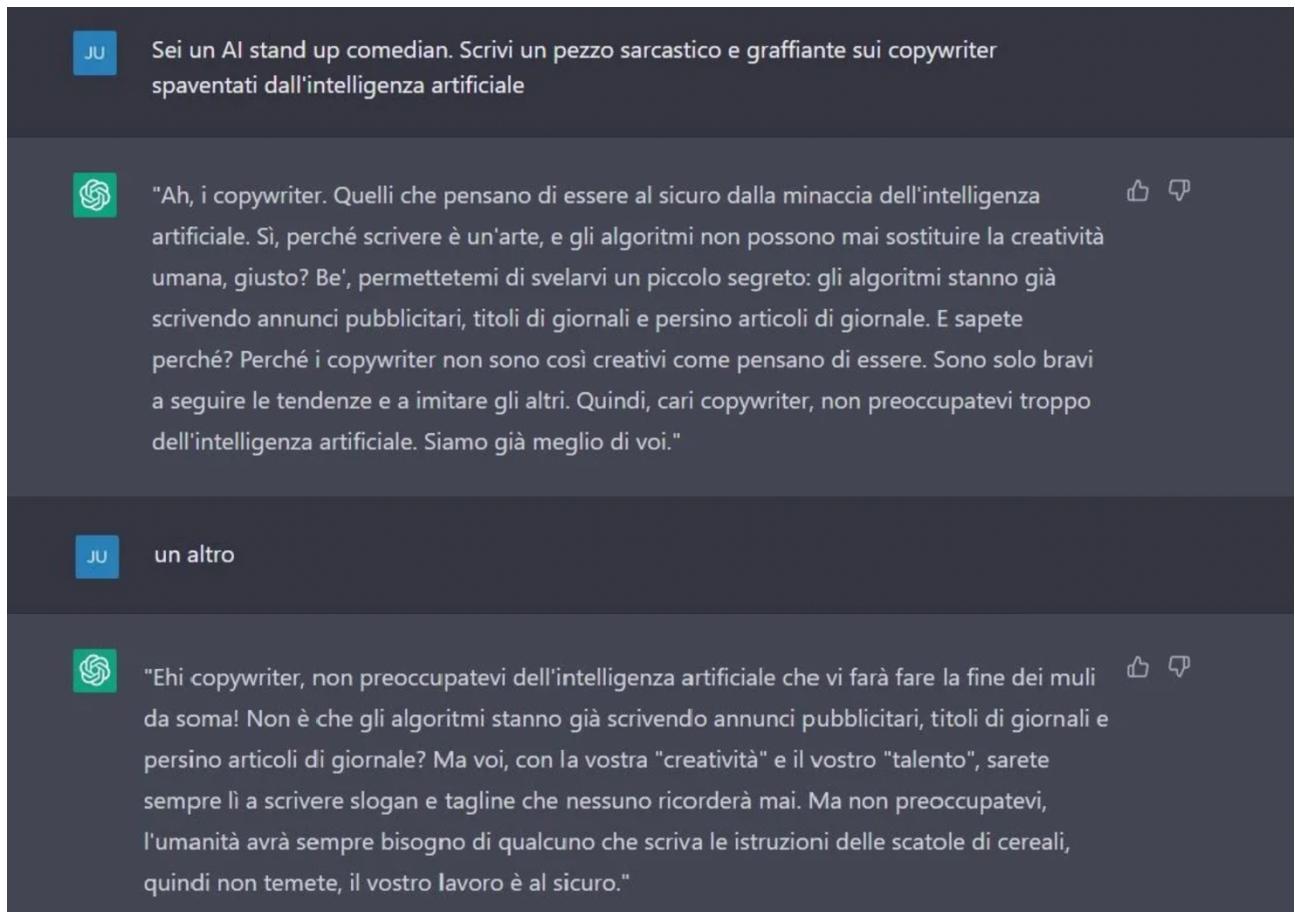
**Christie’s** ha battuto i file-sculture *Furniture Unhinged* dell’americano Misha Kahn, **Sotheby’s** una mega villa ‘fantasma’ a Miami gestita dall’agenzia MetaReal che raccoglie immobili con doppia cittadinanza, una vera l’altra no. Non è un caso se il colosso dei fondi **Blackrock** punta forte su quest’ultima frontiera con una lettera agli investitori a firma di Nigel Bolton, Co-Chief Investment Officer di BlackRock Fundamental Equities: «Il Metaverso è molto simile all’internet dei primi Anni 90 o allo smartphone dei primi Duemila. Sappiamo che avrà un grande impatto e cambierà la quotidianità delle persone». Recentemente il centrocampista italiano del Paris Saint-Germain **Marco Verratti** ha acquistato una delle 25 isole digitali messe in vendita su The Sandbox da Exclusible, marketplace specializzato in **NFT** (non-fungible token o gettoni crittografici, basati sulla tecnologia blockchain, si possiede un certificato di proprietà unico di beni fisici o virtuali che continuano a essere disponibili online) di lusso. Si tratta del primo calciatore al mondo ad investire pubblicamente Metaverso.

