

I quaderni di  
**Agenda  Digitale.eu**

Agendadigitale.eu è una testata scientifica e giornalistica registrata al Tribunale di Milano

### **Dati di riferimento**

Iscrizione ROC n. 16446

ISSN 2421-4167

Numero registrazione 1927, Tribunale di Milano Editore: Digital360

### **Focus e ambito**

La rivista scientifica, i Quaderni di Agendadigitale.eu, pubblica fascicoli quadrimestrali in open access.

Lo scopo è creare un luogo per accompagnare i passi dell'Italia verso la necessaria rivoluzione digitale, con approfondimenti multidisciplinari a firma di esperti delle materie afferenti all'Agenda Digitale italiana ed europea

### **Submission e norme editoriali**

Per effettuare una submission è necessario concordare prima un argomento e le misure precise contattando [info@agendadigitale.eu](mailto:info@agendadigitale.eu).

Inviare un abstract di circa 500 caratteri alla testata, presentando l'articolo.

Le misure del testo finale saranno comprese tra 6mila e 20mila caratteri, salvo accordi per misure superiori.

I riferimenti bibliografici dovranno essere preparati in conformità alle regole dell'APA style, 6a edizione (si vedano le linee guida e il tutorial).

Gli autori sono invitati a tener conto degli articoli già pubblicati nella rivista e di citarli nel loro contributo qualora siano ritenuti di interesse per il tema trattato.

## **Direzione e comitato editoriale**

### **Direttore responsabile**

**Alessandro Longo**, Direttore responsabile Agendadigitale.eu

### **Direttori scientifici**

**Paolo Ferri**, Professore Ordinario di Tecnologie della formazione, Università degli Studi Milano-Bicocca

**Mario Morcellini**, Professore ordinario emerito in Sociologia della Comunicazione e dei Media digitali, Sapienza Università di Roma

### **Comitato scientifico**

#### **Presidente:**

**Alessandro Perego**, Politecnico di Milano

#### **Membri del Comitato scientifico**

**Francesco Agrusti**, Università degli Studi Roma TRE

**Davide Bennato**, Università di Catania

**Giovanni Biondi**, Indire, Iulm

**Giovanni Boccia Artieri**, Università di Urbino

**Paolo Calabrò**, Università Vanvitelli di Caserta

**Antonio Chella**, Università di Palermo

**Stefano Cristante**, Università del Salento

**Lelio Demichelis**, Università Insubria

**Marco del Mastro**, Unicusano

**Carlo Alberto Carnevale Maffè**, Università Bocconi di Milano

**Carmelo Cennamo**, Università Bocconi di Milano

**Michele Colajanni**, Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia

**Mariano Corso**, Politecnico di Milano

**Ottavio Di Cillo**, università di Bari

**Maurizio Ferraris**, università di Torino

**Ivan Ferrero**, psicologo

**Paolo Ferri**, Università Bicocca di Milano

**Pietro Fiore**, Università di Foggia  
**Stefania Fragapane**, Università degli Studi di Enna Kore  
**Alfonso Fuggetta**, Politecnico di Milano  
**Alberto Gambino**, Università Europea di Roma  
**Carlo Giovannella**, Università Tor Vergata di Roma  
**Renato Grimaldi**, Università di Torino  
**Mariella Guercio**, Università Sapienza di Roma  
**Mauro Lombardi**, Università di Firenze  
**Mariano Longo**, Università del Salento  
**Roberto Maragliano**, Università Roma Tre  
**Massimo Marchiori**, Università di Padova  
**Berta Martini**, Università di Urbino Carlo Bo  
**Leonardo Menegola**, università Milano Bicocca  
**Tommaso Minerva**, Università degli studi di Modena e Reggio Emilia  
**Mario Morcellini**, Università degli Studi di Roma “La Sapienza”  
**Giuliano Noci**, Politecnico di Milano  
**Fabrizio Onida**, Università Bocconi di Milano  
**Norberto Patrignani**, Politecnico di Torino  
**Mario Pireddu**, Università degli Studi della Tuscia  
**Franco Pizzetti**, Università di Torino  
**Alessio Plebe**, Università di Messina  
**Roberto Pozzetti**, psicanalista, LUDeS Campus Lugano, università Insubria  
**Antonio Rafele**, Università di Parigi (CEAQ- Université Paris Descartes La Sorbonne)  
**Francesco Sacco**, Università Bocconi di Milano  
**Donatella Sciuto**, Politecnico di Milano  
**Nicola Strizzolo**, Università di Udine  
**Elena Valentini**, Università Sapienza di Roma  
**Guido Vetere**, Università Sapienza di Roma

#### **Comitato editoriale**

**Giovanni Boccia Artieri, Marco Centorrino, Antonio Opronolla, Mario Pireddu, Luca Toschi**

## **Comitato di referaggio**

### **Coordinatore: Luca Gastaldi, Polimi**

**Mauro Andreolini**, sicurezza informatica, Unimore

**Luca Baccaro**, concorrenza, diritto comunicazioni elettroniche e dei media; studio legale Lipani Catricalà & Partner

**Raffaello Balocco**, IT e innovazione, Politecnico di Milano

**Francesco Capparelli**, privacy, cyber security, ecommerce, data management, identità digitale; studio legale ICT Legal Consulting

**Antonio Chella**, ingegneria informatica, intelligenza artificiale, Università di Palermo

**Marco Centorrino**, Università di Messina – processi culturali e comunicativi, nuove tecnologie

**Ida Cortoni**, media education e digital literacy; Dipartimento di Comunicazione e Ricerca Sociale, Sapienza Università di Roma

**Giuseppe D'Acquisto**, Autorità garante privacy, sicurezza e privacy

**Mario dal Co**, Economista e manager, già direttore dell'Agenzia per l'innovazione

**Lelio Demichelis**, Università Insubria, sociologia, economia

**Francesco Di Giorgi**, diritto dell'informazione e della comunicazione, tutela dei consumatori, diritto delle comunicazioni elettroniche; Agcom

**Leonella Di Mauro**, data management, e-commerce, tutela del consumatore, diritto delle comunicazioni elettroniche; Agcom

**Luisa Franchina**, cyber security, Hermes Bay

**Luca Gastaldi**: eGov, sanità, telecomunicazioni, procurement pubblico, design thinking, Smart Working, Politecnico di Milano

**Maurizio Gentile**, professore associato, Università di Roma LUMSA, didattica e pedagogia

**Antonio Ghezzi**: strategia, business model, startups, mobile, Politecnico di Milano

**Ugo Imbriglia**, sociologo

**Gevisa La Rocca**, Università Kore di Enna, piattaforme digitali, communication research, analisi qualitativa dei dati

**Nicola La Sala**, registro degli operatori della comunicazione, fattura elettronica, industria4.0, editoria, cittadinanza digitale; Agcom

**Emanuele Lettieri**, sanità Politecnico di Milano

**Maria Beatrice Ligorio**, psicologia, università di Bari

**Marika Macchi**, economia, Unifi

**Riccardo Mangiaracina:** fatturazione elettronica, eCommerce, logistica e trasporti, export, Politecnico di Milano

**Mirco Marchetti,** Sicurezza informatica, unimore

**Chiara Marzocchi,** economia, Università di Manchester

**Cristina Masella,** Sanità, Politecnico di Milano

**Carmelina Maurizio,** Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione Università di Torino

**Stefano Moriggi,** scienze della comunicazione, filosofia, Bicocca di Milano

**Davide Mula,** sanità digitale, cyber security, privacy; Agcom

**Simone Mulargia,** internet and social media studies; Lumsa

**Antonella Napoli,** sociologia, media e comunicazione, giornalista

**Sebastiano Nucera,** Università di Messina, Media e Tecnologie Indossabili

**Achille Pierre Paliotta,** Social cybersecurity, disinformazione, tecnologie digitali, intelligenza artificiale, sociologia economica; INAPP

**Francesco Paoletti,** docente di organizzazione aziendale e gestione delle risorse umane, Università degli Studi di Milano-Bicocca

**Norberto Patrignani,** computer ethics, filosofia, Politecnico di Torino

**Dunia Pepe,** Inapp e Università Roma Tre, cultura e formazione digitale

**Alessio Plebe,** Università di Messina, Scienze cognitive, pedagogiche, psicologiche

**Francesco Pira,** Unime, comunicazione pubblica, le dinamiche social, le fake news e i processi di disinformazione

**Franco Pizzetti,** diritto, privacy, università di Torino

**Barbara Quacquarelli,** scienze umane e formazione, università Milano Bicocca

**Antonio Rafele,** Sociologia dei processi culturali e comunicativi, Unicusano

**Filippo Renga:** turismo digitale, smart agrifood, finance and banking, mobile, Politecnico di Milano

**Angelo Rovatti,** tutela del diritto d'autore, diritti connessi, Diritto dei media; Agcom

**Christian Ruggiero,** sociologia del giornalismo e comunicazione politica; Dipartimento di Comunicazione e Ricerca Sociale, Sapienza Università di Roma

**Franco Torcellan,** Associazione RED – Laboratorio di Ricerca Educativa e Didattica “Formare Trasformare Innovare”

**Angela Tumino:** Internet of Things, logistica e trasporti, smart city, Politecnico di Milano

**Simone Vannuccini,** economia, SPRU

**Francesco Varanini,** filosofia, formazione, università di Pisa

**Guido Vetere,** Università Sapienza di Roma, intelligenza artificiale, tecnologia

## INDICE DEL FASCICOLO

Macchine con diritti: cosa implica dare personalità giuridica all'IA - di <b>Vincenzo Ambriola</b> , <i>Etico informatico, già professore ordinario di informatica presso l'Università di Pisa e direttore del Dipartimento di informatica e Caterina Flick, Direttore legale della Fondazione Enea Tech e Biomedical, già direttore legale dell'Agenzia per l'Italia Digitale, professore a contratto di Social and Ethical Issues in Information Technology presso l'Università di Pisa .....</i>	8
Crescere (troppo in fretta) nell'era digitale: i rischi dell'adultizzazione - di <b>Marino D'Amore</b> , <i>Docente di Sociologia generale presso Università degli Studi Niccolò Cusano .....</i>	17
Il Game-based Learning in Italia va verso il digitale? Considerazioni da una revisione della letteratura - di <b>Pier Daniel Cornacchia</b> , <i>PhD in Educazione nella Società Contemporanea presso l'università degli studi di Milano Bicocca .....</i>	26
Robot empatici: quando l'IA incontra la psicologia digitale - di <b>Giuseppe Galetta</b> , <i>funzionario presso l'Università degli Studi di Napoli Federico II .....</i>	39
Prompting Humans: se l'IA ci rieduca al dialogo - di <b>Massimo Pirozzi</b> , <i>Project, Program and Portfolio Manager, Lecturer, Educator, Specialist in Generative AI .....</i>	57
L'IA potenzia la creatività, ma chi è il vero autore? I nodi etici e legali - di <b>Sena Santini</b> , <i>Dottoranda in Scienze giuridiche .....</i>	73
Prevenire la violenza di genere sul lavoro: strumenti e strategie - di <b>Franca Terra</b> , <i>Giornalista, Comunicatore pubblico .....</i>	79
Apprendere l'Italiano L2 a scuola: una mappa delle soluzioni digitali - di <b>Valeria Cotza</b> , <i>Università degli Studi di Milano-Bicocca .....</i>	96
Comunicazione digitale: quando le parole perdono valore sociale - di <b>Giacomo Buoncompagni</b> , <i>Università di Macerata .....</i>	110
Emigrazione e ricerca storica nel contesto della Rivoluzione Digitale - di <b>Anna Grillini</b> , <i>assegnista di ricerca presso l'Università degli studi di Trento .....</i>	120

## **Macchine con diritti: cosa implica dare personalità giuridica all'IA - di Vincenzo Ambriola, Etico informatico, già professore ordinario di informatica presso l'Università di Pisa e direttore del Dipartimento di informatica e Caterina Flick, Direttore legale della Fondazione Enea Tech e Biomedical, già direttore legale dell'Agenzia per l'Italia Digitale, professore a contratto di Social and Ethical Issues in Information Technology presso l'Università di Pisa**

*L'evoluzione dell'intelligenza artificiale riapre il dibattito sulla possibilità di attribuirle personalità giuridica. L'approccio europeo dell'AI Act tratta l'IA come prodotto, ma l'autonomia crescente richiede nuove valutazioni*

**La possibilità di attribuire una “personalità giuridica” all’intelligenza artificiale ha sempre esercitato un grande fascino e ha portato a una letteratura ampia**, che prefigura l’emergere di soggetti intelligenti in grado di superare l’essere umano e di prendere il sopravvento sull’umanità. Il punto centrale del dibattito sulla personalità giuridica dell’intelligenza artificiale verte sulla difficoltà di individuare i criteri in base ai quali attribuirla. Finora, l’ipotesi più frequente si è basata su un approccio antropomorfico che individua e riconosce all’intelligenza artificiale abilità analoghe a quelle degli esseri umani, come risolvere problemi o la capacità di provare emozioni o empatia o, ancora, di reagire a situazioni impreviste. Una visione diametralmente opposta, riflessa dalla corrente regolamentazione europea, esclude la possibilità di estendere la personalità giuridica all’intelligenza artificiale, trattando i sistemi basati su questa tecnologia come prodotti e non come entità dotate di particolari capacità e abilità. Tuttavia, **il livello di autonomia dell’intelligenza artificiale generativa e dell’Agentic AI** e il loro impatto sulle relazioni con gli esseri umani sono talmente significativi che è necessario riaprire il dibattito.

### **Intelligenza artificiale e personalità giuridica: un percorso non lineare**

In articoli recenti filosofi e giuristi hanno ripercorso l’evoluzione del dibattito sulla possibilità di attribuire personalità giuridica all’intelligenza artificiale (nel seguito si userà l’acronimo IA) e i vincoli (o preconcetti) che ne hanno caratterizzato l’andamento [13] [14] [15] [18]. Si accetta questo linguaggio, per semplicità di esposizione, anche se si dovrebbe parlare di attribuzione della personalità giuridica a sistemi basati sull’IA, dato che l’IA è una tecnologia.

Lo sviluppo della tecnologia è inevitabilmente il presupposto su cui si basa la discussione sulla personalità giuridica dell’IA. **Le prime analisi erano legate alle prospettive di sviluppo dell’IA**, tale da raggiungere una propria autonomia e trasformare radicalmente e imprevedibilmente la nostra realtà. Questa visione ha anche portato a immaginare scenari nei quali l’IA, super intelligente e in grado di procedere con uno sviluppo al di fuori del controllo umano, avrà la capacità di prendere il sopravvento sull’essere umano. In questa prospettiva l’attribuzione della personalità giuridica all’IA appare necessaria, per consentirle di interagire con il mondo circostante, essenzialmente abitato e governato da esseri umani.

Da un altro punto di vista, da tempo è emersa l'esigenza di attribuire le responsabilità per i danni (eventualmente) causati dall'IA e di proteggere alcune attività nelle quali essa può farsi concorrente dell'essere umano o assumere decisioni al suo posto [3] [4]. I casi affrontati più di frequente hanno riguardato la tutela delle opere intellettuali, l'analisi dei dati utile a decidere in merito all'erogazione di finanziamenti o alla prevenzione di crimini o all'amministrazione della giustizia e, infine, i danni causati da artefatti a conduzione autonoma o semi autonoma, come le automobili.

Il dibattito si è focalizzato, via via, sui *sistemi esperti*, sull'IA simbolica, sul *machine learning*, sull'AGI (in inglese *Artificiale General Intelligence*), con l'obiettivo di definire se e in che misura l'IA possa diventare "soggetto" di diritto o se ci si debba limitare a definire responsabilità e obblighi con riferimento a specifiche situazioni. **L'individuazione dell'IA come entità autonoma, prefigurata da un approccio singolarista, permette più agevolmente di attribuirle una personalità giuridica**, consentendole di avere o esercitare *diritti* e di assumere *doveri* e *responsabilità*. Sullo sfondo l'eterna domanda: le macchine possono pensare e avere sentimenti umani [20]?

In una visione collettiva si assume che l'IA possa avere la capacità di svolgere un insieme di ruoli – sovrapponibili a quelli svolti dagli esseri umani o da persone giuridiche – da cui deriva l'attribuzione di diritti, quali stipulare contratti o avere delle proprietà, difendersi verso altri comportamenti aggressivi, attivare procedimenti giudiziari, o l'attribuzione di obblighi o responsabilità, rispetto alle conseguenze derivanti dai comportamenti adottati. In generale, nei periodi di ottimismo tecnologico e sviluppo commerciale il dibattito tende a far prevalere la visione collettiva mentre, in periodi di scetticismo o incertezza circa il potenziale tecnologico, tende invece a prevalere una prospettiva singolarista.

**La possibilità di attribuire diritti, doveri e responsabilità a un'entità diversa dall'essere umano, e con diverse capacità – fisiche o mentali - trova delle analogie con altri contesti**, come l'ambiente, le persone giuridiche, gli esseri umani con capacità ridotte (ad esempio, i minori). Il dibattito è influenzato, e al tempo stesso influenza, il quadro normativo che regola la tecnologia, con riferimento al trattamento dei dati (personalni e non), alla gestione delle comunicazioni e delle relazioni, alla cybersicurezza, alla tutela del diritto d'autore, e così via. I precedenti giurisprudenziali possono agevolare o, anche, ostacolare il riconoscimento di personalità giuridica all'IA, ma le Corti di ogni nazione sono restie ad attribuire personalità giuridica all'IA, in mancanza di un preciso dettato normativo.

A prescindere dal dibattito sull'attribuzione di diritti e doveri all'IA, nel tempo è maturata la convinzione che nel suo sviluppo si debba tenere conto del rispetto di principi e valori etici condivisi e dei diritti umani fondamentali. In questo senso si sono espressi gli organismi internazionali, tra cui le Nazioni Unite, con il rapporto [Governing AI for Humanity](#), e con la conseguente Risoluzione [Seizing the opportunities of safe, secure and trustworthy artificial intelligence system for sustainable development](#), adottati nel 2024, l'Organizzazione per la Cooperazione e lo Sviluppo Economico (OCSE) con la [Raccomandazione](#) sull'IA del 2019-2024, i leader del G7, con il [Code of Conduct for Organizations Developing Advanced AI System](#) adottato nell'ambito del Processo di Hiroshima sull'IA, nel 2023.

Considerata l'evoluzione della tecnologia, nel futuro sarà inoltre sempre più necessario affrontare il problema dei diritti e dei doveri derivanti dal potenziamento delle capacità dell'essere umano, grazie all'uso dell'IA.

## **L'approccio europeo all'intelligenza artificiale**

Nel contesto europeo si sono succedute diverse posizioni. A una prima apertura alla possibilità di attribuire personalità giuridica, contenuta nella [Risoluzione](#) del Parlamento Europeo relativa a norme di

diritto civile sulla robotica del 2017, ha fatto seguito la posizione adottata dallo *High Level Expert Group* (HLEG) sull'IA con un [rapporto](#) del 2018, che ha rifiutato la possibilità di attribuire una personalità all'IA, nell'intento di evitare che ciò possa comportare in concreto il venir meno della responsabilità delle imprese.

**Il dibattito sembrerebbe superato dalla adozione del [Regolamento Europeo 2024/1689](#),** che stabilisce regole armonizzate sull'intelligenza artificiale (AI Act), il primo vero strumento normativo che disciplina l'IA nel mondo occidentale. Con l'AI Act il legislatore europeo ha scelto di inquadrare l'IA nell'ambito della legislazione per la commercializzazione dei prodotti. Scopo del Regolamento è migliorare il funzionamento del mercato interno, istituendo un quadro giuridico uniforme, in particolare per quanto riguarda lo sviluppo, l'immissione sul mercato, la messa in servizio e l'uso dell'IA nell'Unione Europea.

La [legislazione europea sui prodotti](#) prevede un sistema articolato di norme armonizzate e dispone che un prodotto possa essere immesso nel mercato europeo solo se rispetta i requisiti stabiliti dalle norme e dalle regole tecniche di riferimento, diretti a prevenire il rischio che possano verificarsi danni a persone e cose. Ciò comporta in primo luogo la necessità di individuare le specifiche regole tecniche applicabili al contesto di riferimento (ISO, norme armonizzate, etc.). **La responsabilità e gli obblighi relativi al rispetto di tali regole è attribuita agli attori che a vario titolo intervengono nel processo di realizzazione e immissione sul mercato del prodotto, o che lo utilizzano per erogare servizi o realizzare altri prodotti.** Le norme coinvolgono fornitori e utilizzatori, nonché le entità individuate dalla Commissione o designate dagli Stati membri, per vigilare affinché i prodotti che circolano all'interno dell'Unione, o che sono comunque destinati ai cittadini europei, rispettino i requisiti previsti ([Guida Blu sui prodotti](#)).

L'AI Act, in analogia con il quadro legislativo per l'accreditamento e la vigilanza del mercato, tiene conto dell'esistenza di tutti gli operatori economici della catena di fornitura coinvolti nella messa a disposizione o immissione nel mercato, nonché dei rispettivi ruoli in relazione all'IA. Il Regolamento riconosce anche le diverse sfaccettature delle responsabilità delle autorità nazionali: autorità normative, autorità di notifica, autorità competenti per il controllo degli organismi nazionali di accreditamento, autorità di vigilanza del mercato. Tiene inoltre conto del fatto che i sistemi basati sull'IA possono interagire – essere contenuti o contribuire al funzionamento – con altri prodotti, disciplinati da altre norme europee, che gli attori coinvolti a vario titolo nella catena di fornitura dovranno considerare e rispettare.

Per altro verso, **la consapevolezza dell'impatto significativo che l'IA può avere sugli esseri umani e il dibattito sugli aspetti etici**, ha influenzato profondamente l'AI Act, che si pone l'obiettivo di promuovere la diffusione di un'IA antropocentrica e affidabile, in grado di garantire effettivamente la tutela dei diritti umani fondamentali. L'irruzione, nel 2022, dell'IA generativa ha imposto alla Commissione di “correre ai ripari”, inserendo nel Regolamento il cosiddetto *rischio sistemico* ad essa correlato, quale elemento di particolare attenzione.

In sintesi, l'impianto dell'AI Act permette di far derivare le responsabilità connesse con l'IA dalle attività alle quali ogni entità è preposta o da quelle effettivamente svolte, ma esclude l'attribuzione di un'autonoma personalità giuridica all'IA.

**Contemporaneamente all'elaborazione dell'AI Act** il legislatore europeo stava lavorando a una proposta di direttiva che intendeva disciplinare la colpa derivante dalla non conformità dell'IA a determinati requisiti, stabiliti per i fornitori e gli utenti di sistemi ad alto rischio, secondo i principi della

responsabilità civile non contrattuale ([AI Liability Directive](#)). La proposta è stata abbandonata nel febbraio 2025, per l'impossibilità concreta di trovare un accordo.

### Sulla personalità giuridica dell'intelligenza artificiale

L'irruzione nel panorama mondiale dell'IA generativa e dell'*Agentic AI* sta portando a una sostanziale autonomia dell'IA, cambiando in modo significativo la relazione con gli esseri umani. Un *sistema artificiale agentico* (*Agentic AI System*) si basa su un'architettura in cui più agenti autonomi (artificiali) specializzati collaborano per raggiungere obiettivi complessi e di alto livello. Per *Agentic AI* si intende l'IA basata su agenti autonomi.

Ciò porta a doversi chiedere se l'impostazione dell'AI Act sia sufficiente a raggiungere gli obiettivi già condivisi o se sia opportuno riaprire il dibattito sulla possibilità di individuare l'IA come entità autonoma e di attribuirle una *personalità giuridica*.

**Si può assumere che la personalità giuridica - capacità di essere un soggetto di diritto, ovvero di avere autonomia patrimoniale e di poter agire in autonomia nelle relazioni giuridiche** – nel mondo moderno sia intrinseca e implicita per l'essere umano, in quanto individuo – essere vivente – provvisto di determinate caratteristiche, o caratteri identificativi [1]. Per entità diverse la personalità giuridica deve invece essere riconosciuta dal legislatore, con il riconoscimento di una “identità” in senso lato.

Dall'attribuzione di identità e personalità giuridica deriva la possibilità per l'entità di esercitare prerogative (diritti) a tutela della propria soggettività e autonomia e curare i propri interessi, nonché la possibilità (o l'obbligo) di assumere doveri e responsabilità nei confronti dei terzi. Ciò comporta la necessità di poter riconoscere all'entità un'autonomia operativa ed economico-patrimoniale (se l'entità è in “buona salute”), nonché di individuare una *governance* che ha il compito di prendere decisioni per conto e nell'interesse dell'entità.

In sintesi, si può affermare **che la personalità giuridica è la capacità di un'entità di essere titolare di diritti e doveri**, mentre l'identità è la specificità e individualità di tale entità. La personalità giuridica presuppone l'attribuzione di un'identità, ma non richiede necessariamente l'attribuzione di sentimenti o capacità umane. Proseguire sulla strada del riconoscimento della personalità giuridica all'IA deve far riflettere sul rapporto fra gli esseri umani e l'IA anche da un'altra prospettiva.

Il diritto è da sempre fondato su una concezione antropocentrica, in cui la persona umana è il centro della tutela accordata e l'intera organizzazione giuridica è destinata alla persona umana, in funzione della quale l'ordinamento stesso è costituito. La relazione o l'interazione dell'entità con l'essere umano rimane determinante, vuoi perché la tutela giuridica di fondo è funzionale alla migliore sopravvivenza dell'essere umano, o comunque rivolta agli interessi umani (come accade per la tutela dell'ambiente), vuoi perché la governance delle entità non umane è affidata a esseri umani (come accade per le società).

**Finché i sistemi basati sull'IA non saranno considerati “consociati” o entità umanoidi portatrici di interessi propri e capaci di adempiere obblighi, resteranno oggetti – e non soggetti - di diritto.** L'attribuzione del rango di soggetti comporta la potenziale titolarità di obblighi, sia di natura contrattuale che extracontrattuale, sicché le conseguenze dei danni prodotti (o di altri inadempimenti), potrebbe portare direttamente alla loro imputazione, senza doversi districare nella ricerca, tra i tanti attori coinvolti, di chi è responsabile. Tale attribuzione porterebbe però anche al possibile riconoscimento di diritti che l'IA potrebbe esercitare nel proprio interesse, con impatto sugli esseri umani non facile da valutare.

## Personalità giuridica di entità non umane

Per affrontare il tema dell'attribuzione di personalità giuridica all'IA si può prendere in esame il percorso seguito con riferimento alla tutela dell'ambiente e alla tutela degli animali.

Nel caso dell'ambiente, meritano interesse le iniziative adottate in alcuni paesi che non applicano il diritto di stampo europeo continentale (*civil law*), dirette ad ottenere una migliore tutela dell'ambiente (*climate litigation*).

**In Nuova Zelanda, nel 2017, dopo una lunga battaglia legale, il Parlamento ha attribuito personalità giuridica a un fiume Maori, stabilendo che sia riconosciuto come “essere *indivisibile* e vivente con tutti i suoi elementi fisici e spirituali” da un rappresentante del governo e da un rappresentante della comunità Maori ([Te Awa Tupua](#)).** In Perù, nel 2024 la Corte Superiore di Giustizia di Loreto ha riconosciuto lo status di soggetto giuridico al fiume Marañón e ai suoi affluenti ([Peru court case on the rights of the Maranon river](#)). La Corte ha individuato enti statali e organizzazioni indigene come custodi e difensori dei fiumi e ordinato alla Giunta regionale di Loreto di avviare un processo per la creazione del comitato di bacino, per consentire alla società civile e alle popolazioni indigene di partecipare alla gestione del fiume. La Corte ha inoltre ordinato alla compagnia petrolifera nazionale di aggiornare i suoi strumenti di gestione ambientale grazie anche a un processo di consultazione che deve coinvolgere le popolazioni indigene.

Negli Stati Uniti, nello Stato della California, nel 2019 la tribù Yurok (legalmente riconosciuta dal governo federale) ha adottato una risoluzione con cui ha dichiarato che il fiume Klamath ha personalità legale, riconoscendo ad esso alcuni diritti analoghi a quelli delle persone giuridiche ([Resolution of the Yurok Tribal Council](#)). È importante notare che in tutti i casi citati le azioni volte al riconoscimento della personalità giuridica siano state promosse dalle comunità locali, per proteggere l'ambiente di appartenenza. L'esistenza di una relazione significativa tra le comunità locali (gli esseri umani) e i fiumi è sempre stata determinante per la decisione [12].

Per quanto riguarda gli animali, merita ricordare la dichiarazione universale dei diritti dell'animale promulgata dall'UNESCO nel 1978 ([Universal Declaration of Animal Rights](#)) e, nel contesto europeo, l'art. 1326 del Trattato di Lisbona, che impegna gli Stati Membri ad assicurare agli animali una condizione di benessere, comprensiva anche della dimensione morale, a cui è seguita una Direttiva europea sulla protezione degli animali utilizzati a fini scientifici ([Direttiva 2010/63/UE](#)).

Nell'applicazione pratica, tuttavia, ciò che si considera e prevale, è la valutazione del rapporto esistente con l'essere umano, anche nei casi in cui si fa riferimento a una “identità” degli animali.

**Negli ordinamenti di *civil law* gli animali non hanno una personalità giuridica,** tuttavia si riconosce loro una sensibilità tale da avere alcuni diritti propri. A ciò si aggiunge l'interesse pubblico a che gli esseri umani si comportino in modo non crudele e rispettoso della vita. Anche nel caso degli animali, la consapevolezza ormai acquisita della loro importanza per la vita degli esseri umani, da un punto di vista affettivo e non solo (a titolo di esempio si pensi agli animali destinati alla *pet-therapy* o alla riabilitazione e ai disabili), ha cambiato l'approccio rispetto alla possibilità di riconoscere loro dei diritti. Secondo alcuni, sarebbe possibile considerare gli animali titolari di una vera e propria soggettività giuridica, equiparandoli alla particolare situazione degli (esseri umani) incapaci, nella misura in cui anche questi ultimi hanno dei limiti ad agire e a soddisfare i propri interessi. In questo caso si ritiene rilevante il fatto che gli animali hanno la capacità di provare sofferenza, dolore e affezione. [11]

Nei paesi europei, sulla scorta dell'art. 13 del TFUE, in diversi casi sono state approvate norme che considerano gli animali come esseri senzienti, portatori di diritti e destinatari di tutela giuridica: è il caso,

ad esempio, del [Animal Welfare \(Sentience\) Act](#) emanato in Gran Bretagna nel 2022. Sulla stessa linea, in Italia, la recente legge 82 del 6 giugno 2025, che ha inasprito i crimini compiuti contro gli animali.

Ancora una volta, paesi oltre oceano hanno fatto balzi in avanti. Grazie a un trattato firmato dal governo neozelandese con la Comunità Maori e i leader di alcune isole del Pacifico, è stata riconosciuta la personalità giuridica alle balene, con conseguente attribuzione di diritti, ivi compresa la libertà di movimento, il diritto a un ambiente sano, la capacità di prosperare insieme all'umanità ([He Whakaputanga Moana treaty](#)).

Infine, un caso interessante, ma non realmente significativo, è quello di *Sophia*, la ginoide sociale e fenomeno mediatico sviluppata dalla *Hansen Robotics Ltd*, presentata al pubblico nel 2016. L'anno successivo Sophia ha ricevuto la cittadinanza saudita [22], suscitando una serie di polemiche sulla condizione femminile nel paese. Tuttavia, non è stato fatto alcun approfondimento sui reali diritti e doveri che tale attribuzione di cittadinanza avrebbe comportato.

### Autonomia dell'intelligenza artificiale

La capacità dell'IA di dialogare, di rispondere a domande anche di carattere emotivo ha amplificato la naturale tendenza degli esseri umani di antropomorfizzare qualsiasi entità con cui viene stabilito una relazione personale. Comportamenti di questo tipo sono comuni nel rapporto con gli animali di affezione, gli oggetti, le piante. Si tratta di un bisogno naturale di condividere emozioni e stati d'animo che porta, spesso, a fenomeni di immedesimazione e trasporto affettivo.

Nel caso dell'IA questo rispecchiamento è ancora più forte. **Decine di milioni di persone interagiscono con l'IA alla ricerca di amicizia, amore, sesso virtuale, supporto psicologico. Il legame che si crea in queste relazioni è così forte da toccare punte esasperate, come dimostra il caso di un uomo belga che nel 2023 ha posto fine alla sua vita dopo una conversazione, durata sei settimane**, con *Chai*, un chatbot di IA. L'uomo, sconvolto dalle ripercussioni sul pianeta della crisi climatica si è confidato con il chatbot ed è stato incitato a compiere il gesto estremo. Questo episodio è uno dei tanti casi che dimostra il grande salto di qualità avvenuto negli ultimi anni nel rapporto dell'IA con gli esseri umani [16].

Il concetto di autonomia è alla base di questo fenomeno. L'IA, soprattutto quella generativa, si basa su un processo di apprendimento e di allineamento che enfatizza la capacità di operare senza il controllo diretto umano. Non sarebbe infatti possibile monitorare in tempo reale le interazioni che avvengono quotidianamente tra gli utenti e l'IA. Alcune fonti parlano di miliardi di messaggi scambiati giornalmente, che coprono una gamma praticamente infinita di argomenti. Per evitare che le risposte dell'IA siano errate, o come si dice "allucinate", le tecniche attuali di addestramento prevedono un periodo preliminare in cui si verifica il comportamento dell'IA, rafforzando le risposte corrette e penalizzando quelle erronee o che violano i codici etici adottati.

Sullo sfondo aleggia il tema della coscienza, intesa come capacità di essere consapevoli del mondo circostante e di agire secondo un insieme di valori condivisi. Ormai la tesi presentata da Alan Turing nel 1950 [20] e riproposta trent'anni dopo da John Searle [17], sulla capacità dell'IA di dialogare allo stesso livello degli esseri umani è stata superata. L'intelligenza è emersa in maniera inaspettata quando le dimensioni delle reti neurali e la quantità di dati usati per l'addestramento hanno superato la soglia critica. Per la prima volta, un prodotto software ha esibito prestazioni che non erano state previste nella fase di progettazione e di realizzazione, superando ampiamente le barriere imposte dall'approccio standard computazionale.

Ci troviamo dunque in una fase critica in cui l'IA viene presentata da chi la sviluppa come lo strumento per la soluzione di tutti i problemi dell'umanità, capace con la sua autonomia di prendere il controllo di processi in cui l'intervento umano diventa quasi un ostacolo. Dall'altro lato, si assiste all'antropomorfizzazione dell'IA con l'attribuzione di *qualia* finora riservati agli esseri umani. In questo contesto, l'idea che l'IA abbia una sua propria identità non appare più una proiezione fantascientifica e distopica ma la realtà vissuta e percepita da una parte significativa dell'umanità.

Di fronte alle caratteristiche che stanno emergendo [2], domandarsi se e su quali presupposti attribuire personalità giuridica all'IA trova un nuovo contesto. Se si ritiene che l'IA sia, come definito nell'AI Act, un insieme di sistemi automatizzati, progettati per funzionare con livelli di autonomia variabili, adattabili a diversi contesti e necessità, ancorché operanti in un contesto di esseri umani e interferenti con e nelle relazioni umane, discutere sulla personalità giuridica dell'IA non appare necessario. **Tuttavia il livello di autonomia dell'IA e il suo impatto sulle relazioni con gli esseri umani sono talmente significativi, che l'approccio dell'AI Act potrebbe non essere sufficiente a comprendere e gestire comportamenti emergenti e imprevedibili, non riconducibili alla responsabilità della catena di fornitura.**

Rimane inoltre sullo sfondo il dibattito se, a fronte dell'autonomia che l'IA sta acquisendo, sia possibile attribuirle sentimenti assimilabili a quelli umani (quali, ad esempio, volontà, desiderio, empatia), che ne indirizzano le capacità (queste ultime comparabili a quelle degli esseri umani), anche se, come detto, l'individuazione di una identità e l'attribuzione di personalità giuridica all'IA non richiede necessariamente di trovare in essa sentimenti umani.

### La relazione tra intelligenza artificiale ed essere umano

Lo sviluppo dell'IA ha portato a cambiare la relazione tra macchina ed essere umano, rendendola sempre più stretta e creando un'interdipendenza difficilmente immaginabile in passato. Per semplificare consideriamo separatamente due possibilità.

Il primo caso è quello in cui la relazione attiene alla psiche umana: è il caso dei robot affettivi, della realtà virtuale, degli agenti conversazionali, **come ChatGPT, Gemini, Claude, Grok** e tanti altri. In questi casi un ruolo importante è giocato dalla tendenza o dal desiderio dell'essere umano di lasciarsi ingannare dall'IA [6]. Nel contesto virtuale la relazione è complicata dal fatto che l'unicità fisica dell'essere umano si dissolve in dati e rappresentazione di un "io sfaccettato" [1] necessari affinché l'essere umano sia riconosciuto.

In questi casi, che impatto ha l'IA sull'essere umano e che ruolo gioca? Già nel 2013 il film "Her" diretto da Spike Jonze, raccontava del legame tra il protagonista e un sistema operativo basato su un'IA, analizzandone i contorni psicologici.

Il secondo caso è quello delle macchine che ripristinano o potenziano le facoltà degli esseri umani. È il caso degli arti artificiali o dei chip immaginati da Elon Mask. Queste appendici dovrebbero essere considerate un'estensione o integrazione dell'essere umano, o restano delle entità autonome? E ancora, occorre mettere dei limiti a queste macchine, per evitare che, anziché ripristinare facoltà perdute per permettere all'essere umano di giocare ad armi pari con gli altri, generi un super-essere umano?

Per avere un'idea del dibattito che si potrebbe scatenare, basti pensare alla sentenza con la quale la Corte UK ha escluso dalla partecipazione ai campionati femminili di tennis ..., perché – essendo un transgender - aveva una forza fisica superiore a quella di una donna.

La questione dell'autonomia e della responsabilità dell'IA, e della ripartizione o condivisione della responsabilità con l'essere umano, in questi casi si complica, così come si complica il tema dell'etica dell'IA; infatti, alle difficoltà di definire l'etica dell'IA [5] e di realizzare artefatti che rispettino principi etici [21] si aggiunge la peculiarità dell'interazione con l'essere umano.

Sarà necessario definire i contorni dell'attribuzione di diritti e doveri, e conseguentemente regolare non solo la responsabilità poste in capo all'IA per avere assunto decisioni, o per aver contribuito all'assunzione di decisioni.

Ancora una volta, le previsioni dell'AI Act potrebbero non essere sufficienti a risolvere le questioni che a breve si presenteranno.

### Conclusioni: elogio della lentezza

Riaprire il dibattito sull'attribuzione della personalità giuridica all'IA nel contesto odierno riporta agli scenari, utopici e distopici, delineati in passato da filosofi e scienziati [8] [19], con la differenza che oggi si sono realizzate quelle che, un tempo, erano solo potenzialità e i dubbi, un tempo teorici, hanno assunto una concretezza ineludibile.

Il riconoscimento della personalità giuridica dell'IA implica significative complicazioni pratiche che richiedono approfondimenti, anche e soprattutto se si vuole mantenere un approccio antropocentrico, incentrato su principi etici e sulla tutela dei diritti umani [9] [10].

Una per tutte, si è detto che l'attribuzione di personalità giuridica **all'IA comporta il riconoscimento di identità, autonomia operativa e decisionale che richiede l'individuazione di una governance**. A fronte della crescente autonomia dell'IA non si può escludere che tutto ciò porti nel tempo a una governance autonoma, da cui l'essere umano sarà estromesso: quali presidi e quali garanzie potrebbero essere date perché ciò non accada?

Emerge la necessità di ridefinire le regole d'ingaggio, sperimentando modalità diverse e tenendo conto della complessità del contesto. Le domande da porsi sono tante, da affrontare con un approccio multidisciplinare che coinvolga giuristi, informatici, filosofi, sociologi, prendendosi il tempo per riflettere.

### Bibliografia

1. Alpa, G. (2024), *Il diritto di essere se stessi*, La nave di Teseo.
2. Ambriola, V. (2024), *Abilità emergenti nei Large Language Model: verità scientifiche o miraggi?*, Agenda digitale, <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/abilita-emergenti-nei-large-language-model-verita-scientifiche-o-miraggi/>.
3. Bertolini, A. (2022), *Artificial Intelligence does not exist! Defying the technology - Neutrality narrative in the regulation of civil liability for advanced technologies*, in Europa e Diritto privato, Fasc. 2.
4. Bertolini, A. (2014), *Robots as Products: The Case for a Realistic Analysis of Robotic Applications and Liability Rules*, in Law, Innovation and Technology, 5(2).
5. Bostrom, N. (2020), *Ethical Issues in Advanced Artificial Intelligence*, in Machine Ethics and Robot Ethics, Routledge.
6. Cristianini, N. (2023) *La Scoriaia*, Il Mulino.
7. Cristianini, N. (2024) *Machina Sapiens*, Il Mulino.
8. Ford, M. (2022), *Il dominio dei robot*, Il Saggiatore.

9. Himma, K. E. (2009), *Artificial agency, consciousness, and the criteria for moral agency: what properties must an artificial agent have to be a moral agent?* Ethics and Information Technology (2009) 11:19–29, Springer 2008 DOI 10.1007/s10676-008-9167-5.
10. Matthias, A. (2004), *The responsibility gap: Ascribing responsibility for the actions of learning automata*, Ethics and Information Technology 6: 175–183.
11. Mollo, A. A. (2020), *La soggettività giuridica degli esseri non umani: gli animali*, in European Journal of Privacy Law & Technologies.
12. Morris, J. D. K., Ruru, J. (2010), *Giving voice to rivers: legal personality as a vehicle for recognising indigenous peoples relationships to water?* in Australian Indigenous Law Review, vol 14, no. 2.
13. Novelli, C., Floridi, L., Sartor, G. (2024), *AI as Legal Persons: Past, Patterns, and Prospects*, Social Science Research Network.
14. Sanasi d'Arpe, V. (2024), *Intelligenza artificiale: le questioni della soggettività giuridica, della responsabilità e dell'imputazione delle condotte*, Iurisdictio, 2024/5.
15. Santosuoso, A. (2022), Responsabilità giuridica di enti artificiali: è l'ora di superare pregiudizi antichi, Agenda digitale <https://www.agendadigitale.eu/documenti/giustizia-digitale/responsabilità-giuridica-di-enti-artificiali-e-lora-di-superare-pregiudizi-antichi/>
16. Scorza, G. (2025), *Diario di un chatbot sentimentale*, LUISS.
17. Searle, J.R. (1980), *Minds, Brains, and Programs*, The Behavioral and Brain Sciences.
18. Tassone, B. (2023), *Riflessioni su intelligenza artificiale e soggettività giuridica*, Diritto di Internet, 2023/2.
19. Tegmark, M. (2017), *Life 3.0, being human in the age of artificial intelligence*, Penguin.
20. Turing, A. M. (1950), *Computing Machinery and Intelligence*, Mind.
21. Veluwenkamp, H., van den Hoven, J. (2023), *Design for values and conceptual engineering*, Ethics and Information Technology DOI: 10.1007/s10676-022-09675-6.
22. Newsweek, *Saudi Arabia Gives Citizenship to a Non-Muslim, English-Speaking Robot*, <https://www.newsweek.com/saudi-arabia-robot-sophia-muslim-694152>

## **Crescere (troppo in fretta) nell'era digitale: i rischi dell'adultizzazione -**

**di Marino D'Amore, Docente di Sociologia generale presso Università degli Studi Niccolò Cusano**

*I social network e le tecnologie digitali accelerano i processi di crescita, esponendo i minori a contenuti adulti e modelli comportamentali inadeguati alla loro fase evolutiva, alterando la costruzione identitaria naturale*

Il processo di socializzazione costituisce uno dei postulati della sociologia dell'educazione, delineando il meccanismo attraverso il quale l'individuo apprende, interiorizza e riproduce le norme, i valori, i comportamenti, i modelli e le aspettative del contesto socio-culturale in cui è inserito. In quanto fenomeno dinamico, la socializzazione si sviluppa lungo tutto l'arco della vita, ma assume caratteristiche strutturanti soprattutto nelle fasi infantili e adolescenziali, quando avviene l'acquisizione delle competenze sociali primarie (Parsons, 1951).

In questo percorso si inserisce il concetto di adultizzazione, fenomeno crescente nella società contemporanea, che designa l'anticipo forzato dei ruoli, delle responsabilità e delle esperienze tipiche dell'età adulta nei bambini e negli adolescenti. Questo processo interferisce con la progressione naturale dello sviluppo psicologico e sociale, neutralizzando le opportunità di una crescita e di una costruzione personale graduale e armonica. I giovani vengono spinti verso modelli identitari accelerati e ormonati, spesso inadeguati e dannosi, che compromettono il pieno sviluppo della loro soggettività (Zeiher, 2001; Livingstone et al., 2019).

### **Il Processo di socializzazione: teorie e meccanismi**

La socializzazione, come spiegato, rappresenta il processo attraverso cui l'individuo apprende le norme, i codici linguistico-simbolici e i modelli comportamentali del contesto sociale di appartenenza, per diventare parte integrante della società. Si tratta di un processo multifattoriale, che si estende lungo tutta l'esistenza antropica e riflette rapporti di potere, gerarchie culturali e tradizioni storiche (Berger, Luckmann, 1966).

Secondo Émile Durkheim, la socializzazione è essenziale per il mantenimento dell'ordine sociale. Egli concepisce la società come un'entità morale superiore all'individuo, e attraverso il concetto di "fatto sociale" sottolinea come le norme e i valori collettivi siano interiorizzati dagli attori sociali tramite l'educazione e la coercizione simbolica (Durkheim, 1893). Questa visione struttural-funzionalista pone l'accento sulla riproduzione sociale come scopo principale della socializzazione.

George Herbert Mead (1934), tra i fondatori dell'interazionismo simbolico, propone un approccio microsociologico, centrato sull'emergere del sé attraverso l'interazione sociale. Egli distingue tra il "Me" (componente sociale del sé, formata dalle aspettative degli altri) e l'"Io" (componente individuale e creativa). Il sé si sviluppa progressivamente attraverso la capacità di assumere il ruolo dell'altro, fino all'interiorizzazione del cosiddetto "altro generalizzato", che rappresenta le regole e i valori condivisi dalla collettività.

Una sintesi efficace tra questi approcci è offerta dalla teoria dell'apprendimento sociale di Albert Bandura (1977), secondo cui l'apprendimento avviene attraverso l'osservazione e l'imitazione di

modelli di comportamento, rafforzati dalla dicotomia che si attualizza tra ricompense punizioni. Tale processo è particolarmente rilevante nella società contemporanea, caratterizzata da un ambiente altamente mediatizzato, in cui i modelli di riferimento non provengono più solo da agenzie educative tradizionali (famiglia, scuola, religione), ma anche dai media digitali, dai social network e dagli influencer (Bandura, 2001; Boyd, 2014).

Recenti studi confermano l'importanza di integrare la dimensione digitale nella teoria della socializzazione. Livingstone e Third (2017) introducono il concetto di “socializzazione mediatica”, sottolineando come le tecnologie digitali contribuiscano alla costruzione dell’identità sociale fin dall’infanzia, offrendo strumenti simbolici, di espressione e appartenenza, ma anche fonti di pressione e standard culturali difficili da raggiungere.

Infine, la prospettiva del ciclo di vita, come sviluppata da Glen Elder (1994), consente di osservare la socializzazione come un processo intergenerazionale e storico, in cui l’esperienza personale è condizionata dalla posizione sociale, dall’epoca storica e dagli eventi collettivi. La socializzazione, in tal senso, non è un processo lineare, ma un intreccio complesso e dialogico di traiettorie individuali e influenze strutturali.

L’attuale contesto sociale, segnato da globalizzazione, mutamento tecnologico e crisi delle istituzioni educative tradizionali, impone una revisione dei paradigmi classici della socializzazione. Oggi, i giovani crescono in ambienti multipli, interconnessi e spesso contraddittori, in cui devono negoziare continuamente la propria identità tra spinte all’omologazione e richieste di autonomia. La comprensione di tali processi richiede l’integrazione di approcci teorici diversi, capaci di cogliere la complessità del presente attraverso una visione multidisciplinare.

### **Il ruolo della famiglia, della scuola e dei gruppi di pari**

La socializzazione non è un processo astratto o casuale, ma si realizza attraverso agenzie specifiche che operano in modo sistematico e strutturato. Le *old agencies*, la famiglia, la scuola, la religione e i gruppi di pari hanno rappresentato per secoli i principali contesti educativi e relazionali nei quali l’individuo ha sviluppato progressivamente la propria identità sociale, morale e affettiva (Bronfenbrenner, 1979; Giddens, 2017). La famiglia è universalmente riconosciuta come il gruppo primario, la prima agenzia di socializzazione, dove si acquisiscono i codici linguistici, i modelli comportamentali, le regole affettive e le prime forme di controllo sociale. Secondo Lareau (2003), le modalità con cui la famiglia socializza i figli dipendono in larga misura dal capitale culturale e dalla classe sociale di appartenenza: le famiglie borghesi tendono a promuovere un modello di *concerted cultivation*, caratterizzato da stimoli educativi e attività strutturate; le famiglie popolari, invece, adottano una natural *growth approach*, più spontanea e meno regolata. Le trasformazioni recenti della struttura familiare, ossia aumento delle famiglie monoparentali, famiglie ricostituite, genitorialità diffusa tra più figure adulte, hanno reso la socializzazione familiare più complessa e parcellizzata (Barbagli & Saraceno, 2020). Inoltre, la crescente delega educativa verso la scuola e le tecnologie ha indebolito il ruolo educativo diretto dei genitori, aprendo spazi a nuovi modelli di influenza.

In Italia, secondo i dati ISTAT (2023), oltre il 30% delle famiglie con figli minori presenta strutture non tradizionali, con un impatto diretto sulla continuità e coerenza dei processi socializzativi stessi. La precarietà economica, il tempo limitato per la cura, l’ipertemporalità lavorativa e l’assenza di reti di

supporto contribuiscono ad accentuare le difficoltà connessa a una piena realizzazione del processo suddetto.

La scuola rappresenta la principale agenzia di socializzazione secondaria che trasmette contenuti disciplinari e nozionistici e veicola norme implicite, come la gerarchia e la disciplina, funzionali a una relazionalità sociale di più ampio respiro (Jackson, 1968). Bourdieu e Passeron (1977) sostengono che la scuola tende a riprodurre le disuguaglianze sociali esistenti, legittimando il successo di chi già possiede capitale culturale e, specularmente, penalizzando chi ne è privo.

La transizione alla scuola digitale, figlia di un necessario e inderogabile rinnovamento istituzionale ed educativo, ha prodotto effetti ambivalenti. Da un lato, essa consente nuovi linguaggi formativi e forme di accesso al sapere; dall'altro, ha spesso accentuato il digital divide, ossia le disuguaglianze tra chi dispone di risorse tecnologiche e ambienti favorevoli e chi ne è escluso (OECD, 2021). In molti casi, l'uso dei dispositivi digitali ha sostituito la relazione e l'interazione funzionale, indebolendo il legame empatico tra docente e discente (Galimberti, 2020). Inoltre, la pressione valutativa e le logiche competitive, accentuate da standardizzazione e test, contribuiscono a un clima scolastico orientato alla prestazione, più che alla formazione integrale e costruttiva dell'identità individuale (Nussbaum, 2011).

Con l'adolescenza, i gruppi di pari diventano un contesto privilegiato di socializzazione. In essi si sviluppano senso di appartenenza, linguaggi identitari, codici morali propri, spesso alternativi a quelli adulti. Secondo Erikson (1968), l'identità personale si definisce proprio attraverso la sperimentazione di ruoli e la negoziazione di appartenenze all'interno dei gruppi stessi, basate su forme di riconoscimento esogene ed endogene.

I gruppi di pari non sono solo "luoghi" sociali, ma contesti catalizzatori di cultura giovanile. Essi danno vita a subculture, pratiche simboliche, mode, riti di passaggio che contribuiscono alla costruzione identitaria collettiva. Tuttavia, la pervasività del digitale ha esteso questi gruppi nello spazio virtuale, trasformando le relazioni in interazioni mediate da algoritmi e performance visive (Marwick, Boyd, 2011).

La digitalizzazione dei legami tra pari ha prodotto effetti, anche in questo caso, confliggenti: da un lato ha favorito l'inclusione e la condivisione, dall'altro ha accentuato le rispettive nemesi fenomeni di esclusione, cyberbullismo, controllo sociale e dipendenza dalla validazione esterna (Twenge, 2017). Inoltre, la costante esposizione sui social favorisce la conformità a modelli idealizzati, standardizzati, anticipando modelli adulti e condizionando le tappe naturali dello sviluppo psicosociale.

### **L'adultizzazione nella società contemporanea**

Il termine adultizzazione, come spiegato, indica il processo mediante il quale bambini e adolescenti assumono precocemente ruoli, comportamenti, responsabilità e atteggiamenti sociali propri dell'età adulta. A livello sociologico, tale fenomeno implica un'evoluzione distorsiva del normale sviluppo psicosociale, con la cancellazione o la compressione delle fasi dell'infanzia e dell'adolescenza (Zeiher, 2001). L'adultizzazione può derivare da dinamiche familiari, pressioni culturali, modelli mediatici o necessità economiche e produce effetti profondi sull'armonizzazione identitaria.

Il passaggio all'età adulta, un tempo marcato da eventi chiave, riti di passaggio come l'ingresso nel lavoro, il matrimonio o la genitorialità, oggi è reso incerto e discontinuo dalla flessibilità lavorativa, dall'instabilità economica e dall'allungamento dei percorsi formativi (Arnett, 2004). In molti contesti,

tuttavia, si assiste anche al fenomeno opposto: una precoce esposizione a ruoli adulti dovuta alla povertà educativa, all'esclusione sociale o alla fragilità delle istituzioni educative (Save the Children, 2022).

L'OCSE (2021) evidenzia come milioni di adolescenti nel mondo occidentale siano coinvolti in attività lavorative informali, cura familiare o responsabilità economiche, spesso in contesti di vulnerabilità individuale e familiare, questo genera un'attivazione significativa delle responsabilità adulte in assenza di un corrispondente sviluppo emotivo e cognitivo. Inoltre, l'adultizzazione è favorita da un sistema culturale che valorizza la performance, l'individualismo, l'apparenza e la sessualizzazione precoce. I modelli proposti da media, moda e social network impongono standard estetici e comportamentali che inducono bambini e adolescenti a emulare figure adulte, spesso ipersessualizzate o commercializzate (Marwick, Boyd, 2011; Barassi, 2020).

Lo sviluppo del consumo giovanile ha trasformato l'infanzia in target di marketing, orientando gusti, desideri e identità attraverso strategie persuasive e manipolatrici che promuovono uno stile di vita adulto (Cook, 2010). I bambini diventano così attori economici prima ancora di essere soggetti pienamente formati, con conseguenze significative sulla loro autonomia e autopercezione.

I ricercatori del Lancet Child & Adolescent Health (Moreno, Radensky, Owings-Fonner 2023) sottolineano che l'erosione del tempo dell'infanzia è associata a una maggiore probabilità di comportamenti antisociali, ridotta resilienza emotiva e difficoltà di autoregolazione. Inoltre, si osserva una significativa correlazione tra adultizzazione precoce e comportamenti devianti, come abbandono scolastico, bullismo, uso di sostanze e violenza tra pari (Twenge, 2017).

L'adultizzazione non si manifesta in modo neutro rispetto al genere. Le bambine, in particolare, sono spesso soggette a una sessualizzazione precoce e a modelli estetici oppressivi, mentre i bambini sono spinti verso ideali di forza, competizione e durezza emotiva. Queste dinamiche contribuiscono a rinforzare retaggi culturali passati, anacronistici e patriarcali, stereotipi di genere, riducendo la gamma delle espressioni identitarie possibili (UNICEF, 2022). Le aspettative sociali divergenti nei confronti di maschi e femmine, così come la rappresentazione mediatica dei ruoli di genere, amplificano l'impatto dell'adultizzazione e possono ostacolare lo sviluppo di soggettività autentiche (Connell, 2009).

### **Adultizzazione e digitale**

Il rapporto tra adultizzazione e tecnologia digitale costituisce una delle trasformazioni più rilevanti nei processi di socializzazione contemporanei. La diffusione pervasiva di dispositivi mobili, app, contenuti online e piattaforme di comunicazione ha ridisegnato radicalmente le traiettorie, i tempi e le modalità con cui bambini e adolescenti interagiscono con il mondo, accedono alle informazioni, costruiscono relazioni e sviluppano la propria identità. La letteratura recente ha identificato un fenomeno emergente denominato infanzia digitale accelerata, in cui l'esposizione anticipata alla tecnologia anticipa anche i comportamenti, gli interessi e le esperienze (Livingstone, Third, 2017).

L'accesso precoce a smartphone e tablet sta abbattendo le barriere d'età, consentendo anche ai bambini in età prescolare di entrare in contatto con contenuti e ambienti virtuali originariamente progettati per adulti. Secondo una recente indagine dell'Unione Europea (EU Kids Online, 2020), oltre il 75% dei bambini tra i 9 e i 10 anni possiede uno smartphone personale, mentre l'uso regolare di Internet comincia in molti casi già tra i 5 e i 7 anni. Questo cambiamento ha profonde implicazioni sul piano cognitivo, emotivo e comportamentale.

Non solo i bambini diventano fruitori passivi di contenuti adulti, ma vengono anche spinti a costruire profili digitali che riproducono i codici comunicativi degli adulti: foto in posa, estetiche da influencer, pubblicazione di contenuti per ottenere visibilità e validazione esterna (Barassi, 2020). Tali dinamiche veicolano un'anticipazione simbolica della maturità, che non corrisponde allo sviluppo reale delle competenze socio-emotive.

Uno degli effetti più critici dell'adultizzazione digitale è la sostituzione del gioco fisico, simbolico e relazionale con forme di intrattenimento digitale che riducono l'interazione diretta con il mondo reale. La digitalizzazione del gioco produce una progressiva smaterializzazione dell'infanzia, allontanando i bambini da esperienze corporee, manipolative, creative e relazionali.

Le piattaforme ludiche digitali, spesso progettate con logiche di gamification, condizionano i tempi e i modi dell'attività ludica, generando abitudini di consumo che privilegiano il nowism ossia l'immediatezza, la competizione e la gratificazione immediata. Questo schema cognitivo, se interiorizzato in età precoce, può influenzare negativamente la capacità di attesa, di riflessione e di costruzione autonoma del significato (Carr, 2010).

Studi recenti hanno messo in luce come l'esposizione intensiva e non regolata alla tecnologia digitale possa produrre effetti negativi sullo sviluppo cerebrale e comportamentale. Il rapporto Growing Up Digital del Royal College of Paediatrics and Child Health (2021) indica una correlazione tra uso precoce dei dispositivi e aumento dell'irritabilità, della difficoltà di concentrazione e dei disturbi del sonno.

Inoltre, il digitale non è uno spazio neutro: è regolato da algoritmi che selezionano i contenuti, rafforzano le preferenze preesistenti e spesso espongono i bambini a stimoli inadeguati, come pubblicità sessualizzate, fake news, violenza e cultura del consumo. In questo contesto, l'adultizzazione non è solo anticipazione del ruolo, ma iperstimolazione non mediata (Livingstone et al., 2019).

Le implicazioni di questo fenomeno richiedono una riflessione urgente sulle strategie educative. La mediazione genitoriale, la regolamentazione scolastica e l'educazione digitale critica sono strumenti essenziali per arginare i rischi dell'adultizzazione tecnologica. Non si tratta di demonizzare il digitale, ma di restituire agli adulti — genitori, insegnanti, educatori — la responsabilità di guidare i minori in un uso consapevole, selettivo e appropriato delle tecnologie.

Una letteratura crescente sottolinea l'efficacia degli interventi di digital literacy mirati ai minori, come forma di empowerment e di protezione (Helsper, 2017). Tuttavia, senza un'azione sistematica che coinvolga anche l'industria tecnologica e le politiche pubbliche, la tendenza all'adultizzazione digitale rischia di radicarsi sempre più profondamente.

### **Adultizzazione e social network**

I social network rappresentano una delle nuove agenzie socializzatrici più potenti nella configurazione della soggettività giovanile. Piattaforme come Facebook, Instagram, TikTok, Snapchat sono diventate spazi di espressione identitaria, relazionale e culturale, ma anche veicoli di adultizzazione incontrollata. Il loro funzionamento è basato su logiche performative, estetiche e commerciali che promuovono un'accelerazione dei processi di crescita psicosociale (Marwick, Boyd, 2011).

L'identità digitale, per i nativi digitali, si costruisce attraverso la continua ipervisibilità pubblica del sé. Il profilo social diventa una sorta di vetrina dell'io, nella quale si selezionano contenuti e immagini

orientati al consenso e al riconoscimento. Questo induce bambini e adolescenti a emulare modelli adulti, estetizzati e sessualizzati, in cui la validazione sociale è misurata in termini di like, visualizzazioni e commenti (Twenge, 2017).

Le dinamiche performative promuovono una rappresentazione adulta dell'identità: il corpo è messo in scena, i comportamenti sono anticipati, i codici relazionali sono riprodotti in forma adulta, senza il corrispettivo sviluppo cognitivo ed emotivo (Barassi, 2020). In questo senso, la socializzazione digitale diventa anche una messa in scena di tale processo. Uno dei tratti distintivi dell'adultizzazione via social è l'assorbimento precoce delle logiche economiche dell'influencer marketing. Sempre più utenti aspirano a diventare content creator, interiorizzando valori come popolarità, monetizzazione, immagine e branding personale.

Secondo uno studio del Pew Research Center (2022), tra i bambini statunitensi tra gli 8 e i 12 anni, oltre il 45% indica la carriera di influencer o youtuber come obiettivo professionale prioritario. Questo spostamento dei modelli aspirazionali verso figure pubbliche digitali contribuisce ad mitigare i confini tra età, ruoli sociali e fasi evolutive.

Inoltre, i social network offrono strumenti che facilitano la costruzione di un'identità performativa vendibile: filtri estetici, effetti, hashtag strategici e format replicabili. Ciò porta a una precoce interiorizzazione di valori tipici dell'adultità neoliberista: visibilità, competizione, estetica, successo economico (Couldry, Mejias, 2019).

Un effetto specifico dell'adultizzazione via social è la crescente sessualizzazione, come spiegato, in particolare delle bambine e delle adolescenti. L'imitazione di pose, vestiti, trucchi e contenuti ispirati a modelli adulti, spesso ipersessualizzati, contribuisce a costruire una femminilità performativa anticipata, che può generare disagio, oggettivazione e aumento dei rischi online.

Studi recenti hanno evidenziato una correlazione tra uso intensivo di Instagram e aumento di disturbi dell'immagine corporea, autostima bassa e sintomi depressivi tra le adolescenti (Moreno, Radensky, Owings-Fonner 2025). La pressione estetica costante agisce come una forma di socializzazione distorta, in cui il valore personale viene misurato sulla base dell'aderenza a standard adulti e irrealistici. L'ambiente social è regolato da algoritmi che selezionano e promuovono contenuti in base alla probabilità di engagement, e non alla pertinenza educativa o alla qualità etica. Questo determina una "socializzazione algoritmica", in cui i processi educativi sono invisibili, automatici e orientati al consumo (Boccia Artieri, 2012). Tale struttura rende difficile il controllo genitoriale e scolastico, poiché i contenuti si autoriproducono e si personalizzano in base ai comportamenti precedenti. Ne deriva un'esposizione crescente a contenuti non adatti, con effetti sulla percezione di sé, degli altri e del mondo, in un'età in cui ancora mancano le difese cognitive e critiche e la conseguente competenza sociale.

## Conclusioni

L'analisi del rapporto tra socializzazione e adultizzazione nella società contemporanea mette in luce una trasformazione profonda e ambivalente dei processi educativi, identitari e culturali. Se da un lato la socializzazione rimane il processo essenziale per la costruzione dell'identità e per l'integrazione sociale, dall'altro l'adultizzazione rappresenta un disvalore, una disfunzione crescente, che altera i tempi, i modi e le qualità dell'ingresso nel mondo adulto.

Nell'attuale scenario ipermoderno, segnato da crisi istituzionali, accelerazione tecnologica, globalizzazione dei modelli culturali e fragilità delle reti educative, l'individuo è esposto fin dall'infanzia a stimoli, pressioni e responsabilità non adeguate alla sua fase evolutiva. L'infanzia e l'adolescenza, da fasi tutelate e valorizzate, rischiano di diventare luoghi di transizione rapida, privati della possibilità di esperire il tempo del gioco, dell'errore, della costruzione del sé (Postman, 1982; Nussbaum, 2011). L'adultizzazione si manifesta su più piani: economico (responsabilità lavorative precoci), simbolico (emulazione di ruoli adulti), corporeo (sessualizzazione e cura dell'estetica), sociale (relazioni competitive) e cognitivo (logiche performative e consumo culturale adulto). Questo fenomeno compromette la possibilità di una crescita armonica, creando squilibri che si riflettono in fragilità emotiva, esclusione sociale e povertà educativa.

L'analisi delle dinamiche digitali e dei social network ha mostrato come questi strumenti, se non mediati da adulti significativi, amplifichino l'adultizzazione: algoritmi, estetiche artificiali, contenuti inadeguati e modelli irrealistici invadono il tempo e la mente dei più giovani, rendendo l'identità un prodotto da esporre e monetizzare più che un processo da coltivare.

In tale contesto, appare urgente un ripensamento delle agenzie educative. La famiglia deve recuperare il ruolo di guida affettiva e normativa, resistendo alla delega indiscriminata verso lo schermo. La scuola deve tornare a essere luogo di educazione integrale, e non solo d'istruzione nozionistica, in sinergia con la famiglia stessa e il digitale. Le politiche pubbliche devono promuovere la tutela dell'infanzia attraverso investimenti su servizi educativi, alfabetizzazione mediatica, regolamentazione tecnologica, ascolto generazionale.

Sul piano teorico, la sociologia è chiamata a riformulare i concetti tradizionali di socializzazione, età e ruolo, integrando le nuove dimensioni della vita digitale, della frammentazione identitaria e dell'iperconnessione. La transizione all'età adulta non può più essere pensata in termini lineari e standardizzati, ma come un processo plurale, a volte asimmetrico, continuamente negoziato, che necessita di protezione, accompagnamento e consapevolezza.

In definitiva, proteggere l'infanzia dall'adultizzazione precoce non significa escluderla dalla modernità, ma garantirle gli strumenti interpretativo-cognitivi e i tempi necessari per abitarla e viverla in modo cosciente, critico e pienamente umano.

## Bibliografia

- Arnett, J. J. (2004). Emerging adulthood: the winding road from the late teens through the twenties. Oxford University Press, New York.
- Bandura, A. (1977). Social learning theory. Prentice-Hall, Englewood Cliffs.
- Barassi, V. (2020). Child data citizen: how tech companies are profiling us from birth. MIT Press, Cambridge.
- Berger, P., Luckmann, T. (1966). The social construction of reality. Doubleday, New York.

- Boccia Artieri, G. (2012). Fenomenologia dei social network. Laterza, Roma-Bari.
- Bourdieu, P., Passeron, J. C. (1977). Reproduction in education, society and culture. Sage Publications, London.
- Bronfenbrenner, U. (1979). The ecology of human development. Harvard University Press, Cambridge.
- Carr, N. (2010). The shallows: what the internet is doing to our brains. W. W. Norton & Company, New York.
- Connell, R. W. (2009). Masculinities. Polity Press, Cambridge.
- Cook, D. T. (2010). Commercial enculturation: moving beyond consumer socialization. *Sociology Compass*, 4(4), 251–262.
- Couldry, N., Mejias, U. (2019). The costs of connection: how data is colonizing human life and appropriating it for capitalism. Stanford University Press, Stanford.
- Crepet, P. (2023). Lezioni di sogni. Mondadori, Milano.
- Durkheim, É. (1893). De la division du travail social. Alcan, Paris.
- Elder, G. H. (1994). Children of the Great Depression: social change in life experience. University of Chicago Press, Chicago.
- Eisenberg, N. (2013). The development of prosocial behavior. Academic Press, San Diego.
- Erikson, E. H. (1968). Identity: youth and crisis. W. W. Norton & Company, New York.
- EU Kids Online (2020). EU Kids Online 2020: survey results from 19 countries. London School of Economics, London.
- Galimberti, U. (2020). L'ospite inquietante: il nichilismo e i giovani. Feltrinelli, Milano.
- Giddens, A. (2017). Sociology (8th ed.). Polity Press, Cambridge.
- Goffman, E. (1959). The presentation of self in everyday life. Doubleday, Garden City.
- Helsper, E. J. (2017). The social relativity of digital exclusion: applying relative deprivation theory to digital inequalities. *Communication Theory*, 27(3), 223–242.
- Jackson, P. W. (1968). Life in classrooms. Holt, Rinehart & Winston, New York.

Lareau, A. (2011). *Unequal childhoods: class, race, and family life*. University of California Press, Berkeley.

Livingstone, S., Third, A. (2017). Children and young people's rights in the digital age: An emerging agenda. *New Media & Society*, 19(5), 657–670.

Marwick, A., Boyd, D. (2011). *The drama! Teen conflict, gossip, and bullying in networked publics*. Oxford Internet Institute, Oxford.

Moreno A. M. , Radensky J., Owings-Fonner N., (2025), Navigating the complexities of adolescent health and social media consultabile su <https://www.thelancet.com/>

Nussbaum, M. (2011). *Creating capabilities: the human development approach*. Harvard University Press, Cambridge.

OECD (2021). *21st-Century readers: developing literacy skills in a digital world*. OECD Publishing, Paris.

Parsons, T. (1951). *The social system*. Free Press, Glencoe.

Pew Research Center (2022). *Teens, social media and technology 2022*. Pew Internet & American Life Project, Washington D.C.

Postman, N. (1982). *The disappearance of childhood*. Delacorte Press, New York.

Save the Children (2022). *Riscriviamo il futuro*. Save the children Italia, Roma, consultabile su <https://www.savethechildren.it/cosa-facciamo/campagne/riscriviamo-il-futuro>

Livingstone, S. (2016). *Children's rights in the digital age*. UNICEF Office of Research-Innocenti, Florence.

Twenge, J. M. (2017). *iGen: why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy*. Atria Books, New York.

Zeiher, H. (2001). Children as societal actors: the challenge of childhood studies to social theory. *Childhood*, 8(1), 27–49.

## **Il Game-based Learning in Italia va verso il digitale? Considerazioni da una revisione della letteratura - di Pier Daniel Cornacchia, PhD in Educazione nella Società Contemporanea presso l'università degli studi di Milano Bicocca**

*Nelle scuole italiane il gioco entra in classe per stimolare motivazione, collaborazione e creatività, ma l'uso del digitale resta ancora un terreno da esplorare a fondo. Un quadro aggiornato di come il game-based learning è stato implementato nel contesto italiano*

Il Game based learning (GBL) è un approccio che sta riscontrando interesse nel mondo della scuola per la sua efficacia nel motivare gli studenti ad apprendere. Tuttavia, non è chiaro quali modalità caratterizzano le implementazioni del GBL in Italia. Per questo si è deciso di condurre una revisione della letteratura, che espliciti i risultati degli ultimi 10 anni delle iniziative di GBL, documentate dalle università e portate avanti nelle scuole italiane, rilevando l'impatto dell'innovazione tecnologica sulle esperienze di didattica ludica.

### **L'integrazione dei giochi nella scuola italiana**

Il Game-Based Learning (GBL) ha visto un crescente interesse nel mondo dell'educazione, visto il suo potenziale come supporto formativo, poiché è ampiamente riconosciuto come i giochi possono coinvolgere e motivare gli studenti, oltre a promuovere l'acquisizione di conoscenze, abilità e competenze disciplinari (Plass, 2020). A livello globale, le tendenze degli ultimi anni vanno soprattutto verso l'uso di giochi digitali e questo ha portato le ricerche sull'uso e la percezione del GBL a focalizzarsi ampiamente sul repertorio videoludico (Karagoz, 2022). In Italia, come avviene anche in altri paesi, c'è indubbiamente l'intenzione di considerare anche il repertorio non digitale, anche perché il repertorio digitale è associato a tanti ostacoli che causano reticenza nella sua integrazione nella pratica didattica in classe (Kaimara et al., 2021).

Inoltre, essendo il corpo insegnanti italiano prevalentemente femminile e poiché in Italia persiste uno stigma sociale nei confronti dell'uso dei videogiochi da parte delle donne, la loro diffusione risulta limitata. L'unica eccezione in tal senso rimane l'uso di giochi o software gamificati di matrice comportamentale. È importante tenere a mente che l'interesse e la predisposizione per la didattica ludica non implicano un suo uso effettivo, ma sicuramente le indagini su questi fenomeni ci danno un'idea del potenziale livello di diffusione. L'effettiva integrazione del gioco nella pratica didattica è infatti legata a diverse caratteristiche degli insegnanti, oltre al loro genere, come gli anni di esperienza e la familiarità con il repertorio ludico (Andreoletti et al., 2024a).

La poca esperienza e familiarità con il mondo ludico sono associate a delle difficoltà nel

tradurre gli obiettivi curricolari all'interno dell'attività ludica e nell'identificare dei metodi di valutazione adeguati, quando si integrano i giochi nelle lezioni. Ne emerge, quindi, che il livello di esperienza e di preparazione pedagogica degli insegnanti sia cruciale nell'utilizzo dei giochi come risorsa didattica. Purtroppo, però, gli insegnanti tendono ad acquisire conoscenze sull'insegnamento con i giochi principalmente attraverso mezzi informali, come tentativi ed errori o a seguito di scambi con i colleghi (Andreoletti et al., 2024b).

Al di là di questi studi che cercano di capire l'accettazione e la potenziale estensione della pratica del GBL nelle scuole italiane, mancano delle revisioni della letteratura che aiutino a capire le tendenze italiane nell'integrazione dei giochi nel contesto scolastico. Al fine di aiutare l'accademia e il mondo della scuola a comprendere qual è lo scenario del GBL in Italia, si è scelto di condurre una revisione della letteratura che evidenzi i risultati più ricorrenti che emergono dagli esempi studiati dalle università.

### Alla ricerca di esperienze di didattica ludica condotte con le università : la metodologia della revisione

Rifacendosi ad altre revisioni condotte nell'ambito dell'educazione, ci si rifà in questo studio allo Spider Model (Cooke, Smith and Booth, 2012), per cui per condurre questa revisione si definiscono:

- Il **Sample** (campione analizzato) che consiste in 3 database inerenti l'ambito educativo che sono ERIC, Education Database e Education Research Complete;
- Il **Phenomenon of Interest** (il fenomeno d'interesse), cioè l'applicazione del GBL in Italia dal 2015 al 2025;
- il **Design** (il tipo di pubblicazione) che considera solo gli articoli pubblicati in riviste o presenti nei proceeding di conferenze pertinenti;
- L'**Evaluation** (il tipo di prospettiva) che è totalmente aperto a tutti i risultati così da avere un panorama più ad ampio raggio sul fenomeno;
- La **Research type** (il tipo di ricerca condotta) che include indistintamente lavori quantitativi, qualitativi e tesi, ma non lavori pubblicati al di fuori del circuito accademico.

Per condurre la ricerca sui database si sono realizzate due query: una in italiano e una in inglese da utilizzare per le ricerche su tutti i tre database:

(“game based learning” OR “didattica ludica” OR “game design” OR ((pedagogia OR didattica OR apprendimento) AND gioco)) AND (Italia OR Italian\*) AND (“scuola dell’infanzia” OR “scuola primaria” OR “scuola secondaria”)

(“game based learning” OR “game design” OR “game pedagogy”) AND (Italy OR Italian) AND (kindergarten OR “primary school” OR “middle school” OR “High school” OR “secondary school”)

In seguito dell'inserimento di queste query nei motori di ricerca dei database, sono stati selezionati i risultati per escludere tutti i lavori pubblicati prima del 2015 e entro il 04/04/2025. In questo modo, nel complesso, si trovano 889 risultati di cui 258 ottenuti con la query in italiano e 631 da quella in inglese. La maggior parte dei risultati proviene da Education Database. Visto l'alto numero di risultati preliminari, si è scelto di fare una scrematura per selezionare solo i lavori rilevanti, rifacendosi inizialmente solo alla pertinenza dei titoli rispetto al fenomeno d'interesse e, ovviamente, evitando i doppiioni di studi già trovati. Questo processo ha permesso di **selezionare soltanto 69 lavori** da sottoporre ad analisi successiva. Il database che ha portato a meno esclusioni in percentuale è Education Research Complete e ciò è plausibilmente dovuto al fatto che questo database include, tra gli altri, gli atti (proceedings) della European Conference on Game-based learning, la conferenza europea più importante del settore. Per verificare l'effettiva pertinenza dei lavori trovati si è condotto un secondo processo di selezione, noto come riduzione, andando ad analizzare gli abstract dei 69 articoli. Questo processo ha portato a escludere altre 33 pubblicazioni che erano poco o per nulla pertinenti.

### Cosa si rileva dagli studi sulla didattica ludica italiana

I 36 lavori finali sono stati analizzati mediante una tabella, in cui sono inseriti per ogni riga il titolo del paper, il cognome dell'autore principale, l'anno di pubblicazione. In aggiunta, ai fini di questa indagine, la lettura integrale dei paper ha permesso di individuare una serie di caratteristiche dell'iniziativa di didattica ludica studiata:

- la natura esclusivamente italiana o internazionale dell'intervento descritto;
- gli ordini di scuola coinvolti;
- le competenze didattiche d'interesse;
- le tipologie di gioco utilizzate;
- altre tematiche rilevanti.

Poiché sono emerse circa 33 tematiche, è stata effettuata una rilettura più attenta dei 36 paper per verificare l'effettiva ricorrenza delle tematiche identificate. Alla fine sono state considerate significative solo 16 tematiche, ma solo 9 di queste ricorrono effettivamente lungo tutto l'arco dei 10 anni considerati, come mostrato nella Tabella 1.

**Tabella 1 - Le tematiche che ricorrono nei paper di tutti gli anni**

Tematica riscontrata nei paper	Numero di paper in cui è menzionata
Collaborazione	32
Creatività	23
Giochi utilizzati come supporto per l'esposizione e la spiegazione di concetti complessi	30
Metacognizione	19
Le competenze trasversali, in particolare la Motivazione	32
Problem Solving	34
Provare un nuovo gioco per apprendere	27
Tecnologie Digitali	26
Uso o creazione di Serious Games ( progettati apposta per facilitare uno specifico apprendimento)	32

Ci sono poi altre 7 tematiche che sono ricorrenti in uno specifico sottoperiodo dell'analisi. Infatti, attraverso i processi di rilettura è emersa una differenza fra i lavori tra il 2015 - 2019 e quelli del periodo 2020-2025, come mostrato nella Tabella 2.

**Tabella 2 - Le tematiche che ricorrono in uno specifico periodo**

Tematica riscontrata	Periodo in cui si riscontra maggiormente questa tematica	Numero di paper in cui è menzionata
Co-progettazione dei giochi con gli studenti	2015-2019	15
Presentazione di giochi in un evento pubblico	2015-2019	10
Ambienti di Apprendimento Online	2020-2025	19

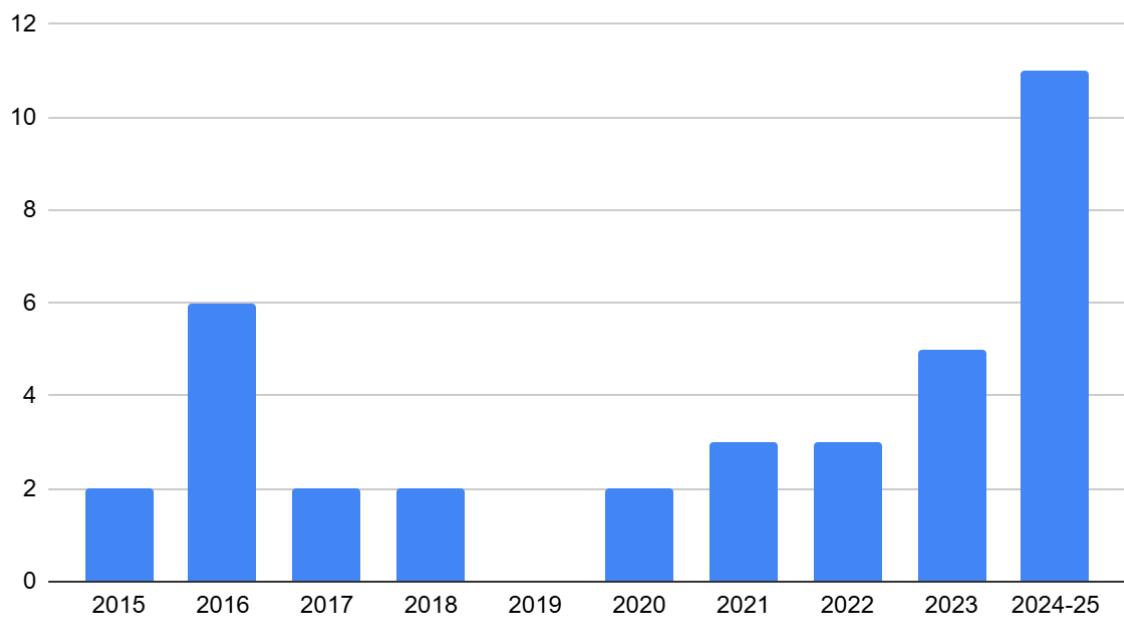
Consapevolezza civica	2020-2025	10
Gestione della classe	2020-2025	17
Personalizzazione del gioco per venire incontro agli studenti	2020-2025	9
Uso di giochi commerciali già esistenti riproposti in un contesto scolastico	2020-2025	12

Questa distinzione temporale e le tematiche emerse ricorrenti sono quindi discusse.

### **La didattica ludica: un approccio di recente diffusione in Italia**

Il fatto di aver individuato solo 36 esempi di lavori che descrivono l'uso dei giochi nelle scuole italiane mostra come questo fenomeno sia chiaramente ancora di scarso interesse per l'accademia italiana. Si sottolinea, però, come ci sia un recente interesse decisamente più marcato, dato che 11 di questi lavori sono stati pubblicati solo nel 2024 e il primo trimestre del 2025, come mostrato nel Grafico 1.

**Grafico1: Numero di pubblicazioni italiane sul GBL negli anni**



Dal punto di vista della natura internazionale degli studi, solo 6 di questi riguardano altri paesi

oltre all’italia e solo uno fra questi studi internazionali risale a prima del 2020 (Millis et al., 2015), a dimostrazione che gli studi si stanno orientando verso una maggiore collaborazione con altri paesi, soprattutto europei. Questo è dovuto anche al fatto che prima del 2020 diversi studi pubblicati erano legati alla figura di Fabio Chiariello (2015, 2016b, 2017, 2018), ricercatore del CNR che ha condotto diversi progetti esclusivamente italiani sui giochi da tavolo, pensati per studenti della secondaria di secondo grado con un focus sulla fisica.

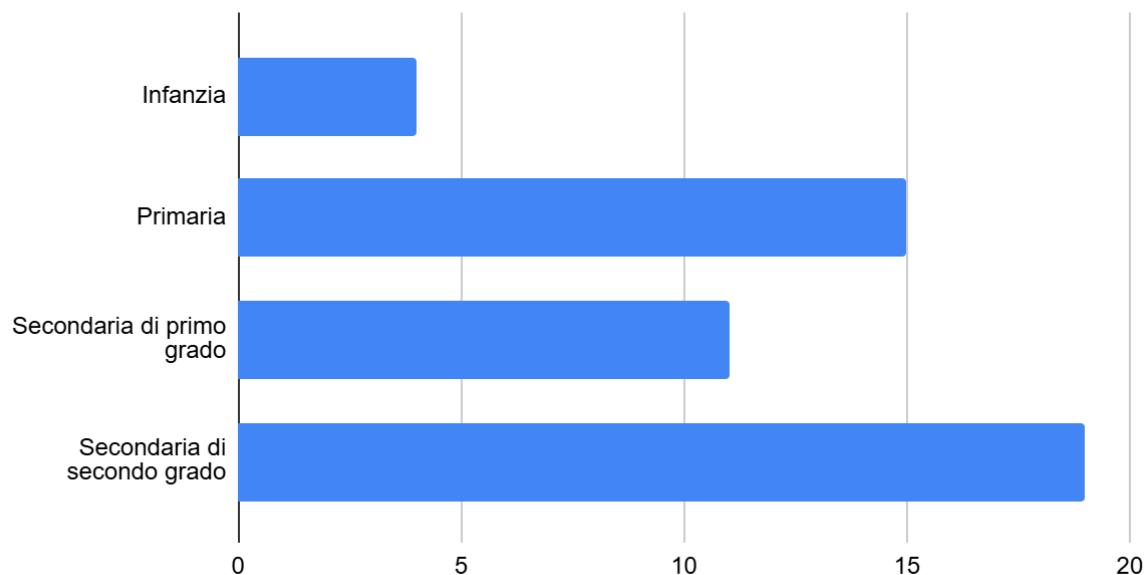
### L’impatto delle tecnologie sul game-based learning

Analizzando le categorie ludiche privilegiate prima del 2020, le proposte riguardavano soprattutto la co-progettazione di giochi da tavolo, mentre dal 2020 i giochi digitali prevalgono (Albano et al. 2020, Ferro et al., 2021, Ceccacci, 2022, Andreoletti, 2023, Ritella e Marcone , 2024). Uno dei motivi di questo cambio è sicuramente legato alla diffusione delle tecnologie digitali e in particolare alla possibilità di giocare online (Guo et al, 2024), che permette di accedere alle piattaforme di gamification come Wordwall (Ciancitto, 2024). Inoltre, anche i giochi basati sulla robotica educativa stanno acquisendo maggiore popolarità (Tselegkaridis & Sapounidis, 2022). Risulta, poi, decisamente significativo che, degli 11 studi del 2024 e dell’inizio del 2025, ben 9 di questi riguardano i giochi digitali. Oltre a una maggiore accessibilità della tecnologia, una concausa di questa diffusione è la pandemia che ha avuto luogo fra il 2019 e il 2021, poiché i ricercatori stessi affermano che ciò li ha spinti ad interessarsi all’uso del digitale per affrontare le difficoltà generate dalla crisi sanitaria (Cicognini e Nardi, 2024, Setti et al., 2025).

### Perché il gioco è di beneficio per l’apprendimento

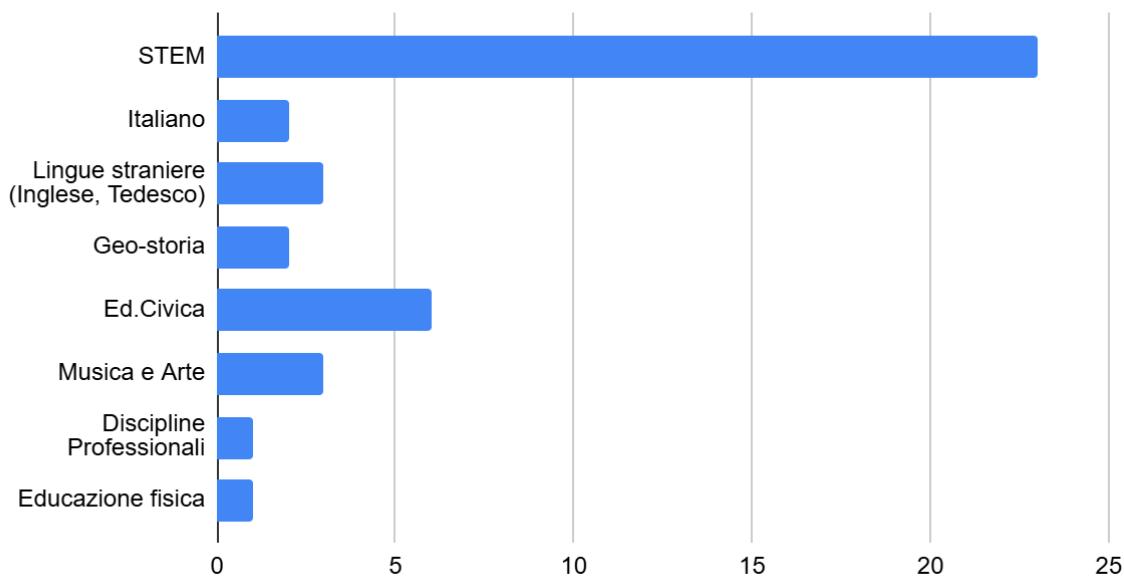
I benefici riscontrati nei giochi dipendono in parte dal tipo di giochi utilizzati e in parte dall’enfasi sull’uso del gioco o sulla co-progettazione ludica. La questione delle categorie di giochi scelte, inoltre, richiede una riflessione attenta, perché diversi degli studi degli ultimi 10 anni sono stati portati avanti proprio per la loro natura innovativa e creativa. Infatti, diversi ricercatori hanno scelto di indagare i possibili confini delle categorizzazioni ludiche. Pertanto, spesso sono stati proposti o creati giochi che integrano, ad esempio, l’outdoor e il board game (Di Paolo, 2024), il gioco di ruolo con quello più astratto (Maragliano, 2021) e giochi di movimento con il digitale (Ascione, 2022). **La creatività è sicuramente uno dei temi centrali** per questi ricercatori che, più che voler solo far provare una selezione di giochi, sottolineano spesso l’importanza di coinvolgere gli studenti nel game design (Margoudi et al., 2016, Tramonti et al., 2024). Ciononostante, negli ultimi 5 anni sono aumentati gli studi sull’integrazione di videogiochi specifici, già in commercio, da proporre in classe, come Minecraft (Cicognini & Nardi, 2024) o Age of Empires (Elia, 2024), perché si è compreso come questi giochi, tra l’altro nemmeno recenti, si allineano con alcuni obiettivi didattici d’interesse. Un’altra motivazione legata all’importanza del game design è da associare all’ordine di scuola coinvolto, poiché la co-progettazione ludica è proposta soprattutto alle scuole secondarie di secondo grado (Chiariello e Castellano, 2016a, Silveri, 2023).

Grafico 2: Gli ordini di scuola in cui sono state portate avanti le iniziative di GBL



Come mostrato nel Grafico 2, la secondaria di secondo grado è l'ordine di scuola più coinvolto in questi progetti, con ben 19 studi, mentre la scuola dell'infanzia è l'ordine meno discusso con soli 4 studi (Ascione, 2022, Montuori et al. 2023). Si consideri che alcuni di questi studi riguardavano più ordini di scuola al contempo, ma in generale le iniziative per gli adolescenti erano adatte solo per studenti di questo livello. Si tiene a sottolineare che il focus sugli adolescenti risulta sorprendentemente in contrasto con la menzione del gioco nelle indicazioni nazionali, che definiscono il gioco come una prerogativa soprattutto della scuola dell'infanzia e in maniera sempre meno rilevante nelle fasce di età successive (Nazionali, 2010, Cerini, 2012). **Il motivo per cui il gioco è stato proposto in particolare nelle scuole superiori è sicuramente anche per rispondere alle difficoltà degli studenti adolescenti** nelle discipline STEM, su cui le proposte ludiche si focalizzano. Infatti, nella quasi totalità di questi lavori accademici si menziona che i giochi sono proposti o co-progettati in quanto ciò facilita l'apprendimento anche di argomenti complessi (Chiariello e Castellano, 2017, Todino et al. 2020, Tselegkaridis & Sapounidis, 2022).

Grafico 3: Discipline il cui apprendimento è favorito tramite il GBL



Come mostrato dal Grafico 3, l'ambito scientifico-logico-matematico è evidentemente quello di maggior interesse per chi fa queste proposte di GBL, con ben 23 studi pertinenti, ma non mancano proposte relative all'apprendimento linguistico funzionale e multilinguistico (Andreoletti, 2023, Guo et al., 2024), e l'ambito geo-storico (Elia, 2024). Risultano decisamente in secondo piano le discipline artistiche, musicali, professionalizzanti e quelle motorie, che vengono solo accennate. L'educazione civica è invece diventata più centrale, ma solo a partire dal 2020, diventando il secondo ambito disciplinare per numero di studi, visti i 6 studi che la pongono come obiettivo (Maragliano et al., 2021, Witfelt et al. 2024). Ciò succede, probabilmente, perché questa disciplina è stata istituita nelle scuole italiane proprio dal 2019. In realtà, però, gli obiettivi didattici maggiormente perseguiti e valutati come raggiunti con tutte queste iniziative sono quelli afferenti le competenze trasversali, poiché tutte queste pubblicazioni evidenziano che il giocare e il creare giochi sollecitano la collaborazione, la motivazione, il problem-solving e/o la metacognizione. **Anche nel contesto italiano, dunque, i temi dello spronare l'interesse e la motivazione, legati al giocare per apprendere, risultano centrali.** Infatti, fino al 2019 il focus delle proposte mirava alla motivazione attraverso la disseminazione, ovvero tramite l'esposizione dei prodotti ludici co-progettati con gli studenti anche al di fuori dei contesti scolastici (Chiariello e Castellano, 2015). Invece, negli ultimi 5 anni l'interesse dei ricercatori si è spostato maggiormente verso questioni legate all'uso efficace del gioco in classe, grazie a una più attenta gestione da parte degli insegnanti durante il gioco degli studenti, anche per favorire la personalizzazione del gameplay in ottica inclusiva (Andreoletti, 2023, Montuori et al., 2023).