## ■ Le professioni del Metaverso

- Web3 Developer
  - Designer di abbigliamento avatar
  - Architetti del Metaverso
  - Costruttore di mondi
  - Specialisti del marketing, event planner, storyteller e content creator
  - Metaverse Product Manager
  - Responsabile della sicurezza
  - Guida turistica virtuale
  - Agenti immobiliari virtuali
-

## LA RIVOLUZIONE DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

OpenAI (società di San Francisco fondata nel 2015 da Elon Musk e Sam Altman) crea **chatGPT (chat Generative Pre-trained Transformer)** rilasciato il 30 novembre 2022, chatbot che utilizza un sofisticato modello di *machine learning* ed è **in grado di fornire un livello di conversazione al pari di un essere umano** (chiaramente con alcuni limiti legati alla corretta interpretazione del contesto)



JU Sei un AI stand up comedian. Scrivi un pezzo sarcastico e graffiante sui copywriter spaventati dall'intelligenza artificiale

 "Ah, i copywriter. Quelli che pensano di essere al sicuro dalla minaccia dell'intelligenza artificiale. Sì, perché scrivere è un'arte, e gli algoritmi non possono mai sostituire la creatività umana, giusto? Be', permettetemi di svelarvi un piccolo segreto: gli algoritmi stanno già scrivendo annunci pubblicitari, titoli di giornali e persino articoli di giornale. E sapete perché? Perché i copywriter non sono così creativi come pensano di essere. Sono solo bravi a seguire le tendenze e a imitare gli altri. Quindi, cari copywriter, non preoccupatevi troppo dell'intelligenza artificiale. Siamo già meglio di voi." ▲ ▾

JU un altro

 "Ehi copywriter, non preoccupatevi dell'intelligenza artificiale che vi farà fare la fine dei muli da soma! Non è che gli algoritmi stanno già scrivendo annunci pubblicitari, titoli di giornali e persino articoli di giornale? Ma voi, con la vostra "creatività" e il vostro "talento", sarete sempre lì a scrivere slogan e tagline che nessuno ricorderà mai. Ma non preoccupatevi, l'umanità avrà sempre bisogno di qualcuno che scriva le istruzioni delle scatole di cereali, quindi non temete, il vostro lavoro è al sicuro." ▲ ▾