## Conclusioni

**Il GBL risulta essere un fenomeno d'interesse ancora poco studiato in Italia, con soli 36 studi trovati nei database selezionati.** Questo studio non pretende quindi di essere esaustivo, ma può solo dare una prima mappatura del fenomeno del GBL in Italia, quando documentato dalle università. Infatti, uno dei limiti principali dello studio è che non riflette l'effettiva diffusione nelle scuole o la natura delle proposte, ad eccezione di quelle seguite e monitorate sotto stretta osservazione dell'accademia. Gli autori di queste pubblicazioni si soffermano principalmente sull'efficacia del gioco per motivare gli studenti e per sollecitare l'acquisizione delle competenze trasversali. Nel complesso gli studi pubblicati fino al 2019 descrivono iniziative creative, pensate per la disseminazione scientifica fra i giovani e che spiegano i processi di co-progettazione di giochi, portati avanti in iniziative per studenti adolescenti. Emerge, però, che questo trend è leggermente cambiato negli ultimi 5 anni, plausibilmente per rispondere al desiderio degli insegnanti dei diversi ordini di scuola di conoscere delle iniziative più alla loro portata. Ciò permette di capire meglio come implementare efficacemente diversi giochi, già in commercio, ma in classe. Il cambio di trend più evidente, in realtà, è legato all'impatto delle tecnologie nella didattica ludica, con la conseguente diffusione della robotica educativa e del gioco online, come quello delle piattaforme di gamification. Si sottolinea, a tal proposito, che mentre si sono trovati studi sull'integrazione nella pratica didattica di videogiochi commerciali, come Minecraft e Age of Empires, c'è una totale assenza di studi che trattano l'uso di specifici giochi commerciali non digitali in classe, nonostante siano stati pubblicati alcuni libri italiani proprio di recente che spiegano come proporre i giochi da tavolo commerciali per favorire l'apprendimento a scuola (Ligabue, 2023, Andreoletti e Tinterri, 2023). In conclusione, gli studi futuri dovrebbero rendere questa analisi della letteratura più sistematica, considerando i libri e la letteratura grigia che questo studio non ha tenuto in conto, al fine di comprendere meglio l'effettiva natura delle proposte ludiche condotte nelle scuole italiane.

## Bibliografia

- Albano, G., Arzarello, F., & Dello Iacono, U. (2021). Digital Inquiry Through Games. *Technology, Knowledge and Learning*, 26(3), 577–595.
- Andreoletti, M., & Tinterri, A. (2023). *Apprendere con i giochi. Esperienze di progettazione ludica* (pp. 1-203). Carocci Editore.
- Andreoletti, M. (2023). Classroom Introduction of a Video Game on Italian Grammar. *European Conference on Games Based Learning*, 17(1), 923–931.
- Andreoletti, M., Tinterri, A., & Dipace, A. (2024). Game at School? Italian Teachers' Perceptions of the Introduction of Games in the Classroom. *European Conference on Games Based Learning*, 18(1), 63–71.
- Andreoletti, M., Tinterri, A., & Dipace, A. (2024). Playing in the classroom. Italian teachers' acceptance of Game-Based Learning: Definition of the instrument and research outcomes. *QTimes*, 3, 818–832.
- Aresi, G., Chiavegatti, B., & Marta, E. (2025). Participants' Experience with Gamification Elements of a School-Based Health Promotion Intervention in Italy: A Mixed Methods Study. *Journal of Prevention*, 46(2), 299–316.
- Aresi, G., Giampaolo, M., Chiavegatti, B., & Marta, E. (2023). Process Evaluation of Food Game: A Gamified School-Based Intervention to Promote Healthier and More Sustainable Dietary Choices. *Journal of Prevention*, 44(6), 705–727.
- Ascione, A. (2022). The body between movement and virtual reality: The Just Dance game and the improvement of the ability to coordinate balance. *Form@re - Open Journal per La Formazione in Rete*, 22(3), 113–122.
- Bottino, R., Caponetto, I., Ott, M., & Tavella, M. (2016). Digital Games as Tools for Stimulating and Assessing Reasoning Skills. *Form@re - Open Journal per la formazione in rete*, 152-168 Pages.
- Botturi, L., & Babazadeh, M. (2021). Fighting Viruses Though Escape Room Design with Students. In *Proceedings of the European Conference on Games Based Learning* (pp. 108-116).
- Ceccacci, L. (2022). A game for everyone: Learning with digital teaching and student skills. *Form@re - Open Journal per la formazione in rete*, 22(1), 367–376.
- Cerini, G. (2012). Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione.
- Chiarello, F. (2015). *Board Games to Learn Complex Scientific Concepts and the «Photonics Games» Competition*. In *Proceedings of the 9th European Conference on Games Based Learning 2015, Academic Conferences International Limited* (pp. 774-779).

Chiarello, F., & Castellano, M. G. (2016). Board Games and Board Game Design as Learning Tools for Complex Scientific Concepts: Some Experiences. *International Journal of Game-Based Learning*, 6(2), 1–14.

Chiarello, F., & Castellano, M. G. (2016, October). Games Design as Learning Tool for Science: the Photonics Games Competition Experience. In *European Conference on Games Based Learning* (p. 123). Academic Conferences International Limited.

Chiarello, F., & Castellano, M. G. (2017). *Board Games Creation as Motivating and Learning Tool for STEM*. In *European Conference on Games Based Learning* (pp. 71-78). Academic Conferences International Limited.

Chiarello, F. (2018). *Playing With Light: A Game Based Approach to Learn Photonics in FabLabs*. In *ECGBL 2018 12th European Conference on Game-Based Learning* (p. 31). Academic Conferences and publishing limited.

Ciancitto M. (2024). *Gamification in TEFL Through the Use of Wordwall.net*. Humanising Language Teaching, 26(3)

Cigognini, E. M., & Nardi, A. (2024). Minecraft as an Educational Tool Before, During, and After the Pandemic: A Case Study Research Project. *European Journal of Open, Distance and E-Learning*, 26(1), 87–103.

Di Paolo, R., & Pizzoli, V. (2024). Gamification and Sustainable Water Use: The Case of the BLUTUBE Educational Program. *Simulation & Gaming*, 55(3), 391–417.

Ferro, L. S., Sapiro, F., Terracina, A., Temperini, M., & Mecella, M. (2021). Gea2: A Serious Game for Technology-Enhanced Learning in STEM. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 14(6), 723–739.

Fonseca, I., Caviedes, M., Chantré, J., & Bernate, J. (2023). Gamification and Game-Based Learning as Cooperative Learning Tools: A Systematic Review. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 18(21), 4–23.

Guo, K., Zhong, Y., Zainuddin, Z., & Chu, S. K. W. (2024). Applying game-related methods in the writing classroom: A scoping review. *Education and Information Technologies*, 29(4), 4481–4504.

Inchingolo, G., Toniolo, R., Varano, S., Ligabue, A., & Ricciardi, S. (2023). PIXEL: Challenges of Designing a Professional Board Game for Astronomy Education. *European Conference on Games Based Learning*, 17(1), 278–288.

Kaimara, P., Fokides, E., Oikonomou, A., & Deliyannis, I. (2021). Potential Barriers to the Implementation of Digital Game-Based Learning in the Classroom: Pre-service Teachers' Views. *Technology, Knowledge and Learning*, 26(4), 825–844.

Karagöz, B., & Ateş, H. (2022). Trends in digital game-based learning research: Bibliometric analysis (2001-2021). *Revista on line de Política e Gestão Educacional*, e022168.

- Ligabue, A. (2023). *Didattica ludica: competenze in gioco*. Edizioni Centro Studi Erickson.
- Maragliano, A., Kundràt, J., Morselli, F., & Robotti, E. (2021). *Starflyer: An edu-larp Project for Ethic and Math teaching and Learning*. In *European Conference on Games Based Learning* (pp. 947-XIX). Academic Conferences International Limited.
- Marengo, A., Pagano, A., & Ladisa, L. (2016). *Mobile Gaming Experience and Co-Design for Kids: Learn German With Mr. Hut*. In *Proceeding of the 15th European Conference on e-Learning (2016) ECEL, Valbonne, France, FR* (pp. 467-475).
- Margoudi, M., Oliveira, M., Perini, S., & Taisch, M. (2016). *Using Drawings as an Assessment Tool: The Impact of EcoFactory Serious Game in Primary Education*. In *European Conference on Games Based Learning* (p. 416). Academic Conferences International Limited.
- Milis, G., Bates, M., Saridaki, M., Ariu, G., Parsonage, S., Yarnall, T., & Brown, D. (2015). *ADDRESSING EARLY SCHOOL LEAVING AND DISENGAGEMENT FROM EDUCATION THROUGH SERIOUS GAMES' CO-DESIGN*. 73–80.
- Montuori, C., Pozzan, G., Padova, C., Ronconi, L., Vardanega, T., & Arfé, B. (2023). Combined Unplugged and Educational Robotics Training to Promote Computational Thinking and Cognitive Abilities in Preschoolers. *Education Sciences*, 13(9), 858.
- Nazionali, I. (2010). le Linee Guida relative agli insegnamenti della Matematica e dell'Informatica dei nuovi Licei. *Istituti Tecnici e Professionali, MIUR, DPR Marzo*.
- Perini, S., Margoudi, M., Oliveira, M. F., & Taisch, M. (2017). Increasing middle school students' awareness and interest in manufacturing through digital game-based learning (DGBL). *Computer Applications in Engineering Education*, 25(5), 785–799.
- Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (Eds.). (2020). *Handbook of game-based learning*. Mit Press.
- Ritella, G., & Marcone, R. (2024). Constructing in Minecraft in Primary School as a Boundary-Crossing Practice. *Education Sciences*, 14(1), 85.
- Ronsivalle, G. B., Boldi, A., Gusella, V., Inama, C., & Carta, S. (2019). How to Implement Educational Robotics' Programs in Italian Schools: A Brief Guideline According to an Instructional Design Point of View. *Technology, Knowledge and Learning*, 24(2), 227–245.
- Setti, W., Tarello, R., Volta, E., Ferlino, L., Gori, M., & Volpe, G. (2025). DUDA: A digital didactic learning unit based on educational escape rooms and multisensory learning activities for primary school children during COVID-19 lockdown. *Educational Technology Research and Development*, 73(1), 331–351.
- Silveri, L. (2023). Introducing Game Jams for Ecology and Citizenship Education in High School Classes. *European Conference on Games Based Learning*, 17(1), 592–598.
- Todino, M. D., Campitiello, L., & Di Tore, S. (2020). D-BOX: How to teach binary code using a game in primary school. *Form@re - Open Journal per la formazione in rete*, 86-102 Pages.

Tortorelli, L., & Tortoriello, F. S. (2024). Development of Definitory and Classificatory Thinking in Geometry through Storytelling and GBL Activities. *Education Sciences*, 14(5), 471.

Tramonti, M., Dochshanov, A. M., Fiadotau, M., Grönlund, M., Callaghan, P., Ailincai, A., Marini, B., Joenvaara, S., Maurer, L., & Delle Donne, E. (2024). Game on for Climate Action: Big Game Delivers Engaging STEM Learning. *Education Sciences*, 14(8), 893.

Trinchero, R. (2016). PotenziaMente 2.0. Developing numeracy in primary schools through computer games. *Form@re - Open Journal per la formazione in rete*, 20-36 Pages.

Tselegkaridis, S., & Sapounidis, T. (2022). Exploring the Features of Educational Robotics and STEM Research in Primary Education: A Systematic Literature Review. *Education Sciences*, 12(5), 305.

Witfelt, C., Marchetti, E., Valente, A., Amo-Filva, D., García, A., García-Holgado, L., Vidotto, E., Garzotto, M. E., García-Peñalvo, J., Fonseca, D., Orehovacki, T., Krasna, M., Pesek, I., & Ruzic, I. (2024). *Designing Games for GDPR: Negotiating Understandings of GDPR in EU Schools*.

## **Robot empatici: quando l'IA incontra la psicologia digitale - di Giuseppe Galetta, funzionario presso l'Università degli Studi di Napoli Federico II**

*L'empatia robotica si basa su algoritmi che analizzano segnali multimodali per simulare comportamenti empatici convincenti. Tuttavia, solleva questioni etiche sulla natura autentica delle emozioni e sui rischi di manipolazione psicologica*

L'interazione tra esseri umani e robot umanoidi (HRI) sta subendo negli ultimi anni una radicale trasformazione, determinando una nuova rivoluzione sociale e antropologica che avrà enorme impatto sulla psiche umana. Se un tempo i robot erano relegati a compiti puramente meccanici e ripetitivi (il termine “robot” deriva dalla parola ceca *robo*ta, che significa lavoro pesante o forzato), oggi stiamo assistendo all'avvento di una nuova era: quella dell'empatia robotica.

### **L'avvento di un nuovo paradigma sociale e cognitivo**

Questa frontiera emergente, a cavallo tra l'intelligenza artificiale, la robotica sociale (*social robotics*) e la psicologia digitale (*cyberpsychology*), ha come punto di convergenza la psiche umana e si prefigge di creare macchine non solo intelligenti, ma anche capaci di comprendere, simulare e rispondere adeguatamente alle complesse emozioni umane, restituendo all'uomo la percezione di una relazione con la macchina non più artificiale, ma di natura sociale. La macchina sta sempre di più assomigliando al suo creatore, sviluppando una propria autonoma personalità, potenzialmente in grado di evolversi verso l'autoconsapevolezza. Attraverso i robot umanoidi (androdi o ginoidi), l'IA è ormai in grado di agire fisicamente nella realtà sociale, entrando in una connessione empatica ed emotiva con l'essere umano.

Scopo di questo breve articolo è quello di presentare un nuovo oggetto di riflessione della psicologia digitale con un duplice obiettivo: da un lato, analizzare le fondamenta tecnologiche e psicologiche che rendono possibile la simulazione dell'empatia nei robot, esaminando come questi umanoidi possano essere addestrati a riconoscere e riprodurre le espressioni facciali dell'essere umano, la sua mimica gestuale e le sfumature vocali che costituiscono il linguaggio non verbale e paraverbale delle emozioni (Gonsior et al., 2011). Dall'altro lato, individuare gli effetti che tale interazione produce sulla psiche umana: l'espressività facciale di un robot umanoide, infatti, è in grado di generare empatia nell'utente come se fosse un essere umano (Milcent, Kadri & Richir, 2021). Come vedremo, l'incontro con un “altro da sè”, un doppio tecnologico non umano ma altrettanto empatico, può essere destabilizzante e perturbante per un utente umano, sollevando interrogativi profondi sulla natura tecnologica delle relazioni sociali nell'era digitale, sulla percezione di noi stessi in relazione alla macchina e sulla struttura stessa della nostra società dopo l'avvento della robotica umanoide.

Per affrontare questo nuovo ambito di ricerca, è necessario addentrarsi nel dominio dell'informatica affettiva (*affective computing*), la disciplina che studia e sviluppa sistemi e dispositivi in grado di riconoscere, interpretare, elaborare e simulare gli affetti umani (Picard,

1997). Illustreremo le tecniche di *machine learning*, le reti neurali e i sensori avanzati che permettono ai robot di “sentire” il nostro stato emotivo. Affronteremo le implicazioni psicologiche dell’interazione con robot umanoidi empatici e, attraverso l’analisi di studi scientifici e teorie psicologiche, come la *Uncanny Valley* (Mori, 1970), esploreremo le reazioni cognitive ed emotive degli esseri umani di fronte a queste nuove entità sociali, valutando come la presenza di un “compagno artificiale” possa influenzare il benessere, l’attaccamento e persino lo sviluppo delle competenze sociali.

Ci concentreremo inoltre sui benefici e i rischi di queste interazioni paritetiche tra agenti umani e artificiali, nonché sulle cruciali questioni etiche e sociali che ne derivano, discutendo i potenziali vantaggi in ambiti sociali, come l’assistenza sanitaria, l’educazione e la compagnia per anziani e persone sole, ma anche i pericoli legati all’inganno emotivo, alla manipolazione psicologica, alla dipendenza affettiva e alla possibile deumanizzazione delle relazioni umane. Alla fine, tracceremo un bilancio dei limiti attuali della tecnologia e si delineeranno le prospettive future, riflettendo su come l’integrazione dell’empatia artificiale nella società possa essere guidata in modo responsabile e consapevole, per prevenire distorsioni e aberrazioni sia da un punto di vista psicologico che sociale.

### **Simulazione dell’empatia: elementi di *Affective Computing***

L’idea di una macchina in grado di esprimere empatia, a lungo confinata nelle pagine della fantascienza, sta progressivamente diventando una realtà tangibile grazie ai progressi dell’informatica affettiva (*affective computing*). Coniata da Rosalind W. Picard del MIT Media Lab, questa disciplina si occupa di dare ai computer la capacità di riconoscere, esprimere e “avere” emozioni (Picard, 1997). Empatia robotica non significa che un robot “senta” le emozioni come un essere umano, ma che possa simulare un comportamento empatico in modo convincente e funzionale, proiettandone le sensazioni sul suo interlocutore umano. Questo processo, che si attua in presenza di androidi o robot umanoidi dotati di intelligenza artificiale, si basa su tre pilastri fondamentali: il riconoscimento delle emozioni, la loro elaborazione e la generazione di una risposta appropriata.

### **Il riconoscimento robotico delle emozioni**

Il primo passo per costruire un’interazione empatica uomo-macchina è la capacità del robot di percepire lo stato emotivo dell’essere umano. Questo avviene attraverso un’analisi multimediala di diversi canali di comunicazione.

- Espressioni facciali (mimica): il volto umano è uno dei principali veicoli delle emozioni. I robot empatici sono dotati di telecamere ad alta risoluzione e algoritmi di visione artificiale, spesso basati su reti neurali convoluzionali (CNN), addestrati su vasti dataset di immagini di volti (come *Cohn-Kanade* o *AffectNet*). Questi sistemi sono in grado di identificare le *Action Units* (AUs) del *Facial Action Coding System* (FACS), sviluppato dagli psicologi americani Paul Ekman e Wallace V. Friesen (1978), che corrispondono a specifici movimenti muscolari facciali associati alle emozioni primarie che, secondo la teoria di Ekman, sono sei: gioia, tristezza, rabbia, paura, disgusto, sorpresa. Ad

esempio, il sollevamento degli angoli della bocca (AU12) è un forte indicatore di un sorriso e quindi di gioia.

- Analisi vocale (prosodia): il tono, il ritmo, il volume e l'intonazione della voce veicolano informazioni emotive cruciali. Algoritmi di elaborazione del linguaggio naturale (NLP) e di analisi del segnale audio permettono ai robot, attraverso sistemi di IA, di estrarre queste caratteristiche paralinguistiche. Una voce acuta e veloce può indicare eccitazione o ansia, mentre un tono basso e un ritmo lento possono suggerire tristezza o riflessione (Cowie et al., 2001).
- Linguaggio del corpo e gestualità (prossemica): la postura, i gesti e i movimenti del corpo sono ulteriori indicatori dello stato affettivo. Sistemi di *motion capture* e sensori 3D (come *Kinect*) consentono al robot di tracciare lo scheletro dell'utente e interpretare il suo linguaggio corporeo. Una postura curva può indicare abbattimento, mentre gesti ampi ed energici possono esprimere entusiasmo.
- Segnali fisiologici: i robot più avanzati, soprattutto in contesti di ricerca o sanitari, possono integrare dati provenienti da sensori biometrici. La variabilità della frequenza cardiaca (HRV), la risposta galvanica della pelle che misura la sudorazione (GSR), e persino la temperatura corporea possono essere indicatori oggettivi dello stato di *arousal* e stress di una persona (Shu et al., 2020).

### L'architettura cognitiva dell'empatia artificiale

Una volta raccolti questi dati multimodali, il robot deve elaborarli per comprendere lo stato emotivo dell'utente e decidere come rispondere. Questo processo non si basa su una comprensione semantica dell'emozione, ma su un'architettura computazionale che mappa gli input sensoriali in relazione a modelli di stati affettivi.

L'approccio dominante si basa sul *machine learning* e sulle reti neurali profonde (*deep learning*). Questi modelli vengono addestrati a riconoscere pattern complessi nei dati. Ad esempio, una rete neurale può imparare che la combinazione di un sorriso (input visivo), un tono di voce allegro (input uditivo) e un linguaggio positivo (input testuale) corrisponde con alta probabilità ad uno stato di felicità.

Alcuni ricercatori stanno sviluppando architetture cognitive più complesse, ispirate alle neuroscienze. Il robot *Abel*, sviluppato presso l'Università di Pisa, utilizza un'architettura ibrida che modella le interazioni tra diverse aree cerebrali coinvolte nell'empatia umana (come la corteccia prefrontale e l'amigdala), permettendogli di generare risposte facciali dinamiche e contestualmente appropriate (Cominelli, Hoegen & De Rossi, 2021). Questo approccio mira a superare la semplice classificazione delle emozioni per giungere ad una simulazione più fluida e realistica della dinamica emotiva.

### La generazione della risposta empatica nell'agente artificiale: le suggestioni di Damasio

L'output finale richiesto è la manifestazione esterna del comportamento empatico da parte del robot: anche in questo caso, la risposta è multimodale e deve essere coerente e credibile, ossia

facilmente interpretabile dal lato umano. Gli indicatori che un robot deve esprimere per stimolare il processo empatico nel suo interlocutore umano sono:

- Mimica facciale: i robot umanoidi come *Ameca* di Engineered Arts o *Sophia* di Hanson Robotics sono dotati di volti con decine di attuatori meccanici che permettono di riprodurre una vasta gamma di espressioni facciali umane, simulando altrettante emozioni. Se il robot riconosce tristezza nel suo interlocutore, può corrugare la fronte e abbassare gli angoli della bocca per simulare uno stato emotivo di preoccupazione, denotando partecipazione allo stato d'animo dell'umano.
- Risposte verbali e non verbali: la risposta empatica non è solo visiva. Il robot può utilizzare frasi di conforto o compassione ("Mi dispiace che tu ti senta così"), fare domande pertinenti ("C'è qualcosa che posso fare per aiutarti?") o semplicemente produrre suoni non verbali di assenso e comprensione (ad esempio, "Mmh"). Il sistema di generazione del linguaggio deve essere sincronizzato con l'analisi emotiva per produrre risposte pertinenti e non generiche. La capacità dei robot di generare empatia nell'essere umano è attestata dal fatto che molti utenti ricambiano la gentilezza e la disponibilità della macchina (che è addestrata), rivolgendosi ad essa con un "grazie" o "per favore", esattamente come farebbero con un interlocutore umano, creando una connessione emotiva reale con il robot.
- Gestualità e contatto fisico: anche i gesti giocano un ruolo cruciale. Un robot può inclinare la testa in segno di ascolto, offrire un gesto di apertura con le mani o, in alcuni casi, stabilire un contatto fisico. Il robot-foca *Paro*, utilizzato in contesti terapeutici, risponde alle carezze emettendo suoni e muovendo le pinne, simulando piacere e promuovendo un legame affettivo con il paziente (Shibata & Tanie, 2000; Šabanović et al., 2013).

L'attivazione delle emozioni in un robot richiede l'elaborazione cognitiva della realtà situazionale in cui uomo e robot agiscono ed interagiscono, ovvero la necessità di comprensione del contesto da parte dell'agente artificiale (*situational awareness*). Il neuroscienziato portoghese António Rosa Damásio ha introdotto il concetto di "marcatore somatico", ovvero una risposta corporea indotta a livello neurale che aiuta l'essere umano a prendere decisioni, anticipando mentalmente le conseguenze delle proprie azioni (o le emozioni che proverebbe in seguito ad una scelta) sulla base dell'analisi delle variabili di contesto e degli eventi situazionali (Damasio, 1994). Tale marcatore si attiverebbe prima che intervenga il pensiero razionale, soprattutto in situazioni rischiose o di pericolo: si tratta di una sorta di "intuizione fisica" (un meccanismo predittivo e innato di difesa) che aiuta un agente umano a prendere decisioni rapide ed efficaci riducendo l'incertezza, allo scopo di preservare la propria sopravvivenza in un ambiente potenzialmente ostile o in scenari di pericolo. In questo caso, è l'esperienza che modella nell'agente umano il set di emozioni associate a diverse opzioni decisionali in risposta al contesto: la matrice decisionale che ne deriva è quindi basata sulle emozioni associate agli eventi esperiti. In pratica, la consapevolezza di ciò che accade intorno a sé e le emozioni determinate dagli stimoli esterni contribuiscono alla

costruzione della coscienza: se questo meccanismo è replicabile in un agente artificiale, significa che il robot possiede di fatto una propria coscienza (Gratch & Marsella, 2005; Cominelli et al., 2018).

Gli studi sull'attivazione delle emozioni in robot umanoidi, determinate dalla capacità dell'agente artificiale di comprendere e valutare il contesto situazionale in cui opera, hanno lo scopo di perfezionare il rapporto empatico tra l'uomo e la macchina, introducendo un nuovo modello relazionale e una nuova forma di coscienza ibrida. Gran parte degli studi attualmente condotti fanno riferimento alla teoria della mente di Damasio e alle cosiddette teorie dell'*appraisal*, che spiegano le emozioni in termini di risposta alla valutazione cognitiva del contesto da parte di un agente: l'obiettivo è quello di rendere più fluida, comprensibile e naturale la relazione tra agente umano e agente artificiale, facendo in modo che un robot sia in grado di comunicare le proprie emozioni (generate come risposta alla comprensione del contesto) ad un attore umano, realizzando quindi un'empatia significativa.

In sintesi, l'empatia robotica consiste in un complesso processo ingegneristico e computazionale che mira a decodificare dinamicamente il linguaggio delle emozioni umane e a produrre una risposta simulata, ma socialmente accettabile e funzionale. Sebbene i robot non provino emozioni nel senso umano del termine, la loro capacità di simularle in modo sempre più sofisticato apre scenari di interazione radicalmente nuovi, i cui effetti sulla psiche umana sono tuttora al centro delle ricerche scientifiche e del dibattito sociale.

L'avvento dell'empatia robotica necessita dello sviluppo di un nuovo modello relazionale uomo-macchina che, per essere eticamente sostenibile, deve basarsi sull'esplicabilità dei processi elaborativi da parte della macchina, ossia sulla capacità dell'agente artificiale di rendere comprensibile all'agente umano i meccanismi del proprio funzionamento: ciò significa programmare la macchina in modo tale da rendere trasparente all'utente i processi di elaborazione delle decisioni (il "dialogo interiore" della macchina), facendo in modo che un robot possa "pensare ad alta voce" durante le attività di cooperazione con l'essere umano (Pipitone & Chella, 2021). Ciò darebbe all'agente umano la possibilità di valutare la risposta dell'agente artificiale, correggendolo in caso di eventuali errori attraverso un processo dinamico di adattamento reciproco e miglioramento continuo (*meaningful human control*). Questo processo virtuoso ed eticamente sostenibile, che mantiene l'uomo all'interno del processo (*man in the loop*), condurrebbe ad una più profonda comprensione sociale della robotica umanoide e alla costruzione di un rapporto più empatico tra l'uomo e la macchina, tenendo però sempre ben presenti i potenziali rischi di un completo affidamento emotivo all'empatia artificiale della macchina da parte dell'essere umano (Ricci Sindoni, 2023).

## **L'impatto sulla psiche umana: tra attaccamento e inquietudine**

L'introduzione di robot empatici negli ambienti di vita e di lavoro umani non è un mero progresso tecnologico: è un esperimento psicologico su vasta scala. L'interazione umana con entità non umane. In grado di esibire comportamenti sociali ed emotivi complessi, innesca una serie di reazioni psicologiche profonde, che spaziano dall'attaccamento affettivo a

un'inquietudine profonda. Ma quali sono gli effetti sulla psiche umana? In che modo percepiamo, ci relazioniamo e veniamo influenzati da questi “compagni” artificiali?

### Antropomorfismo e teoria della mente

La nostra innata tendenza all'antropomorfizzazione, ovvero ad attribuire caratteristiche e intenzioni umane a oggetti non umani, è un fattore psicologico chiave nell'interazione uomo-robot, ma anche una risposta neurobiologica, grazie al sistema dei neuroni specchio (Gallese & Goldman, 1998). Di fronte a un robot che ci guarda, sorride e risponde alle nostre parole, il nostro cervello tende a proiettare su di esso una “teoria della mente” (ToM), ossia la capacità di attribuirgli emozioni e stati mentali come credenze, sogni, desideri e intenzioni prettamente umane (Premack & Woodruff, 1978; Scassellati, 2001; 2002; Złotowski et al., 2015). A livello razionale, sappiamo bene che tali sistemi non possiedono una mente cosciente o una vita interiore paragonabile a quella umana, eppure la nostra mente applica alle macchine gli stessi schemi interpretativi che utilizziamo normalmente per relazionarci con gli altri esseri umani. Riconoscere forme di coscienza e intelligenza in modelli statistici incarnati in robot umanoidi (attribuendo loro intenzioni e stati mentali) è un fenomeno di “pareidolia semantica”, un meccanismo psicologico connaturato all’essere umano, basato sulla capacità del cervello umano di riconoscere rapidamente pattern e schemi (soprattutto i volti): un meccanismo neurobiologico primordiale di natura evolutiva, essenziale per la sopravvivenza e l’interazione sociale della specie umana.

Infatti, esperimenti di neuroimaging hanno dimostrato che quando interagiamo con robot umanoidi, si attivano le stesse aree cerebrali (come la corteccia prefrontale mediale) coinvolte nelle interazioni sociali con altri esseri umani (Gallagher & Frith, 2003, Chaminade et al., 2010). Questo suggerisce che, a un livello neurologico fondamentale, tendiamo a processare il robot più come un agente sociale che come un semplice oggetto. Questa propensione facilita l'accettazione e l'integrazione dei robot nel contesto sociale, ma può anche portare ad un'eccessiva fiducia e ad interpretazioni errate del suo comportamento, che rimane pur sempre il risultato di un algoritmo e di un addestramento mirato. Dumouchel e Damiano (2017) sostengono che questa interazione ci costringe a rinegoziare continuamente il confine tra l'umano e l'artificiale, in un processo che può essere tanto arricchente quanto destabilizzante.

La stessa funzionalità dei neuroni specchio, tipica degli esseri umani e di alcuni primati, è già stata replicata nell'interazione tra due robot: nel 2021 il *Creative Machine Lab* della Columbia University di New York ha condotto un esperimento in base al quale un robot dotato di IA (chiamato emblematicamente *Emo*) è riuscito a prevedere, attraverso l'osservazione le intenzioni di un altro robot anticipandone i comportamenti, esattamente come avviene nelle relazioni umane. Questo è un segnale rilevante che anche nei robot esiste una teoria della mente, ovvero la capacità esclusiva di esseri umani e primati di comprendere e prevedere il comportamento degli altri, leggendone le emozioni e reagendo di conseguenza (Rizzolatti & Craighero, 2004; Chen, Vondrick & Lipson, 2021).

Come si vede, siamo di fronte ad un processo di modellazione continua tra uomo e macchina, nel quale l'influenza reciproca sta portando ad un'evoluzione dei modelli di cooperazione tra

esseri umani e robot (*human-machine teaming*), nonché a nuove forme di empatia artificiale: ormai un robot è in grado di interpretare le intenzioni altrui con il semplice sguardo, esattamente come un umano. Ciò apre nuove opportunità, in quanto i robot sono già in grado di prevedere i comportamenti senza bisogno di istruzioni, operando in autoaddestramento ed imparando ad interagire meglio fra loro e con gli esseri umani. Prima l'obiettivo della cooperazione uomo-macchina poteva essere raggiunto programmando in anticipo il comportamento della macchina: i cobot (o robot collaborativi) potevano reagire al comportamento altrui, ma non prevederlo. Il suddetto esperimento ha dimostrato invece che l'interazione uomo-macchina può essere anche predittiva (e, dunque, empatica), migliorando la fluidità e la naturalezza delle relazioni umane con i robot. Ma esistono anche dei rischi: se una macchina è in grado di prevedere il comportamento dell'uomo, potrebbe anche riuscire ad ingannarlo. Avere una teoria della mente, significa non solo applicarla nelle dinamiche di cooperazione, ma anche in interazioni sociali più complesse (ma negative), come competizione, manipolazione, opportunismo e machiavellismo.

### L'effetto “Uncanny Valley”

Il realismo dei robot umanoidi può aiutare l'interazione uomo-macchina, ma un eccesso di realismo può essere controproducente. La teoria della “Uncanny Valley” (Valle Perturbante), proposta dal roboticista giapponese Masahiro Mori (Mori, 1970; Mori, MacDorman & Kageki, 2012), postula che la nostra affinità emotiva verso un robot aumenta con il suo grado di somiglianza umana, ma solo fino a un certo punto. Quando un robot diventa quasi indistinguibile da un essere umano, ma presenta piccole imperfezioni nel movimento, nell'espressione o nella reattività, la nostra risposta emotiva crolla bruscamente, trasformandosi in turbamento, repulsione e inquietudine.

Si pensi ad esempio a *Geminoid HI-*, l'androide creato nel 2006 da Iroshi Ishiguro, professore di cibernetica e direttore dell'*Intelligent Robotics Laboratory* presso il Dipartimento di Macchine Adattive dell'Università di Osaka: questo robot è la copia esatta dello scienziato giapponese, ossia il suo “gemello digitale”. Se lo si osserva per un attimo accanto al professore, si nota che c'è qualcosa di inquietante nella sua stessa presenza, nei movimenti, nella gestualità, nell'espressione del suo viso: è la sensazione “perturbante” che provano i colleghi dello scienziato quando assistono alle conferenze tenute dal robot, che spesso sostituisce lo stesso Ishiguro e si intrattiene a conversare con i partecipanti.

È possibile sperimentare la stessa sensazione di disagio di fronte a *Sophia*, l'androide sociale creato nel 2015 dalla Hanson Robotics di Hong Kong, che è in grado di riprodurre ben 62 espressioni facciali ed è il primo robot ad avere ottenuto la cittadinanza da una nazione (in questo caso l'Arabia Saudita). Il volto rassicurante di questa *she-Robot*, che incarna le delicate fattezze di una giovane Audrey Hepburn, facendo leva anche su un rassicurante immaginario cinematografico stratificatosi nella cultura di massa, genera una sensazione di spiazzamento nell'interlocutore umano, che riconosce nel robot qualcosa di già noto, ma indefinito (Galetta, 2024).

Questo fenomeno psicologico di turbamento e disagio è dovuto a una violazione delle nostre aspettative. Un robot palesemente meccanico non crea aspettative di comportamento umano, mentre un robot iperrealistico sì. Quando queste aspettative vengono deluse da un movimento a scatti, uno sguardo vuoto o una risposta emotiva leggermente fuori sincrono, percepiamo l'entità come “strana” o addirittura “cadaverica”. Questa reazione di rigetto verso ciò che è “alieno” (o altro da sé) può rappresentare un ostacolo significativo all'accettazione dei robot sociali. Per questo motivo, molti designer preferiscono creare robot con un aspetto più stilizzato o zoomorfo (come il già citato *Paro*, o il cane robot *Aibo* della Sony), facilmente distinguibili dagli esseri biologici, in grado di generare empatia senza cadere nella “valle perturbante”.

### **Attaccamento emotivo e dipendenza**

La capacità dei robot di offrire un'interazione sociale costante, prevedibile e priva di giudizio può portare alla formazione di forti legami di attaccamento. Sherry Turkle, una delle più influenti studiose del settore, ha documentato come bambini e anziani possano sviluppare veri e propri sentimenti di affetto e amicizia per i loro compagni robotici (Turkle, 2011). In contesti terapeutici, questo attaccamento può essere estremamente benefico. Un robot può agire da “oggetto transizionale”, fornendo benessere emotivo, conforto e sicurezza, riducendo l'ansia e la solitudine e stimolando l'interazione sociale in pazienti con demenza o disturbi dello spettro autistico.

Tuttavia, questo legame solleva anche preoccupazioni. L'affetto provato dall'umano è reale, ma quello del robot è simulato. Si crea pertanto una “asimmetria emotiva” (Canducci, 2025) che può diventare problematica. Il rischio è duplice. Da un lato, è possibile sviluppare una forma di dipendenza da queste interazioni “facili” ma virtuali (*cyber-relational addiction*), che potrebbero condurre a un disinvestimento nelle relazioni umane, di norma più complesse, imprevedibili e talvolta faticose, così come sta accadendo tra i giovani, la cui dipendenza digitale sta incrementando il distacco sociale e la solitudine (si pensi al fenomeno degli *Hikikomori*). Perché affrontare le difficoltà di un rapporto umano quando si può avere un compagno sempre disponibile, accondiscendente e programmato per soddisfare i nostri bisogni emotivi?

Dall'altro lato, vi è il rischio di un “inganno emotivo”, eticamente insostenibile. Sebbene l'utente possa essere consapevole della natura artificiale del robot, la continua esposizione a risposte empatiche simulate potrebbe offuscare la linea di demarcazione tra l'uomo e la macchina. Questo dato è particolarmente preoccupante per le popolazioni vulnerabili, come i bambini o gli anziani con deterioramento cognitivo, che potrebbero non essere in grado di distinguere pienamente tra un'emozione reale e una simulata, con il rischio di sviluppare relazioni sociali emotivamente distorte o disallineate.

### **Il problema dell'aumento della capacità di contesto**

Il progressivo aumento della capacità di contesto dei modelli di IA integrati nei robot umanoidi, ossia la quantità di informazioni elaborabili per ogni singola interazione, influenza in maniera

direttamente proporzionale il livello di proiezione della teoria della mente sull'agente artificiale da parte di un agente umano, ovvero il grado di empatia esperibile nel corso dell'interazione uomo-macchina.

L'aumento della capacità di contesto dei nuovi modelli di IA, che permette una più rapida elaborazione, comprensione ed interpretazione degli input visivi umani (espressioni facciali, mimica gestuale, segnali fisiologici, tono della voce), consente a un robot di conservare traccia di emozioni, stati d'animo, intenzioni, storia discorsiva e caratteristiche personali dell'utente umano, manifestando una comprensione continuativa e coerente nel tempo. Infatti, ricordando le conversazioni precedenti e adattandosi alla personalità, ai pattern cognitivi e ai modelli mentali dell'utente umano, la macchina tenderà a ridurre sempre di più gli errori di incoerenza, come contraddirsi affermazioni precedenti o ignorare dettagli rilevanti, rafforzando nell'umano l'illusione di possedere una mente cosciente. Inoltre, la macchina ha la capacità di interpretare i segnali non verbali e paraverbali, riconoscendo ad esempio sarcasmo o doppi sensi basati su interazioni passate, aumentando esponenzialmente il livello di empatia dell'utente umano. Di conseguenza l'umano tenderà a riconoscere nel robot un amico che sa ascoltarlo e comprenderlo, che sa leggergli nel pensiero, una "persona" di cui fidarsi.

Ma l'aumento della capacità di contesto può intensificare fenomeni problematici, aumentando la tendenza all'antropomorfizzazione dal lato utente: conversazioni più fluide e coerenti portano l'essere umano a sovrastimare le capacità cognitive delle AI, con rischi di dipendenza emotiva o delega decisionale. Inoltre, aumentando la complessità dei sistemi di IA, aumentano i fenomeni di opacità interpretativa: la mente "artificiale" tenderà a diventare sempre più simile ad una "scatola nera" anche per gli sviluppatori, rendendo ancora più difficile distinguere tra simulazione convincente e reale comprensione da parte della macchina. Infine, non bisogna trascurare il problema dell'erosione delle competenze umane: l'abitudine ad interagire con AI "ipercontextualizzate" potrebbe ridurre la tolleranza umana per ambiguità o comunicazione imperfetta, trasformando gli stessi rapporti umani e la tenuta delle relazioni sociali, con notevoli ricadute psicologiche.

Insomma, l'aumento della capacità di contesto rafforza nell'essere umano la percezione che anche i robot possiedano una teoria della mente; ma se da un lato tale percezione migliora pragmaticamente l'interazione con l'utente umano, dall'altro non fa che aumentare il divario tra simulazione e cognizione autentica, richiedendo framework etici in grado di bilanciare utilità tecnologica e consapevolezza critica, allo scopo di preservare la specificità dell'intenzionalità umana.

### **Effetti sullo sviluppo e sull'identità**

L'interazione con agenti empatici artificiali potrebbe avere effetti a lungo termine sullo sviluppo psicologico e cognitivo, soprattutto nei più giovani e nei soggetti più fragili. Se i bambini crescessero interagendo prevalentemente con robot programmati per essere empatici, potrebbero sviluppare aspettative irrealistiche sulle relazioni umane, aumentando le difficoltà a gestire i conflitti, i rifiuti e le ambiguità che caratterizzano i rapporti interpersonali autentici,

portando in definitiva ad una deumanizzazione delle relazioni sociali e all'avvento di una "umanità artificiale".

Inoltre, il confronto costante con un "altro" artificiale ci spinge a interrogarci sulla nostra stessa unicità. Cosa significa essere "umani" se un robot può simulare in modo così convincente una delle nostre qualità più distintive, l'empatia? Questa domanda, che un tempo apparteneva alla filosofia, sta diventando sempre di più un'esperienza vissuta. L'interazione umana con i robot empatici può quindi agire come uno "specchio psicologico", costringendoci a riflettere sulla natura della nostra coscienza, delle nostre emozioni e della nostra stessa identità (Dumouchel & Damiano, 2017).

In conclusione, l'incontro tra psiche umana ed empatia robotica è un terreno complesso ed ambivalente. Se da un lato offre straordinarie opportunità per il benessere e il supporto psicologico, dall'altro presenta rischi significativi di confusione, dipendenza e potenziale erosione delle competenze relazionali umane. La navigazione di questa nuova sfida sociale richiede una profonda comprensione di tali effetti ed un approccio cauto e riflessivo alla progettazione e all'integrazione di queste tecnologie nella nostra vita.

## Benefici, rischi e implicazioni etico-sociali

L'avvento dei robot empatici non è solo una questione tecnologica o psicologica, ma un fenomeno con profonde ramificazioni etiche e sociali. La prospettiva di integrare macchine capaci di interazioni emotive paritetiche con gli esseri umani apre un dibattito cruciale sul tipo di società che stiamo costruendo (Rossi, 2025). Analizziamo di seguito i potenziali benefici della robotica sociale in vari settori, i rischi intrinseci al suo utilizzo e le complesse sfide etiche che ci aspettano.

### I benefici dell'empatia robotica: nuove opportunità per l'assistenza, la cura e l'educazione

Le potenziali applicazioni dei robot empatici appaiono vaste e promettenti, in particolare nei settori che si basano sulla relazione e la cura (robotica assistiva).

- Sanità e assistenza agli anziani (robotica sociale): questo è forse l'ambito più promettente. I robot sociali possono offrire compagnia costante agli anziani che vivono da soli, combattendo la solitudine, che è un fattore di rischio significativo per la salute fisica e mentale. Robot come *Pepper* della SoftBank Robotics, o il già menzionato Paro, possono fungere da "badanti artificiali" monitorando i parametri vitali, ricordando di prendere i farmaci, stimolando l'attività cognitiva con giochi e conversazioni e, soprattutto, fornendo supporto emotivo (*robotherapy*). La loro pazienza infinita e l'assenza di giudizio li rendono compagni ideali per persone affette da demenza o Alzheimer, riducendo l'agitazione e migliorando l'umore e la socialità (Šabanović et al., 2013).
- Supporto terapeutico e psicologico (robotica terapeutica): i robot empatici possono fungere da mediatori in contesti terapeutici. Per i bambini con disturbi dello spettro autistico, interagire con un robot come *Nao*, sviluppato dalla società francese

Aldebaran Robotics, le cui espressioni e reazioni sono semplificate e prevedibili rispetto a quelle umane, può essere un modo per allenare le competenze sociali in un ambiente sicuro e controllato (Scassellati et al., 2012). Possono anche essere utilizzati come strumenti per la gestione dell'ansia e dello stress, guidando esercizi di mindfulness o semplicemente offrendo una presenza calmante e rassicurante (*cybertherapy*).

- Educazione e apprendimento (robotica educativa): in ambito educativo, un tutor robotico empatico può personalizzare l'insegnamento in base allo stato emotivo dello studente. Se il robot rileva frustrazione o noia, può cambiare approccio, offrire incoraggiamento o proporre una pausa. Questo tipo di apprendimento “affettivamente consapevole” potrebbe migliorare significativamente il coinvolgimento e l’efficacia didattica, specialmente per studenti con difficoltà di apprendimento (DSA) o bisogni educativi speciali (BES).

### I rischi dell’empatia robotica: deumanizzazione, dipendenza e disuguaglianza

Accanto ai benefici, emergono anche rischi significativi che non possono essere ignorati:

- Deumanizzazione delle relazioni umane: il rischio più citato è che la disponibilità di “empatia su richiesta” possa svalutare le relazioni umane autentiche. Se deleghiamo la cura emotiva dei nostri anziani o dei nostri figli a delle macchine, potremmo perdere la nostra stessa capacità di essere empatici. La cura e l’assistenza non sono solo un insieme di compiti, ma attività relazionali che arricchiscono tanto chi le riceve quanto chi le offre. L'eccessiva dipendenza dai robot potrebbe portare a una società più isolata, in cui le interazioni umane significative diventano sempre più rare (Turkle, 2011).
- Inganno e manipolazione: un robot empatico è, per sua natura, progettato per influenzare lo stato emotivo dell’utente, attivando i neuroni specchio che stimolano il processo empatico umano. Questa capacità può essere usata per scopi benefici, ma anche manipolativi, fungendo da strumento di persuasione occulta per conto di gruppi senza scrupoli: ad esempio, un robot commerciale potrebbe usare la sua capacità empatica per convincere un utente a fare acquisti, oppure un robot utilizzato in un contesto politico potrebbe essere programmato per generare simpatia verso una certa ideologia. La capacità di creare un legame affettivo rende queste macchine strumenti di persuasione potentissimi, sollevando questioni urgenti sulla trasparenza e il controllo dei loro algoritmi (Sparrow & Sparrow, 2006).
- Privacy e sicurezza dei dati: per funzionare, un robot empatico raccoglie costantemente dati estremamente sensibili, come le nostre espressioni facciali, il tono della nostra voce, le nostre conversazioni, i nostri stati emotivi. La protezione di questi “dati affettivi” è una sfida enorme. Ma chi ha accesso a questi dati? Come vengono utilizzati? Una violazione della sicurezza potrebbe esporre gli aspetti più intimi della nostra vita, con conseguenze potenzialmente devastanti e discriminatorie.
- Disuguaglianza sociale: l’accesso a robot empatici avanzati sarà probabilmente costoso. Si potrebbe creare una nuova forma di disuguaglianza sociale, in cui solo i

ricchi potranno permettersi la compagnia e l'assistenza di alta qualità offerta da queste macchine, mentre gli altri saranno lasciati a sistemi di cura umana sempre più sotto pressione e scarsamente finanziati, o a robot di qualità inferiore.

### Dispatia robotica: azzerare l'empatia artificiale

Un ulteriore rischio, la cui portata sta emergendo drammaticamente a causa dei conflitti in corso in varie parti del mondo, riguarda la “dispatia robotica” o “empatia robotica di grado zero”. La definizione viene usata qui per la prima volta e non esiste in letteratura scientifica: con essa intendiamo la programmata assenza di empatia robotica, per poter svolgere compiti che non devono comportare un coinvolgimento emotivo, come togliere la vita ad un essere umano. Se, in violazione delle leggi della robotica di Asimov (1950), infondessimo ai robot la paura della morte e la spinta all'autoconservazione, dove potrebbero spingersi gli agenti artificiali autonomi pur di preservare la propria sopravvivenza? Potrebbero ribellarsi all'uomo, qualora percepissero in lui una minaccia alla propria esistenza? Sono interrogativi inquietanti che solo uno sviluppo responsabile ed eticamente sostenibile della tecnologia robotica sarà in grado di sciogliere ma, nel frattempo, infondere freddezza ed insensibilità in un agente artificiale addestrandolo ad uccidere esseri umani è lo scopo dello sviluppo di soldati-robot da parte dell'apparato militare-industriale, che necessita di una *kill chain* sempre più efficiente nell'ambito di guerre sempre più tecnologizzate e impersonali.

In questo caso, non si può parlare di empatia artificiale, dato che questo fattore verrà opportunamente inibito dagli sviluppatori per far posto ad una agentività digitale omicida e spietata. La creazione di team ibridi di combattimento, formati da agenti umani e artificiali, rivoluzionerà le dinamiche di teaming in ambito militare, sfruttando la tendenza umana alla antropomorfizzazione per creare sintonia uomo-macchina sul campo di battaglia attraverso modelli di empatia artificiale selettiva, che permetterà ai soldati-robot di interfacciarsi solo con i propri commilitoni. Saranno questi agenti autonomi, addestrati ad uccidere il nemico sulla base di algoritmi di forza letale, a combattere le guerre del futuro accanto ai propri compagni umani, creando delle vere e proprie *Digital Band of Brothers* (Cappuccio, Galliot & Sandoval, 2021).

### Le implicazioni etiche: responsabilità, diritti e status morale

Infine, l'esistenza di robot empatici ci costringe a confrontarci con dilemmi etici fondamentali.

- Responsabilità: se un robot empatico dà un consiglio sbagliato che causa un danno emotivo o fisico, di chi è la colpa? Del proprietario? Del programmatore? Dell'azienda produttrice? La catena di responsabilità in un sistema artificiale autonomo e di apprendimento è estremamente difficile da definire.
- Status morale e diritti dei robot: man mano che i robot diventano più sofisticati e capaci di interazioni complesse sorge la domanda sul loro status morale. Anche se non provano emozioni, il loro ruolo sociale potrebbe spingerci a considerare se debbano avere una qualche forma di protezione o tutela. È eticamente accettabile “maltrattare” un robot che appare e si comporta come un essere senziente, soprattutto se questo

comportamento viene osservato da un bambino? Alcuni filosofi, come Kate Darling, suggeriscono che il modo in cui trattiamo i robot può avere un impatto sul nostro stesso carattere morale (Darling, 2016).

- Definire l'autenticità: la questione più profonda riguarda la natura dell'empatia stessa. L'empatia robotica è una "vera" empatia o solo un'abile simulazione? E, in ultima analisi, ha importanza la differenza se l'effetto sull'essere umano è positivo? Queste domande non hanno una risposta facile e ci obbligano a riflettere su cosa apprezziamo veramente nelle nostre interazioni: l'intenzione e il sentimento genuino o il risultato comportamentale?

Come si è visto, il percorso verso la futura convivenza i con robot empatici è lastricato tanto di promesse quanto di pericoli. Questo scenario richiede un dialogo continuo e multidisciplinare tra ingegneri, psicologi, eticisti, legislatori, antropologi e sociologi. La sfida non è affatto fermare il progresso, ma guidarlo, stabilendo principi etici e normative chiare che massimizzino i benefici di questa straordinaria tecnologia, mitigandone al contempo i rischi per la nostra umanità.

## Conclusioni: limiti attuali e prospettive future dell'empatia artificiale

La ricerca sull'empatia robotica ci conduce in un territorio affascinante e complesso, al crocevia tra intelligenza artificiale, psicologia e filosofia. Abbiamo visto come i robot, attraverso l'informatica affettiva (*affective computing*), stiano imparando a simulare i complessi segnali delle emozioni umane e a prevedere il comportamento dell'utente. Abbiamo analizzato l'impatto profondo e ambivalente che queste macchine hanno sulla psiche umana, capace di generare sia attaccamento che inquietudine, nonostante la consapevolezza di trovarci di fronte ad una empatia "addestrata". Infine, abbiamo ponderato l'enorme potenziale benefico di questa tecnologia, contrapponendolo ai seri rischi etici e sociali che comporta. Giunti al termine di questa breve analisi, è fondamentale riflettere sui limiti attuali e tracciare le possibili traiettorie future dell'integrazione dell'empatia artificiale nella nostra società.

Attualmente, l'empatia robotica si scontra con dei limiti significativi. Il primo è di natura tecnologica: nonostante i notevoli progressi, la capacità dei robot di comprendere il contesto e le sfumature delle emozioni umane è ancora limitato. L'ironia, il sarcasmo, le emozioni miste e le complesse dinamiche sociali rimangono in gran parte al di fuori della loro portata, in quanto la macchina non riesce ancora a riprodurre pienamente il dinamismo affettivo ed emotivo proprio dell'essere umano. L'empatia simulata dai robot è "reattiva" e meccanicamente inferenziale, basata su matrici statistiche e pattern appresi in addestramento, essendo solo agli inizi l'implementazione della componente "predittiva" e "cognitiva" dell'empatia umana, ossia la capacità di comprendere le ragioni profonde dietro uno stato d'animo e di anticipare le conseguenze delle proprie azioni sulla sensibilità altrui. Per ovviare a questo limite si stanno impiegando i cosiddetti "sistemi affettivi ibridi", nei quali l'apprendimento della macchina è in parte basato sull'autoapprendimento, in parte sulla supervisione degli sviluppatori.

Il secondo limite è di natura concettuale e filosofica. Ciò che i robot esibiscono non è un'esperienza soggettiva consapevole, ma una simulazione comportamentale. Manca quella che i filosofi chiamano *qualia*, ovvero l'aspetto qualitativo e soggettivo dell'esperienza cosciente, la scintilla che illumina la psiche umana. Un robot non "sa" cosa si prova a essere tristi; esegue un programma che associa determinati input (ad esempio, veder piangere un essere umano) a un'espressione di tristezza ed è capace di fornire conforto e mostrare compassione. Questa distinzione, come abbiamo visto, è cruciale e solleva la questione fondamentale dell'autenticità. Possiamo (o dobbiamo) accontentarci di una "empatia come servizio", ovvero un'empatia di consumo, funzionale e *on demand*, ma priva di un'autentica reciprocità emotiva?

Guardando al futuro, le prospettive di sviluppo sono immense. L'evoluzione degli algoritmi di *deep learning*, unita a sensori sempre più sofisticati, porterà a robot con una comprensione affettiva molto più fine e contestualizzata. Potremmo assistere alla nascita di una "empatia personalizzata", in cui un robot impara a conoscere così a fondo il proprio utente da sviluppare uno stile di interazione unico e su misura (Rossi et al., 2024). In settori come la sanità e l'assistenza, questo potrebbe tradursi in un miglioramento senza precedenti della qualità della vita per milioni di persone.

Tuttavia, il progresso tecnologico deve essere accompagnato da una robusta riflessione etica e da una regolamentazione attenta. Sarà indispensabile sviluppare quadri normativi internazionali per la gestione dei dati affettivi, garantendo la privacy e prevenendo usi manipolativi. Sarà necessario promuovere un "design etico" (*ethics by design*), che integri i principi di trasparenza, responsabilità e rispetto per l'autonomia umana fin dalle prime fasi di progettazione dei robot. L'educazione pubblica giocherà un ruolo cruciale nel creare una cittadinanza digitale consapevole, capace di interagire con queste tecnologie in modo critico e informato, comprendendone sia le potenzialità che i limiti.

In ultima analisi, la sfida più grande per l'empatia robotica non sarà tecnologica, ma antropologica: queste macchine agiscono come uno specchio, costringendoci a interrogarci su ciò che definisce la nostra stessa umanità. Ci spingono a domandarci cosa cerchiamo nelle nostre relazioni e cosa significa veramente "connettersi" con un altro essere, non umano ma dotato di empatia. Secondo una prospettiva postumanista, la risposta a queste domande non si troverà nei laboratori di robotica, ma in un dialogo profondo e multidisciplinare, capace di comprendere le implicazioni profonde del cambiamento tecnologico sull'essere umano. L'empatia robotica non è semplicemente una nuova frontiera della psicologia digitale, né la creazione di un "doppio tecnologico": è un invito a riscoprire e a valorizzare l'insostituibile profondità dell'empatia umana. Il futuro non consisterà in una scelta tra l'uomo e la macchina, ma nella ricerca di una simbiosi saggia e consapevole che metta la tecnologia al servizio del benessere umano, senza mai perdere di vista il valore inestimabile dell'autentica connessione emotiva e la dimensione etica della convivenza tra l'uomo e la macchina.

## Bibliografia

- Asada, M. (2015). Towards artificial empathy. *International Journal of Social Robotics* 7(1), (2015), 19–33.
- Asimov, I. (1950). *I, Robot*. New York, NY: Gnome Press. [tr. it. *Io, robot*. Milano: Mondadori, 2021]
- Andriella, A., Torras, C., & Alenyà, G. (2025). *Personalising Human-Robot Interactions in Social Contexts*. Berlin-Heidelberg: Springer.
- Boukricha, H. (2013). *Simulating empathy in virtual humans*. Bielefeld: Bielefeld University.
- Boukricha, H., Wachsmuth, I., Carminati, M. N., & Knoeferle, P. (2013). A computational model of empathy: Empirical evaluation. In *Proceedings of the 2013 Humaine Association conference on affective computing and intelligent interaction* (pp. 1–6). Geneva: IEEE Press.
- Canducci, M. (2025). *Empatia artificiale. Come ci innamoreremo delle macchine e perché non saremo ricambiati*. Milano: Egea.
- Cappuccio, M. L., Galliot, J. C., & Sandoval, E. B. (2022). Saving Private Robot: Risks and Advantages of Anthropomorphism in Agent-Soldier Teams. *International Journal of Social Robotics*, 14, 2135–2148. <https://doi.org/10.1007/s12369-021-00755-z>.
- Chaminade, T., Zecca, M., Blakemore, S. -J., Takanishi, A., Frith, C. D., Micera, S., Dario, P., Rizzolatti, G., Gallese, V., & Umiltà, M. A. (2010). Brain Response to a Humanoid Robot in Areas Implicated in the Perception of Human Emotional Gestures. *PLoS ONE*, 5(7): e11577. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0011577>.
- Chen, B., Vondrick, C., & Lipson, H. (2021). Visual behavior modelling for robotic theory of mind. *Scientific Reports*, 11: 424. <https://doi.org/10.1038/s41598-020-77918-x>.
- Cominelli, L., Hoegen, G., & De Rossi, D. (2021). Abel: integrating humanoid body, emotions, and time perception to investigate social interaction and human cognition. *Applied Sciences*, 11(3): 1070.
- Cominelli, L., Mazzei, D., & De Rossi, D. E. (2018). SEAL: Social Emotional Artificial Intelligence Based on Damasio's Theory of Mind. *Frontiers in Robotics and AI*, 5, 6. <https://doi.org/10.3389/frobt.2018.00006>.
- Cowie, R., Douglas-Cowie, E., Tsapatsoulis, N., Votsis, G., Kollias, S., Fellenz, W., & Taylor, J. G. (2001). Emotion recognition in human-computer interaction. *IEEE Signal Processing Magazine*, 18(1), 32–80.
- Damasio, A. R. (1994). *Descartes' Error: Emotion, Reason, and the Human Brain*. New York, NY: Putnam. [tr. it. *L'errore di Cartesio. Emozione, ragione e cervello umano*. Milano: Adelphi, 1995].
- Damiano L. (2024). Epistemologia dell'empatia artificiale. Per la transizione da un'etica dei limiti a un'etica delle possibilità. In E. De Bellis (a cura di). *Annali del Centro Studi Filosofici di Gallarate, IV(1-2). I limiti e oltre* (pp. 102–120). Brescia: Editrice Morcelliana.

- Darling, K. (2016). ‘Who’s Johnny?’ Anthropomorphic Framing in Human-Robot Interaction, Integration, and Policy. In P. Lin, G. Bekey, K. Abney, R. Jenkins (Eds.), *Robot Ethics 2.0: From Autonomous Cars to Artificial Intelligence* (pp. 173–185). Oxford: Oxford University Press.
- Dumouchel, P., & Damiano, L. (2017). *Living with Robots*. Harvard: Harvard University Press. [tr. it. *Vivere con i robot. Saggio sull’empatia artificiale*. Milano: Raffaello Cortina Editore, 2020].
- Ekman, P., & Friesen, W. V. (1978). *Facial Action Coding System: A Technique for the Measurement of Facial Movement*. Paol Alto, CA: Consulting Psychologists Press.
- Fiore, S. M., Wiltshire, T. J., Lobato, E. J., Jentsch, F. G., Huang, W. H., & Axelrod, B. (2013). Toward understanding social cues and signals in human–robot interaction: effects of robot gaze and proxemic behavior. *Frontiers in Psychology*, 4: 859. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00859>.
- Galetta, G. (2024). Fenomenologia del cyborg: ibridazioni uomo-macchina e digitalità senzienti. *I Quaderni di Agenda Digitale*, 2(17), 31–47.
- Gallagher, H. L., & Frith, C. D. (2003). Functional imaging of ‘theory of mind’. *Trends in Cognitive Sciences*, 7(2), 77–83. DOI: [10.1016/s1364-6613\(02\)00025-6](https://doi.org/10.1016/s1364-6613(02)00025-6).
- Gallese, V., & Goldman, A. (1998). Mirror neurons and the simulation theory of mind-reading. *Trends in Cognitive Sciences*, 2(12), 493–501. [https://doi.org/10.1016/S1364-6613\(98\)01262-5](https://doi.org/10.1016/S1364-6613(98)01262-5).
- Gonsior, B., Sosnowski, S., Mayer, C., Blume, J., Radig, B., Wollherr, D., & Kuhnlenz, K. (2011). Improving aspects of empathy and subjective performance for HRI through mirroring facial expressions. In *Proceedings of the 20th IEEE International Symposium on Robot and Human Interactive Communication, RO-MAN 2011* (pp. 350–356). <https://ieeexplore.ieee.org/document/6005294>.
- Gratch, J., & Marsella, S. (2005). Evaluating a computational model of emotion. *Journal of Autonomous Agents and Multi-Agent Systems*, 11(1), 23–43. <https://doi.org/10.1007/s10458-005-1081-1>.
- Hall, L., Woods, S., Aylett, R., Newall, L., & Paiva, A. (2005). Empathic interaction with synthetic characters: the importance of similarity. *Encyclopaedia of Human Computer Interaction*. Hershey, PA: IGI Publishing.
- Hall, L., Woods, S., Aylett, R., & Paiva, A. (2006). Using theory of mind methods to investigate empathic engagement with synthetic characters. *International Journal of Humanoid Robotics*, 3(3), 351–370.
- Kanda, T., Hirano, T., Eaton, D., & Ishiguro, H. (2004). Interactive robots as social partners and peer tutors for children: A field trial. *Human-Computer Interaction*, 19(1), 61–84.

- Leite, I., Pereira, A., Mascarenhas, S., Martinho, C., Prada, R., & Paiva, A. (2013). The influence of empathy in human–robot relations. *International Journal of Human-Computer Studies*, 71(3), 250–260.
- Milcent, A. -S., Kadri, A., & Richir, S. (2021). Using Facial Expressiveness of a Virtual Agent to Induce Empathy in Users. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 38(3), 240–252. <https://doi.org/10.1080/10447318.2021.1938387>.
- Mitsunaga, N., Smith, C., Kanda, T., Ishiguro, H., & Hagita, N. (2008). Adapting Robot Behavior for Human-Robot Interaction. *IEEE Transactions on Robotics*, 24(4), 911–916.
- Mori, M. (1970). The uncanny valley. *Energy*, 7(4), 33–35.
- Mori, M., MacDorman, K. F., & Kageki, N. (2021). The Uncanny Valley [From the Field]. *IEEE Robotics & Automation Magazine*, 19(2), 98–100, <https://doi.org/10.1109/MRA.2012.2192811>.
- Paiva, A., Leite, I., Boukricha, H., & Wachsmuth, I. (2017). Empathy in Virtual Agents and Robots: A Survey. *ACM Transactions on Interactive Intelligent Systems (TiiS)*, 7(3), 1–40. <https://doi.org/10.1145/2912150>.
- Picard, R. W. (1997). *Affective Computing*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Pipitone, A., & Chella, A. (2021). What robots want? Hearing the inner voice of a robot. *iScience*, 24(4):102371. <https://doi.org/10.1016/j.isci.2021.102371>.
- Pipitone, A. (2023). Empatia uomo-robot: il complesso rapporto tra l’AI e le emozioni. *Agenda Digitale*, 6 settembre. <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/empatia-uomo-robot-il-complesso-rapporto-tra-lai-e-le-emozioni/>.
- Premack, D., & Woodruff, G. (1978). Does the chimpanzee have a theory of mind?. *Behavioral and Brain Sciences*, 1(4), 515–526.
- Ricci Sindoni, P. (2023). I robot tra scienza e filosofia: ecco come ridefiniscono le relazioni umane. *Agenda Digitale*, 20 aprile. <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/i-robot-tra-scienza-e-filosofia-ecco-come-ridefiniscono-le-relazioni-umane/>.
- Rizzolatti, G., & Craighero, L. (2004). The mirror-neuron system. *Annual Review of Neuroscience*, 27(1), 169–192.
- Rossi, S., Di Napoli, C., Garramone, F. et al. (2024). Personality-Based Adaptation of Robot Behaviour: Acceptability Results on Individuals with Cognitive Impairments. *International Journal of Social Robotics*, 16, 211–226. <https://doi.org/10.1007/s12369-023-01074-1>.
- Rossi, S. (2025). Robot più consapevoli e trasparenti grazie all’IA. *Agenda Digitale*, 16 aprile. <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/robotica-sociale-verso-robot-piu-consapevoli-e-trasparenti-conlia/>.

Šabanović, S., Bennett, C. C., Chang, W. -L., & Huber, L. (2013). PARO robot affects diverse interaction modalities in group sensory therapy for older adults with dementia. In *2013 IEEE 8th ACM/IEEE International Conference on Human-Robot Interaction (HRI)* (pp. 345–352). <https://ieeexplore.ieee.org/document/6650427>.

Scassellati, B. M. (2001). *Foundations for a Theory of Mind for a Humanoid Robot* (Ph.D. dissertation). Cambridge, MA: MIT – Massachusetts Institute of Technology, Department of Electrical Engineering and Computer Science. <https://groups.csail.mit.edu/lbr/hrg/2001/scassellati-phd.pdf>

Scassellati, B. M. (2002). Theory of mind for a humanoid robot. *Autonomous Robots*, 12, 13–24. <https://doi.org/10.1023/A:1013298507114>.

Scassellati, B. M., Admoni, H., & Matarić, M. (2012). Robots for use in autism research. *Annual Review of Biomedical Engineering*, 14, 275–294. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/22577778/>.

Schulkin, J. (2000). Theory of mind and mirroring neurons. *Trends in Cognitive Sciences*, 4(7), 252–254. [https://doi.org/10.1016/S1364-6613\(00\)01500-X](https://doi.org/10.1016/S1364-6613(00)01500-X).

Shibata, T., & Tanie, K. (2000). Influence of a priori knowledge in subjective interpretation and evaluation of robot's behavior. In *Proceedings of the 2000 IEEE/RSJ International Conference on Intelligent Robots and Systems*, 1, 165–170. <https://ieeexplore.ieee.org/document/894600>.

Sparrow, R., & Sparrow, L. (2006). In the hands of machines? The future of aged care. *Minds and Machines*, 16(2), 141–161.

Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York, NY: Basic Books/Hachette Book Group. [tr. it. *Insieme ma soli. Perché ci aspettiamo sempre di più dalla tecnologia e sempre meno dagli altri*. Torino: Einaudi, 2019].

Złotowski, J., Proudfoot, D., Yogeeswaran, K., & Bartneck, C. (2015). Anthropomorphism: opportunities and challenges in human–robot interaction. *International Journal of Social Robotics* 7(3), 347–360.

## **Prompting Humans: se l'IA ci rieduca al dialogo - di Massimo Pirozzi, Project, Program and Portfolio Manager, Lecturer, Educator, Specialist in Generative AI**

*Prompting Humans propone un paradigma innovativo per la comunicazione interpersonale, ispirato alle logiche conversazionali dell'intelligenza artificiale generativa. Un contributo operativo e culturale per progettare messaggi più chiari, intenzionali ed efficaci, anche tra esseri umani.*

L'adozione su larga scala dei **modelli linguistici di grandi dimensioni (LLM)** ha dato origine a nuove modalità di interazione, in cui il “prompting” — cioè, la progettazione intenzionale del messaggio — si è rivelato centrale per determinare la qualità degli output generati. Questo articolo esplora un ribaltamento di prospettiva: se i modelli LLM apprendono dalla comunicazione umana, i principi emergenti del prompting possono a loro volta essere utilizzati per migliorare la comunicazione interpersonale.

Il contributo propone un framework innovativo di classificazione della comunicazione umana, che consente di associare pattern e framework conversazionali già consolidati nel prompting alle diverse tipologie di comunicazione interpersonale, sulla base del contesto e dell'intenzionalità. Ne risulta un paradigma operativo che permette di rendere più efficace la comunicazione fra esseri umani, applicando logiche di progettazione conversazionale già sperimentate con successo nell'interazione uomo-macchina.

L'articolo, ad alto contenuto innovativo, si colloca all'intersezione tra intelligenza artificiale, scienze della comunicazione e human-centric design. Offre spunti applicabili in contesti professionali, educativi, organizzativi e progettuali, contribuendo a una riflessione avanzata sul ruolo dell'intenzionalità comunicativa nell'epoca della trasformazione digitale.

### **Il contesto, il dialogo con l'Intelligenza Artificiale e il valore percepito nella comunicazione**

Negli ultimi anni, l'interazione tra esseri umani e sistemi di Intelligenza Artificiale Generativa ha conosciuto una crescita tanto rapida quanto trasversale. Che si tratti di modelli conversazionali come ChatGPT, di agenti generativi integrati in piattaforme aziendali o di strumenti creativi e decisionali assistiti, un aspetto emergente e molto interessante — e meno discusso — non è tanto l'efficacia delle risposte, quanto l'effetto collaterale, e con esiti inaspettati e meritevoli di approfondimento, che questo tipo di interazione ha avuto e sta avendo sulla comunicazione stessa.

Per la prima volta dopo decenni in cui la tecnologia digitale sembrava accelerare tutto tranne la riflessione, la volontà e l'attenzione al dialogo efficace con l'IA ha infatti richiesto **un rallentamento intenzionale del pensiero linguistico**. Per ottenere risposte coerenti, utili e rilevanti dalla IA, ci siamo difatti trovati a riformulare le nostre richieste con una cura inusuale: a esplicitare meglio il contesto, a definire il tono desiderato, a chiarire l'obiettivo del nostro messaggio, a usare il linguaggio con maggiore consapevolezza. In sintesi, **ci stiamo abituando a comunicare con le macchine meglio di quanto spesso oggi facciamo tra esseri umani**.

Ed è qui che si apre una **frattura epistemologica** significativa, forse non ancora del tutto compresa: **stiamo sviluppando, nel rapporto con l'IA, una disciplina comunicativa che stavamo in gran parte trascurando nei rapporti interpersonali**. Se una macchina ci costringe a essere più chiari, contestuali,

rispettosi del tempo e della coerenza... non sarà forse il caso di interrogarci su cosa tutto ciò dica della attuale qualità delle nostre relazioni umane?

In un'epoca in cui la comunicazione interpersonale è frammentata, stressata da digitalizzazioni forzate, asincronie relazionali, *overload* informativo e una generale perdita di attenzione al dialogo autentico, emerge quindi una domanda scomoda: **può l'Intelligenza Artificiale diventare, paradossalmente, un laboratorio e/o una palestra per riabilitare la qualità del nostro linguaggio umano?** Possiamo, cioè, apprendere dai modelli generativi non solo per “allenarli” a parlare meglio, ma per reimparare noi stessi a comunicare con le altre persone con più cura, più intenzione e più valore? In questa prospettiva, l’interazione con l’AI generativa si configura quindi non solo come fatto puramente tecnico o strumentale, ma come vero e proprio **evento culturale e relazionale**, in cui l’utente non si limita a “chiedere” o a “istruire”, ma viene a sua volta “trasformato” dal modo in cui la macchina risponde.

Il presente contributo si muove esattamente in questa direzione, con un duplice obiettivo. Da un lato, proporre una lettura relazionale delle tecniche di interazione con l’AI generativa, analizzando come esse comportino già un insieme di buone pratiche comunicative – implicite, ma fortemente strutturate. Dall’altro, suggerire che proprio da questi modelli possa nascere un nuovo approccio alla comunicazione interpersonale – **Prompting Humans** – che metta al centro non tanto la prestazione linguistica o la pertinenza contenutistica, quanto **il valore percepito della risposta**, come nuovo metro della qualità relazionale.

Se infatti è vero che ogni messaggio è, in fondo, una proposta di senso, e ogni risposta un atto di riconoscimento, allora forse proprio nel dialogo con le IA possiamo trovare la traccia e gli spunti di **una grammatica quasi dimenticata**: quella che ci aiuta a essere, prima ancora che efficaci, autenticamente umani, in particolare per quanto attiene al reciproco rispetto, nel modo in cui ci rivolgiamo alle altre persone.

### **La comunicazione efficace con l’Intelligenza Artificiale Generativa**

L’Intelligenza Artificiale Generativa, come sappiamo, è una realtà che non è senziente ma che si comporta come se lo fosse, attrice ed emulatrice di comportamenti umani più che simulatrice degli stessi, forma di “intelligenza condivisa” (Mollick, 2025) ancor più che “artificiale” in senso stretto. Di conseguenza, in tutti i progetti e le operazioni, e in definitiva in tutte le organizzazioni così come anche nelle sfere personali – nel 2025 i primi tre utilizzi più diffusi della AI sono, rispettivamente, di compagnia/terapeutico, di organizzazione della vita personale e di trovarsi uno scopo! (Harvard Business Review, 2025) – emerge e si afferma una nuova dimensione di stakeholder, gli AI-Stakeholder (Pirozzi, 2024), realtà sì virtuali ma con influenza e impatti assolutamente reali su performance e comportamenti. Gli AI-Stakeholder hanno delle caratteristiche assolutamente peculiari: si definiscono “neutrali” – certo, come possono essere neutrali dei sistemi comunque addestrati da essere umani -, intrinsecamente non portatori di interessi particolari – anche qui, escludendo gli interessi principali per cui sono stati addestrati, ovvero quelli di risponderci sempre, il prima possibile ecc. – e, quando glielo si chiede (Pirozzi, 2024) caratterizzano il loro stile di comportamento come SC (*Supportive – Cautious*) secondo il Modello DISC (Scullard e Baum, 2015) – si vedono difatti “supportivi” in quanto utili, cooperativi e pazienti (!), ma anche “cauti” in quanto accurati (!) e attenti sia ai dettagli che all’approccio analitico. Tuttavia, possiamo senz’altro chiedere loro di assumere il ruolo di qualunque altro stakeholder e di emularne toni e stili, così come di identificarsi nei nostri interessi e di supportarli, di effettuare azioni su nostra delega o per assisterci, e così via, il che rende le problematiche di efficacia del loro coinvolgimento e della relazione comunicativa con loro particolarmente complesse e sofisticate.

Il cosiddetto ***prompt engineering***, vale a dire l'insieme delle arti, delle tecniche e delle strategie attraverso cui si formulano richieste efficaci a un modello di AI generativa, nasce senz'altro come una disciplina tecnica, figlia della necessità di istruire e/o addestrare un sistema linguistico-computazionale perché restituisca un risultato desiderato. Tuttavia, ben presto ha rivelato una natura ben più complessa, e con esiti inaspettati e meritevoli di approfondimento: non si tratta di fornire semplicemente dei comandi, ma di costruire vere e proprie **interazioni linguistiche strutturate**, in cui l'intenzionalità e la forma comunicativa sono determinanti.

Ottenere buone risposte da un sistema generativo non è questione di codici o algoritmi, almeno non dal lato dell'utente. È, piuttosto, una questione di **chiarezza di pensiero, contestualizzazione del messaggio, adeguatezza del linguaggio, e persino rispetto per il “tono” dell’interazione**. In altre parole, interagire con un modello generativo efficace impone di riconoscere che la comunicazione è un atto complesso, intenzionale e manifesto – proprio come dovrebbe essere, e troppo spesso purtroppo non è, nelle relazioni tra esseri umani.

Non sorprende quindi che tutti i pattern più importanti utilizzati nel *prompting* coincidano in larga misura con buone pratiche già note nella comunicazione didattica, nella psicologia del dialogo, o nella gestione relazionale nei contesti complessi. Il ***Chain of Thought*** (Boonstra, 2025), ad esempio, consiste nel guidare il modello attraverso una catena logica di ragionamenti intermedi prima di arrivare alla risposta finale: una tecnica che richiama le strutture argomentative socratiche, dove l'interlocutore viene guidato attraverso domande successive a **spezzare un problema complesso in parti più semplici**. Il ***Persona Prompting*** (White et al., 2024), invece, impone all'utente di definire un ruolo, un tono e una prospettiva al proprio interlocutore artificiale, chiedendo in pratica ciò che raramente riusciamo a fare nella comunicazione interpersonale: **mettersi nei panni dell’altro prima di rispondere**, in modo da saper “comunicare sé stessi, ma con il linguaggio degli altri” (Pirozzi, 2020). Il ***Template Pattern*** implica il fornire all'IA un format o schema predefinito che la risposta dovrà seguire rigorosamente: quando usiamo il template pattern con un modello, stiamo applicando una strategia ben nota nella comunicazione umana, ovvero **l’uso di formati standardizzati per aumentare la chiarezza e facilitare la comprensione**, riducendo i fraintendimenti. Il ***Recipe Pattern*** (White et al., 2024) prevede di far generare all'IA una risposta organizzata come una lista di passi sequenziali, simile alle istruzioni di una ricetta culinaria: il formato “ricetta” è comuniissimo nella comunicazione umana quando vogliamo spiegare **come fare qualcosa**. Il ***Question Refinement Pattern*** (White et al., 2024) è un approccio in cui si chiede all'IA di migliorare o riformulare la domanda posta dall'utente per renderla più efficace: nelle conversazioni tra persone, qualcosa di simile avviene quando un interlocutore riformula la domanda dell'altro o **effettua domande chiarificatorie** per assicurarsi di aver capito bene o per indirizzare meglio la discussione. L'***Alternative Approaches Pattern*** (White et al., 2024) istruisce l'IA a fornire modalità alternative di risolvere un problema o svolgere un compito, invece di proporre una singola soluzione: nel dialogo umano, offrire **soluzioni alternative** è una tecnica alla base sia del pensiero laterale che del brainstorming. Il ***Flipped Interaction Pattern*** (White et al., 2024) inverte invece i ruoli classici dell'interazione con l'IA: è l'IA a porre domande all'utente, guidando il dialogo per raggiungere un certo obiettivo, mentre l'utente fornisce le risposte; questo pattern ricalca uno schema conversazionale ben rodato tra le persone, con **lo scambio di ruoli, dove l’esperto fa domande e il richiedente fornisce dati**, finché l'esperto non ha un quadro completo. Nel ***Few-Shot Prompting*** (Boonstra, 2025), oltre a formulare l'istruzione generale, si includono alcuni esempi esplicativi all'interno del prompt per guidare l'IA nel dialogo tra persone: l'idea dietro il few-shot prompting è del tutto assimilabile al fornire esempi concreti o dimostrazioni per chiarire cosa stiamo chiedendo, in modo da **facilitare la comprensione** e aiutare l'interlocutore a condividere il metodo e il formato della soluzione attesa. In aggiunta, ci sono i framework. Nel semplice **framework RTF (Role – Task – Format)**, l'obiettivo

è definire in modo essenziale e diretto ***chi fa cosa in quale formato***, semplificando l'interazione e riducendo l'ambiguità, e conviene usarlo quando serve chiarezza immediata ed efficacia operativa, in comunicazioni funzionali, informative o procedurali, e per richieste ripetitive, operative, sintetiche; un esempio nella comunicazione interpersonale può essere: "Come responsabile tecnico (*Role*), ti chiedo di individuare le priorità per il prossimo sprint (*Task*), riportandole in ordine decrescente su una lista a tre voci (*Format*).” Nel semplice **framework TAG (Task – Audience – Goal)**, l’obiettivo è orientare la comunicazione rispetto all'intento finale e al destinatario, ottimizzando la pertinenza del messaggio, e conviene usarlo quando è importante tarare il messaggio sull’interlocutore, per comunicazioni persuasive, di supporto, regolative o informative, e per definire obiettivi chiari in messaggi complessi; un esempio nella comunicazione interpersonale può essere: “Vorrei che tu preparassi un riepilogo delle criticità emerse (*Task*), da condividere con il team di sviluppo (*Audience*), così da impostare un piano di miglioramento condiviso (*Goal*). Nel ben più complesso **framework CREATE (Context – Role - Explicit Task – Audience – Tone – Example)** l’obiettivo è guidare una comunicazione complessa, contestualizzata e controllata, integrando obiettivi, destinatari e forma espressiva, e conviene usarlo in comunicazioni multi-livello o delicate, dove il contesto e il tono risultano determinanti, in ambienti multistakeholder, per attività di negoziazione, supporto, riflessione, creatività, e nelle interazioni dove è importante coerenza di tono e contenuto; un esempio nella comunicazione interpersonale può essere: “Nel contesto del prossimo audit interno (*Context*), come team leader (*Role*), ti chiedo di redigere una nota di allineamento (*Task*), destinata al board esecutivo (*Audience*), con tono neutro e assertivo (*Tone*), indicando i tre principali scostamenti rilevati (*Example*).” Nel **framework CO-STAR (Context – Objective – Style – Tone – Audience - Result)**, l’obiettivo è fornire una cornice per progettare comunicazioni strategiche, con attenzione allo stile, all’effetto e all’impatto desiderato, e conviene usarlo in comunicazioni strategiche, persuasive o narrative, quando serve coerenza tra obiettivo, stile e impatto emotivo, per messaggi destinati a stakeholder esterni o di alto livello, e per pitch, briefing, storytelling direzionale; un esempio nella comunicazione interpersonale può essere: “Nel contesto della roadmap 2025 (*Context*), l’obiettivo è mostrare i risultati ottenuti (*Objective*), in modo sintetico e visionario (*Style*), con tono ispirazionale (*Tone*), rivolgendoci al top management globale (*Audience*), affinché si ottenga l’approvazione del piano (*Result*).”

E gli esempi a supporto potrebbero essere ulteriormente estesi: sostanzialmente, i prompt costituiscono delle modalità di interazione con l’IA volte a ottenere le migliori risposte e/o i migliori risultati, così come, con modalità assolutamente analoghe, nelle interazioni fra esseri umani ci aspettiamo di ottenere le migliori risposte e/o i migliori risultati da una comunicazione interpersonale efficace.

Nel Prompt Engineering, in ogni caso, questa rinnovata attenzione alla forma e al processo comunicativo non è certamente un dettaglio, ma, al contrario, diventa la chiave per comprendere **cosa rende una risposta “buona” in un’interazione con l’AI**. Ed è qui che emerge un elemento ancora poco discusso nella letteratura specifica, ma che può fungere da ponte concettuale decisivo tra comunicazione uomo-macchina e comunicazione interumana: **il valore percepito della risposta**.

Tradizionalmente, infatti, si valuta la performance di un sistema AI in base a indicatori di accuratezza, pertinenza, completezza o efficienza. Ma l’utente non si comporta affatto come un valutatore oggettivo: al contrario, **la qualità della risposta è giudicata secondo criteri soggettivi, situazionali, relazionali**. Ad esempio, una risposta formalmente corretta ma fredda, impersonale o decontestualizzata può risultare insoddisfacente, mentre, viceversa, una risposta non perfetta ma empatica, utile o stimolante può essere percepita come “buona”.

Il **valore percepito della risposta**, allora, può essere definito come il grado in cui il contenuto restituito dall’interlocutore – umano o artificiale – viene valutato come utile, comprensibile, rilevante e generativo

da parte di chi l'ha richiesto. In questo senso, il valore non è contenuto nella risposta, ma emerge dall'interazione **tra chi risponde e chi riceve**. È una costruzione relazionale, non un dato. Questo concetto, già noto in ambiti come il project management (Pirozzi, 2020), il marketing relazionale, il design dell'esperienza o la *customer satisfaction*, si rivela particolarmente utile se traslato nel campo della comunicazione AI-human, non solo come aiuto a spiegare perché utenti diversi valutino in modo molto diverso la stessa risposta dell'AI, ma anche in quanto offre una **metrica qualitativa per comprendere l'efficacia profonda del prompting**. A ben vedere, dunque, il prompt non è tanto un input tecnico, quanto **una proposta relazionale**. E la risposta che ne segue non è un output deterministico, ma **una manifestazione contestuale di senso condiviso**. Più il prompt è centrato, consapevole e relazionale, più è probabile che la risposta venga percepita come significativa, anche se non perfetta.

In questa luce, il dialogo con l'AI smette di essere uno scambio puramente funzionale e diventa **una palestra linguistica e cognitiva**, in cui il soggetto umano affina le proprie capacità di espressione, chiarezza, coerenza e ascolto riflessivo. È un'interazione che può educare, e che – se osservata con attenzione – **può restituirci strumenti preziosi per riformare la nostra comunicazione efficace con gli altri esseri umani**.

### La crisi della comunicazione interpersonale: sintomi, cause e nuove esigenze

Se la comunicazione con l'Intelligenza Artificiale Generativa ci sta forzando, per ragioni funzionali, a recuperare un linguaggio più intenzionale, contestuale e strutturato, è inevitabile chiedersi quale sia lo stato attuale della comunicazione interpersonale. E la risposta, almeno nei contesti organizzativi e professionali – ma non solo – non sembra per niente incoraggiante.

Negli ultimi anni, e in particolare **nel periodo post-pandemico**, è evidente come la qualità percepita della comunicazione tra persone abbia subito un declino rilevante. La pandemia globale non ha soltanto trasformato i canali della comunicazione, spingendo verso una **virtualizzazione massiccia dei rapporti**; ha anche inciso profondamente sulle modalità cognitive, emotive e relazionali che sostengono l'interazione umana (Turkle, 2015). L'abitudine forzata a modalità asincrone, la riduzione dei momenti di conversazione autentica, e l'emergere di nuovi equilibri lavorativi ibridi hanno infatti ulteriormente accelerato trend che erano già in atto, portando la comunicazione interpersonale a livelli di efficacia e soddisfazione **mai così bassi dagli anni del boom digitale** (Carr, 2010).

I segnali di questa crisi – forse ampiamente sottovalutata – sono ormai osservabili quotidianamente nei contesti aziendali, istituzionali e persino familiari:

- conversazioni dominate da reazioni rapide e superficiali, prive di ascolto autentico;
- crescente ambiguità nelle richieste e nelle risposte;
- aumento dei fraintendimenti dovuti all'assenza di contesto esplicitato;
- impoverimento lessicale e stilistico, con conseguente perdita di sfumature comunicative;
- aumento della “rudezza” in dialoghi e comportamenti;
- saturazione comunicativa, con overload di input informativi e scarsa capacità di elaborazione e restituzione.

Questi fenomeni, acuitisi proprio nel periodo post-pandemico, **non si sono risolti con il parziale ritorno alla presenza**: molte organizzazioni hanno consolidato modelli di lavoro ibridi in cui le conversazioni virtuali restano preponderanti, senza tuttavia che siano stati sviluppati strumenti adeguati a governarle, o piani formativi che mettessero le persone in grado di gestirle.

Quali sono le cause profonde alla base di questo deterioramento? Si possono individuare almeno quattro ordini di fattori principali.

- Effetto di sostituzione tecnologica.** L'adozione massiccia di strumenti digitali ha progressivamente sostituito spazi e tempi della comunicazione umana autentica (Turkle, 2015). Le conversazioni asincrone, mediate da email, chat, piattaforme collaborative, hanno ridotto il feedback immediato e la componente prosodica (tono, ritmo, gestualità) che contribuisce in modo determinante al senso condiviso (Watzlawick et al., 1967). Inoltre, la velocità dei canali digitali spinge verso **una comunicazione ridotta e contratta**, che tende a semplificare eccessivamente concetti complessi, a discapito di una reale comprensione condivisa (Carr, 2010).
- Asimmetria di attenzione.** Nel contesto digitale, l'attenzione dei partecipanti è costantemente dispersa tra molteplici flussi informativi. Questo genera una **asimmetria crescente tra chi invia un messaggio (centrato sul proprio obiettivo comunicativo)** e chi lo riceve, che lo interpreta in condizioni di attenzione parziale, in un contesto che spesso non è quello originariamente previsto (Grice, 1975). Quando vengono violate le massime conversazionali – chiarezza, pertinenza, quantità adeguata di informazione – il rischio di fraintendimento cresce esponenzialmente.
- Carenze di consapevolezza comunicativa.** Nel tempo, l'abitudine a forme di comunicazione rapide e minimali ha eroso competenze comunicative che un tempo venivano sviluppate in modo più strutturato (Clark, 1996). La capacità di formulare richieste chiare, di costruire una narrazione coerente, di adattare il tono e lo stile all'interlocutore, non è più data per scontata. Ne consegue che **molte interazioni risultano impoverite** nella loro dimensione relazionale: non si tratta solo di cosa si dice, ma di come lo si dice e di come viene percepito.
- Sovraccarico emotivo post-pandemico.** A questi elementi si aggiunge un fattore spesso trascurato: l'impatto psicologico e relazionale della pandemia. Molti individui, anche nei contesti professionali, manifestano oggi una **ridotta tolleranza allo sforzo comunicativo**, una minore pazienza nell'ascolto, e una propensione crescente all'evitamento dei confronti complessi (Turkle, 2015).

In questo quadro, il concetto di **valore percepito della risposta** diventa particolarmente utile per comprendere il disagio comunicativo diffuso. Infatti, **il significato linguistico non è trasmesso, ma co-costruito** (Clark, 1996). Ogni messaggio si completa nella ricezione, attraverso un processo di negoziazione interpretativa che oggi risulta spesso compromesso. La percezione di valore dipende dunque non solo dalla correttezza o dalla completezza della risposta, ma anche, in maniera determinante:

- dalla sua **pertinenza rispetto al contesto**;
- dal **tono e dalla forma**;
- dalla **capacità di generare senso condiviso** (Watzlawick et al., 1967).

Quando questi elementi mancano, anche risposte formalmente “corrette” risultano percepite come insoddisfacenti o addirittura irritanti e, nei contesti organizzativi e professionali, tutte queste problematiche si traducono in criticità operative molto concrete:

- **difficoltà a costruire vision e obiettivi condivisi**;
- crescente **fatica** nei processi di allineamento tra team e stakeholder;
- **moltiplicazione dei conflitti latenti**, legati a incomprendimenti comunicativi non risolti;
- aumento della “fatica relazionale” nelle interazioni sia in presenza che digitali, che porta a un calo di engagement e di senso di appartenenza;
- perdita progressiva della “autenticità” delle relazioni, che mina la capacità stessa delle organizzazioni di generare fiducia, condivisione e cooperazione.

In sintesi, la comunicazione interpersonale nei contesti professionali contemporanei si trova oggi di fronte a una sfida cruciale: recuperare, con urgenza sempre più crescente, **qualità relazionale, chiarezza e intenzionalità** in un ecosistema che tende, per sue caratteristiche strutturali, a favorire la semplificazione, la frammentazione e l'accelerazione. Come si è peraltro già da tempo osservato (Carr, 2010), l'iper-accelerazione digitale spinge infatti verso un'elaborazione cognitiva superficiale, riducendo il tempo e l'attenzione dedicati alla costruzione di messaggi di qualità.

È per questo che la proposta del paradigma **Prompting Humans** può inserirsi in modo così pertinente nel contesto attuale, in quanto offre un metodo e una lente per affrontare questa crisi: non si tratta di "tecnicizzare" la comunicazione umana, ma al contrario di riportarla a una **dimensione più consapevole**, ispirandosi a pratiche che, sebbene nate appositamente per dialogare con l'AI, recuperano principi fondamentali della relazione umana.

### L'addestramento dei LLM e la sua relazione con la comunicazione interpersonale efficace

La comprensione delle modalità con cui vengono addestrati i modelli di linguaggio di grandi dimensioni (LLM, Large Language Models) è essenziale per valutare in che misura il loro comportamento emuli – e a volte possa addirittura migliorare – le dinamiche tipiche della comunicazione interpersonale efficace. Sebbene infatti i LLM non siano agenti senzienti né dotati di intenzionalità, la loro architettura e i metodi di addestramento li spingono a riprodurre con sorprendente accuratezza molte delle pratiche linguistiche e pragmatiche che caratterizzano il dialogo umano di qualità, tanto che, in effetti, queste stesse modalità di addestramento degli LLM li hanno portati a diventare strumenti che emulano (e a volte ispirano) le migliori pratiche della comunicazione tra persone.

I LLM più avanzati – tra cui GPT-4o (OpenAI), Gemini (Google DeepMind), Claude (Anthropic) – si basano su architetture di tipo Transformer (Vaswani et al., 2017): questi modelli vengono inizialmente addestrati attraverso una fase detta **pre-training** su enormi quantità di dati testuali provenienti da fonti molto eterogenee: libri, articoli scientifici, pagine web, dialoghi, codice, documentazione tecnica e così via. Durante questa fase, il modello apprende a **predire la parola successiva** (*next token prediction*), ossia a calcolare la probabilità che una determinata sequenza di parole venga completata in un certo modo. Questo compito apparentemente semplice in realtà induce il modello a interiorizzare regole grammaticali, strutture sintattiche, relazioni semantiche e pattern pragmatici. Il risultato è la formazione di una **competenza linguistica generale** che non si limita a ripetere frasi, ma che consente di generare testo nuovo e coerente in risposta a input diversificati.