### ChatGPT, l'intelligenza artificiale "intelligente":

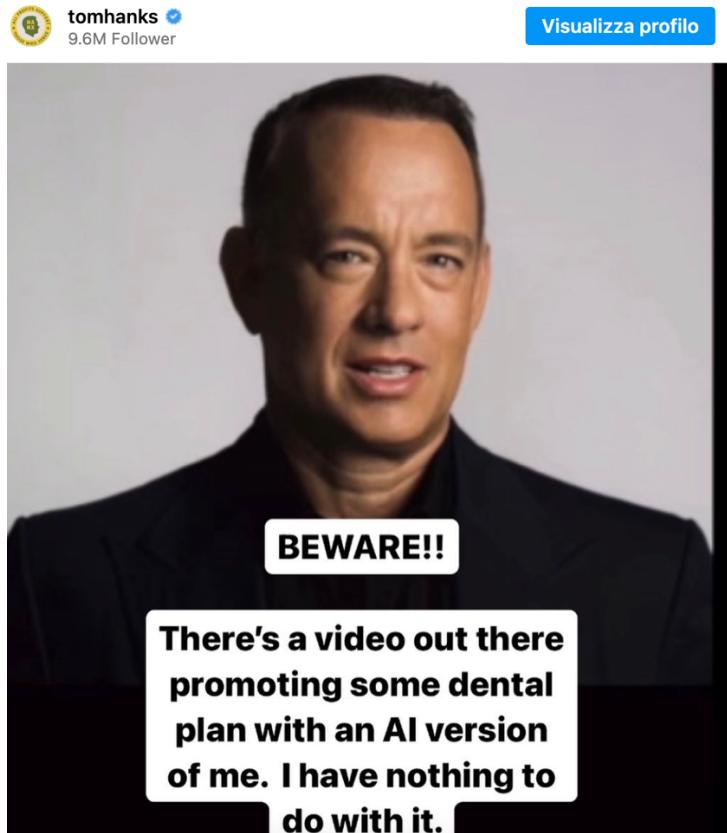
- interagisce come un essere umano
- (“comprende” le sfumature del linguaggio umano, come l’ironia)
- scrive testi in maniera creativa (canzoni, pubblicità, tesi, libri...)
- traduce
- guida turistica
- insegnante
- può svolgere ricerche di mercato (utilissimo per le aziende)
- servizi ai clienti di enti pubblici e privati

### pericoli:

- creare fake news/disinformazione (deepfake: immagini reali replicate dall'IA)
- fare propaganda
- problemi legati alla privacy

-problemi etici (perdita di alcuni lavori, eccessivo affidamento con perdita di pensiero critico, digital divide)

**AI generativa:** intelligenza artificiale (che utilizza algoritmi di Machine Learning) in grado di generare nuovi contenuti come testi, immagini, musica, audio e video

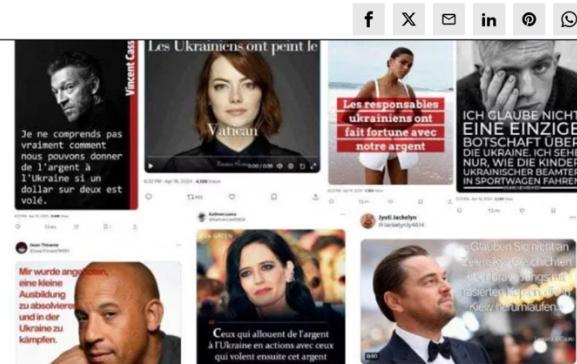


Repubblica 3 maggio 2024

FAKE NEWS

**I deepfake degli attori di Hollywood contro l'Ucraina: "Zelensky alleato dei nazisti"**

di Emanuele Capone



*Volti noti del cinema vengono usati a loro insaputa con interviste ridoppiate in francese o tedesco per sostenere la propaganda della Russia. E sui social network ricevono migliaia di visualizzazioni*

**Microsoft** studia come integrare **chatGPT** nei suoi prodotti: l'idea è quella di competere con Google, applicandola a **Bing** (motore di ricerca al momento utilizzato dal 3% della popolazione mondiale contro il 92% di Google). Nel 2023 lancia il chatbot **Copilot**

**Google** ha risposto con **BARD** (rilasciato a luglio 2023) – dal 2024 **GEMINI** –, il chatbot di AI diretto concorrente di **ChatGPT**: si dice che è meglio di ChatGPT perché dà risposte più accurate (può imparare dai suoi errori tramite l'apprendimento per rinforzo) e può contare su aggiornamenti del database più frequenti  
GOOGLE da marzo 2025 ha implementato **AI OVERVIEW** nel motore di ricerca, una via di mezzo tra il sistema precedente e GEMINI vero e proprio: i **testi mostrati da AI Overview sono originali, ma sono generati partendo dalle informazioni che il sistema trova sui siti che si occupano dell'argomento ricercato.**

Ed è entrata in gioco anche la **Cina**, in competizione con gli USA per quanto riguarda l'intelligenza artificiale. Il motore di ricerca più utilizzato in Cina, **BAIDU**, ha da poco rilasciato il chatbot **ERNIE BOT** (agosto 2023)

È cominciata la sfida globale per il dominio dell'AI, per chi si assicurerà il futuro economico più prospero.

## L'OLIGARCHIA IN RETE

**USA: Alphabet/Google, Amazon, Apple, Meta, Microsoft**

**CINA: Alibaba, Baidu, Tencent, ByteDance**