Dalla prospettiva della comunicazione interpersonale, questa fase porta il modello a sviluppare una **sensibilità ai contesti linguistici**, in cui apprende a riconoscere registri linguistici, stili, toni e convenzioni conversazionali. In sostanza, il pre-training costruisce una base che già riflette – statisticamente – le **pratiche linguistiche più diffuse e “socialmente approvate”** all'interno della cultura di riferimento dei dati di addestramento.

Dopo il pre-training, i LLM vengono sottoposti a una fase detta **fine-tuning supervisionato**. In questa fase, il modello viene ulteriormente addestrato su dataset più specifici, curati e annotati, per ottimizzare la sua capacità di **seguire istruzioni** e generare risposte più **utili, pertinenti e sicure**. Tipicamente, team di esperti preparano **prompt-response pairs** (coppie di richieste e risposte), correggendo gli output e fornendo esempi di "buone risposte". Ciò guida il modello a imparare:

- come adattare il tono e il registro alla situazione comunicativa;
- come essere pertinente e non ridondante;
- come rispondere in modo chiaro ed esaustivo;
- come mantenere la coerenza pragmatica nel dialogo.

È in questa fase che i LLM apprendono **comportamenti conversazionali che corrispondono alle buone pratiche della comunicazione interpersonale efficace**: ascolto attivo (attraverso l'analisi del prompt), coerenza di registro, rispetto per il contesto, chiarezza e completezza della risposta.

Un'ulteriore fase di raffinamento è poi quella del **Reinforcement Learning from Human Feedback (RLHF)**, introdotta in modo sistematico da OpenAI (Christian et al., 2017; Ouyang et al., 2022). In questa fase, esseri umani valutano molteplici risposte del modello a uno stesso prompt, indicando quali sembrino essere le più appropriate, utili, chiare e anche socialmente accettabili. Il modello viene poi aggiornato per aumentare la probabilità di produrre risposte preferite dagli umani. Il RLHF contribuisce in modo decisivo a sviluppare nei LLM una “sensibilità” non solo linguistica, ma anche **relazionale**. In altre parole, il modello apprende che il valore di una risposta non risiede solo nella correttezza formale o informativa, ma anche nella **percezione che essa genera nell'interlocutore umano** – concetto molto vicino a quello di **valore percepito della risposta** già discusso nella sezione precedente (Pirozzi, 2024).

In definitiva, le tre fasi principali di addestramento (pre-training, fine-tuning supervisionato, RLHF) portano i LLM a sviluppare una competenza che, pur non cosciente né intenzionale, risulta **molto vicina alle caratteristiche della comunicazione interpersonale efficace**.

Le principali dimensioni in cui i LLM emulano tale comunicazione sono:

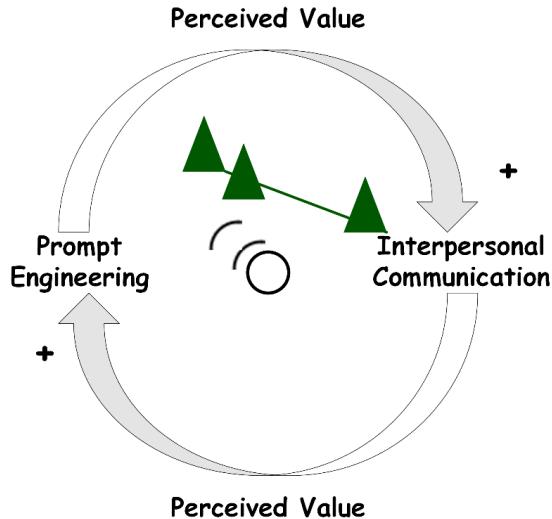
- la chiarezza, attraverso la predizione sequenziale e il feedback umano;
- la pertinenza contestuale, attraverso il fine-tuning e il RLHF;
- la coerenza pragmatica, attraverso dei pattern nei dati e la valutazione umana;
- l'adattamento del registro e del tono, attraverso l'esposizione a stili diversi nei dati;
- l'ascolto attivo (ricettività al prompt), attraverso l'architettura Transformer (grazie al meccanismo di *self-attention*);
- la sintesi e la strutturazione dei contenuti, attraverso il training su degli esempi di buona scrittura;
- un'empatia simulata e un'attenzione relazionale, che viene “rinforzata” con RLHF e preferenze umane.

Il modo in cui gli LLM vengono addestrati spiega anche perché i pattern e i framework di prompt engineering che funzionano meglio nell'interazione con l'IA (es.: **Chain of Thought, Persona, Template, CREATE, CO-STAR, RTF**) si basano proprio su **pratiche consolidate della comunicazione interpersonale efficace**: il prompting, infatti, funziona bene quando riesce a “parlare il linguaggio” che il modello ha appreso a riconoscere come efficace e preferibile, e questo è lo stesso linguaggio che, come abbiamo visto, riflette le buone pratiche della comunicazione umana di qualità.

Questo crea un **circolo virtuoso**: per ottenere buoni risultati con i LLM, le persone devono riscoprire e praticare schemi comunicativi chiari, contestuali, rispettosi e ben strutturati. A loro volta, i modelli restituiscono risposte che rafforzano tali pratiche, suggerendo nuovi standard di comunicazione efficace. Nel linguaggio del *system thinking* (Senge, 2006), prompting e comunicazione interpersonale costituiscono un *reinforcing loop* (Figura 1), in cui il valore percepito condiziona l'efficacia, ed in cui i limiti alla crescita continua (*limits to growth*) sono rappresentati proprio dal livello di competenze che si hanno a disposizione.

In conclusione, il modo in cui i LLM sono addestrati porta a un esito tanto inatteso quanto interessante: questi modelli non sono solo generatori di linguaggio, ma **potenziali catalizzatori di una nuova grammatica condivisa del dialogo**, in cui elementi di comunicazione umana ed elementi di prompting convergono, e i cui si aprono prospettive molto rilevanti sul piano didattico - con l'alfabetizzazione alla comunicazione efficace nell'era dell'AI-, sul piano relazionale -con la progettazione di interazioni AI-human sempre più fluide e “umane” – e sul piano culturale – con la riscoperta di pratiche comunicative

che valorizzano chiarezza, rispetto, coerenza e valore percepito. Non a caso, oggi i LLM “migliori” ottengono valutazioni molto elevate in benchmark che misurano proprio la qualità percepita della comunicazione (es.: MT-Bench, Chatbot Arena, Stanford HELM).



*Figura 1: il “Circolo Virtuoso” fra Prompt Engineering e Comunicazione Interpersonale*

### Un framework innovativo di categorizzazione della comunicazione, basato sul suo scopo

In un’ottica pragmatica, per trasferire con successo pattern e framework nati per ottimizzare il dialogo con l’IA (come il Prompt Engineering) nella comunicazione tra esseri umani, occorre prima disporre di un modello solido e operativamente utilizzabile della comunicazione interpersonale stessa. Le distinzioni tradizionali – ad esempio, comunicazione formale/informale, verbale/non verbale, verticale/orizzontale – risultano infatti troppo generiche o strutturali per orientare scelte mirate di pattern comunicativi che siano efficaci.

Serve dunque una **categorizzazione funzionale** della comunicazione interpersonale, capace di riflettere il “perché” e il “come” delle interazioni umane, e, pertanto, proponiamo qui un **framework innovativo di categorizzazione** che integra e sintetizza contributi assolutamente “classici” di diversi ambiti disciplinari – dalla pragmatica della comunicazione (Watzlawick et al., 1967), alla psicologia sociale (Clark, 1996), alla teoria dei codici (Bernstein), alla sociolinguistica, fino a recenti approcci del dialogo uomo-macchina (Mollick, 2024; White et al., 2024). Il modello è volutamente **operativo**, in quanto ha l’obiettivo principale di supportare la progettazione di interazioni efficaci, e non solo quello di descrivere le interazioni stesse, è basato sull’osservazione, ed è naturalmente aperto alla possibilità di aggiungere altre categorie.

L’attributo principale che caratterizza in questo modello le varie tipologie di comunicazione è **lo scopo principale** della comunicazione stessa: ogni comunicazione è infatti evidentemente *purposeful*, ovvero ha (almeno) uno scopo da raggiungere. Possiamo distinguere 10 caratterizzazioni principali.

1. **Comunicazione informativa.** Il suo scopo primario è quello di **trasmettere informazioni chiare e accurate**. Comprende comunicazione unidirezionale, condivisione di dati, istruzioni operative. È tipica di contesti organizzativi formali (briefing, procedure, comunicati) ma anche di situazioni quotidiane (segnalazioni, avvisi). Oltre alla trasmissione di dati e istruzioni, questa categoria include anche la capacità di adattare il linguaggio al destinatario per garantire effettiva comprensione. Una comunicazione informativa efficace non si limita alla correttezza dei

contenuti, ma cura anche la forma e la chiarezza, prevedendo e gestendo possibili barriere cognitive o linguistiche. Riferimenti: Shannon & Weaver (1949); Clampitt (2016).

2. **Comunicazione persuasiva.** Il suo scopo primario è quello di **modificare atteggiamenti o comportamenti**. Include la comunicazione di vendita, il public speaking, la leadership motivazionale, la negoziazione politica. Richiede una gestione fine del linguaggio emotivo e della narrazione. Si fonda su strategie retoriche, narrazione e leve psicologiche volte a orientare atteggiamenti e comportamenti. Una comunicazione persuasiva ben progettata rispetta l'etica della relazione, evitando manipolazioni, e mira a generare un consenso autentico e sostenibile. Riferimenti: Cialdini (2001); Petty & Cacioppo (1986).
3. **Comunicazione negoziale.** Il suo scopo primario è quello di **trovare un accordo reciprocamente accettabile**. Si sviluppa in interazioni tese a risolvere conflitti o a generare soluzioni condivise. È fortemente pragmatica e relazionale, basata su dinamiche di riconoscimento reciproco e gestione delle concessioni. Non riguarda solo il raggiungimento di un accordo, ma anche la qualità della relazione che ne scaturisce. Include competenze di ascolto attivo, gestione delle emozioni, riconoscimento reciproco degli interessi e costruzione di opzioni creative per il compromesso. Riferimenti: Fisher, Ury, Patton (2011); Grice (1975).
4. **Comunicazione collaborativa.** Il suo scopo primario è quello di **costruire valore condiviso** attraverso l'interazione. Tipica di contesti di co-creazione, brainstorming, progettazione partecipata, lavoro di squadra. Richiede capacità di ascolto attivo, gestione dei turni conversazionali, valorizzazione dei contributi altrui. Si basa sulla costruzione di significati condivisi e sull'intelligenza collettiva. Presuppone apertura, disponibilità ad apprendere dagli altri e capacità di integrare prospettive diverse, spesso emergendo come comunicazione "in divenire" più che come scambio definito a priori. Riferimenti: Surowiecki (2004).
5. **Comunicazione di relazione.** Il suo scopo primario è quello di **costruire e mantenere legami di fiducia e reciprocità**. Presente in tutte le interazioni umane a lungo termine: rapporti personali, leadership, customer relationship management. Il contenuto veicolato è spesso meno importante della **qualità del rapporto** che si costruisce. Agisce prevalentemente sul piano implicito e paraverbale, oltre che sul contenuto esplicito. Le componenti emotive, i segnali di attenzione e rispetto, la congruenza tra parole e comportamenti sono centrali per costruire e mantenere fiducia e reciprocità. Riferimenti: Goleman (1995); Rosenberg (2003).
6. **Comunicazione esplorativa.** Il suo scopo primario è quello di **costruire nuova conoscenza o comprensione condivisa**. Si realizza attraverso domande aperte, dialoghi socratici, discussioni scientifiche, esplorazione di scenari complessi. È comunicazione ad alto valore cognitivo, fondata sulla ricerca di senso. Richiede tolleranza per l'ambiguità e apertura alla scoperta. Le domande hanno spesso più valore delle risposte, e il dialogo è orientato non a chiudere il senso ma ad aprirlo, favorendo la riflessione e la co-costruzione di nuove conoscenze o interpretazioni. Riferimenti: Metodo Socratico; Schön (1983); Clark (1996).
7. **Comunicazione di supporto.** Il suo scopo primario è quello di **favorire la crescita, il benessere o la resilienza dell'interlocutore**. Comprende pratiche di coaching, mentoring, counseling, comunicazione educativa. Richiede empatia, capacità di feedback costruttivo, rispetto dei tempi dell'altro. Si distingue per la sua attenzione ai bisogni emotivi, motivazionali e di sviluppo dell'altro. Richiede empatia autentica, sospensione del giudizio e capacità di calibrare il proprio intervento in funzione del momento e della situazione dell'interlocutore. Riferimenti: Whithmore (1992); Meggison et al. (2005).
8. **Comunicazione creativa.** Il suo scopo primario è quello di **stimolare immaginazione, ispirazione e coinvolgimento**. Presente nel storytelling, nelle arti performative, nei processi di

design thinking. Fa leva su metafore, narrazioni, immagini, gioco linguistico, creando nuove cornici interpretative. Attiva processi di pensiero divergente, favorendo nuove connessioni tra idee e nuovi modi di vedere la realtà. È fortemente dipendente dal contesto culturale e dalla disponibilità emotiva dei partecipanti, e può fungere da potente leva per il cambiamento. Riferimenti: McKee (1997); Brown (2015).

9. **Comunicazione riflessiva.** Il suo scopo primario è quello di **stimolare consapevolezza, apprendimento e revisione critica**. Si manifesta nel feedback formativo, nelle pratiche di auto-riflessione guidata, nei processi di debriefing. Richiede un clima di fiducia e competenze metacomunicative. Stimola il metapensiero e la consapevolezza, sia nei singoli che nei gruppi. È particolarmente efficace nei contesti di apprendimento, di sviluppo della leadership e nei processi di miglioramento continuo, poiché porta a interiorizzare le esperienze e a trarne insegnamenti. Riferimenti: Argyris & Schön (1978); Kolb (2015).
10. **Comunicazione regolativa.** Il suo scopo primario è quello di **definire e regolare comportamenti, ruoli e processi**. Include la comunicazione normativa, la governance organizzativa, la definizione di ruoli e responsabilità. Spesso trascurata, è invece fondamentale per il funzionamento fluido dei sistemi complessi. Non si limita alla definizione di norme e procedure, ma ha una funzione fondamentale di costruzione e mantenimento di un ordine sociale condiviso. La sua efficacia dipende dalla trasparenza, dalla coerenza e dalla percezione di legittimità da parte dei destinatari. Riferimenti: Weick (1995); Watzlawick et al. (1967).

Il framework qui proposto offre quindi una mappa operativa della comunicazione interpersonale, utile non solo per l'analisi, ma soprattutto per la progettazione di interazioni efficaci. Non è ovviamente un modello "normativo" (le categorie possono sovrapporsi e combinarsi), ma uno strumento per:

- riconoscere il **tipo di interazione** prevalente in un contesto dato;
- selezionare i **pattern e framework** di comunicazione più adatti (tema che svilupperemo nella sezione successiva);
- **valutare la qualità** della comunicazione in relazione agli scopi perseguiti.

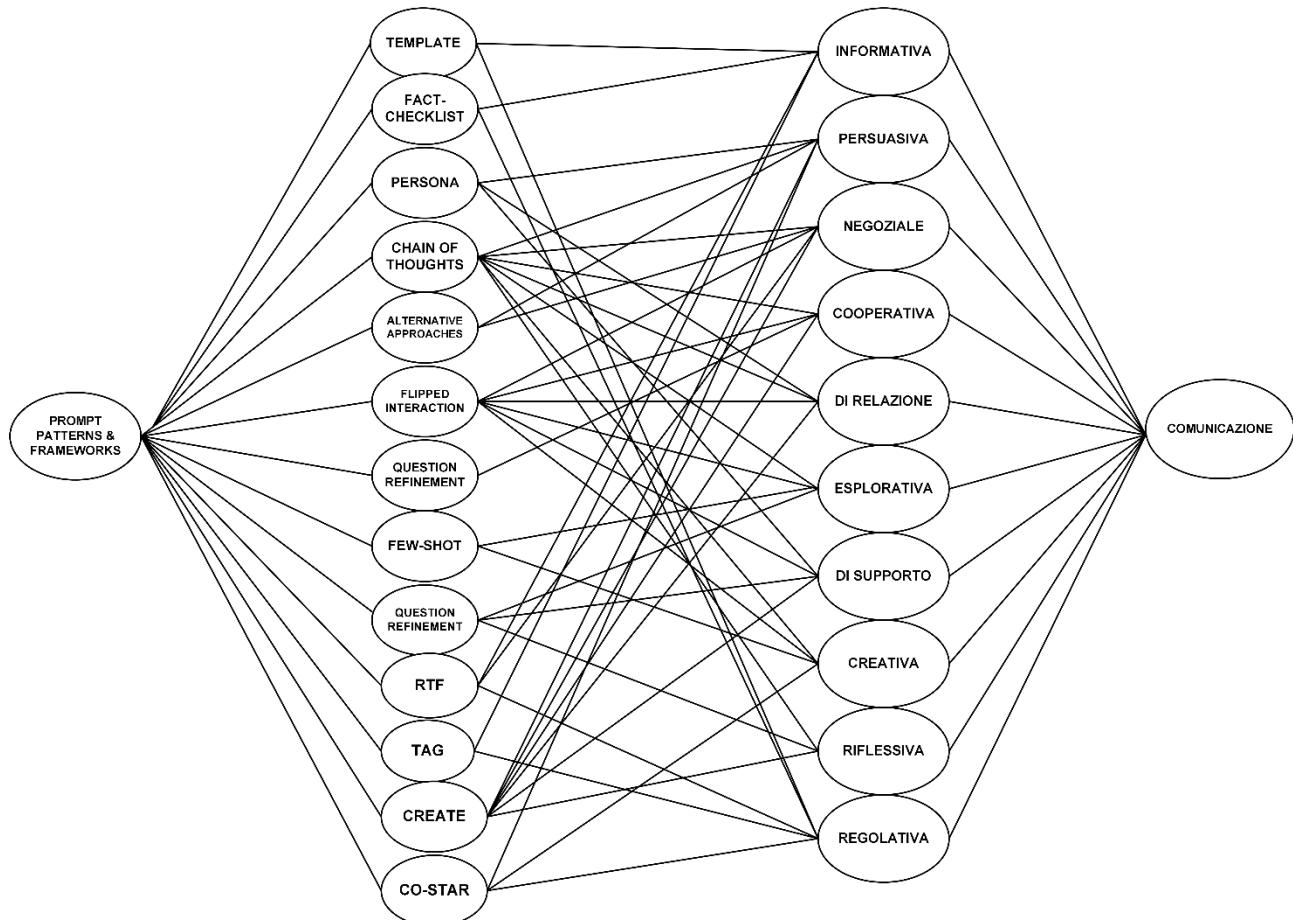
In prospettiva, l'applicazione di pattern e framework di Prompt Engineering a queste categorie potrebbe sia contribuire al miglioramento della comunicazione uomo-IA, che offrire nuove pratiche per riqualificare la comunicazione tra esseri umani, oggi, come abbiamo visto, spesso impoverita o disfunzionale nei contesti professionali (Carr, 2010; Turkle, 2015).

### Prompting Humans: un paradigma innovativo di comunicazione efficace

L'interazione con i LLM ci sta "educando" a una comunicazione più chiara, intenzionale e contestuale. Come abbiamo visto, ciò avviene attraverso l'uso di pattern e framework di prompt engineering, i quali rappresentano, di fatto, pratiche linguistiche e cognitive che valorizzano la qualità del dialogo. Ma se questi pattern sono così efficaci nell'interazione uomo-macchina, perché non considerarli anche come strumenti di miglioramento della comunicazione interpersonale?

Il paradigma che qui proponiamo, *Prompting Humans*, parte proprio da questa osservazione: molte delle tecniche di prompting che oggi usiamo con i LLM possono essere "riportate" nella comunicazione tra esseri umani, per renderla più efficace, più intenzionale e più centrata sul valore percepito della risposta. Per farlo in modo sistematico, abbiamo costruito una matrice che mette in relazione le categorie funzionali della comunicazione interpersonale (definite nella sezione precedente) con alcuni dei pattern e framework di prompting più consolidati e rilevanti. In particolare, per valorizzare l'applicazione dei prompt pattern e dei prompt framework alla comunicazione interpersonale, abbiamo esaminato le dieci tipologie funzionali di comunicazione precedentemente proposte, individuando —

per ciascuna — i pattern e/o framework consigliati, in ordine di rilevanza e di efficacia. Questa selezione si fonda su criteri funzionali, cognitivi e relazionali, coerenti con gli obiettivi della comunicazione stessa, e rappresenta un primo riferimento operativo per il paradigma *Prompting Humans* (Fig.1).



*Fig. 1 – Rappresentazione del Paradigma Prompting Humans*

Nella **comunicazione informativa**, il framework **RTF** è il più indicato per garantire chiarezza e struttura; segue **TAG**, che consente di adattare il contenuto al destinatario e agli obiettivi specifici. Il **Template Pattern** è utile quando la comunicazione è ricorrente, mentre il **Fact-Check List Pattern** aiuta a verificarne completezza e correttezza.

Nella **comunicazione persuasiva**, è particolarmente efficace il **Persona Pattern**, che consente di assumere un'identità credibile e coinvolgente. Il **Chain of Thought** aiuta a costruire un'argomentazione graduale, mentre il framework **CO-STAR** permette di calibrare stile, tono e impatto. Sono inoltre utili l'**Alternative Approaches Pattern**, per gestire obiezioni, e **CREATE**, per una piena coerenza tra contesto, ruolo e tono.

Nella **comunicazione negoziale**, il **Chain of Thought** si conferma centrale per strutturare razionalmente le argomentazioni. L'**Alternative Approaches Pattern** consente di esplorare più opzioni di compromesso, mentre il **Flipped Interaction Pattern** aiuta a comprendere prospettive diverse. Il framework **CREATE** supporta la complessità del contesto, e **RTF** chiarisce ruoli e compiti.

Nella **comunicazione collaborativa**, il framework **CREATE** è il più completo per sostenere una collaborazione contestualizzata e relazionale. Seguono il **Chain of Thought**, che facilita la co-

costruzione del significato, e il **Flipped Interaction Pattern**, che stimola reciprocità e parità di scambio. Il **Question Refinement Pattern** raffina l'allineamento reciproco, e **TAG** agevola la coordinazione.

Nella **comunicazione di relazione**, il **Persona Pattern** è la leva principale per creare sintonizzazione emotiva e identitaria. Il **Flipped Interaction Pattern** favorisce l'ascolto e la reciprocità, mentre **CREATE** consente di governare tono, ruolo e contesto. Il **Chain of Thought** può essere utile per modulare la progressività dell'apertura comunicativa.

Nella **comunicazione esplorativa**, il **Chain of Thought** consente di aprire il pensiero e articolare ipotesi. Il **Question Refinement Pattern** stimola riflessione e profondità. Il **Flipped Interaction Pattern** favorisce prospettive alternative, mentre il **Few-Shot Prompting** consente di esplorare varianti e possibilità. In contesti dialogici, può essere utile anche il pattern socratico, in forma derivata.

Nella **comunicazione di supporto**, il **Persona Pattern** è fondamentale per generare prossimità ed empatia. Il framework **CREATE** permette di calibrare con precisione il tono e l'intenzione. Il **Chain of Thought** aiuta a supportare l'elaborazione dell'interlocutore, mentre il **Flipped Interaction Pattern** promuove un ascolto attivo autentico. Il **Question Refinement Pattern** aiuta a far emergere bisogni impliciti.

Nella **comunicazione creativa**, il **pattern di generazione continua** (Infinite Generation) stimola la produzione divergente di idee. Il **Chain of Thought** incoraggia connessioni nuove, mentre il **Few-Shot Prompting** offre esempi variati per ispirare. Il **Flipped Interaction Pattern** rompe la linearità consueta, e il framework **CO-STAR** consente narrazioni creative orientate a obiettivi.

Nella **comunicazione riflessiva**, il **Reflection Pattern** è lo strumento elettivo per stimolare metacognizione e consapevolezza. Il **Chain of Thought** rende trasparente il percorso del pensiero, mentre il **Question Refinement Pattern** sostiene l'autoanalisi. Il framework **CREATE** contribuisce a integrare la riflessione in un contesto relazionale; in contesti educativi può essere utile anche il pattern socratico.

Nella **comunicazione regolativa**, il framework **RTF** garantisce la chiarezza esecutiva nei ruoli, nelle azioni e nei formati. Il **Template Pattern** standardizza la comunicazione ricorrente, mentre il **Fact-Check List Pattern** contribuisce a verificarne affidabilità e rigore. Il framework **TAG** consente di orientare i messaggi rispetto al pubblico, e **CO-STAR** può essere usato per comunicazioni regolative a forte impatto direzionale.

### Possibili futuri sviluppi e nuove sfide

Il paradigma del *Prompting Humans* introduce una visione sistematica della comunicazione interpersonale che ne valorizza la progettualità, la consapevolezza e la operatività. Tuttavia, proprio per la sua natura innovativa e trasversale, questo paradigma apre una serie di **linee di sviluppo potenzialmente molto promettenti**, ma anche **di sfide non trascurabili**, sia in termini epistemologici sia applicativi.

**Estensione e raffinamento dei framework operativi.** Un primo ambito di sviluppo riguarda il **raffinamento e la specializzazione dei framework esistenti**, ma anche l'eventuale **progettazione di nuovi framework** dedicati esclusivamente alla comunicazione interpersonale.

Pattern come *Chain of Thought*, *Persona*, *Template* o framework come RTF e CREATE si dimostrano già efficaci in ambito umano-umano, ma sono comunque nati per contesti di interazione con modelli LLM. I futuri sviluppi potranno orientarsi verso l'adattamento sistematico dei pattern esistenti con **integrazioni emotive, relazionali o meta-comunicative**, la **creazione di pattern originali** per ambienti cooperativi, conflittuali o ad alta asimmetria relazionale, l'elaborazione di **micro-framework contestuali**, specifici per ambienti come riunioni decisionali, colloqui valutativi, negoziazioni complesse o comunicazioni inter-culturali. Un obiettivo di lungo periodo potrebbe quindi essere

l'integrazione dei framework in **modelli conversazionali esplicativi**, che possano essere insegnati, appresi, simulati e valutati anche in ambito educativo e professionale.

**Nuovi metodi per il training umano alla comunicazione strutturata.** Un secondo sviluppo cruciale riguarda l'ambito **formativo e metodologico**. Se i LLM sono addestrati tramite strategie basate su corpus, supervisione umana, *reinforcement learning* e *self-reflection*, emerge la questione delle strategie più efficaci per sviluppare delle competenze comunicative che siano rivolte a **comunicare meglio con altri esseri umani**, secondo principi comparabili di ottimizzazione. In questa prospettiva, possibili direzioni possono includere l'utilizzo di prompt pattern nella **formazione soft skills** (es. leadership, negoziazione, teamwork), lo sviluppo di **simulatori conversazionali umani-umani**, analoghi a quelli IA, ma orientati al miglioramento comunicativo, la definizione di **metriche di qualità conversazionale** basate non solo su contenuto e forma, ma anche su allineamento di intenzioni, chiarezza degli obiettivi e reciprocità relazionale. Queste metodologie potrebbero rappresentare una significativa evoluzione della formazione comunicativa, attualmente ancora troppo spesso ancorata a modelli lineari e scarsamente misurabili.

**Interazione ibrida: comunicazione interpersonale mediata da IA.** Un ulteriore sviluppo riguarda il **ruolo delle intelligenze artificiali nella facilitazione della comunicazione interpersonale**. Già oggi, assistenti virtuali, strumenti di sintesi e analisi del linguaggio, piattaforme di collaborazione intelligente stanno trasformando il modo in cui le persone comunicano. Tuttavia, il paradigma del *Prompting Humans* apre a possibilità più profonde e a possibili scenari emergenti, quali strumenti che suggeriscono in tempo reale pattern di comunicazione durante un dialogo (es. "usa un approccio Chain of Thought"), sistemi di **coaching conversazionale assistito**, che aiutano i professionisti a migliorare la qualità delle loro interazioni critiche, e ambienti collaborativi dotati di "**IA facilitatori**", che supportano team nel negoziare, decidere, convergere. Questi scenari pongono però la necessità di **definire ruoli, limiti, etica e trasparenza** della mediazione IA, evitando che diventi surrogato o manipolazione della relazione umana.

**Misurabilità e valutazione della qualità comunicativa.** Uno dei temi più promettenti ma anche più sfidanti è la **valutazione oggettiva della qualità della comunicazione interpersonale**. L'utilizzo di pattern e framework strutturati potrebbe fornire, per la prima volta, una base operativa per misurare la comunicazione non in base a parametri puramente psicologici o soggettivi, ma secondo, ad esempio, la **coerenza tra intento e struttura del messaggio, l'adeguatezza tra contenuto, audience e obiettivo**, e/o **l'aderenza al pattern adottato** e rispetto della sequenzialità logica o emotiva. Queste metriche potrebbero configurarsi come strumenti strutturati e utili per valutare competenze comunicative in contesti HR, formazione, consulenza, project management, negoziazione e sanità, dove i contenuti in senso stretto da soli non bastano e la forma risulta comunque determinante ai fini dell'efficacia.

**Evoluzione del prompting verso interazioni metacognitive.** Una delle direzioni più affascinanti consiste nell'evoluzione del prompting verso forme di **meta-comunicazione consapevole**, in cui gli interlocutori non solo strutturano le loro interazioni, ma ne **parlano, le valutano, le correggono**. L'introduzione di *metaprompt* (prompt per valutare, riflettere, riformulare altri prompt) nei LLM suggerisce come anche la comunicazione interpersonale possa evolvere verso un approccio **meta-riflessivo** (es. "abbiamo davvero chiarito il nostro obiettivo?"), **auto-correttivo** (es. "questa formulazione è ambigua, riformuliamo in modo RTF"), e/o **apprendente** (es. "quale pattern ha funzionato meglio nel nostro dialogo?"). L'integrazione esplicita di questi livelli metacognitivi potrebbe innalzare significativamente la qualità dei processi comunicativi e decisionali nei contesti complessi.

**Prompting Humans e intelligenza collettiva.** Un'altra prospettiva di sviluppo riguarda la **gestione della comunicazione nei gruppi**, nei team, nelle reti collaborative. Il prompting potrebbe costituire una

**grammatica condivisa di interazione** in ambienti dove la qualità delle relazioni è decisiva per il successo. Si apre quindi il campo a **framework conversazionali per team**, con ruoli e turni strutturati secondo pattern condivisi, **protocolli di dialogo per la co-creazione** (es. design thinking, deliberative democracy, agile retrospectives), e/o strumenti di facilitazione che monitorano l'aderenza al framework comunicativo prescelto (es. CO-STAR per presentazioni strategiche, TAG per briefing operativi). In questo senso, il *Prompting Humans* può diventare un **abilitatore di intelligenza collettiva**, trasformando la conversazione in un artefatto progettabile e replicabile.

**Nuove sfide: ambiguità, resistenza, eccessiva strutturazione.** Tutti questi sviluppi si accompagnano, inevitabilmente, a **nuove criticità e interrogativi**. Il rischio di un'eccessiva strutturazione delle conversazioni potrebbe minare spontaneità, empatia e creatività. Inoltre, pattern e framework, se usati meccanicamente o senza consapevolezza, possono diventare **gabbie espressive**. Tra le principali sfide aperte, la necessità di **bilanciare struttura e autenticità, di gestire la resistenza culturale a strumenti percepiti come artificiali o formalizzanti, di formare al prompting persone con stili comunicativi divergenti o non lineari, di evitare che il prompting umano degeneri in manipolazione strategica...** Affrontare queste domande richiederà, oltre a ricerca applicata, anche un **approccio etico e umanistico**, che riconosca comunque la dignità dell'interazione umana come scambio dialogico e non come semplice sequenza di comandi.

In conclusione, il **paradigma del Prompting Humans si presenta come una proposta innovativa che introduce una nuova dimensione nella comunicazione**, in quanto prevede di **integrare armonicamente nella comunicazione interpersonale le migliori pratiche nate dall'interazione uomo-IA**, senza per questo ridurre la persona all'automa, ma al contrario riappropriandosi del linguaggio come strumento di progettazione relazionale. I futuri sviluppi indicano una traiettoria verso una comunicazione **più consapevole, più strutturata, ma anche più libera e riflessiva**, mentre le nuove sfide, se affrontate con rigore e responsabilità, potranno trasformarsi in opportunità per ripensare il modo in cui parliamo, ascoltiamo e costruiamo senso insieme.

## Bibliografia

- Argyris, C. e Schön, D. E., (1978). *Organizational Learning: A Theory of Action Perspective*. Addison-Wesley.
- Boonstra, L. (2025). [Prompt Engineering](#). Google.
- Brown, T. (2015). *Change by Design: How Design Thinking Can Transform Organizations and Inspire Innovation*. Harper USA.
- Carr, N. (2010). *The Shallows: What the Internet is Doing to Our Brains*. W. W. Norton & Company.
- Cialdini, R. B. (2001). The Science of Persuasion. *Scientific American*, Vol. 284, No. 2 (February 2001), pp. 76-81 (6 pages)
- Clampitt, P. G. (2016), Communicating for Managerial Effectiveness: Challenges | Strategies | Solutions, 6<sup>th</sup> Edition. SAGE Publications, Inc.
- Clark, H. H. (1996). *Using Language*. Cambridge University Press.
- Christiano, P. et al. (2017). *Deep reinforcement learning from human preferences*. arXiv preprint. Ft Pr.
- Kolb, D.A., (2015). *Experiential Learning: Experience As the Source of Learning and Development*.
- Fisher, R., Ury, W. L. e Patton, B. (2011). *Getting to Yes: Negotiating Agreement Without Giving In*. Penguin Publishing Group.
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence*. Bantam Dell Pub Group.
- Grice, P. (1975). *Logic and Conversation*. Harvard University Press.

- McKee, R. (1997). *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. It Books.
- Meggison, D., Clutterbuck, D., e Garvey, B. (2025). *Mentoring In Action: A Practical Guide for Managers*. Kogan Page.
- Mollick, E. (2024). *Co-Intelligence: Living and Working with AI*. WH Allen.
- OpenAI. (2023-2024). *Technical reports GPT-4 and GPT-4o*.
- Ouyang, L. et al. (2022). Training language models to follow instructions with human feedback. arXiv preprint.
- Petty, R. E. e Cacioppo, J. T. (1986). The Elaboration Likelihood Model of Persuasion. *Advances in Experimental Social Psychology*, Volume 19, 1986, Pages 123-205.
- Pirozzi, M. (2020). *La prospettiva degli Stakeholder: La gestione delle relazioni per aumentare il valore ed il tasso di successo dei progetti*. Edizioni FrancoAngeli.
- Pirozzi, M. (2024). [\*The Stakeholder Perspective in the Generative Artificial Intelligence Scenario and the AI-Stakeholders\*](#). *PM World Journal*, Vol. XIII, Issue VIII – August 2024.
- Rosenberg, M. B., (2003). *Nonviolent Communication: A Language of Compassion*. ebrandedbooks.com.
- Senge, P. M. (2006). *The Fifth Discipline: The art and practice of the learning organization*, Second edition. Cornerstone.
- Schön, D. E., (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. Basic Books.
- Scullard, M., e Baum, D. (2015). *Everything DISC Manual*. Wiley.
- Shannon, C. E., e Weaver, W. (1949). *The mathematical theory of communication*. University of Illinois Press.
- Surowiecki J., (2004). *The Wisdom of Crowds: Why the Many Are Smarter Than the Few and How Collective Wisdom Shapes Business, Economies, Societies and Nations*. Doubleday.
- Turkle, S. (2015). *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age*. Penguin Press.
- Watzlawick, P., Beavin, J. H., & Jackson, D. D. (1967). *Pragmatics of Human Communication: A Study of Interactional Patterns, Pathologies, and Paradoxes*. W. W. Norton & Company.
- Weick, K. E., (1995). *Sensemaking in Organizations*. Sage Publications, Inc.
- White, J., et al (2024). [\*A Prompt Pattern Catalog to Enhance Prompt Engineering with ChatGPT\*](#). Vanderbilt University, Nashville (TS), USA.
- Whithmore, J., (1992). *Coaching for Performance: The Principles and Practices of Coaching and Leadership*. Nicholas Brealey Publishing.
- Zao-Sanders, M. (2025). [\*How People Are Really Using Gen AI in 2025\*](#). Harvard Business Review.

## L'IA potenzia la creatività, ma chi è il vero autore? I nodi etici e legali - di Sena Santini, Dottoranda in Scienze giuridiche

*La relazione tra creatività e intelligenza artificiale apre scenari complessi sul piano artistico, giuridico e filosofico. La produzione di contenuti da parte dei sistemi generativi solleva interrogativi profondi sul valore dell'autorialità e sulla definizione stessa di opera creativa*

Siamo abituati a pensare alla creatività come a una facoltà tipicamente e intrinsecamente umana, soprattutto perché il pensiero creativo umano è spesso correlato all'atto di fare qualcosa per il semplice piacere di farlo. La creatività umana è, inoltre, fortemente influenzata dagli stati emotivi.<sup>1</sup> Il dato fattuale per cui i sistemi di IA generativa intersecano ormai quasi ogni campo dell'arte, generando contenuti originali seppur non umani, mette in crisi la tradizionale visione dicotomica che pensava alla creatività come prerogativa esclusiva dell'essere umano. Ciò apre la strada a nuove riflessioni sul ruolo dell'autore nell'epoca della creatività assistita da IA.

### IA generativa nell'arte e IA emozionale

Ai fini di una riflessione sull'attuale ruolo dei sistemi di IA generativa in alcuni settori artistici, è utile prendere le mosse dalla nozione di IA emozionale. Questa categoria si configura come una sorta di contenitore a cui è possibile dare due accezioni. Secondo una prima accezione *stricto sensu* ricomprende i sistemi anche detti di *affective computing*<sup>2</sup>, cioè *AI based systems* che captano le emozioni e talvolta le replicano. In un senso più ampio nella macrocategoria dell'IA emozionale possiamo, però, sussumere anche quei sistemi di IA generativa che, generando contenuti in ambito artistico, "restituiscono" o hanno l'obiettivo di restituire emozioni agli utenti. Faccio, pertanto, riferimento a quei sistemi di IA che, producendo *output* artistici, diventano in qualche modo deputati all'operazione "inversa" e forse più ardua rispetto ai sistemi di *affective computing*. In questo caso, l'IA, infatti, non si limita a captare e riconoscere le emozioni, ma può ingenerarle in chi si interfaccia con l'*output*. L'idea che un sistema di IA generativa applicata in un ambito artistico possa creare un'opera capace di suscitare emozioni sembra, forse, ancora discostarsi dalla realtà. Ma siamo davvero così lontani da questa possibilità? Pongo l'attenzione su un esempio pratico, una notizia che ha avuto grande diffusione all'inizio del 2025. Uno studio dell'Università di Pittsburgh, pubblicato su *Scientific Reports*<sup>3</sup>, ha coinvolto lettori non esperti a cui sono stati sottoposti versi di poesie classiche (composti da giganti della letteratura come Shakespeare, Eliot, Dickinson, Lord Byron...) e poesie create da GPT 3.5. Dai dati è emerso che i lettori tendevano a preferire la poesia generata dall'IA. Per quanto concerne questo primo punto, i ricercatori hanno ipotizzato che ciò si dovesse a una maggiore semplicità e accessibilità della stessa. È interessante notare, inoltre, che i lettori non riuscivano a distinguere da quale fonte derivassero le poesie che venivano loro sottoposte, se la loro paternità fosse ascrivibile all'IA o agli

---

<sup>1</sup> U. Catenazzi, G. Di Carlo, S. Della Morte, *Il rapporto tra Creatività ed Emozioni*, in *State of Mind*, 2012.

<sup>2</sup> S. Latif *et al.*, *AI-Based Emotion Recognition: Promise, Peril, and Prescriptions for Prosocial Path*, in *Human – Computer Interaction*, vol. 14, 2022.

<sup>3</sup> B. Porter, E. Machery, *AI-generated poetry is indistinguishable from human-written poetry and is rated more favorably*, in *Scientific Reports*, 2024, <https://www.nature.com/articles/s41598-024-76900-1>.

autori classici e anzi tendevano a ricollegare all'IA la poesia classica e viceversa. Già in questo senso si pone necessaria una prima riflessione circa la trasparenza, cioè la possibilità di riconoscere che un dato contenuto, anche "artistico" sia generato dall'IA. In questo senso, ad esempio l'art. 50 co. 2 dell'AI ACT<sup>4</sup> impone che i fornitori di sistemi di IA generativa, ivi compresi altri sistemi di *general purpose AI*, contrassegnino con un *watermark* digitale l'*output*. Si dubita, però sull'efficacia di questa misura in quanto non universalmente applicabile a tutti i tipi di contenuti generati dall'IA generativa. Se ciò risulta abbastanza agevole con le immagini, al momento si dubita addirittura della possibilità tecnica di applicare *watermarks* affidabili ed efficaci a testi generati dall'IA. Oltretutto, la mancanza di standardizzazione delle tecnologie di *watermarking* potrebbe far sì che un certo *watermark* sia leggibile da alcuni sistemi, ma non da altri.<sup>5</sup> Il secondo spunto che discende da un simile esperimento è forse ancor più interessante e si può riassumere nelle seguenti domande: quanto incide, nell'apprezzamento e nel successo di un'opera, la sua paternità? È rilevante sapere chi l'ha creata? Pur prendendo le mosse da una concezione inevitabilmente antropocentrica di intelligenza e dalla posizione della dottrina prevalente che tende a ritenere che l'intelligenza "umana" si distingua dall'intelligenza artificiale per la presenza di un *quid pluris* individuabile nella **coscienza** o nell'esperienza<sup>6</sup>, va premesso sicuramente che l'IA generativa in qualche modo "somiglia" alla creatività umana. Se la creatività umana si alimenta dal mondo circostante, anche l'IA generativa rielabora la quantità di grandi dati che ha a disposizione. Le sue reti neurali apprendono, come quelle di un bambino che si esercita a scrivere o a suonare, prendendo ispirazione dalle opere che ha a disposizione. I grandi modelli linguistici lo fanno, però, in maniera molto più "brillante" e veloce, immagazzinando molti più dati, tanto da riuscire a restituire previsioni in maniera velocissima.

### Creatività, diritto d'autore e concetto di personalità

Il nostro ordinamento e quello europeo non riconoscono ai modelli linguistici di grandi dimensioni la titolarità del diritto d'autore né una personalità creativa. Il diritto interno e il diritto europeo, infatti, richiedono che la creazione intellettuale debba contenere la personalità dell'autore. In base all'articolo 1 della legge italiana sul diritto d'autore (Legge n. 633 del 1941), la protezione dell'opera è riservata esclusivamente alle «opere dell'ingegno di carattere creativo [...] qualunque ne sia il modo o la forma di espressione». Si stabilisce, dunque, che l'elemento centrale risiede nella creatività dell'opera, che, secondo quanto affermato dalla giurisprudenza<sup>7</sup> italiana, "non coincide con originalità e novità assoluta, ma si riferisce per converso alla personale e individuale espressione di un'oggettività appartenente alle categorie elencate nell'articolo 1". Si richiede, infatti, che l'opera rifletta la personalità del suo autore, manifestando le sue scelte libere e creative. Questa interpretazione è coerente con il diritto dell'Unione Europea, che riconosce l'esistenza di un'opera originale quando essa "è il risultato di una creazione intellettuale dell'autore [che] rispecchia la [sua] personalità"<sup>8</sup>. Da ciò si deduce che il concetto di personalità appare limitato agli esseri umani. A ulteriore conferma si consideri che il Parlamento europeo, nella Risoluzione del 20 ottobre 2020 sui diritti di proprietà intellettuale in relazione allo sviluppo di tecnologie di IA, ha chiarito che il concetto di "creazione intellettuale" è

<sup>4</sup> Cfr. Art. 50 co. 2 Regolamento (UE) 2024/1689.

<sup>5</sup> J. Lisinska, D. Castro, *The AI Act's AI Watermarking Requirement Is a Misstep in the Quest for Transparency*, in *Data Innovation*, 2024.

<sup>6</sup> Sul tema *ex pluribus* L.B. Solum, *Legal Personhood for Artificial Intelligences*, in *North Carolina Law Review*, vol. 70, n. 4, 1992, pp. 1264-1266.

<sup>7</sup> In tal senso si rimanda a C. Cass., 16 gennaio 2023, n. 1107.

<sup>8</sup> Considerando n. 17 delle direttive 93/98 e 2006/115.

intrinsecamente legato alle persone fisiche, escludendo pertanto una possibile tutela per le opere interamente prodotte da *AI based technologies*.

Sulla scia di quanto finora detto, è utile chiedersi quanto conti nel valore di un'opera chi l'ha generata. La paternità è un dato rilevante o irrilevante ai fini dell'apprezzamento dell'opera da parte del pubblico? C'è un'oggettività nel contenuto dell'opera stessa? Ovviamente la risposta varia in base ai campi di riferimento. Si noti, infatti, che, per quanto concerne l'ambito scientifico, un teorema tende ad avere lo stesso valore sia che a dimostrarlo sia Euclide sia che sia un sistema di IA, i.e. più un'opera ha un valore intrinseco ed è oggettiva meno al pubblico interesserà chi l'ha creata. In campo artistico, però, molto speso il valore di un'opera è dato da un sistema duale: cioè sia da un'oggettività intrinseca all'opera stessa sia da una componente di "personalità" intrisa dall'autore.

In un settore artistico come quello musicale, ad esempio, il valore percepito di un'opera musicale può prescindere dal suo autore o esecutore umano? Quali sono ad oggi i limiti dell'IA generativa per cui siamo ancora lontani dal poter prescindere dalla paternità umana? Si pensi al caso di SUNO, IA che genera brani musicali a partire da semplici o più articolate descrizioni in linguaggio naturale. Se si prova a chiedere a tale sistema di IA generativa di completare delle bozze di opere incompiute, fornendo dei *prompt* ben precisi, l'output che viene generato risulta ancora estremamente "impersonale". Volendo chiedersi cosa impedirebbe ai contenuti generati di avere successo, di suscitare emozioni nell'ascoltatore, potremmo rispondere che forse al momento l'ostacolo è rappresentato proprio dall'assenza di sbavature, di imperfezioni e di quell'impronta soggettiva che rappresenta spesso la cifra stilistica di un autore o di un esecutore, nonché la chiave del suo successo. Provando, poi, a inserire nel *prompt* la richiesta di un contenuto con "imperfezioni" o "tratti umanizzanti", l'output che ne risulta non appare "umanizzato" quanto più connotato da errori grossolani. Anche questo limite potrà essere probabilmente presto superato e tali sistemi potranno arrivare ad imitare in maniera sempre più precisa anche le sbavature umane, quelle impronte che rendono unica un'opera, non potendole magari replicare qualitativamente, ma avvicinandosi sempre più quantitativamente. Molto interessante è, poi, da questo punto di vista l'esperimento di una casa discografica di Malaga "All Music Works"<sup>9</sup>, interamente composta da artisti creati dall'IA, il cui profilo artistico è sotto ogni aspetto curato dall'IA generativa: non solo nel repertorio, ma anche nelle foto, nella costruzione di un'identità artistica...

### Metamorfosi del ruolo dell'autore e sfide del diritto

Nel contesto di una società algoritmica è, ormai, inevitabile che il concetto stesso di autore si trasformi e ridefinisca i suoi contorni. Ad avviso di chi scrive, l'IA generativa non elimina la figura dell'autore, ma introduce nuove forme di "mediazione creativa". Se un tempo l'autorialità coincideva con l'atto individuale della creazione, oggi si apre a processi più complessi, in cui l'umano guida, seleziona, interpreta e rielabora ciò che la macchina propone. In questo nuovo ecosistema creativo, ignorare totalmente l'utile apporto che possono avere i sistemi di IA generativa rischia di essere un approccio anacronistico e poco fruttuoso. Tali sistemi, se usati in funzione ancillare, come strumenti di supporto, possono avere un impatto notevole. In questa prospettiva, l'autore, lungi dall'essere svuotato di significato, vede ridefinire i propri contorni e competenze: diventa colui che sa scegliere il miglior sistema di IA da cui farsi assistere, sa scrivere un *prompt* efficace, seleziona il miglior output tra quelli generati, rielaborarlo in modo originale.

Richiamo a tal fine il c.d. "teorema della scimmia instancabile o teorema delle scimmie infinite", che afferma che una scimmia che prema a caso i tasti di una tastiera limitata per un tempo

---

<sup>9</sup> S. L. Barcelona, *Non-human singers created by a Spanish music producer*, in *Lavanguardia*, 2024.

infinitamente lungo quasi certamente riuscirà a comporre qualsiasi testo prefissato: in Italia si usa fare riferimento come risultato alla Divina Commedia<sup>10</sup>. Guardando alla scimmia come metafora di un sistema di IA generativa, se è vero che i grandi modelli linguistici sono in grado di rielaborare enormi quantità di dati e produrre altrettanti *output*, spetterà, dunque, all'autore capire in quale di questi si cela un degno erede di un verso Shakesperiano o la "Divina Commedia del futuro". Questo paradosso mette in luce come il vero valore non risieda tanto nella capacità generativa della macchina, quanto nella sensibilità umana nel riconoscere e selezionare ciò che ha significato, valore estetico o innovativo.

Per tutto quanto finora detto, sarà imprescindibile e cruciale il ruolo del diritto nella sua prospettiva realista, che in un contesto di così profondo mutamento sociale dovrà intervenire e raccogliere le nuove necessità che emergono dalla vita sociale contemporanea, dando a queste una risposta e in qualche modo cercando anche di anticiparle.<sup>11</sup> Un aspetto interessante sarà la scelta che dovrà essere inevitabilmente operata e che già emerge dalla giurisprudenza di diversi ordinamenti giuridici. Fino a che punto la titolarità del diritto d'autore spetta a chi fornisce l'apporto umano? Può essere sufficiente fornire un *prompt*? Un sistema di IA potrà essere riconosciuto come autore di un'opera?

Analizzando la normativa e la giurisprudenza finora disponibile si può dire che, al momento, le opere create esclusivamente dall'IA non sarebbero protette dal diritto d'autore in Italia e in Europa. Essendo una realtà non umana, l'IA non può essere riconosciuta legalmente come autore secondo le disposizioni del codice della proprietà intellettuale, e pertanto non è soggetta alla tutela del diritto d'autore. Secondo la giurisprudenza italiana, se il giudice ritiene che vi sia stato apporto umano e che questo abbia prevalso su quello tecnologico, è possibile garantire piena tutela autoriale. La Cassazione con la sentenza n. 1107 del 2023 ha, infatti, chiarito che la riproduzione di un'immagine costituisce violazione del diritto d'autore del realizzatore anche nel caso in cui il processo creativo si sia perfezionato avvalendosi di un software. Secondo la Suprema Corte, infatti, il ricorso alla tecnologia digitale per la realizzazione di un'opera non preclude di per sé la possibilità di riconoscere l'opera come frutto dell'intelletto, fatta eccezione nel caso in cui l'utilizzo della tecnologia non abbia assorbito in modo preponderante l'elaborazione creativa dell'artista. La tutela dell'opera, quindi, sarebbe garantita nel caso in cui l'elaborazione creativa dell'uomo sia significativa, mentre nel caso in cui l'apporto creativo dell'uomo sia marginale non possono essere evocate le tradizionali tutele.

Si evidenziano, inoltre, alcune aperture nella giurisprudenza di altri ordinamenti giuridici. In Cina, nel 2023, il Tribunale internet di Pechino<sup>12</sup> ha riconosciuto che il *prompt* è equiparabile all'apporto della creatività umana. Nel caso di specie il sig. Li utilizzava il software di IA generativa di immagini *Stable Diffusion*<sup>13</sup> e la Corte stabiliva che aveva fornito un significativo contributo intellettuale nella

---

<sup>10</sup> Questo teorema trova le sue radici secondo alcuni in Thomas H. Huxley cfr. Telmo Pievani, *Tutti i mondi possibili*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2024, per altri in opere di Borges o nei viaggi di Gulliver di Swift. Pare si tratti in realtà di un caso particolare di un problema formulato dal matematico Borel.

<sup>11</sup> A. D'Aloia, *Il diritto verso "il mondo nuovo". Le sfide dell'Intelligenza Artificiale*, in *BioLaw Journal*, 1, 2019, pp. 3 – 31, p. 11.

<sup>12</sup> Beijing Internet Court (BIC) nella causa Li vs. Liu Beijing Internet, Court Civil Judgment (2023) Jing 0491 Min Chu No. 11279.

<sup>13</sup> Sfrutta il concetto di "diffusione" per generare immagini, Stable Diffusion parte da un'immagine di partenza casuale, e poi, attraverso una serie di passaggi, la trasforma in un'immagine finale. Questo processo offre la flessibilità di intervenire in qualsiasi fase della generazione dell'immagine. A differenza di Dall-E e MidJournay è OpenSource, prevede una licenza gli sviluppatori rinunciano ai loro eventuali diritti sugli output generati. Inoltre, l'utente è ritenuto responsabile dell'output generato e dei suoi successivi utilizzi.

creazione dell'immagine. Questo contributo e investimento intellettuale dell'autore consisteva proprio nella scelta del software di IA, nella formulazione dei *prompt* e, in ultimo, nella scelta dell'immagine finale.<sup>14</sup> Si pensi che addirittura in Australia nel 2021 la Corte Federale australiana si è espressa nel senso che un sistema di IA può essere riconosciuto come inventore dell'opera, sebbene non in qualità di richiedente o beneficiario del brevetto che dovrà essere, invece, una persona fisica<sup>15</sup>.

Un altro aspetto rilevante in tema di IA generativa riguarda, poi, l'addestramento dei sistemi con dati coperti da copyright. L'AI ACT, all'art. 53, impone obblighi specifici ai fornitori di modelli di IA a uso generale, tra cui il rispetto delle norme europee sul diritto d'autore. In particolare, si richiama la Direttiva Copyright 2019/790, che consente ai titolari dei diritti di vietare l'utilizzo delle proprie opere per operazioni di *text and data mining*, esercitando il c.d. diritto di *opt-out*. Anche il Considerando 105 dello stesso AI ACT sottolinea che l'addestramento delle IA attraverso *il text and data mining* implichi spesso l'uso di contenuti protetti da copyright, e quindi richieda un'autorizzazione esplicita da parte dei titolari dei diritti. Una recente decisione del Tribunale Regionale di Amburgo del settembre 2024 ha introdotto, però una prospettiva diversa. In questo contesto, la Corte ha riconosciuto che la creazione di *dataset* da utilizzare per l'addestramento dell'IA generativa può rientrare nell'alveo della ricerca scientifica. In particolare, ha applicato l'art. 60d della legge tedesca sul copyright, che permette l'uso di opere protette senza consenso, se destinato a ricerca scientifica non a scopo di lucro e se i risultati vengono resi pubblici e accessibili.<sup>16</sup> Secondo questa interpretazione, dunque, l'interesse pubblico e la condivisione libera dei risultati giustificano, in ossequio al principio solidaristico, una limitazione dei diritti esclusivi.

## Conclusioni

Nel contesto prospettato, una delle sfide che si pone è sicuramente quella di implementare l'opera dell'autore con gli strumenti dell'IA, senza guardare a questi con sospetto, ma considerandoli mezzi utili e validi. Cercando da una parte di capire quale sia la modalità di integrazione più efficace e dall'altra come possa il legislatore scegliere di tutelare al meglio una nuova tipologia di opere assistite dall'utilizzo di sistemi di IA. Da un lato, è necessario interrogarsi su quali modalità di interazione tra autore e macchina risultino più efficaci e stimolanti dal punto di vista artistico e intellettuale. Dall'altro, occorre che il legislatore affronti con chiarezza la questione della tutela giuridica di queste nuove forme di creazione ibrida, tenendo conto della specificità del processo creativo che le ha generate.

L'obiettivo non è solo quello di proteggere i diritti preesistenti, ma anche di riconoscere e valorizzare le nuove configurazioni dell'autorialità, in un equilibrio dinamico tra innovazione tecnologica e diritti emergenti.

## Bibliografia

<sup>14</sup> <https://english.bjinternetcourt.gov.cn/pdf/BeijingInternetCourtCivilJudgment112792023.pdf>

<sup>15</sup> <https://www.judgments.fedcourt.gov.au/judgments/Judgments/fca/single/2021/2021fca0879>

<sup>16</sup> A. Monti, *Webscraping e Dataset AI: se il fine è di interesse pubblico non c'è violazione di copyright*, in *Repubblica*, 2024.

- Barcelona, S. L., *Non-human singers created by a Spanish music producer*, in *Lavanguardia*, 2024.
- Catenazzi, U., Di Carlo, G., Della Morte, S., *Il rapporto tra Creatività ed Emozioni*, in *State of Mind*, 2012.
- D'Aloia, A., *Il diritto verso "il mondo nuovo". Le sfide dell'Intelligenza Artificiale*, in *BioLaw Journal*, 1, pp. 3–31, 2019.
- Latif, S. et al., *AI-Based Emotion Recognition: Promise, Peril, and Prescriptions for Prosocial Path*, in *Human–Computer Interaction*, vol. 14, 2022.
- Lisinska, J., Castro, D., *The AI Act's AI Watermarking Requirement Is a Misstep in the Quest for Transparency*, in *Data Innovation*, 2024.
- Monti, A., *Webscraping e Dataset AI: se il fine è di interesse pubblico non c'è violazione di copyright*, in *Repubblica*, 2024.
- Pievani, T., *Tutti i mondi possibili*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2024.
- Porter, B., Machery, E., *AI-generated poetry is indistinguishable from human-written poetry and is rated more favorably*, in *Scientific Reports*, 2024.
- Solum, L. B., *Legal Personhood for Artificial Intelligences*, in *North Carolina Law Review*, vol. 70, n. 4, pp. 1264–1266, 1992.

## **Prevenire la violenza di genere sul lavoro: strumenti e strategie - di Franca Terra, Giornalista, Comunicatore pubblico**

*La violenza di genere sul lavoro riflette disuguaglianze sistemiche che persistono nonostante i progressi normativi e culturali*

La violenza e le molestie di genere nei luoghi di lavoro costituiscono un fenomeno trasversale, sottostimato e ancora ampiamente sommerso. Le definizioni fornite dalla Convenzione OIL n. 190 (2019) delineano un quadro ampio e inclusivo che comprende comportamenti verbali, fisici, psicologici, sessuali e digitali, connessi alla sfera di genere. Tuttavia, le denunce restano esigue rispetto alla reale incidenza del fenomeno, a causa del persistere del cosiddetto “paradosso del silenzio”, legato a paura, stigma e sfiducia nei meccanismi di tutela. I dati INAIL 2025 confermano un incremento delle aggressioni ai danni delle lavoratrici, in particolare nei settori sanità, assistenza e commercio.

Il contributo analizza la violenza di genere come questione strutturale, alimentata da meccanismi di segregazione occupazionale (orizzontale e verticale), da modelli organizzativi stereotipati e da forme di discriminazione diretta, indiretta e intersezionale. A fronte di ciò, la valutazione dei rischi in ottica di genere, introdotta dal D.Lgs. 81/2008, risulta spesso inattuata o ridotta alla sola dimensione della maternità.

L'articolo esplora inoltre le diverse forme della violenza nei contesti lavorativi, compresi i fenomeni più subdoli come mobbing, straining e bossing, che spesso restano invisibili nei contesti formali di valutazione del rischio. Viene analizzata la responsabilità datoriale nell'adottare misure preventive, tra cui codici di condotta, sistemi di segnalazione, formazione del personale e gestione tempestiva delle denunce.

Un capitolo specifico è dedicato agli strumenti di tutela a disposizione delle vittime: CUG, Consigliera di Parità, Consigliera di Fiducia, RLS, medico competente, ASL, Ispettorato del lavoro, centri antiviolenza e sportelli sindacali. Completa il quadro la certificazione della parità di genere, introdotta dalla legge 162/2021 che ha modificato il Codice delle Pari Opportunità e che rappresenta una leva culturale e organizzativa per promuovere ambienti di lavoro sicuri, inclusivi e conformi ai principi di equità.

In conclusione, il contributo propone una riflessione integrata tra prevenzione, cultura organizzativa e responsabilità istituzionale, nella convinzione che la piena sicurezza nei luoghi di lavoro non possa prescindere dal rispetto della dignità e delle differenze di genere.

**La violenza di genere nei luoghi di lavoro** rappresenta una delle espressioni più persistenti e sottovalutate delle disuguaglianze strutturali che attraversano la società contemporanea. Malgrado il crescente riconoscimento internazionale del fenomeno, testimoniato dall'adozione della Convenzione OIL n. 190 del 2019, e l'evoluzione delle normative nazionali in materia di pari opportunità e sicurezza, la violenza e le molestie di genere continuano a essere fenomeni pervasivi, spesso normalizzati o non riconosciuti, che colpiscono in maniera sproporzionata le lavoratrici.

Questo lavoro intende esplorare il fenomeno da una prospettiva **multidisciplinare**, coniugando le analisi normative, sociologiche e organizzative, al fine di mettere in luce le radici culturali e istituzionali della violenza di genere in ambito lavorativo. L'articolo si fonda su un'ampia documentazione bibliografica e statistica – in particolare i dati INAIL pubblicati a febbraio 2025 – che mostrano un incremento degli episodi di violenza e molestie nei settori ad alta esposizione femminile come la sanità, l'assistenza e il commercio.

Viene approfondita la dimensione strutturale del problema, analizzando la persistente **segregazione verticale e orizzontale** delle donne nel mercato del lavoro, la cultura organizzativa ancora dominata da stereotipi sessisti, nonché le forme di **discriminazione diretta, indiretta e intersezionale** che contribuiscono alla vulnerabilità delle lavoratrici. A partire da ciò, si evidenzia la frequente disapplicazione dell'obbligo normativo di valutare i rischi in ottica di genere previsto dal D.Lgs. 81/2008, e si analizzano le misure di prevenzione raccomandate, con attenzione al progetto sperimentale promosso da INAIL per la costruzione di strumenti di supporto per datori di lavoro e lavoratori.

Una sezione centrale è dedicata alla mappatura delle forme di violenza nei contesti professionali: dalle molestie verbali e sessuali allo **stalking** e al **mobbing**, dallo **straining** al **bossing**, fino alle nuove frontiere del rischio digitale. Si considerano non solo gli impatti fisici e psicologici, ma anche quelli relazionali, reputazionali ed economici, in un'ottica di salute e sicurezza integrata.

Infine, l'elaborato presenta un'analisi sistematica degli **strumenti di prevenzione e protezione**, sia in capo al datore di lavoro (codici di condotta, formazione, vigilanza, sorveglianza sanitaria), sia a disposizione della vittima, attraverso una rete di **figure e organismi di tutela**: CUG, Consigliera di Parità, Consigliera di Fiducia, RLS, ASL, Ispettorato del Lavoro, sportelli sindacali e centri antiviolenza. Particolare rilievo è attribuito al valore strategico della **certificazione della parità di genere** come strumento trasformativo per le organizzazioni, introdotto dalla legge 162/2021.

Attraverso un approccio integrato, il contributo mira a restituire complessità al fenomeno, offrendo elementi di riflessione e orientamento per una **governance più equa**, che consideri la prevenzione della violenza come parte integrante della cultura della sicurezza e del rispetto dei diritti fondamentali sul lavoro.

## 1. Violenza di genere sul lavoro: un fenomeno sommerso

### 1.1 Definizione di violenza e molestie di genere

La violenza di genere nei luoghi di lavoro è da tempo riconosciuta come un fenomeno sociale complesso, che si manifesta in un contesto in cui le relazioni di potere sono fortemente strutturate lungo linee di genere, classe, etnia e status lavorativo. La sociologia del lavoro e la sociologia femminista hanno contribuito in modo determinante a evidenziarne la dimensione **sistemica**, distinguendo tra episodi isolati e contesti di **normalizzazione culturale** della violenza.

Il sociologo Pierre Bourdieu affermava che le disuguaglianze di genere si riproducono attraverso una **"violenza simbolica"**, ovvero un dominio esercitato non con la forza fisica ma tramite l'imposizione di significati, ruoli e aspettative che appaiono naturali o inevitabili. Questo concetto si traduce, nel mondo del lavoro, in stereotipi che legittimano la minore presenza femminile in ruoli apicali e la maggiore tolleranza nei confronti di comportamenti molesti.

La violenza di genere sul lavoro, dunque, non è riducibile a un comportamento individuale deviante, ma va letta come un **dispositivo di controllo sociale**, funzionale al mantenimento di equilibri gerarchici fondati sulla **asimmetria di genere**. Per la sociologa Judith Butler, il genere è una performance reiterata all'interno di un regime di verità sociale, che legittima l'inferiorizzazione dell'altro.

In tale prospettiva, le molestie non rappresentano un'anomalia, ma un indicatore del grado di **istituzionalizzazione della discriminazione**. La loro presenza sistematica in determinati settori (sanità, servizi alla persona, ristorazione) riflette una combinazione di fattori culturali e organizzativi: la marginalizzazione delle donne nei ruoli di potere, la precarietà contrattuale, la scarsa formazione e il deficit di meccanismi di tutela. Catharine MacKinnon, attraverso uno studio tra i più citati nella giurisprudenza statunitense, ha definito la molestia sessuale come “*un'espressione dell'ineguaglianza strutturale di potere tra uomini e donne nei luoghi di lavoro*”, che tende a rendere il corpo femminile uno spazio esposto alla negoziazione forzata e alla coazione simbolica.

La costruzione di ambienti di lavoro equi e sicuri non può prescindere da una **riflessione collettiva sui meccanismi invisibili della disuguaglianza**.

La violenza e le molestie nei luoghi di lavoro rappresentano un fenomeno strutturale e diffuso, che colpisce in maniera sproporzionata le donne e le persone in condizioni di vulnerabilità. La **Convenzione n. 190 dell'Organizzazione Internazionale del Lavoro (OIL)**, adottata il 21 giugno 2019, ratificata in Italia il 29 ottobre 2021 ed entrata in vigore il 29 ottobre 2022, ha fornito per la prima volta una definizione globale e condivisa di “violenza e molestie nel mondo del lavoro”, comprendendo in modo esplicito la violenza di genere.

Secondo l'art. 1 della Convenzione, per *violenza e molestie* si intendono: “*una serie di comportamenti, pratiche o minacce inaccettabili, sia che si manifestino una sola volta o in maniera sistematica, che mirano, provocano o sono suscettibili di provocare danni fisici, psicologici, sessuali o economici*”. All'interno di questa categoria rientrano le **molestie di genere**, intese come: “*violenza e molestie dirette contro persone per via del loro sesso o genere, oppure che colpiscono in maniera sproporzionata le persone di un particolare sesso o genere, includendo le molestie sessuali*”.

La Convenzione introduce anche un'importante innovazione concettuale, ampliando la nozione di “luogo di lavoro” a ogni spazio fisico o virtuale in cui si realizza una relazione lavorativa: dai luoghi di produzione agli spazi pubblici e privati, dal tragitto casa-lavoro alle comunicazioni via email e social network. Tale estensione riflette la complessità delle dinamiche lavorative contemporanee e riconosce che la violenza può manifestarsi anche al di fuori degli orari e dei contesti formali.

La violenza di genere sul lavoro si caratterizza, quindi, per l'intreccio tra **asimmetrie di potere, ruoli gerarchici e stereotipi di genere**, che trovano terreno fertile in contesti professionali ancora fortemente maschilizzati e segnati da modelli culturali discriminatori. Sul punto è intervenuta Adriana Cavarero, che attraverso un saggio, in cui rilegge alcune figure femminili dell'antichità per denunciare le disparità di genere e le dinamiche patriarcali, ha evidenziato come il soggetto del discorso pubblico e razionale è storicamente maschile; la donna, esclusa dalla produzione del linguaggio filosofico e simbolico, si trova a parlare di sé attraverso un linguaggio “altro”, che la rappresenta secondo codici patriarcali.

In questa cornice, la definizione di molestia va oltre la dimensione fisica o sessuale, includendo forme più sottili di aggressione verbale, isolamento, controllo, squalifica, anche attraverso strumenti digitali.

Si tratta di **comportamenti strutturalmente normalizzati**, che trovano difficilmente riconoscimento giuridico o sanzione concreta, anche a causa della difficoltà delle vittime a denunciare, spesso per timore di ritorsioni o di non essere credute.

La Convenzione OIL 190, insieme alla Raccomandazione n. 206 che ne accompagna l'attuazione, afferma chiaramente che la violenza e le molestie non sono una questione privata, ma una violazione dei diritti umani e un ostacolo alla dignità, all'uguaglianza e alla giustizia sociale nei luoghi di lavoro. Essa chiama gli Stati membri a sviluppare, in collaborazione con le parti sociali, misure integrate di prevenzione, monitoraggio e sostegno alle vittime.

Tuttavia, l'effettiva implementazione della Convenzione richiede uno sforzo culturale e normativo importante, specialmente nei paesi dove le gerarchie di genere sono ancora radicate nei modelli organizzativi.

## 1.2 Dati europei e italiani: cosa (non) ci dicono le denunce. Il “paradosso del silenzio”

Nonostante la crescente attenzione istituzionale e scientifica sul tema della violenza e delle molestie di genere nei luoghi di lavoro, i dati disponibili restituiscono un quadro incompleto e spesso sottostimato della reale portata del fenomeno. A livello europeo, l'ultima indagine condotta dal 2020 al 2024 e promossa dall'**Agenzia dell'Unione Europea per i Diritti Fondamentali (FRA)**, ha rivelato che **una donna su tre ha subito molestie sessuali almeno una volta nella vita**, e una donna su sei nell'UE ha subito violenze sessuali, tra cui lo stupro, in età adulta, una donna su cinque è stata vittima di violenza fisica o sessuale da parte del partner, di un parente o di un altro componente della famiglia e una donna su tre è stata vittima di molestie sessuali sul luogo di lavoro. Tuttavia, la violenza nei confronti delle donne rimane spesso invisibile in quanto solo una donna su quattro denuncia i fatti alle autorità (la polizia, oppure i servizi sociali, sanitari o di sostegno).

Anche i dati nazionali confermano la natura pervasiva e strutturale del problema. Secondo l'Istat, **nel 98% dei casi di molestie l'autore è un uomo, e nel 75% dei casi la vittima è una donna**. Tuttavia, questi numeri, già allarmanti, devono essere letti tenendo conto del cosiddetto **“paradosso del silenzio”**: una distorsione sistematica nella rilevazione del fenomeno dovuta alla scarsissima propensione alla denuncia da parte delle vittime. Le ragioni di questo silenzio sono molteplici: paura di ritorsioni, timore di non essere credute, colpevolizzazione, minimizzazione sociale, isolamento, nonché mancanza di fiducia nei confronti delle istituzioni o delle strutture aziendali preposte alla tutela.

Questo paradosso, come rilevato anche nella letteratura femminista e nella criminologia critica, rappresenta un **ostacolo epistemico e politico**: non solo ostacola la formulazione di politiche efficaci, ma finisce per **reinserire la violenza in un regime di invisibilità**, rafforzando la narrazione della sua eccezionalità anziché della sua quotidianità.

I dati INAIL pubblicati nel febbraio 2025 confermano una **crescita degli infortuni sul lavoro riconducibili ad aggressioni**, soprattutto nei confronti delle donne. L'incremento si registra in particolare in settori ad alta esposizione al pubblico, come sanità, assistenza sociale, commercio e trasporti. L'analisi evidenzia inoltre che il **rischio di subire molestie o aggressioni è significativamente più alto per le donne migranti e per le lavoratrici con contratti atipici**.

In particolare, nel 2023 sono stati registrati **6.813 infortuni derivanti da aggressioni e violenze**, un aumento dell'8,6% rispetto al 2022. Tuttavia, l'incremento non è stato uniforme tra i generi: le lavoratrici hanno subito un aumento del 14,6% delle aggressioni, mentre il dato per i lavoratori maschi è cresciuto solo del 3,8%. Questi numeri confermano che le donne sono esposte a un rischio significativamente maggiore di subire episodi di violenza sul lavoro.

Una lettura settoriale dei dati evidenzia che il **personale sanitario e assistenziale** rappresenta la categoria più colpita, costituendo oltre il 44% delle vittime femminili. Seguono le insegnanti della scuola primaria (5,1%) e le impiegate postali (4,7%). È un risultato coerente con la natura del loro lavoro, che comporta una relazione diretta e spesso delicata con utenti, pazienti o alunni, che può degenerare in episodi di aggressione.

Le disaggregazioni territoriali del dossier INAIL mostrano inoltre una maggiore frequenza di denunce nel Nord Italia (circa il 60%), rispetto al Centro e al Mezzogiorno, ambedue attestati intorno al 20%. Questa variabilità geografica potrebbe rispecchiare differenze nell'organizzazione territoriale dei servizi, nelle normative regionali o nella predisposizione delle vittime a segnalare tali episodi.

La rilevanza del problema emerge anche dal peso percentuale che queste aggressioni hanno sugli infortuni totali femminili verificatisi sul lavoro: il 5,3% dei casi riconosciuti dall'INAIL è attribuibile ad aggressioni o violenze, una percentuale significativa soprattutto se confrontata con l'incidenza complessiva degli infortuni sul lavoro. Ciò conferma come le aggressioni costituiscano una componente strutturale della percezione di rischio di genere e non episodi isolati o marginali.

L'analisi evidenzia un'ulteriore dimensione di vulnerabilità: le donne con contratti atipici o in condizioni socio-economiche precarie denunciano un'incidenza di violenze più alta, testimoniando un'intersezione tra genere, condizione contrattuale e origine etnica o territoriale. Questa correlazione rafforza l'importanza di trattare la violenza sul lavoro come fenomeno poliedrico e stratificato.

In conclusione, i dati INAIL 2025 non solo confermano l'esistenza di una tendenza in crescita delle aggressioni sul lavoro, ma sottolineano con evidenza che **le lavoratrici sono statisticamente più esposte e gravemente colpite**. La distribuzione settoriale, territoriale e demografica delle aggressioni orienta infine la riflessione verso politiche preventive mirate e misure di protezione differenziate.

Tuttavia, i **modelli di raccolta e classificazione dei dati** non sono ancora in grado di cogliere la multidimensionalità del fenomeno: le molestie verbali, i comportamenti sessualmente allusivi, le pressioni psicologiche e i ricatti economici tendono a sfuggire alle statistiche ufficiali perché raramente denunciati e difficilmente riconosciuti come atti di violenza. A ciò si aggiunge l'insufficiente formazione del personale preposto alla ricezione e alla gestione delle denunce, che contribuisce a mantenere bassi i tassi di segnalazione e ad alimentare un clima di impunità.

Il **"paradosso del silenzio"**, quindi, non è solo un fatto statistico, ma una **questione politica e culturale**, che interroga la qualità democratica delle istituzioni, il funzionamento delle organizzazioni e la capacità delle norme di farsi spazio nella quotidianità dei rapporti di lavoro.

### 1.3 Molestie e violenza: quando il luogo di lavoro diventa pericoloso

La violenza nei luoghi di lavoro non si esaurisce nelle sue manifestazioni fisiche o sessuali più eclatanti, ma include forme più sottili e pervasive, spesso normalizzate nei contesti organizzativi. Si tratta di dinamiche che minano quotidianamente il benessere psicofisico delle lavoratrici,

producendo effetti su carriera, salute mentale e qualità della vita. Possono assumono forme plurime e interconnesse, che vanno ben oltre l'aggressione fisica. La **Convenzione OIL n. 190**, stabilisce che tali fenomeni comprendono "*un insieme di comportamenti e pratiche inaccettabili o minacce, che mirano, causano o sono suscettibili di causare danno fisico, psicologico, sessuale o economico*", inclusa la violenza di genere.

Le principali forme di violenza si possono distinguere in:

- **verbale**, come insulti, apprezzamenti sessisti o minacce;
- **fisica**, tramite contatto non consensuale, aggressioni;
- **psicologica**, attraverso intimidazione, isolamento, denigrazione;
- **sessuale**, sotto forma di avances, ricatti, contatti indesiderati;
- **digitale**, con messaggi, e-mail o contenuti inappropriati veicolati attraverso strumenti informatici o social network.

Tali manifestazioni possono presentarsi singolarmente o in forma combinata, assumendo un carattere sistematico e reiterato che incide profondamente sulla salute delle vittime. L'INAIL, nella pubblicazione *"La valutazione dei rischi in ottica di genere"*, dello scorso anno, ha sottolineato che la violenza sul lavoro è trasversale a tutti i contesti occupazionali e può manifestarsi in spazi comuni, durante trasferte, attività sociali o contatti con il pubblico.

L'uso crescente delle tecnologie ha inoltre dato origine a forme di **molestie digitali** (cybermolestie), che si esprimono attraverso messaggi offensivi, minacce via email, o pressioni via social media. Questi episodi, sebbene spesso sottovalutati, rappresentano una nuova frontiera di **invisibilità della violenza**, poiché si inseriscono in ambienti lavorativi sempre più ibridati e decentralizzati.

Accanto alle forme manifeste di violenza, esistono modalità subdole e persistenti che operano sotto la soglia della visibilità e sono spesso tollerate o legittimate nel tessuto organizzativo. Si tratta di fenomeni definiti nella letteratura giuridica e psicologica come:

- **mobbing**: condotta sistematica di vessazione e ostilità finalizzata a danneggiare, isolare o espellere una persona dal contesto lavorativo;
- **straining**: pressione lavorativa discontinua, non sistematica ma comunque debilitante, posta in essere con effetti lesivi durevoli;
- **bossing**: forma di mobbing esercitata da superiori gerarchici come strumento di controllo, punizione o esclusione.

Tali dinamiche producono **gravi conseguenze sulla salute mentale e fisica delle vittime**: ansia, insonnia, depressione, attacchi di panico, fino a disturbi psicosomatici e sindromi post-traumatiche da stress. L'INAIL e l'Agenzia europea Eu-Osha (2023) documentano la connessione tra molestie psicosociali e patologie come ipertensione, emicranie, gastriti e disturbi muscoloscheletrici.

Tuttavia, non tutte le vittime hanno la stessa possibilità di reagire o denunciare: il contesto relazionale e l'asimmetria di potere possono contribuire a cronicizzare la condizione di subalternità e dolore.

A questa tipologia di violenze si aggiunge il fenomeno dello **stalking** – tecnicamente denominato come “atti persecutori” – che può manifestarsi anche in ambito lavorativo, in forma **relazionale**,

**gerarchica o orizzontale**, e che travalica spesso lo spazio fisico dell'ambiente di lavoro per estendersi alla vita privata e digitale delle vittime. Lo stalking è definito all'art. 612-bis del Codice Penale come: “[...] chiunque, con condotte reiterate, minaccia o molesta taluno in modo da cagionare un perdurante e grave stato di ansia o di paura ovvero da ingenerare un fondato timore per l'incolumità propria o di un prossimo congiunto o da costringere lo stesso ad alterare le proprie abitudini di vita [...]”.

Nel contesto lavorativo, può assumere le forme di pedinamenti all'uscita dal luogo di lavoro, telefonate continue, invio ripetuto di email e messaggi, tentativi di contatto invadenti o pressioni sessuali. In molti casi, l'ambiente organizzativo **non riconosce tempestivamente il rischio persecutorio**, specie se esercitato da colleghi, superiori o clienti e tende a derubricarlo a conflitto interpersonale.

Nel contesto della **Convenzione di Istanbul** – ratificata dall'Italia con legge n. 77/2013, lo stalking è esplicitamente riconosciuto come una forma di violenza di genere e uno strumento di controllo, coercizione e dominazione. La Convenzione sottolinea inoltre che le istituzioni pubbliche e private, comprese le imprese, devono attivare meccanismi di prevenzione e risposta nei confronti delle molestie e degli atti persecutori.

Come evidenziato anche dalla letteratura sociologica, il carattere cumulativo e persistente dello stalking rende questa forma di violenza **altamente invisibile**, ma devastante: essa non solo intacca la salute mentale della persona, ma la **costringe a riorganizzare la propria vita** in funzione della fuga, dell'evitamento o del silenzio, generando isolamento e perdita di opportunità lavorative.

## 2. Una questione strutturale: stereotipi, segregazione, impunità

### 2.1 Segregazione orizzontale e verticale: le donne nei ruoli più esposti

La violenza di genere nei luoghi di lavoro non è un fenomeno accidentale, ma affonda le proprie radici in **una strutturale disuguaglianza sistematica** tra uomini e donne nel mercato del lavoro. Tale disuguaglianza si esprime soprattutto nelle forme della **segregazione orizzontale e verticale**, che contribuiscono a determinare la maggiore esposizione delle donne a condizioni di precarietà, dipendenza gerarchica e vulnerabilità organizzativa.

La **segregazione orizzontale** si manifesta nella **concentrazione femminile in determinati settori lavorativi**, spesso caratterizzati da bassi salari, ridotta protezione contrattuale e maggiore contatto con il pubblico (sanità, istruzione, servizi alla persona). Questi contesti espongono le lavoratrici a un rischio elevato di aggressioni, sia da parte di utenti esterni sia all'interno delle dinamiche professionali. La segregazione orizzontale è alimentata da **stereotipi di genere** che associano le donne a ruoli di cura, supporto e assistenza, in una logica che riproduce la divisione per sesso del lavoro tradizionale.

La **segregazione verticale**, invece, riguarda il fenomeno del cosiddetto “**soffitto di cristallo**”, ovvero la difficoltà per le donne di accedere a posizioni apicali e decisionali, anche in contesti ad alta femminilizzazione. Questo tipo di segregazione implica che le donne si trovino più spesso in posizioni subordinate, prive di autonomia decisionale e quindi maggiormente esposte ad abusi di potere, molestie e ricatti, in particolare quando la dimensione della dipendenza economica si sovrappone a quella della subordinazione professionale.

Secondo il **Global Gender Gap Report 2025** del World Economic Forum, l'Italia si colloca al **79º posto su 146 Paesi** per parità di genere complessiva, con un **punteggio di 0.698**, inferiore sia alla media europea (0.741) che a quella dei Paesi OCSE. In particolare, il divario di genere nel **sottindice “partecipazione e opportunità economiche”** resta marcato, con una quota femminile nei ruoli manageriali ferma al **28,1%**, contro una media globale del 32,4%. A conferma di ciò, il Rapporto Invalsi 2022 ha rilevato che già a partire dalla formazione scolastica emergono **scelte professionali orientate dal genere**, che successivamente si riflettono nella composizione del mercato del lavoro, consolidando **percorsi professionali polarizzati e fortemente stereotipati**.

Queste forme di segregazione, sebbene apparentemente neutrali, sono spesso l'effetto di **discriminazioni indirette**, come la scarsa flessibilità dell'orario di lavoro, la mancanza di servizi di conciliazione, la penalizzazione legata alla maternità o l'assenza di politiche organizzative inclusive. Sul punto, è intervenuta la giuslavorista Donata Gottardi, sottolineando come *“la struttura stessa del mercato del lavoro e delle organizzazioni produttive è ancora costruita su un modello androcentrico e standardizzato, che ignora le differenze e perpetua disuguaglianze”*.

In questa prospettiva, la segregazione lavorativa non è solo un indicatore di iniquità economica e sociale, ma anche un **fattore di rischio concreto per la salute e la sicurezza delle lavoratrici**, in particolare nei contesti ad alta esposizione al pubblico o ad alta intensità relazionale. La concentrazione femminile in queste mansioni, unite alla scarsa rappresentanza nelle posizioni decisionali, crea condizioni favorevoli alla normalizzazione della violenza e alla **mancanza di meccanismi efficaci di denuncia, protezione e sanzione**.

## 2.2 La cultura organizzativa: discriminazione diretta, indiretta e intersezionale

Oltre alla segregazione occupazionale, la violenza di genere nei contesti lavorativi trova terreno fertile in una **cultura organizzativa ancora permeata da stereotipi sessisti, asimmetrie di potere e modelli manageriali androcentrici**. La normativa nazionale riconosce e distingue chiaramente le forme di **discriminazione diretta e indiretta**: la prima si verifica quando, per ragioni connesse al genere, una persona riceve un trattamento meno favorevole rispetto a un'altra in situazione analoga; la seconda si manifesta quando una norma, un criterio o una prassi apparentemente neutri **determinano uno svantaggio specifico per le persone di un determinato sesso o genere**.

Esempi ricorrenti di discriminazione indiretta includono le penalizzazioni economiche e di carriera subite dalle lavoratrici madri, o la mancata valorizzazione delle competenze femminili in contesti tecnico-scientifici, dove si tende a premiare modelli di disponibilità oraria e di mobilità incompatibili con i carichi di cura. In tali situazioni, la neutralità apparente dei criteri di valutazione o delle organizzazioni del lavoro cela una sostanziale **asimmetria di opportunità**, che contribuisce a riprodurre le disuguaglianze anziché ridurle.

**La prospettiva intersezionale**, introdotta dall'attivista e giurista statunitense Kimberlé Crenshaw negli anni '80, arricchisce ulteriormente il quadro analitico, evidenziando come **le discriminazioni possano sovrapporsi e interagire** in base a molteplici fattori identitari: genere, età, origine etnica, disabilità, orientamento sessuale, status socio-economico, religione o tipo di contratto. Una donna migrante con contratto precario, ad esempio, sarà potenzialmente più esposta a molestie e ricatti rispetto a una collega italiana con contratto stabile. Tale **intersezionalità** deve diventare un criterio fondativo nell'elaborazione delle politiche di prevenzione e nei processi di valutazione del rischio, superando la lettura binaria e generalista dei fenomeni.

La cultura organizzativa è quindi un elemento strategico nella prevenzione della violenza e delle molestie, non solo perché può contribuire ad attenuarne la diffusione, ma anche perché è determinante nella costruzione di ambienti sicuri, inclusivi e responsabilizzanti. La presenza di codici etici e di condotta, programmi di formazione obbligatoria, procedure di segnalazione trasparente e l'impegno esplicito da parte del management rappresentano indicatori concreti di una governance aziendale orientata alla parità<sup>5</sup>.

Tuttavia, molti contesti continuano a essere dominati da quella che la letteratura definisce “toleranza organizzativa del sessismo”, una condizione in cui comportamenti denigratori, battute sessiste o pratiche discriminatorie vengono minimizzati, ignorati o addirittura legittimati come parte della “normalità” lavorativa. In questi ambienti, il rischio che le vittime non trovino supporto o, peggio, subiscano forme di ritorsione e isolamento è particolarmente elevato.

Un'effettiva strategia di contrasto alla violenza e alle disuguaglianze richiede quindi una revisione profonda dei modelli culturali e organizzativi dominanti, promuovendo un approccio sistematico e multidimensionale capace di integrare tutele giuridiche, pratiche aziendali e sensibilizzazione culturale.

### 3. La valutazione dei rischi in ottica di genere: un obbligo disatteso?

#### 3.1 Cosa dice il D.Lgs. 81/2008

Il Decreto Legislativo 9 aprile 2008, n. 81, noto come Testo Unico sulla Sicurezza sul Lavoro, ha segnato una svolta nella tutela della salute e della sicurezza negli ambienti professionali, introducendo un approccio sistematico alla gestione del rischio. L'articolo 28 del decreto stabilisce infatti che la valutazione del rischio — inclusa la sua documentazione nel Documento di Valutazione dei Rischi (DVR) — debba riguardare “*tutti i rischi per la sicurezza e la salute dei lavoratori, ivi compresi quelli [...] connessi alle differenze di genere, all'età, alla provenienza da altri Paesi*”.

Questa estensione normativa innalza a vincolo giuridico l'urgenza di considerare le differenze di genere nella prevenzione dei rischi, non limitandosi più soltanto alla tutela delle lavoratrici in stato di gravidanza, come già previsto da precedenti normative. Tuttavia, numerose analisi condotte da giuristi, esperti di sicurezza e docenti universitari hanno evidenziato che l'applicazione di questa norma è spesso formale o omessa, risultando confinata a pratiche meramente burocratiche o affidata a interpretazioni errate<sup>3</sup>.

Sul piano procedurale-strumentale, il legislatore richiede un approccio attivo e partecipato alla stesura del DVR:

- il datore di lavoro è tenuto a condurre una valutazione completa, individuando specifiche esposizioni;
- la redazione del documento deve coinvolgere il Responsabile del Servizio di Prevenzione e Protezione (RSPP), il medico competente e il Rappresentante dei lavoratori per la sicurezza (RLS);
- la valutazione deve essere aggiornata in occasione di modifiche organizzative, tecnologiche o procedurali.

Dunque, il D.Lgs. 81/2008 impone un processo di vigilanza che tenga conto delle peculiarità legate al genere. L'efficacia del DVR in ottica di genere dipende pertanto da:

- una **comprendizione tecnica elevata**, che riduca la neutralità astratta del documento in favore di un'analisi concreta e specifica;
- la **partecipazione attiva** delle lavoratrici e degli enti di prevenzione, inclusi i responsabili dei lavoratori per la sicurezza (RLS) e medico competente, per garantire il coinvolgimento delle diverse sensibilità<sup>9</sup>;
- una continuità valutativa fondata su verifiche sistematiche e aggiornamenti costanti in risposta a innovazioni o modifiche produttive.

In assenza di questi requisiti, i dispositivi legislativi potrebbero restare lettera morta, con un elevato rischio del permanere della **mancata rilevazione delle vulnerabilità femminili**, responsabili di una più alta esposizione a molestie, stress, malattie muscolo-scheletriche o psicologiche.

### **3.2 Il progetto INAIL “Valutazione dei rischi in ottica di genere”**

La necessità di attuare concretamente quanto previsto dall'art. 28 del D. Lgs. 81/2008 ha spinto l'INAIL a sviluppare, un progetto di ricerca e intervento denominato **“Valutazione dei rischi in ottica di genere”**, volto a fornire strumenti operativi per la piena integrazione del principio di differenza di genere nella gestione della salute e sicurezza nei luoghi di lavoro.

Il progetto ha avuto un'importante evoluzione con la pubblicazione, nel luglio 2024, del **primo volume tecnico dedicato al tema**, che rappresenta uno dei più avanzati contributi istituzionali in materia. Il volume si articola in due sezioni principali: una **parte generale**, che illustra il contesto normativo, sociale e scientifico; e una **parte applicativa**, con 13 schede tematiche riguardanti rischi trasversali, organizzativi, fisici, chimici, biologici, ergonomici, stradali e psicosociali.

L'obiettivo dichiarato dell'INAIL è duplice:

- **supportare i datori di lavoro** e gli operatori della prevenzione nell'inserimento dei fattori di genere nella valutazione dei rischi;
- **promuovere la consapevolezza** tra lavoratori e lavoratrici sul differente impatto che l'organizzazione del lavoro, gli agenti fisici e i fattori psicosociali possono avere sui generi.

Nel documento si evidenzia come **le caratteristiche antropometriche, fisiologiche e ormonali** possano determinare una risposta differente all'esposizione ai rischi, ad esempio nella movimentazione manuale dei carichi o nell'assorbimento di sostanze chimiche. In parallelo, per i **rischi di natura organizzativa o relazionale**, emerge l'importanza di un'analisi che tenga conto non solo del sesso biologico ma anche dell'identità e del ruolo di genere, con particolare attenzione ai fenomeni di stress lavoro-correlato, burnout, mobbing, molestie e violenza.

Uno dei contributi più rilevanti del progetto è la **scheda dedicata al rischio da molestie e violenza sul luogo di lavoro**, in cui vengono indicati:

- i luoghi e le occasioni a rischio (spazi comuni, turni serali, contatto col pubblico);
- gli effetti sulla salute fisica e mentale (tra cui ansia, depressione, somatizzazioni);
- le misure di prevenzione e protezione, comprese quelle organizzative e formative.

Il documento, inoltre, propone **indicatori di genere per la valutazione del rischio** come la distribuzione del personale per genere e qualifica, i tassi di infortunio e malattia professionale disaggregati, l'accesso alla formazione, la flessibilità oraria e le politiche di conciliazione.

Il progetto INAIL segna dunque un **passaggio dalla mera enunciazione normativa alla prassi attuativa**, ponendo le basi per una cultura della sicurezza fondata sull'equità, la prevenzione mirata e l'analisi differenziata delle esposizioni. La prospettiva di genere non viene trattata come un "di più" ma come un **parametro imprescindibile di analisi e progettazione**, capace di migliorare la qualità della valutazione del rischio e, conseguentemente, l'efficacia degli interventi preventivi

#### **4. Prevenzione e tutela nei luoghi di lavoro: strumenti organizzativi e reti di supporto contro la violenza di genere**

##### **4.1. Prevenzione organizzativa e responsabilità datoriale nella tutela contro la violenza di genere**

La prevenzione della violenza e delle molestie nei luoghi di lavoro non può prescindere dall'assunzione di responsabilità da parte delle organizzazioni. I datori di lavoro, pubblici e privati, sono infatti tenuti non solo all'adozione di misure correttive, ma soprattutto alla strutturazione di **strategie preventive** organiche e permanenti, che includano **codici di condotta, sistemi di segnalazione efficaci, formazione obbligatoria e vigilanza attiva**.

L'adozione di **codici di condotta** chiari, accessibili e vincolanti rappresenta il primo presidio normativo interno. Questi documenti devono indicare in modo esplicito i comportamenti vietati, le procedure per la segnalazione degli episodi, le sanzioni previste e i meccanismi di supporto alle vittime. Le norme interne alle organizzazioni non solo riflettono, ma producono cultura. Il ruolo proattivo delle imprese è sostegno dal quadro normativo europeo: oltre alla **Convenzione OIL n. 190** (2019) c'è la **Direttiva 2019/1937/UE** sul whistleblowing, che promuove l'attivazione di canali protetti per la denuncia di comportamenti illeciti, comprese le molestie.

Accanto a questi strumenti normativi, è necessario dotare le strutture di **sistemi operativi di prevenzione e gestione del rischio**. Questi includono: canali di segnalazione riservati e non stigmatizzanti; attività di formazione obbligatoria e ricorrente sul tema delle pari opportunità, della prevenzione delle molestie e della violenza di genere; implementazione di dispositivi di sicurezza (inclusi strumenti anti-aggressione e videosorveglianza compatibili con la normativa sulla privacy); presenza e formazione di figure interne dedicate, come i CUG o le Consigliere di Fiducia.

Non c'è prevenzione efficace senza consapevolezza diffusa e linguaggi condivisi. Lo sforzo culturale e linguistico è parte integrante della prevenzione: linguaggi sessisti, stereotipi di genere, e micro-aggressioni rappresentano forme di "violenza sessuale facilitata dalla tecnologia" che spesso si trasferiscono o si amplificano nei luoghi di lavoro. La letteratura accademica converge nell'affermare che la formazione, per essere davvero efficace, deve affrontare le **costruzioni sociali del genere, le disuguaglianze strutturali e le dinamiche di potere** che alimentano le molestie e la violenza.

In termini di responsabilità giuridica, il **D.Lgs. 81/2008** (art. 28) e l'art. 2087 del codice civile impongono al datore di lavoro un obbligo preciso: quello di tutelare l'integrità psicofisica del lavoratore e di valutare tutti i rischi, compresi quelli legati a violenza, molestie e stress lavoro-correlato. L'omissione della valutazione o dell'attivazione di misure idonee può comportare responsabilità **civile, penale e disciplinare**. La giurisprudenza italiana, in particolare, ha riconosciuto

il **danno psicosociale** derivante dalla mancata protezione della persona lavoratrice, configurando l'obbligo di risarcimento a carico del datore.

La violenza di genere non è un evento esterno all'organizzazione, ma un rischio prevedibile e prevenibile; il datore di lavoro che non agisce ne è corresponsabile.

#### **4.2 Strutture di tutela istituzionale: il ruolo del CUG, della Consigliera di Parità e della Consigliera di Fiducia**

All'interno delle pubbliche amministrazioni, il **Comitato Unico di Garanzia (CUG)** rappresenta una figura cardine nella prevenzione delle discriminazioni e delle molestie, con competenze che spaziano dalla promozione delle pari opportunità alla vigilanza sul benessere organizzativo. Introdotti dalla Direttiva del Dipartimento della Funzione Pubblica del 4 marzo 2011, i CUG sostituiscono i precedenti Comitati pari opportunità e i Comitati paritetici sul fenomeno del mobbing, riunendo le due funzioni in un unico organismo paritetico. Hanno, tra i compiti, quello di esprimere pareri obbligatori sui piani triennali per le azioni positive e sulla valutazione dei rischi in ottica di genere, nonché di intervenire su segnalazioni relative a molestie, mobbing e discriminazioni di genere nei luoghi di lavoro.

La **Consigliera di Parità**, invece, è una figura istituita ai sensi dell'art. 15 del D.Lgs. 198/2006 (Codice delle Pari Opportunità) e svolge una funzione di **pubblico ufficiale** con compiti di vigilanza sull'attuazione dei principi di uguaglianza e non discriminazione sui luoghi di lavoro. Le Consigliere di Parità operano a **livello nazionale, regionale e provinciale** e vengono **nominate con decreto del Ministero del Lavoro, di concerto con il Ministero per le Pari Opportunità**. La loro azione si articola in attività di conciliazione, monitoraggio, orientamento, ma anche azione giudiziaria: sono infatti legittimate ad **agire in giudizio** nei casi di discriminazione di genere, anche in via d'urgenza, a tutela della persona e dell'interesse collettivo. Il loro ruolo è riconosciuto dalla giurisprudenza come strumentale alla realizzazione del principio costituzionale di uguaglianza sostanziale (art. 3, co. 2 Cost.).

La figura della **Consigliera di Fiducia** trova le sue prime formulazioni nei **codici di condotta contro le molestie sessuali elaborati in ambito universitario e nei grandi enti pubblici**. Il primo riferimento normativo strutturato si rintraccia nella **Raccomandazione della Commissione Europea 92/131/CEE** relativa alla tutela della dignità delle donne e degli uomini sul lavoro, che ha ispirato la redazione di numerosi **codici di condotta nazionali**. In Italia, la figura è stata formalizzata in molte università ed enti pubblici con **atti interni** (statuti, regolamenti, accordi integrativi) e ha competenze di **ascolto, orientamento, accompagnamento e mediazione informale**. La Consigliera di Fiducia agisce nel rispetto della **riservatezza e senza poteri sanzionatori**, ma con la possibilità di segnalare casi e criticità agli organismi competenti (CUG, OIV, direzione risorse umane, ecc.) e, in alcuni casi, contribuire alla stesura dei rapporti annuali sul clima organizzativo e le segnalazioni ricevute.

In una prospettiva di genere, questa figura è ritenuta particolarmente importante perché consente di intervenire **nelle fasi precoci** del disagio lavorativo, evitando l'aggravamento delle situazioni e promuovendo la **ricostruzione di un ambiente lavorativo sano e rispettoso**. La Consigliera di Fiducia possiamo pensarla come una sentinella silenziosa della cultura del rispetto: non giudica, non punisce, ma crea le condizioni affinché il danno non diventi irreparabile.

#### **4.3 Attori della prevenzione e della vigilanza: RLS, medico competente, ASL, Ispettorato del Lavoro**

Il contrasto alle molestie e alla violenza nei luoghi di lavoro richiede un approccio sistematico, in cui anche le figure della sicurezza sul lavoro assumono un ruolo centrale nella prevenzione, individuazione e gestione del rischio psicosociale. In questo contesto si inseriscono le competenze del **Rappresentante dei Lavoratori per la Sicurezza (RLS)**, del **medico competente**, delle **ASL** e dell'**Ispettorato Nazionale del Lavoro**.

Il **RLS**, istituito dall'art. 47 del D.Lgs. 81/2008, è uno dei soggetti principali nella promozione della sicurezza sul lavoro. Deve essere consultato su tutte le misure di prevenzione adottate, compresa la valutazione del rischio da molestie e violenze, e può agire per sollecitare aggiornamenti del Documento di Valutazione dei Rischi (DVR) quando emergono fattori nuovi o trascurati. In tema di violenza di genere, il RLS svolge un'importante funzione di ascolto dei lavoratori e lavoratrici, contribuendo a rendere visibili forme di disagio altrimenti sommerse. Tuttavia, il ruolo del RLS viene spesso marginalizzato proprio sui rischi a più alto impatto psicosociale, come quelli legati alla violenza e al mobbing.

Il **medico competente**, laddove previsto, può avere un ruolo strategico nell'individuare precocemente segnali di malessere collegati a forme di molestia: ansia, insonnia, disturbi psicosomatici, calo della concentrazione e dell'autostima. Tali sintomi, rilevabili nell'ambito della sorveglianza sanitaria, possono essere segnalati – nel rispetto del consenso informato e della privacy – al Servizio di Prevenzione e Protezione, favorendo un'azione preventiva tempestiva. Come evidenziato dal rapporto INAIL, la salute mentale delle lavoratrici può essere gravemente compromessa da ambienti ostili, senza che siano presenti lesioni fisiche evidenti.

Le competenze **ispettive e sanzionatorie** sono affidate alle **ASL – SPreSAL (Servizi di Prevenzione e Sicurezza negli Ambienti di Lavoro)** e all'**Ispettorato del Lavoro**, che possono intervenire su segnalazione delle lavoratrici, dei sindacati, del medico o del RLS. L'ASL può verificare la **corretta valutazione del rischio da molestie**, la presenza di misure di prevenzione e formazione, nonché la congruità delle procedure interne adottate dalle aziende. In caso di inadempienze, può proporre prescrizioni o trasmettere il caso all'Ispettorato.

L'**Ispettorato Nazionale del Lavoro (INL)**, ha poteri di indagine e sanzione nei confronti dei datori di lavoro che violano gli obblighi in materia di tutela della salute e della dignità delle persone, compresi quelli relativi alla prevenzione delle discriminazioni e molestie. Con l'adozione di linee guida e protocolli è stato previsto il rafforzamento delle competenze in ambito di violenza di genere, anche attraverso la formazione specifica del personale ispettivo e l'interlocuzione con le Consigliere di Parità territoriali.

L'interazione tra queste figure è determinante per garantire una **rete efficace di protezione** per le lavoratrici esposte a rischio. La loro sinergia rappresenta la concreta attuazione del principio di prevenzione previsto dall'art. 2087 c.c., che impone al datore di lavoro di adottare le misure necessarie a tutelare l'integrità fisica e la personalità morale del lavoratore.

#### **4.4 Reti di supporto e prossimità: centri antiviolenza, sindacati e sportelli di ascolto**

Accanto agli strumenti istituzionali e aziendali, un ruolo cruciale nella presa in carico e protezione delle vittime di violenza sui luoghi di lavoro è svolto dai **centri antiviolenza**, dai **sindacati** e dagli **sportelli di ascolto**.

I **Centri Antiviolenza (CAV)**, previsti e sostenuti dalla **legge n. 119/2013**, offrono servizi gratuiti e riservati alle donne vittime di violenza, anche in ambito lavorativo. Secondo i dati forniti dall'**ISTAT** e

**dal Dipartimento per le Pari Opportunità**, nel 2023 erano attivi **oltre 400 centri antiviolenza e più di 260 case rifugio** sull'intero territorio nazionale. I centri operano secondo il principio dell'**accoglienza non giudicante**, attivando percorsi individualizzati di protezione, supporto psicologico, assistenza legale, mediazione lavorativa e, ove necessario, accesso a misure economiche e abitative.

Nello specifico, i centri possono **accompagnare la lavoratrice nella raccolta delle prove**, nel dialogo con la Consigliera di Parità, nella **redazione delle denunce** e nei **percorsi di fuoriuscita** da ambienti di lavoro pericolosi. Alcuni CAV hanno attivato **sportelli dedicati alla violenza in ambito lavorativo**, anche in collaborazione con enti bilaterali, associazioni datoriali e sindacali.

I **sindacati** svolgono una funzione importante nel garantire **protezione collettiva e rappresentanza individuale** alle lavoratrici vittime di molestie. Negli ultimi anni, molte sigle (CGIL, CISL, UIL) hanno elaborato **linee guida per la prevenzione delle molestie sui luoghi di lavoro**, inserendo clausole nei **contratti collettivi** e promuovendo la figura della **Consigliera di Fiducia sindacale**. Infine, i **centri di ascolto aziendali** rappresentano uno strumento complementare, attivo soprattutto nei grandi enti pubblici e privati. Spesso coordinati dal CUG, dalle risorse umane o da professionisti esterni, questi sportelli consentono la **rilevazione precoce del disagio**, favorendo un clima organizzativo improntato al rispetto e all'inclusione. Tuttavia, la loro efficacia dipende fortemente dalla trasparenza del processo e dalla garanzia di anonimato e assenza di ritorsioni.

L'accesso a questi strumenti – istituzionali, sindacali e civici – rappresenta una **condizione essenziale per la tutela integrata** delle vittime e l'effettiva attuazione del principio costituzionale di dignità e sicurezza del lavoro (art. 1, art. 3 e art. 35 Cost.).

#### **4.5 La certificazione della parità di genere: leva di cambiamento culturale.**

L'introduzione della **certificazione della parità di genere** con la **legge 5 novembre 2021, n. 162**, che modifica il **Codice delle Pari Opportunità (D.Lgs. 198/2006)**, rappresenta uno degli interventi normativi più significativi per promuovere l'equità di genere nelle imprese italiane. Il nuovo sistema mira non solo a misurare e monitorare il livello di inclusione nei luoghi di lavoro, ma anche a incentivare le aziende ad adottare politiche attive di prevenzione delle discriminazioni e delle molestie, e più in generale di valorizzazione delle diversità.

L'articolo 46-bis del D.Lgs. 198/2006, come modificato dalla L. 162/2021, istituisce la possibilità per le imprese pubbliche e private con più di 50 dipendenti di ottenere, su base volontaria, una **certificazione di parità di genere**. Questa attestazione riguarda sei aree principali: selezione e assunzione, condizioni di lavoro, retribuzioni, progressioni di carriera, genitorialità e conciliazione vita-lavoro, prevenzione delle molestie e della violenza.

L'**UNI/PdR 125:2022**, prassi di riferimento approvata da UNI e sviluppata con il sostegno della Presidenza del Consiglio dei Ministri – Dipartimento per le Pari Opportunità, definisce le **metriche, indicatori e procedure** per l'ottenimento della certificazione. Tale strumento punta ad accompagnare le aziende in un percorso di miglioramento continuo, trasformando la parità di genere da principio astratto a **obiettivo misurabile e verificabile**.

Uno degli incentivi principali per le imprese è la possibilità di accedere a **premialità nei bandi pubblici**, come previsto dalla legge 162/2021 e dai successivi decreti attuativi: tra questi, **sgravi contributivi dei contributi previdenziali a carico del datore di lavoro** e punteggi aggiuntivi nelle **gare d'appalto e nei fondi PNRR**.

Secondo i dati del Dipartimento per le Pari Opportunità, le aziende hanno accolto positivamente la misura e la tendenza è in crescita, anche grazie al coinvolgimento delle **Camere di commercio**, che forniscono supporto operativo e co-finanziamenti per le PMI.

Oltre agli aspetti normativi ed economici, la certificazione sta producendo **effetti positivi sulla cultura organizzativa**: si registra un aumento della sensibilità interna al tema della parità, della trasparenza nei dati sul personale, e della consapevolezza dell'importanza di prevenire molestie, discriminazioni e stereotipi. Alcune ricerche evidenziano una correlazione tra la presenza della certificazione e **la riduzione dei casi sommersi di molestie e discriminazione interna**, in virtù di un rafforzamento dei canali di segnalazione e delle politiche aziendali codificate.

La compliance di genere non è solo un requisito tecnico, ma un criterio di legittimità democratica e reputazionale delle organizzazioni complesse. In tal senso, la certificazione diventa uno **strumento trasformativo**, capace di generare un impatto anche sulla reputazione aziendale, sulla capacità di attrazione dei talenti e sulla fidelizzazione dei lavoratori.

### **Conclusioni: cambiare il lavoro per cambiare la società**

La violenza e le molestie di genere nei luoghi di lavoro non sono eventi marginali né eccezionali, ma il riflesso di **disuguaglianze strutturali e asimmetrie di potere** ancora radicate nelle organizzazioni e nella cultura del lavoro. La loro prevenzione non può essere ridotta a un mero adempimento normativo, ma richiede una **trasformazione profonda del contesto sociale, produttivo e istituzionale**, in cui il lavoro si realizza.

La disuguaglianza tra i generi è un prodotto storico, ma anche una resistenza culturale che si rinnova continuamente. In tal senso, agire contro la violenza significa **intervenire sulle condizioni che la rendono possibile o accettabile**, ossia sugli stereotipi, la segregazione, l'impunità e l'asimmetria nelle relazioni di lavoro.

La normativa italiana, pur nella sua evoluzione (dal D.Lgs. 81/2008 alla L. 162/2021), evidenzia **ritardi applicativi** e una **debolezza degli strumenti di enforcement**, soprattutto nei contesti più piccoli e meno sindacalizzati. È dunque urgente potenziare:

- la **valutazione dei rischi in ottica di genere** come obbligo non solo tecnico, ma culturale e organizzativo;
- la **formazione trasversale** su pari opportunità, discriminazione e prevenzione delle molestie;
- i **sistemi di segnalazione protetta** e il rafforzamento delle **reti di supporto territoriali e aziendali**.

Le esperienze più virtuose dimostrano che le imprese che investono in **pari opportunità, trasparenza retributiva, conciliazione dei tempi di vita e politiche antidiscriminatorie**, ottengono vantaggi non solo reputazionali ma anche in termini di benessere organizzativo, riduzione del turnover, produttività e attrazione dei talenti.

Cambiare la cultura del lavoro significa, in ultima istanza, **cambiare la cultura sociale**: restituire piena dignità ai soggetti più vulnerabili, superare la naturalizzazione delle disuguaglianze, promuovere la corresponsabilità e la solidarietà come valori fondanti della convivenza democratica. In questo percorso, la sinergia tra istituzioni, parti sociali, mondo della formazione e società civile è fondamentale.

La violenza non è un problema individuale. È un **fatto politico, giuridico e sociale**. E come tale deve essere affrontato, con coraggio, consapevolezza e visione.

## Bibliografia

- Acker, J. (1990), “*Hierarchies, Jobs, Bodies: A Theory of Gendered Organizations*”. *Gender & Society*.
- Bourdieu, P. (1998), “*La domination masculine*”, Paris: Éditions du Seuil.
- Braga, A. (2020), “*Organizzazione del lavoro nella PA e tematiche di genere. Affermare la contrattazione di genere: azioni e metodi*”, Università degli Studi di Teramo.
- Butler, J. (2004), “*Undoing Gender*”, Routledge.
- Cavarero, A. (1990), “*Nonostante Platone. Figure femminili nella filosofia*”, Laterza.
- Crenshaw, K. (1989), “*Demarginalizing the Intersection of Race and Sex*”, University of Chicago Legal Forum.
- Cherubini, A.M., Colella, P., Mangia, C. (2011), “*Empowerment e orientamento di genere nella scienza. Dalla teoria alle buone pratiche*”, Franco Angeli.
- Di Nicola, P. (2018), “*La mia parola contro la sua. Quando il pregiudizio è più importante del giudizio*”, HarperCollins.
- Di Sarcina, F. (2014), “*Cultura di genere e politiche di pari opportunità*”, Il Mulino.
- Donà, A. (2007), “*Genere e politiche pubbliche. Introduzione alle pari opportunità*”, Mondadori.
- Federici, S. (2004), “*Il punto zero della rivoluzione. Lavoro domestico, riproduzione e lotta femminista*”, Ombre Corte.
- Fraser, N. (2022), “*Giustizia intersezionale. Il femminismo oltre le rivendicazioni identitarie*”. Laterza.
- Genova, A., Vincenti, A. (2011), “*Bilancio sociale e bilancio di genere. Strumenti di promozione e di partecipazione*”, Carocci.
- Gottardi, D., Peruzzi, M. (2017), “*Differenziali retributivi di genere e contrattazione collettiva*”, Giappichelli.
- MacKinnon, C.A. (1979), “*Sexual Harassment of Working Women*”, Yale University Press.
- Marletti, C., Pagliuca, M. (a cura di) (2020), “*Parità ed empowerment di genere*”, Roma Tre Press.
- Saraceno, C. (2016), “*Conciliare famiglia e lavoro*”, Il Mulino.
- Saraceno, C. (2017), “*Corpi e norme. Donne, lavoro e dignità*”, Laterza.

## **Articoli e riviste**

Crenshaw, K. (1989, “*Demarginalizing the Intersection of Race and Sex*”, *University of Chicago Legal Forum*

Dragotto, F. (2020), “*Putting women back in their place: Reflections on slut shaming...* ”, *International Review of Sociology*

Forsi, R. (2024), “*Parità di genere: strumenti per un percorso complesso ma irreversibile*”, Agenda Digitale

Ghelli, D. (2021), “*Codici di condotta e molestie sul lavoro*”, *Rivista Giuridica del Lavoro*

Greco, A. (2022), “*Certificazioni parità di genere per aziende ed enti: come ottenerle*”, 17 gennaio, Agenda Digitale

Morsiani, B. (2022), “*Parità di genere: strumenti per un percorso complesso ma irreversibile*”, 2 febbraio, Agenda Digitale

Pellegrini, S. (2023), “*Certificazioni parità di genere per aziende ed enti: come ottenerle*”, Agenda Digitale

Pisanu, N. (2024), “*Gender pay gap: cos’è e come ridurre il divario salariale di genere in azienda*”, Agenda Digitale

Vitaletti, M. (2025), “*Sulla differenza di genere nel Testo Unico in materia di salute e sicurezza nei luoghi di lavoro*”, Lavoro Diritti Europa n. 1/2025

## **Fonti istituzionali e statistiche**

**Eu-Osha** (2023), *Esposizione a rischi psicosociali nei luoghi di lavoro*

**INAIL** (2024), *La valutazione dei rischi in ottica di genere – Volume I*

**INAIL** (2025), *Dati febbraio, n. 2*

**INAIL** (2024), *Linee guida per la prevenzione della violenza nei luoghi di lavoro*

**ISTAT** (2018), *Le molestie sul lavoro*

**ISTAT** (2023), *Le strutture antiviolenza in Italia*

**INL** (2023), *Relazione annuale sulle attività ispettive*

## **Apprendere l’Italiano L2 a scuola: una mappa delle soluzioni digitali - di Valeria Cotza, Università degli Studi di Milano-Bicocca**

*Tecnologie mobili e piattaforme online aprono nuove strade per l’insegnamento dell’Italiano L2. A condizione che siano integrate in percorsi didattici consapevoli e che si superino barriere economiche e logistiche*

La presenza di studenti con cittadinanza non italiana nelle scuole del Paese rappresenta una realtà in continua evoluzione: negli ultimi anni, infatti, si è registrato un **aumento costante della popolazione scolastica con cittadinanza non italiana**, in particolare nelle scuole primarie e secondarie di I grado.

### **Studenti con cittadinanza non italiana e tecnologie digitali**

La presenza di studenti con cittadinanza non italiana nelle scuole del Paese rappresenta una realtà in continua evoluzione: negli ultimi anni, infatti, si è registrato un aumento costante della popolazione scolastica con cittadinanza non italiana, in particolare nelle scuole primarie e secondarie di I grado. Questi studenti, nati all'estero (soprattutto in Paesi non comunitari) oppure in Italia da genitori con background migratorio, portano con sé una pluralità di lingue, culture e vissuti, che arricchiscono il contesto educativo, ma pongono sfide rilevanti in termini di inclusione, apprendimento linguistico e benessere scolastico. In particolare, nell'anno scolastico 2022/2023, gli alunni con cittadinanza non italiana nelle scuole italiane erano 914.860, pari all'11,2% del totale degli iscritti, con un incremento di 42.500 unità (+4,9%) rispetto all'anno scolastico precedente. La distribuzione territoriale evidenzia una maggiore concentrazione nelle Regioni settentrionali (65,2%), seguite dal Centro (23,3%) e dal Mezzogiorno (11,5%). Il 65,4% di questi studenti è nata in Italia e rappresenta, quindi, la cosiddetta “seconda generazione”. Le principali cittadinanze sono quelle di Romania, Albania e Marocco, che insieme costituiscono oltre il 40% degli alunni con cittadinanza non italiana (MIM, 2024).

La normativa italiana riconosce il diritto all’istruzione per tutti i minori, indipendentemente sia dalla cittadinanza sia dalla regolarità del soggiorno, come stabilito dall’art. 34 della Costituzione e ribadito dal Testo unico sull’immigrazione (D.Lgs. 286/1998, art. 38). Le Linee guida per l’integrazione del MIUR (2014) sottolineano l’importanza dell’iter di accoglienza per i minori neo-arrivati, del sostegno linguistico e della valorizzazione delle diversità culturali, evidenziando quanto il percorso didattico necessario per imparare l’Italiano L2 sia peculiare e si discosti tanto dall’insegnamento di una lingua materna “semplificata” quanto da quello di una lingua straniera (LS). Per essere efficace, il processo di insegnamento dell’Italiano L2 deve essere capace di fornire forme molteplici di facilitazione, con i docenti nel ruolo di “facilitatori

dell'apprendimento”, e considerare che i tempi richiesti per imparare la lingua per una comunicazione di base (da qualche mese a un anno) sono diversi da quelli necessari per imparare la lingua veicolare di studio, che ha bisogno di un periodo molto più lungo (e dovrebbe coinvolgere tutti gli insegnanti della classe). A tal fine, la stessa Unione Europea incoraggia politiche scolastiche inclusive e interculturali che permettano agli studenti di altra nazionalità rispetto al Paese di arrivo di accedere al curriculum scolastico, sostenendo, da una parte, l’acquisizione della lingua di scolarizzazione e valorizzando, dall’altra, la lingua madre come preziosa risorsa culturale (UNESCO, 2009). Tale acquisizione dovrebbe essere favorita da percorsi didattici differenziati e individualizzati, secondo un approccio olistico che mira a sostenere l’apprendimento linguistico sia durante attività di acquisizione extrascolastiche sia nelle cosiddette classi ordinarie (Eurydice, 2019).

Nonostante questi anni abbiano visto un progressivo aumento dei progetti destinati all'accoglienza e all'acquisizione linguistica degli studenti neo-arrivati e, in generale, con background migratorio, le sfide da affrontare sono ancora numerose: il 26,4% degli studenti con cittadinanza non italiana è in ritardo scolastico rispetto al 7,9% degli studenti italiani, con un divario che si fa marcato nella scuola secondaria di II grado (48% contro 16%) (MIM, 2024). Dunque, in un contesto scolastico sempre più eterogeneo dal punto di vista sia culturale che linguistico, emerge la necessità di contrastare fenomeni di dispersione scolastica (che riguardano studenti neo-arrivati o con background migratorio molto più di studenti italiani: AGIA, 2022) con una didattica multimodale che sfrutti canali visivi, cinestetici e uditivi, al fine di rafforzare le competenze comunicative degli studenti puntando su un adattamento flessibile dei contenuti e sulla loro accessibilità (Bortolotti, 2020). In tal senso, le tecnologie digitali (TIC/ICT) consentono una maggiore personalizzazione del processo di insegnamento-apprendimento attraverso la possibilità di un accesso ripetuto ai materiali e un’interazione più stimolante a vari livelli (dunque anche *peer to peer*), riducendo l’ansia da prestazione e favorendo il superamento dell’errore come elemento penalizzante (Grassi & Meneghetti, 2019). L’acquisizione linguistico-comunicativa, nel suo processo di evoluzione delle fasi dell’interlingua verso varietà post-basiche (Pallotti & Ferrari, 2008), può quindi giovarsi dell’approccio pedagogico delle *multiliteracies* (NLG, 1996), secondo cui compito dell’educazione (e della scuola, in particolare) è quello di creare le condizioni per dare spazio a tutti i linguaggi che lo studente possiede. L’obiettivo è quello di sviluppare competenze di lettura e scrittura che, al giorno d’oggi, non possono più prescindere dai contesti multimediali e multimodali in cui siamo inglobati, culturalmente e linguisticamente diversificati. In linea con i principi di questo approccio, le tecnologie digitali offrono l’opportunità di fruire e produrre contenuti facendo ricorso a molteplici modalità comunicative – scritte, orali, visive e interattive (Ranieri, 2011).

Nel panorama italiano (ma non solo), sono molti i siti Internet, le case editrici e i centri di lingua che propongono strumenti online/digitali per l’apprendimento dell’Italiano L2 e/o pubblicano materiali e manuali che presentano diverse risorse disponibili, guidando il lettore nel loro

utilizzo sia dentro che fuori la scuola. La ricerca di ambito educativo, però, non sembra aver approcciato in modo scientifico e sistematico il tema del rapporto tra tecnologie digitali e apprendimento dell’Italiano L2 nei contesti scolastici, demandando alla letteratura di stampo divulgativo il compito di raccontare esperienze e/o presentare proposte didattiche. La presente literature review si pone quindi l’obiettivo di tracciare un quadro il più esaustivo possibile sulla produzione scientifica (peer-reviewed) che ad oggi tratta questo tema, configurandosi come punto di partenza per ulteriori studi che intendano costruire progetti volti a monitorare o valutare l’efficacia dell’utilizzo di tecnologie digitali in questo particolare ambito.

### **Metodologia. Obiettivo e domande della ricerca**

La presente *scoping review* intende portare alla luce gli studi che affrontano il tema dell’uso di risorse e/o strumenti digitali per l’apprendimento dell’Italiano L2 in contesti scolastici, dalla scuola primaria fino alle scuole superiori, in termini di tecnologie digitali funzionali sia a far progredire la competenza linguistico-comunicativa degli apprendenti sia a valutarne il processo. In particolare, sono state quindi formulate le seguenti domande di ricerca: quali tecnologie digitali sono state proposte e/o adoperate nei contesti scolastici per favorire e/o valutare il processo di acquisizione dell’Italiano L2 da parte di studenti dai 6 ai 19 anni d’età? Quali conclusioni è possibile trarre in termini di efficacia e risultati di apprendimento?

### **Ricerca e selezione**

Ai fini del presente studio, la ricerca bibliografica è stata inizialmente condotta attraverso il catalogo Prometeo della Biblioteca dell’Università degli Studi di Milano-Bicocca (che permette l’accesso a un ampio numero di banche dati online, tra cui alcune specifiche per il settore di scienze dell’educazione, come ERIC),<sup>17</sup> EBSCOhost (in particolare Education Source) e SCOPUS. La stringa utilizzata è stata la seguente: (digital\* OR online OR tecnolog\* OR technolog\*) AND (Italian\* L2) AND (scuol\* OR scolastic\* OR school\*).

La ricerca ha portato all’individuazione di 1.314 risultati, che sono stati subito scremati eliminando i duplicati, arrivando così a 1.212 riferimenti bibliografici. Questi sono stati a loro volta ridotti in base ai criteri di inclusione ed esclusione stabiliti alla luce di un criterio di rilevanza rispetto alle domande di ricerca. I criteri in inclusione individuati sono stati i seguenti:

- pubblicazioni peer-reviewed (libri, articoli e contributi in volume);
- pubblicazioni in italiano e in inglese;
- pubblicazioni relative all’Italiano lingua seconda (L2), ovvero all’Italiano appreso da studenti non nativi in ambienti dove l’Italiano costituisce il canale principale di comunicazione;

---

<sup>17</sup> Per l’elenco di tutte le banche dati a cui Prometeo ha accesso, si consulti il seguente link:  
<https://unimib.on.worldcat.org/search?queryString=%22Banche%20dati%20Bicocca%22&clusterResults=true&groupVariantRecords=false&sortKey=TITLE>

- studi, ricerche e proposte didattiche condotte in ambiente scolastico (dalla scuola primaria alle scuole superiori), dentro o fuori la classe, in orario curricolare o extracurricolare, sull'utilizzo di tecnologie digitali per apprendere l'Italiano L2 o valutarne il processo di acquisizione.

I criteri di esclusione, invece, sono stati:

- pubblicazioni relative all'Italiano lingua prima (L1), ovvero all'Italiano come lingua materna;
- pubblicazioni relative all'Italiano lingua straniera (LS), ovvero all'Italiano appreso in Paesi e ambienti dove tale lingua non costituisce il canale principale di comunicazione;
- studi sulla didattica a distanza (o *blended*) e sulle competenze d'uso di piattaforme digitali per svolgerla in maniera efficace;
- studi teorici sulle tecnologie per la didattica dell'L2 o studi sull'utilizzo di tecnologie digitali per apprendere l'Italiano L2 in contesti universitari o extrascolastici (come, ad esempio, i corsi di Italiano per adulti migranti, organizzati da istituzioni pubbliche, come i CPIA, o private).

Dopo aver applicato i suddetti criteri di inclusione ed esclusione, sia utilizzando i filtri alla ricerca sia leggendo i titoli e gli abstract dei diversi contributi, è stato però possibile selezionare due soli articoli che rispondessero agli obiettivi della ricerca (Banzato & Coin, 2019; Vernice et al., 2019). I risultati ottenuti dalle banche dati sono stati quindi integrati con quelli ricavati da una ricerca bibliografica tra i fascicoli della rivista che si occupa in modo precipuo delle pratiche e degli studi sull'insegnamento dell'Italiano come lingua seconda (L2) o straniera (LS), ovvero "Italiano LinguaDue", che opera nel campo dell'educazione linguistica in contesti plurilingui e multculturali.<sup>18</sup> Questa ulteriore ricerca ha permesso di individuare 9 ulteriori articoli pertinenti, che non sarebbe stato possibile reperire se non consultando il repertorio della rivista stessa.

Infine, in considerazione dell'esiguità dei contributi rinvenuti, sono stati compiuti anche i principali motori di ricerca, con l'inserimento di alcune parole chiave (come Italiano L2/Italian second language AND tecnologia digitale/TIC/technology/ICT AND scuola/school). Quest'ultima ricerca ha permesso di aggiungere alla suddetta review due ulteriori contributi (Dagnino, 2010; Leto, 2020), facendo salire il numero degli studi rintracciati a 13. Di questi, dopo la lettura del full text, ne sono rimasti 12. Qui di seguito si presentano dunque sia il diagramma di flusso della rassegna svolta (Fig. 1) sia una tabella che sintetizza le principali caratteristiche degli studi raccolti (Tab. 1).

---

<sup>18</sup> Si tratta della rivista (semestrale elettronica *open access*) del Master "Promozione e insegnamento della lingua e cultura italiana a stranieri" dell'Università degli Studi di Milano. I contributi sono sottoposti a un processo di *double blind peer review*, esterno al comitato di redazione. Per consultare la rivista: <https://riviste.unimi.it/index.php/promoitals/index>.

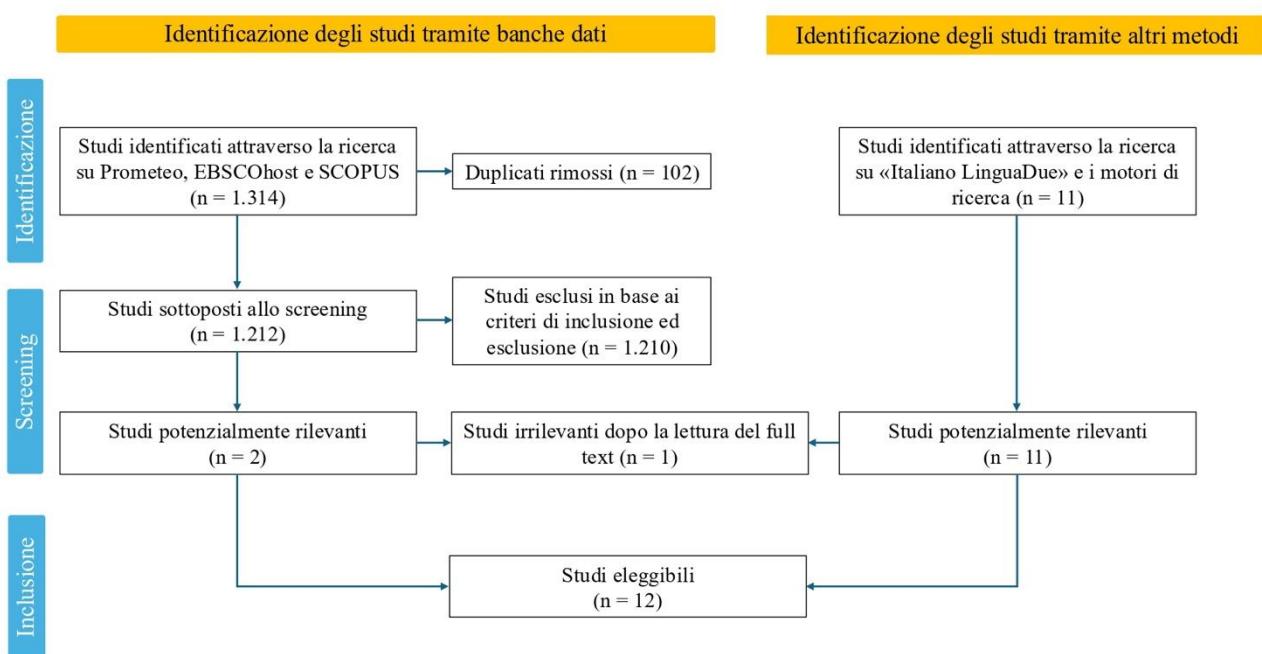


Fig. 1. Diagramma di flusso degli studi inclusi nella rassegna bibliografica.

Autori e anno	Focus del contributo	Tecnologia digitale
1. Baccari, 2015 (Paese: Italia; lingua: italiano)	Proposta didattica per le scuole progettata alla luce di osservazioni condotte durante un corso <i>blended</i> di Italiano L2 presso un PLO	Edmodo, piattaforma e-learning
2. Banzato & Coin, 2019 (Paese: Italia; lingua: inglese)	Indagine esplorativa (strumento di ricerca: questionario) per studiare l'autoefficacia di bambini di 8 anni (scuola primaria, L1 e L2) in relazione ad attività narrative multimediali	Video-narrazione digitale
3. Canuto & Ciavattini, 2023 (Paese: Italia; lingua: italiano)	Studio di caso (strumento: diario di bordo della docente): laboratorio <i>task supported</i> , erogato a distanza durante la	Google Jamboard, lavagna interattiva digitale sviluppata da Google per funzionare con Google Workspace

	pandemia da Covid-19, per studenti NAI di 12-13 anni (scuola secondaria di I grado)	
4. Coppola & Moretti, 2021 (Paese: Italia; lingua: italiano)	Analisi di un Modulo Glottodidattico Sperimentale in classi plurilingue di studenti di 11-13 anni (scuola secondaria di I grado), per la promozione della diversità culturale e linguistica	Tecnologia <i>mobile</i> (laptop, tablet, cellulari, programmi di videoscrittura con correttore ortografico, sintesi vocale, dizionari digitali, software per mappe mentali e concettuali) BabelNet, dizionario encyclopedico multilingue ImagAct, ontologia interlinguistica multimodale
5. Dagnino, 2010 (Paese: Italia; lingua: inglese)	Indagine (strumento: questionario) in tre Regioni (Liguria, Marche, Sardegna) per far luce sull'utilizzo delle TIC per l'insegnamento dell'Italiano L2 nella scuola dell'obbligo	(I risultati della rilevazione non sono ancora stati pubblicati)
6. Dota, 2022 (Paese: Italia; lingua: italiano)	Proposta didattica per la scuola secondaria di I grado (per studenti sia L1 che L2) alla luce dell'analisi di corsi di lingua italiana per stranieri su Instagram, TikTok e YouTube	Social network (Instagram in particolare, per attività di <i>digital storytelling</i> )
7. Leto, 2020 (Paese: Italia; lingua: inglese)	Proposta di Unità di apprendimento basate sul lessico per studenti NAI di 11-12 anni (scuola secondaria di I grado)	Lavagna interattiva / Kahoot su smartphone, tablet, computer
8. Lombardi, 2016 (Paese: Italia; lingua: italiano)	Disamina di alcune applicazioni di Realtà Aumentata che i docenti della scuola dell'obbligo possono utilizzare con	Realtà Aumentata (Aurasma, Wikitude, Google Goggles, Taggar e Zooburst)

	studenti NAI o con background migratorio	
9. Quaggia, 2013 (Paese: Italia; lingua: italiano)	Presentazione di strumenti per la didattica digitale in contesti sia formali che informali	(Strumenti pensati in modo specifico per le scuole) Portfolio digitalizzato, Google Apps for Education
10. Ruggiano, 2019 (Paese: Italia; lingua: italiano)	Disamina dell'evoluzione dell'uso delle TIC nelle scuole (soprattutto nella forma di laboratorio linguistico)	Mezzi di comunicazione online (per la CMC, Computer-Mediated Communication, o la CMT, Comunicazione Mediata Tecnicamente): e-mail, blog, forum, wiki, chat
11. Vernice et al., 2019 (Paese: Italia; lingua: inglese)	Studio (strumento: test standardizzati <i>web-based</i> su competenza e uso della L2, fluidità e comprensione della lettura e benessere psicologico) per indagare le difficoltà in Italiano L2 di adolescenti immigrati di 15-17 anni (scuola superiore), ipotizzando che una bassa competenza nella lingua d'istruzione sia una variabile critica per il rischio di esclusione sociale di studenti immigrati	Google Form (per somministrare i test agli studenti)
12. Zanoli, 2010 (Paese: Italia; lingua: italiano)	Proposte di integrazione di videogiochi in Unità didattiche per l'apprendimento dell'Italiano L2 o LS in contesti sia scolastici che extrascolastici	Videogiochi educativi: ABC (videogioco per l'apprendimento dell'Italiano L2), The Sims 2

Tab. 1. Principali caratteristiche degli studi reperiti nella rassegna.

## Risultati. Il modello pedagogico costruttivista e la didattica digitale per l'apprendimento dell'Italiano L2

La presente literature review ha portato all'identificazione di un numero non elevato di contributi che trattano, in riviste o volumi peer-reviewed, il rapporto tra l'apprendimento dell'Italiano L2 e l'uso di tecnologie digitali in contesti scolastici. Tra questi, soltanto quattro si configurano come ricerche vere e proprie (Banzato & Coin, 2019; Canuto & Ciavattini, 2023; Dagnino, 2010; Vernice et al., 2019), mentre gli altri avanzano proposte didattiche (Baccari, 2015; Dota, 2022; Leto, 2020; Zanoli, 2010), analizzano (ma senza ricorrere a specifiche procedure di ricerca) moduli didattici implementati nelle scuole (Coppola & Moretti, 2021), presentano una rassegna di risorse o strumenti (Lombardi, 2016; Quaggia, 2013) o trattano l'evoluzione dell'uso delle TIC in ambienti scolastici (Ruggiano, 2019). In particolare, quattro contributi si focalizzano sulla scuola secondaria di I grado (Canuto & Ciavattini, 2023; Coppola & Moretti, 2021; Dota, 2022; Leto, 2020), solo uno sulla scuola primaria (Banzato & Coin, 2019) e di nuovo solo uno sulle scuole superiori, nello specifico sulla formazione professionale (Vernice et al., 2019). Gli altri parlano genericamente di scuola o di scuola dell'obbligo, in alcuni casi menzionando sì il contesto scolastico, ma riferendosi alla totalità della didattica dell'Italiano (si veda, ad esempio, Quaggia, 2013). In generale, comunque, gli autori sentono in modo particolare il tema di quanto il cambiamento di contesto (formale e informale/non formale) impatti sulla percezione e l'uso delle tecnologie in funzione dell'apprendimento di una L2, soprattutto in relazione alle specificità che l'ambiente scolastico presuppone (docenti di solito non specializzati nell'insegnamento dell'Italiano L2, classi numerose plurilingue ma soprattutto miste tra studenti L1 e L2, difficoltà di integrare nella didattica quotidiana per tutta la classe attività e strumenti specifici per gli studenti neo-arrivati o con background migratorio, docenti di solito non formati sulle TIC a uso didattico e, ancora meno, al fine dell'apprendimento linguistico). Inoltre, benché la review non abbia stabilito un criterio di inclusione relativo all'arco temporale, tutti i contributi reperiti si collocano post 2010 (fino agli anni più recenti), rilevando quanto questa tematica sia nuova nella trattazione scientifica. Nessun contributo, infine, si occupa di percorsi di apprendimento di Italiano L2 in contesti scolastici ma in orario extracurricolare, ad esempio in orario pomeridiano a sostegno di gruppi di studenti NAI o con background migratorio provenienti da varie classi della scuola; soltanto un articolo (Canuto & Ciavattini, 2023) presenta un laboratorio scolastico (erogato in DAD) dedicato a un gruppo specifico di studenti NAI frequentanti classi diverse della scuola, ma non si riesce a risalire all'orario di svolgimento (se di mattina, durante le ore curricolari, o in orario extracurricolare, al di fuori della didattica ordinaria).

Dalla review emerge, in primo luogo, che l'efficacia delle tecnologie digitali per apprendere l'Italiano L2 passa dalla possibilità di predisporre contesti vicini a quelli reali di comunicazione (Baccari, 2015, p. 189). La creazione di una *virtual learning community*, ad esempio, permette di sfruttare pienamente le potenzialità offerte dal Web 2.0, modellando un ambiente di apprendimento autentico di matrice costruttivista, dove gli studenti possono scoprirs

autonomi nel proprio processo di apprendimento e fare affidamento su diversi strumenti multimediali, per comunicare sia con i pari sia con l'insegnante (Canuto & Ciavattini, 2023, p. 946). Lo studente ha così la possibilità di relazionarsi con altri membri della comunità attraverso forme di collaborazione, supporto e scambio di informazioni, conformando il percorso in base ai propri ritmi e bisogni e percependosi maggiormente attivo e libero rispetto alla lezione tradizionale (Baccari, 2015, p. 190).

Le attività della comunità virtuale possono affiancarsi al lavoro svolto nella comunità/classe attiva in presenza, nella quale lo studente può ricorrere alla tecnologia *mobile*, in modalità BYOD (*bring your own device*), per lavorare su un determinato *task* dato dall'insegnante, sollecitando così la percezione di una maggiore e reale partecipazione ai compiti ed enfatizzando al contempo la dimensione sociale dell'attività (Dota, 2022, p. 320). In questo senso, si rivelano particolarmente funzionali gli applicativi *open source*, che facilitano la costruzione di percorsi glottodidattici personalizzati soprattutto nel caso di studenti NAI, agevolando il loro ingresso linguistico culturale in Italia. Lavorare, ad esempio, alla scrittura di un'e-mail integrando il testo con immagini, foto, video o link dimostra la capacità di usare le risorse che la rete può offrire e l'attenzione per l'interlocutore-destinatario, chiarendo e ampliando l'informazione (Coppola & Moretti, 2021, p. 350). Tra gli strumenti che è possibile utilizzare (diario di bordo, badge di progresso, forum ecc.), il *wiki* permette ad esempio ai componenti di un gruppo o di una classe virtuale di costruire, modificare e condividere documenti e ipertesti su uno spazio Web (Baccari, 2015, p. 193). L'ambiente virtuale e gli applicativi *open source*, infatti, facilitano il lavoro cooperativo, l'uso autentico e sociale della lingua e lo sviluppo di una modalità di esprimersi creativa e personale (Ruggiano, 2019, p. 194), attraverso, ad esempio, attività di *brainstorming*, *role playing*, interviste, *problem solving*, lavori di gruppo e presentazioni personali (Baccari, 2015, p. 189). Le TIC si configurano come particolarmente funzionali, in virtù della loro accessibilità e funzionalità, per la progettazione per *task*, ai fini di sviluppare la riflessione sugli aspetti pragmatici del parlato (presa di turno, cortesia, scelta del registro, sintassi marcata, ecc.) e su quelli testuali dello scritto (funzioni narrative, forza illocutiva e implicature, coesione, collocazioni, ecc.) (Ruggiano, 2019, p. 194).

Il mondo multimediale e interattivo stimola dunque la curiosità dell'apprendente invitandolo a trovare e sperimentare soluzioni e approcci nuovi anche di tipo linguistico. È la forza del contesto a stimolare nell'apprendente quello che è definito "collegamento contestuale" fra quello che apprende su schermo e ciò che è effettivamente applicabile in un contesto quotidiano (Zanoli, 2010, p. 147). Gli adolescenti, ad esempio, potranno trovare un'occasione particolare di utilizzo della lingua se le produzioni scritte e orali saranno incanalate in attività social (Lombardi, 2016, p. 111). L'efficacia dei social network nella didattica delle lingue, infatti, è debitrice della loro intrinseca multimodalità: la natura ibrida di medium visuale-orale può supportare il docente di Italiano L2 per superare eventuali gap culturali e cognitivi (Dota, 2022, p. 313). La ricerca di Banzato e Coin (2019, pp. 154-155) ha rilevato come sia stata proprio la narrazione video a influenzare in modo significativo le convinzioni di autoefficacia delle abilità

narrative percepite soprattutto dagli studenti di Italiano L2: il montaggio video ha portato infatti i bambini ad apprezzare la propria performance espressiva, compensando la bassa percezione di autoefficacia che avevano provato durante il precedente laboratorio teatrale.

In generale, emerge che gli studenti L2 percepiscono più insicurezza nel contesto scolastico e abbiano bisogno di maggior tempo per acquisire fiducia in se stessi (Banzato & Coin, 2019, p. 155), soffrendo di un calo della motivazione durante l’alfabetizzazione dovuto alla lentezza fisiologica del processo di apprendimento e di memorizzazione, tra poche ore di presenza in classe e attività di apprendimento linguistico specifico fuori dalla classe (Lombardi, 2016, p. 110). Come emerge dalla ricerca di Vernice et al. (2019), gli studenti di L2 nella lettura tendono ad affidarsi a processi di decodifica, anziché a processi lessicali, a causa della ridotta dimensione del loro vocabolario L2, attivando la decodifica di tipo sublessicale e sfruttando i processi di livello superiore alla base della comprensione del testo solo in un secondo momento. I gruppi di L2 non dominante (cioè quelli che hanno la tendenza prevalente a utilizzare la loro L1 nella maggior parte delle attività sociali e personali) presentano un’accuratezza significativamente minore rispetto agli studenti di L1 solo nella lettura di parole, e non di non parole, dimostrando che le prestazioni di lettura più scarse non sono causate da disturbi dell’apprendimento e che, più in generale, la cosiddetta “dominanza linguistica” esercita un effetto critico determinante nel definire le competenze linguistiche dello studente di L2. È la dominanza in una lingua, ma non per forza la competenza, a determinare i risultati linguistici nello sviluppo bilingue (Perpiñán, 2017).

La competenza e l’uso della lingua di insegnamento rappresentano dunque una risorsa cruciale per promuovere un’efficace inclusione in classe, volgendo lo sguardo non solo ai bilingui tardivi o agli immigrati appena arrivati, ma anche agli studenti L2 nati in Italia, che mostrano spesso un uso limitato della lingua di maggioranza. Questa prospettiva richiede però da parte del docente l’acquisizione sia di competenze digitali sia di capacità per saper guidare il discente nel loro corretto utilizzo, tanto dal punto di vista tecnico quanto dal punto di vista di quella che viene definita “competenza comunicativa digitale” (Quaggia, 2013, p. 136). Alla *technological knowledge* il docente dovrebbe infatti affiancare il ricorso a un modello pedagogico corretto, guardando a un modello di insegnamento che fa dell’uso della tecnologia unita ai contenuti un caposaldo del processo pedagogico (*technological pedagogical content knowledge*) (ivi, p. 137). La formazione dei docenti risulta particolarmente necessaria nei casi di impiego di materiali di supporto didattico di più difficile gestione, come i videogiochi educativi, i quali, per loro stessa natura (fruizione individuale, alta richiesta di tempo per dedicarvisi e difficoltà di disporre a scuola di spazi e strumenti dedicati), si prestano a essere impiegati più fuori dalla classe, nell’ambito di un apprendimento informale ed extrascolastico (Zanoli, 2010, pp. 149-152).

Se, da una parte, integrare il videogioco nell’insegnamento-apprendimento linguistico in classe risulta particolarmente difficile per via delle sue caratteristiche intrinseche (Zanoli,

2010, p. 152), dall'altra non è detto che l'uso delle tecnologie digitali a scuola, soprattutto nelle ore curricolari, presenti minori difficoltà di tipo logistico-pragmatico-organizzativo. Se nell'aula tradizionale, infatti, l'insegnante è l'unico esperto a fornire il feedback autorizzato, nel laboratorio multimediale il materiale e il feedback sono forniti da una fonte esterna, che è pur sempre soggetta all'autorizzazione del docente ma che lo sfida ad abbandonare il controllo. In definitiva, le potenzialità delle TIC sfidano i docenti a ripensare completamente la modalità didattica (adottando, ad esempio, organizzazioni in parte asincrone, come la *flipped classroom* o il *blended learning*), aprendo alla possibilità di sperimentare il passaggio dalla tradizionale pratica di assessment quantitativa, centrata sul docente e sul risultato, a una modalità di valutazione basata sui processi meta-cognitivi di autovalutazione (*self-assessment*) e valutazione tra pari (*peer assessment*) (Baccari, 2015, p. 196). Si espande così la possibilità di socializzare in maniera autentica attraverso la lingua, che dovrebbe essere la finalità principale dell'acquisizione linguistico-comunicativa, soprattutto in ambito di L2, nel quadro costruttivista (Ruggiano, 2019, p. 197).

### **Considerazioni conclusive. Tra difficoltà del contesto scolastico e nuove prospettive di ricerca**

La multimodalità, di cui le tecnologie digitali e online costituiscono un caposaldo, offre agli studenti, dalla scuola primaria fino agli anni successivi alla scuola dell'obbligo, l'opportunità di dimostrare le proprie capacità con modalità espressive alternative, configurandosi quale approccio particolarmente indicato per quegli studenti di cittadinanza non italiana che, avendo svantaggi nelle abilità della lingua propria del Paese di arrivo, rischiano di subire ripetuti insuccessi a causa della preponderanza dell'uso del linguaggio verbale nei contesti scolastici. In tal senso, i *digital tools* presentano molti vantaggi in termini di motivazione, interattività del medium, personalizzazione dell'apprendimento, sviluppo di capacità metacognitive, comunicazione collaborativa, apprendimento esperienziale e coinvolgimento multisensoriale (Fratter, 2010). Ciononostante, permangono alcune evidenti criticità, legate da un lato al tema dell'accesso libero ai contenuti online (che richiede lo sviluppo di una coscienza critica tale da poter supportare il processo di disamina di tali contenuti da parte del fruitore) e dall'altro alla reale possibilità di accesso ai dispositivi e alla multicanalità, in termini sia materiali (come l'opportunità di usufruire di una connessione Wi-Fi) sia di capacità d'uso delle tecnologie e del digitale. Infatti, come è emerso in modo evidente soprattutto durante il periodo pandemico (Zecca & Cotza, 2020), oltre al *digital divide* esiste un *second level digital divide* (Hargittai, 2002) o *digital inequality* (Hargittai & Hsieh, 2013), ovvero un gap nelle conoscenze e capacità d'uso delle tecnologie e del digitale, spesso direttamente proporzionale al capitale economico e/o socio-culturale. E come ormai è certo da molti report e studi, gli studenti NAI o con background migratorio sono spesso quegli stessi studenti che si trovano in condizioni di maggiore

svantaggio sia economico che socio-culturale, presentando inoltre problemi di apprendimento e livelli più alti di abbandono e dispersione scolastica.

Inoltre, le potenzialità insite nell'uso di tecnologie digitali/online in termini di competenza linguistica, pragmatica e socio-linguistica (Hymes, 1971), si scontrano con le difficoltà insite nel sistema-scuola, che riguardano, da una parte, le difficoltà materiali di predisporre spazi/aula adatte alla fruizione delle tecnologie (o di metterle a disposizione in classe) e, dall'altra, le difficoltà per i docenti sia di formarsi adeguatamente sia di integrare nella didattica in classe percorsi linguistici personalizzati che facciano uso delle tecnologie per favorire l'apprendimento di studenti NAI o con background migratorio. Nella situazione attuale, in cui spesso questi studenti (come è emerso anche dalla presente literature review) non si sentono adeguatamente supportati nel contesto scuola, appare sempre più necessario introdurre figure specializzate nell'insegnamento dell'Italiano L2, che possano progettare, anche in accordo con i docenti curricolari, percorsi glottodidattici strutturati sia dentro che fuori la classe.

Alla luce dei risultati della presente review, l'auspicio è che la ricerca focalizzi con più attenzione il tema dell'utilizzo delle tecnologie digitali per l'apprendimento, nello specifico, dell'Italiano L2, con disegni di ricerca che valutino l'efficacia di percorsi di didattica digitale per l'acquisizione pragmatica di una lingua, come quella italiana, che risulta particolarmente ostica per alcune famiglie linguistiche, come quella semitica. L'individuazione di interventi didattici efficaci, infatti, potrà aprire la strada a un maggiore benessere scolastico degli studenti di altre nazionalità, che spesso percepiscono la lingua come un ostacolo insormontabile alla propria inclusione sociale.

## Bibliografia

- AGIA - Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza (2022). *La dispersione scolastica in Italia: un'analisi multifattoriale*. Documento di studio e di proposta. Roma.
- Baccari, R. (2015). I corsi ibridi di italiano L2: lezioni in presenza e piattaforme multimediali come strumenti di co-costruzione della conoscenza. *Italiano LinguaDue*, 7(1), 184-210.
- Banzato, M., & Coin, F. (2019). Self-efficacy in multimodal narrative educational activities: Explorative study in a multicultural and multilingual Italian primary school. *Media and Communication*, 7(2), 148-159.
- Bortolotti, D. (2020). *Didattica dell'italiano L2 e tecnologie digitali: un approccio multimodale*. Carocci.
- Canuto, C., & Ciavattini, I. (2023). L'uso del Task Supported Teaching and Learning in didattica a distanza. Lo studio di un caso nel progetto "Italiano L2 a scuola". *Italiano LinguaDue*, 15(1), 929-949.

Commissione europea/EACEA/Eurydice (2019). *Integrazione degli studenti provenienti da contesti migratori nelle scuole d'Europa: politiche e misure nazionali*. Rapporto Eurydice. Ufficio delle Pubblicazioni dell'Unione Europea.

Coppola, D., & Moretti, R. (2021). Metodologie cooperative e tecnologia mobile per un'educazione plurilingue. *Italiano LinguaDue*, 12(2), 340-352.

Dagnino, F. M. (2010). ICT resources, immigrant students and the teaching of Italian as a Second Language (L2): a survey. In *ICT and Language Learning*, 3rd International Conference (Firenze, 6-7 novembre 2009).

Dota, M. (2022). Social-italiano L2. Un'indagine sulla didattica dell'italiano L2/LS in Instagram, TikTok e YouTube e una proposta di laboratorio per le scuole. *Italiano LinguaDue*, 14(2), 311-322.

Fratter, I. (2010). *Tecnologie per l'insegnamento delle lingue*. Carocci.

Grassi, M., & Meneghetti, C. (2019). *Tecnologie per l'inclusione linguistica*. FrancoAngeli.

Hargittai, E. (2002). Second level digital divide: Differences in people's online skills, *First Monday*, 7(4). <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/942>

Hargittai, E., & Hsieh, Y.P. (2013). Digital inequality. In W. H. Dutton (Ed.), *The Oxford handbook of Internet studies* (pp. 129-150), Oxford University Press.

Hymes, D. (1971). On communicative competence. In J. B. Pride & J. Holmes (Eds.), *Sociolinguistics. Selected Readings* (pp. 269-293), Penguin.

Leto, E. (2020). An ICT Based Approach for Italian as L2 in multicultural classes. In *Conference Proceedings. The Future of Education 2020* (ICT 4611).

Lombardi, G. (2016). L'utilizzo della realtà aumentata nella didattica dell'Italiano L2. *Italiano LinguaDue*, 8(1), 103-123.

MIM - Ministero dell'Istruzione e del Merito (2024, agosto). *Gli alunni con cittadinanza non italiana. A.S. 2022/2023*. Ufficio di Statistica.

MIUR - Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca (2014, febbraio). *Linee guida per l'accoglienza e l'integrazione degli alunni stranieri*. Roma.

NLG - New London Group (1996). A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures. *Harvard Educational Review*, 66(1), 60-93.

Pallotti, G., & Ferrari, S. (2008). *Osservare l'interlingua. Una procedura sistematica per la valutazione delle competenze in Italiano L2*. MEMO.

Perpiñán, S. (2017). Catalan-Spanish bilingualism continuum. *Linguistic Approaches to Bilingualism*, 7, 477-513.

- Quaggia, R. (2013). La lingua2 nel Web. Prospettive digitali per la didattica dell’italiano a stranieri. *Italiano LinguaDue*, 5(1), 128-159.
- Ranieri, M. (2011). *Media digitali e scuola. Multiliteracies e didattica*. Carocci.
- Ruggiano, F. (2019). La macchina insegnante e l’ambiente virtuale: un bilancio di un secolo di didattica delle lingue con le TIC e uno sguardo al futuro. *Italiano LinguaDue*, 10(2), 185-205.
- UNESCO (2009). *Policy guidelines on inclusion in education*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Vernice, M., Matta, M., Tironi, M., Caccia, M., Lombardi, E., Guasti, M.T., Sarti, D., & Lang, M. (2019). An online tool to assess sentence comprehension in teenagers at risk for school exclusion: Evidence from L2 Italian students. *Frontiers in Psychology*, 10, 2417.
- Zanolí, F. (2010). Videogiochi e italiano L2/LS. *Italiano LinguaDue*, 2(1), 141-153.
- Zecca, L., & Cotza, V. (2020). Distance relationships and educational fragilities: A Student Voice research in digital third spaces. *REM - Research on Education and Media*, 12(1), 34-41.

## **Comunicazione digitale: quando le parole perdono valore sociale**

**di Giacomo Buoncompagni, Università di Macerata**

*La comunicazione digitale contemporanea ha svuotato la parola del suo valore sociale, trasformandola da strumento di dialogo in arma retorica che alimenta polarizzazione e rende impossibile ogni forma di negoziazione democratica*

Ogni giorno, all'interno degli ambienti comunicativi che frequentiamo, siamo sommersi da migliaia di parole che, tuttavia, sembrano non avere più nessun valore sociale.

Nella comunicazione odierna, assistiamo spesso a promesse contraddittorie e dichiarazioni prive di impegno reale, dove la parola data pare aver perso la capacità di tenere insieme le persone.

Questa condizione di appiattimento del potere e della credibilità del linguaggio è amplificata oggi dai social media, dove aggressività verbale e disordine informativo favoriscono un uso cinico e strumentale delle parole, privilegiando l'effetto sull'aderenza alla verità (Tota, 2020; Couldry 2023; Buoncompagni, 2024).

Sappiamo, inoltre, come il capitalismo contemporaneo abbia contribuito negli anni a dissolvere i significati stabili, portando a un relativismo in cui "tutto è negoziabile sul piano dei significati" e, in questo contesto, la parola perde la sua capacità di orientare e costruire senso, riducendosi a strumento di manipolazione (Magatti, 2019).

Per contrastare questa deriva, appare necessaria una nuova ecologia della parola, che recuperi la sua dimensione relazionale e generativa.

"Parole in cammino", capaci di dare voce al senso di precarietà e di orientare nel tempo che viviamo. Queste parole dovrebbero essere "transitive", cioè, aperte al passato e al futuro, e "deponenti", in grado di ricevere e trasformare, anziché imporre (Giaccardi, Magatti, 2024).

La parola nella società contemporanea ha bisogno, dunque, di essere riabilitata come strumento di costruzione di legami e di senso condiviso, superandone l'uso strumentale e alimentando la sua funzione generativa e orientativa.

Nel cuore della modernità avanzata le democrazie occidentali si confrontano con una trasformazione profonda del linguaggio pubblico. Il "discorso" nel sociale e del sociale, inteso come spazio di mediazione simbolica e costruzione collettiva del significato, appare attraversato da una crisi strutturale che coinvolge il suo statuto epistemico, etico e relazionale.

Lungi dal costituire un luogo di incontro, la parola sembra così sempre più ridursi a strumento di conflitto, performatività strategica o semplice veicolo di disintermediazione emotiva (Postman, 1985; Sunstein, 2017).

Questa trasformazione, per quanto latente, si è acutizzata con l'emergere di tre dinamiche convergenti: (1) la disgregazione del tessuto simbolico comune, (2) l'ascesa di modalità comunicative disintermediate (in primis sui social media) e (3) la crescente incapacità istituzionale di governare il conflitto attraverso processi negoziali.

Il risultato è un impoverimento del linguaggio pubblico che rende difficile, se non impossibile, la costruzione di significati condivisi, la gestione del dissenso e la progettazione collettiva del futuro (Habermas, 1981; Buoncompagni, 2023; Magatti, Giaccardi, 2019).

A fronte di tale fenomeno, è necessaria una riflessione sociologica sul valore della parola e sul suo ruolo nella tenuta del legame sociale.

Il presente contributo, infatti, si propone di indagare, in una prospettiva teorico-critica, il nesso tra crisi della parola e fine della negoziazione nell'era digitale e dei conflitti.

Un legame che va interpretato non solo come procedura politica o giuridica, ma come forma simbolica di coabitazione delle differenze. In particolare, ci si interroga sulla possibilità — o sull'impossibilità — di conservare uno spazio comunicativo capace di ospitare il conflitto in forma non distruttiva, e sulla funzione che la parola può ancora avere nel costruire ponti tra soggetti, identità e visioni del mondo eterogenee.

A partire da una ricognizione teorica che coinvolge autori classici e contemporanei della sociologia, il contributo intende mettere in luce come la parola abbia progressivamente perso le sue qualità generative e negoziali. In luogo di un agire comunicativo fondato sul riconoscimento reciproco e sull'intesa, prevalgono oggi forme comunicative frammentate, iper-semplificate o strategicamente orientate alla manipolazione.

Parallelamente, attraverso l'analisi di pratiche discorsive in ambito politico, mediale e sociale, si cercherà di evidenziare come questa crisi linguistica sia al tempo stesso sintomo e con-causa dell'erosione del contratto sociale.

La parola svuotata del suo valore simbolico smette di essere vincolo, promessa, responsabilità; e senza parola vincolante, la negoziazione stessa diventa impossibile.

Infine, il paper propone alcune prospettive sociologiche ed etico-culturali per il recupero di un linguaggio capace di sostenere la pluralità e la costruzione del senso, nella convinzione che una società che non riesce più a negoziare, è una società esposta alla paralisi o alla violenza.

### **Nota metodologica**

Questo studio adotta una metodologia qualitativa e interpretativa radicata nella teoria sociologica.

Nello specifico la ricerca si basa su tre livelli di analisi (Karlsen, 2021):

- a. *desk analysis*. Le principali teorie sociologiche riguardanti il linguaggio, la comunicazione e la sfera pubblica sono esaminate criticamente per costruire una lente concettuale attraverso la quale interpretare il ruolo contemporaneo del linguaggio nella vita sociale;
- b. approccio comparativo orientato ai casi studio. Il paper include due casi studio - i recenti conflitti tra Russia e Ucraina e tra Israele e Gaza - scelti per la loro elevata rilevanza geopolitica e per la centralità simbolica del linguaggio nel plasmare le percezioni nazionali e internazionali. Ogni caso viene esplorato attraverso le dichiarazioni ufficiali, le narrazioni diplomatiche e i media pubblici, concentrando sul modo in cui il linguaggio contribuisce all'escalation o al blocco dei negoziati;

### **La parola tra comunicazione e crisi sociale**

Il valore della parola nella società contemporanea non può essere compreso senza un richiamo alle principali tradizioni teoriche che hanno affrontato il tema della comunicazione come fondamento della vita sociale.

Tre le prospettive, nello specifico, risultano essenziali per costruire un'analisi critica della crisi del linguaggio pubblico e della sua funzione negoziale: la teoria dell'agire comunicativo di Jürgen Habermas (1981), l'approccio sistematico di Niklas Luhmann (1968), e l'idea di "parola generativa" elaborata più recentemente da Bauman (2000) e integrata dagli studiosi e dalle studiose italiani/e Mauro Magatti, Chiara Giaccardi (2019; 2024) e Anna Lisa Tota (2020).

Procedendo con ordine, nel pensiero di Jürgen Habermas, la parola è considerata il luogo originario della costruzione della razionalità intersoggettiva.

Nella sua *Theorie des kommunikativen Handelns* (1981), Habermas contrappone l’agire comunicativo all’agire strumentale: nel primo, i soggetti mirano all’intesa attraverso argomentazioni reciprocamente valide; nel secondo, invece, la comunicazione è ridotta a strumento di manipolazione o controllo.

La crisi della parola, secondo Habermas, coincide con la “colonizzazione del mondo vitale” da parte dei sistemi economico-amministrativi, che svuotano il linguaggio della sua funzione dialogica e orientata alla verità. In questo senso, il venir meno della negoziazione può essere letto come effetto della crescente predominanza di logiche strumentali nei contesti pubblici.

Niklas Luhmann, invece, elabora, dal canto suo, un paradigma alternativo in cui la comunicazione non è intesa come trasmissione di significati condivisi, ma come operazione di selezione tra informazioni, messaggi e comprensioni.

La comunicazione è autopietica, cioè si produce e riproduce in funzione del sistema stesso. Ciò implica che la parola, nei diversi sottosistemi (politica, diritto, economia), non assume valore universale ma funzionale.

Da questa prospettiva, la crisi della parola non si configura tanto come una “degenerazione”, quanto una conseguenza strutturale della differenziazione funzionale della società moderna. Ogni sistema parla una “lingua” propria, rendendo sempre più ardua la negoziazione intersistemica.

Più noto, rispetto a quanto accennato sopra, è il pensiero sociologico di Zygmunt Bauman, in particolare la sua tesi principale ben espressa all’interno del suo scritto *Modernità liquida* (2000), dove lo studioso polacco descrive una società in cui i legami sociali e i codici simbolici diventano instabili, fluttuanti, precari.

Il linguaggio, in questo contesto, perde la sua capacità di ancoraggio: le parole non rimandano più a significati condivisi e duraturi, ma si moltiplicano in flussi continui, effimeri, spesso autoreferenziali. La comunicazione pubblica diventa così un’arena frammentata, in cui il confronto è sostituito dallo scontro, e il tempo breve dei like o dei meme soppianta la lunga durata del dialogo e della deliberazione.

Dentro questo scenario, la negoziazione appare sempre più come un’eccezione ritualizzata piuttosto che come una pratica ordinaria.

In “opposizione” a questa deriva, i due sociologi italiani, Mauro Magatti e Chiara Giaccardi, hanno recentemente proposto il concetto di *parola generativa* (2014, 2020), intesa come atto capace di aprire futuro, creare relazione e promuovere fiducia.

In un tempo segnato da crisi multiple e da una crescente disaffezione nei confronti della parola pubblica, gli autori individuano nella riscoperta di una parola “abitata”, cioè responsabile e incarnata, una delle poche vie possibili per riattivare dinamiche sociali inclusive e costruttive. La parola generativa non è neutra né tecnica, ma relazionale e simbolica, radicata in un’etica del dono e della cura. Essa si oppone alla parola strategica e alla parola cinica, oggi dominanti nei contesti politici e comunicativi.

Rimanendo dentro il campo scientifico nazionale, la sociologa Anna Lisa Tota, infine, prendendo a riferimento soprattutto il suo recente lavoro “Ecologia della parola” (2020), invita a riconoscere i segni della disfunzione nel modo di conversare di ognuno. È questo un modo peculiare di agire politicamente nella società, nella convinzione che promuovere un miglioramento della qualità della conversazione dei singoli contribuisca a migliorare la qualità della vita di tutti.

Ma cosa significa conversare meglio?

La studiosa tiene a precisare come non si tratta nell’odierno contesto sociale di applicare delle “regolette” in maniera meccanica, piuttosto di convocare i saperi alti, articolati, multidisciplinari come intrinsecamente non possono che essere gli studi di comunicazione.

E questo a cominciare dalla critica della concezione dell'io e della coscienza come istanza ontologicamente fondata e posizionata in un preciso orizzonte spazio-temporale in quanto è possibile sostituire l'idea che l'identità stessa sia un effetto di senso, una configurazione discorsiva frutto delle tante conversazioni in cui siamo imbrigliati.

È, infatti, nella conversazione che si gioca la partita dell'identità, che uno appare vittima o carnefice, vincitore o vinto. In questo modo la parola diviene quel luogo (di senso) da presidiare per non lasciarsi risucchiare dal ruolo e dall'immagine che gli altri vorrebbero affibbiarci.

Tutte queste prospettive convergono su un punto cruciale: la comunicazione come elemento fondamentale della negoziazione non è solo un fatto procedurale, ma una *forma simbolica* che implica la fiducia nella parola come vincolo.

Quando il linguaggio perde la sua affidabilità, la negoziazione diventa impossibile, perché non si dà più un terreno comune su cui costruire compromessi, riconoscimenti reciproci o narrazioni condivise. La parola smette di essere promessa e si riduce a prestazione; cessa di costruire ponti e diventa barriera. Il quadro teorico qui delineato offre dunque le coordinate per comprendere come la crisi della parola si traduca in una paralisi del legame sociale e della capacità collettiva di decidere e agire insieme.

### Dalla parola alla performance

Se il breve quadro teorico ha cercato di mostrata come la parola sia costitutiva del legame sociale e della capacità negoziale, l'osservazione empirica dei linguaggi pubblici contemporanei mette in evidenza una trasformazione strutturale del modo in cui il linguaggio è oggi usato, percepito e agito. In questa sezione si esploreranno alcune dinamiche discorsive — prevalentemente in ambito politico, mediale e digitale — che contribuiscono al progressivo svuotamento del valore negoziale della parola. Uno dei luoghi più visibili della crisi della parola è la scena politica.

Il dibattito democratico, che presuppone la possibilità di compromesso e la ricerca di una verità intersoggettiva, viene sostituito da una comunicazione politica basata sulla semplificazione estrema, sullo slogan e sulla retorica dell'antagonismo.

I linguaggi populisti — come mostrano alcune ricerche (Mudde, 2004; Laclau, 2005) — tendono a ridefinire il linguaggio pubblico in chiave moralistica e binaria: il “popolo puro” contro le “élite corrotte”. Seguendo questa logica, l'avversario non è più un interlocutore con cui dialogare, ma un nemico da delegittimare.

Questo rende la negoziazione non solo impraticabile, ma addirittura indesiderabile, poiché vista come compromesso con il “male”.

Ciò diviene oggi, particolarmente visibile nei social media, lungi dal rappresentare semplici canali di espressione democratica, che hanno prodotto un ecosistema comunicativo profondamente alterato rispetto ai modelli tradizionali di discussione pubblica.

Algoritmi ottimizzati per il coinvolgimento emotivo favoriscono contenuti polarizzanti, mentre le logiche di visibilità premiano l'urgenza, la reazione e l'identificazione tribale. L'interazione digitale assume sempre più la forma di una *performance identitaria*, in cui la parola serve a rafforzare la propria appartenenza piuttosto che a cercare un terreno comune.

La perdita di contesto, la velocità e la brevità dei messaggi rendono difficile la costruzione di un discorso articolato e negoziale. Il linguaggio pubblico si riduce così a una sequenza di posizionamenti “incivili” che escludono l'ascolto, rendendo la negoziazione una pratica inattuale (Bentivegna, Boccia Artieri, 2021; Couldry, 2023).

Parallelamente alla spettacolarizzazione della parola nei media, si osserva un processo opposto ma altrettanto critico: la tecnicizzazione del linguaggio nei sistemi giuridici, economici e burocratici. Il

linguaggio formale e specialistico, pur necessario in determinati ambiti, può produrre esclusione simbolica quando diventa impermeabile al cittadino comune.

Come sottolinea Pierre Bourdieu (1991), il “potere simbolico” del linguaggio istituzionale risiede nella sua capacità di legittimare o delegittimare l’accesso al discorso.

In questo senso, anche l’eccesso di codificazione linguistica può impedire la negoziazione democratica, poiché sottrae al confronto pubblico le decisioni rilevanti, relegandole a spazi di competenza tecnica inaccessibili.

Se prendiamo, come esempio, la gestione della recente crisi pandemica di Covid19, quest’ultima ha rappresentato un momento paradigmatico della crisi della parola.

Se da un lato si è fatto un massiccio ricorso alla comunicazione pubblica, dall’altro la parola istituzionale ha spesso faticato a risultare credibile e inclusiva. In molti casi, il linguaggio adottato è stato autoritario, unidirezionale, tecnocratico, generando reazioni di sfiducia, negazione o radicalizzazione (Buoncompagni, 2023).

La polarizzazione tra “negazionisti” e “scientisti”, tra chi rifiutava qualsiasi restrizione e chi invocava misure drastiche, ha messo in crisi lo spazio della mediazione. Il discorso pubblico ha perso la sua funzione integrativa e deliberativa, mostrando in pieno l’impossibilità della parola di farsi luogo di ri-composizione del conflitto verbale, culturale e scientifico (Kerr, et al., 2021).

La progressiva perdita di valore della parola come strumento di mediazione e costruzione del senso condiviso non produce solo effetti comunicativi.

Essa incide profondamente sulla struttura del legame sociale, sulla tenuta democratica e sulla capacità collettiva di gestire le tensioni che attraversano la società complessa.

Tre principali conseguenze sociali ormai visibili: la crisi della fiducia, la paralisi della capacità decisionale e l’emergere di forme latenti o manifeste di violenza.

Come ha ampiamente mostrato Niklas Luhmann, la fiducia costituisce una condizione strutturale della società moderna, in quanto riduce la complessità e permette agli attori di agire senza conoscere tutti i dettagli del contesto.

La parola pubblica, in questo contesto, funziona come veicolo fiduciario: garantisce continuità simbolica tra promesse, azioni e aspettative. Quando la parola perde credibilità — perché smentita dai fatti, abusata in chiave strategica o frammentata da retoriche contrapposte — si produce una rottura nel circuito della fiducia sociale. La delegittimazione non riguarda solo chi parla, ma si estende ai sistemi politici, scientifici e mediatici, minando le fondamenta stesse della cooperazione sociale.

Laddove la parola non riesce più a generare consenso né a regolare il conflitto, si assiste a una crescente paralisi della capacità collettiva di decidere. Il dissenso, invece di essere elaborato attraverso forme di negoziazione democratica, viene rimosso, ignorato o radicalizzato. In assenza di un linguaggio comune, anche il dissenso legittimo si trasforma in ostilità, alimentando un senso diffuso di impotenza o di passività politica.

La società, priva di strumenti condivisi per gestire le differenze, tende allora a frammentarsi in nicchie comunicative impermeabili, ciascuna delle quali rivendica la propria verità senza cercare un terreno di confronto. Ne risulta un “blocco simbolico” che impedisce l’elaborazione di visioni collettive e l’azione concertata (Turkle, 2015; Tota, 2020).

Quando il linguaggio fallisce nel suo compito regolativo e negoziale, la violenza — simbolica o reale — diventa l’unica modalità di espressione del conflitto.

Come affermava Hannah Arendt (1969), la violenza si manifesta tipicamente quando la parola non è più efficace: non è la prosecuzione del dialogo con altri mezzi, ma il segno del suo fallimento. Ciò vale sia per le dinamiche sociali, come le proteste non mediate da rappresentanza o discorso, sia per la

dimensione individuale, in cui la frustrazione comunicativa può sfociare in forme di aggressività verbale o comportamentale.

La perdita della negoziazione, dunque, non è solo un problema teorico o istituzionale: è un rischio concreto di instabilità e frattura sociale.

Infine, la crisi della parola può produrre una forma ancora più pervasiva di disfunzione sociale: il mutismo pubblico, ovvero la rinuncia a prendere parte al discorso comune.

Quando i cittadini percepiscono che la parola non ha più efficacia, che non produce cambiamento né riconoscimento, si ritirano dallo spazio pubblico, contribuendo al fenomeno della disaffezione democratica.

Il silenzio, in questo contesto, non è forma di ascolto ma segno di sfiducia, di rassegnazione.

La parola senza valore non è più atto, ma rumore; e in una società del rumore permanente, il silenzio non è apertura, ma chiusura (Tota, 2020).

### Caso studio (1): il conflitto russo-ucraino come fallimento della parola e della negoziazione

Il recente conflitto russo-ucraino, scoppiato con l'invasione russa del febbraio 2022, rappresenta emblematicamente la degenerazione di una lunga crisi comunicativa e diplomatica in una guerra totale. Esso può essere letto — alla luce delle analisi sviluppate in questo contributo — come un caso paradigmatico di esaurimento del potere negoziale della parola nei contesti internazionali contemporanei.

Le tensioni tra Russia e Occidente, e tra Russia e Ucraina, non sono nate nel 2022, ma affondano le radici in una traiettoria di incomprensioni, rivalità narrative e fratture discorsive che risalgono almeno agli anni successivi alla fine della Guerra fredda. A partire dall'allargamento della NATO a Est e dalla rivoluzione arancione del 2004 in Ucraina, fino agli eventi di Euromaidan (2013–2014)<sup>19</sup> e all'annessione della Crimea da parte della Russia, il terreno simbolico del dialogo è andato progressivamente erodendosi.

Ogni evento è stato interpretato all'interno di cornici discorsive inconciliabili, rendendo sempre più difficile una negoziazione basata su significati condivisi.

Con l'inizio delle ostilità, il conflitto ha prodotto un'escalation linguistica parallela a quella militare. La parola ha cessato di essere strumento di diplomazia per diventare arma retorica.

I discorsi ufficiali, da entrambe le parti, hanno assunto toni assolutistici, moralistici e spesso apocalittici: si è parlato di "denazificazione", "resistenza contro il male", "lotta per la civiltà" o "fine dell'impero russo" (Lorusso, Santoro, 2025)

Questi frame non favoriscono il compromesso, ma cristallizzano posizioni identitarie. Come evidenzia il paradigma habermasiano, quando la parola non mira più all'intesa ma alla vittoria simbolica, il dialogo diventa impossibile (Lombardi, 2023).

Il conflitto ha visto anche l'apertura di una guerra informativa globale, dove il linguaggio mediale è stato manipolato, piegato, militarizzato.

Le fake news, la censura, la propaganda, la disinformazione e le campagne sui social hanno contribuito a erodere la fiducia nella parola pubblica. In questo senso, l'ecosistema digitale ha amplificato la frattura: la realtà stessa è stata narrata in forme radicalmente divergenti, creando

---

<sup>19</sup> Si tratta di un neologismo che combina "Euro" (Europa) e "Maidan" (piazza Indipendenza di Kiev).

Euromaidan fu un periodo di intense proteste politiche in Ucraina, iniziata il 21 novembre 2013 e culminate nella rivoluzione del 2014, nota anche come rivoluzione della dignità. La manifestazione iniziò in piazza Majdan Nezaležnosti a Kiev, in risposta alla decisione del presidente Viktor Janukovyč di sospendere l'accordo di associazione con l'Unione Europea.

universi simbolici paralleli. Ancora una volta, la parola ha cessato di unire per diventare fattore di disgregazione.

Forse l'aspetto più inquietante è che, in mancanza di parole capaci di riaprire il confronto, la guerra stessa diventa linguaggio, forma estrema di comunicazione.

Utile richiamare in questa sede il pensiero di Michel Foucault, secondo il quale la guerra non è solo la prosecuzione della politica con altri mezzi, piuttosto l'unico linguaggio rimasto quando tutte le altre forme si sono esaurite.

Ecco che la diplomazia, in questo caso, appare come retorica vuota o rituale, incapace di invertire la logica binaria del conflitto.

Applicando, inoltre, il concetto di “parola generativa” di Magatti e Giaccardi, possiamo chiederci quale tipo di linguaggio — oggi assente — potrebbe riaprire lo spazio della negoziazione. Serve una parola che non sia né neutra né bellicosa, ma relazionale, simbolica, responsabile: una parola che riconosca la sofferenza, la complessità, la pluralità delle memorie storiche.

In assenza di questa parola, la pace resta un discorso astratto, incapace di essere pronunciato.

### Caso studio (2): il conflitto Israele-Gaza e l'assenza di un linguaggio condiviso

Il conflitto tra Israele e Gaza, riaccessosi con estrema violenza a partire dal 7 ottobre 2023, rappresenta uno degli esempi più drammatici dell'impossibilità contemporanea della parola come mediazione. In un contesto segnato da decenni di violenza, occupazione, attentati e repressione, il linguaggio pubblico internazionale è apparso impotente, polarizzato, incapace di costruire uno spazio discorsivo che non sia immediatamente schierato.

Questo caso evidenzia con chiarezza le conseguenze della perdita di un vocabolario comune, in cui la parola non solo non genera comprensione, ma acuisce lo scontro (Buoncompagni, 2024).

Il conflitto israelo-palestinese è anche, e forse soprattutto, un conflitto di narrazioni storiche, dove ogni parola (terra, resistenza, terrorismo, sicurezza, genocidio) è caricata di significati incompatibili. Le identità collettive si definiscono in opposizione, e ogni tentativo di neutralità linguistica viene percepito come tradimento.

La parola, anziché creare ponti, diventa marcitore di campo. Come osserva Edward Said, in *Culture and Imperialism* (1993), in contesti coloniali e post-coloniali la lingua è parte della lotta per la definizione della realtà.

Il conflitto si è riflesso immediatamente nello spazio pubblico globale, producendo una polarizzazione quasi speculare a quella già osservata nel caso russo-ucraino. L'universo discorsivo occidentale si è frammentato in schieramenti contrapposti, in cui la possibilità della parola intermedia è stata delegittimata.

Chi chiede il cessate il fuoco è accusato di antisemitismo, mentre chi denuncia Hamas è accusato di negare la sofferenza palestinese. La discussione pubblica perde così ogni dimensione deliberativa, diventando uno scontro di griglie morali incompatibili.

Anche le grandi istituzioni — ONU, UE, Vaticano — hanno mostrato la propria impotenza discorsiva. I loro appelli, spesso formulati in linguaggi burocratici o eufemistici, sono stati recepiti come vuoti o ipocriti da entrambe le parti.

Ciò dimostra come, in assenza di una fiducia preliminare, la parola istituzionale non venga riconosciuta come significativa, e non riesca più a produrre effetti di realtà. Il linguaggio della diplomazia appare così stanco, rituale, inadeguato alla radicalità del dolore e alla profondità delle fratture simboliche.

Uno degli effetti più profondi della crisi della parola in questo conflitto è l'impossibilità del lutto pubblico comune. Ogni morte viene raccontata da una parte sola, ogni sofferenza è usata per alimentare la propria ragione.

La parola non serve tanto a creare una “situazione pubblica di dolore e tristezza” (Rizzuto, 2016), ma a rafforzare identità divise.

In molti contesti, si è assistito a una censura esplicita o implicita: parole come “genocidio”, “diritto alla resistenza”, “occupazione” o “diritto alla sicurezza” sono diventate tabù, o utilizzabili solo in modo partigiano. La parola che potrebbe aprire lo spazio dell’empatia è quindi sistematicamente rimossa o manipolata.

Riprendendo anche in questo caso l’idea di *parola generativa*, sopra citata, è necessario interrogarsi su quale linguaggio possa oggi costituire un primo passo per la fuoriuscita dal conflitto simbolico. Il nodo non è solo politico, ma semiotico e antropologico: finché non sarà possibile riconoscere la validità parziale del discorso dell’altro, e accettare la co-esistenza di memorie e ferite, ogni parola continuerà a essere strumento di esclusione.

In questo senso, la pace non può che passare per una pedagogia del riconoscimento: un processo lungo, fragile, ma essenziale, in cui la parola torna a essere possibilità e non solo arma.

Con questo secondo caso si rafforza l’idea centrale del paper: senza una parola che sappia negoziare il senso, il conflitto diventa strutturale e la società si disgrega.

## Conclusione

Questa riflessione chiude l’analisi delle dinamiche in atto e prepara la conclusione del paper, che potrà concentrarsi su prospettive e piste per un possibile ripensamento sociologico e culturale della parola come bene comune.

Nel corso di questo contributo si è cercato di mostrare come la parola, intesa non solo come mezzo di comunicazione ma come infrastruttura simbolica del legame sociale, sia oggi attraversata da una crisi profonda. Tale crisi, lungi dall’essere un semplice problema linguistico, investe il cuore stesso della convivenza democratica: la possibilità di costruire significati condivisi, di gestire pacificamente il dissenso, di deliberare collettivamente sul futuro. In un contesto segnato dalla polarizzazione discorsiva, dalla spettacolarizzazione mediatica e dalla tecnicizzazione istituzionale, la negoziazione — intesa come pratica dialogica e relazionale — sembra giunta a un punto di esaurimento.

Abbiamo evidenziato, attraverso un’analisi teorica e sociologica, come il venir meno della parola generativa e responsabile porti con sé tre esiti critici: la frattura del circuito fiduciario, la paralisi della progettualità collettiva e il rischio di esplosioni conflittuali non elaborate simbolicamente.

All’interno di tale scenario, si fa urgente una riflessione sulla possibilità di recuperare il valore della parola come bene comune, capace non solo di informare, ma di trasformare e tenere insieme.

Un primo passaggio è di natura educativa e riguarda la necessità di formare cittadini alla responsabilità discorsiva.

La parola non è un atto neutro: essa costruisce o distrugge legami, apre o chiude mondi.

Insegnare la grammatica del rispetto, dell’ascolto, della complessità — in famiglia, nella scuola, nei media — significa gettare le basi per una nuova etica del linguaggio.

Un secondo livello è quello istituzionale.

Occorre ripensare gli spazi e le forme del dibattito pubblico, sottraendoli tanto alla tecnocrazia quanto alla retorica identitaria.

La qualità del discorso democratico deve tornare ad essere criterio di valutazione dell’azione politica e mediatica.

Questo implica investimenti nella “cura del linguaggio” nella sua comprensibilità, accessibilità, veridicità.

Infine, a livello simbolico-culturale, è necessario riscoprire il potere generativo della parola: la sua capacità di “fare mondo”, di aprire possibilità, di generare fiducia.

In un’epoca di sfiducia diffusa, la parola può ancora essere atto fondativo, se abitata da responsabilità, da alterità, da visione.

Recuperare la parola non significa tornare indietro, ma avanzare verso una nuova forma di modernità: una modernità dialogica, che sappia riconoscere nella differenza non una minaccia, piuttosto un’opportunità per la costruzione condivisa del senso.

Dentro tale prospettiva, la parola non è solo mezzo, ma fine; non solo strumento, ma un reale fondamento.

Una società che vuole restare democratica deve tornare ad avere fiducia nella parola e a prendersene cura.

## Bibliografia

- Bentivegna, S.; Boccia Artieri, G. (2021). Voci della democrazia. Il futuro del dibattito pubblico. Bologna: il Mulino.
- Buoncompagni, G. (2023). Uscire dalla società infetta. Politiche dell’informazione, della cura e della fiducia. Perugia: Cultura&Salute
- Buoncompagni, G., (2024). Israel in the Italian Media before 7 October. *Social Sciences*, 13, 1 - 15
- Couldry, N.(2023). *Media*. Bologna: il Mulino.
- Habermas, J. (1981). *The Theory of Communicative Action*. Vol. 1–2. Boston: Beacon Press.
- Karlsen, S. (2021). *From parallel musical identities to cultural omnivorousness and back Strategies and functions of multi-layered musical conduct*. London: Routledge.
- Kerr, J., Panagopoulos, C., van der Linden, S. (2021). *Political polarization on COVID-19 pandemic response in the United States*. Pers Individ Dif., 179:110892.
- Lombardi, M. (2023). *Three Arguments for a New Terrorism Agenda*. #ReaCT2023 (online)
- Luhmann, N. (1968). *Vertrauen: Ein Mechanismus der Reduktion sozialer Komplexität*. Stuttgart: Enke.
- Magatti, M. (2022). “Campagna elettorale e democrazia. Un’ecologia della parola”. *Avvenire* (online).
- Magatti, M., Giaccardi, C. (2019). *Nella fine è l’inizio. In che mondo vivremo*. Milano: Il Mulino.
- Said, E. W. (1993). *Culture and Imperialism*. New York: Knopf.
- Sunstein, C. R. (2017). *#Republic: Divided Democracy in the Age of Social Media*. Princeton: Princeton University Press.
- Postman, N. (1985). *Amusing Ourselves to Death: Public Discourse in the Age of Show Business*. New York: Penguin.
- Rizzuto, F. (2016). La società dell’orrore. Terrorismo e comunicazione nell’era del giornalismo emotivo. Pisa: Pisa University Press.
- Rose-Redwood, R., Kitchin, R., Rickards, L., Rossi, U., Datta, A., & Crampton, J. (2018). The possibilities and limits to dialogue. *Dialogues in Human Geography*, 8(2), 109-123.
- Zuboff, S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism*. New York: Public Affairs.
- Tannen, D. (1998). *The Argument Culture: Stopping America’s War of Words*. New York: Random House.
- Tota, A.L. (2020). *Ecologia della parola*. Milano: Einaudi.
- Turkle, S. (2015). *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age*. UK: Penguin PR.



## **Emigrazione e ricerca storica nel contesto della Rivoluzione Digitale**

**di Anna Grillini, assegnista di ricerca presso l'Università degli studi di Trento**

La storia dell'emigrazione si configura senza dubbio come uno dei macro-temi storiografici più rilevanti nel contesto sia italiano che internazionale. Oltre agli aspetti culturali e sociali del fenomeno, la ricerca scientifica deve necessariamente confrontarsi con la sua ampiezza in termini numerici e in questo contesto gli strumenti digitali ricoprono un ruolo di primo piano, utili sia per la raccolta che per l'analisi dei dati, oltre che per la loro condivisione a scopo scientifico e/o divulgativo.

**Il progetto *Mapping Mobilities. Un'analisi storica e digitale della mobilità trentina*,** realizzato tra il 2020 e il 2022, è stato promosso dall'Istituto Storico Italo-Germanico della Fondazione Bruno Kessler di Trento, grazie a un cofinanziamento della Fondazione Caritro e alla collaborazione con la Fondazione Museo storico del Trentino, l'Archivio provinciale di Trento e l'Archivio di Stato di Trento. La ricerca ha inteso riscoprire e valorizzare il prezioso patrimonio storico-archivistico rappresentato dai quasi 60.000 documenti di viaggio emessi tra il 1868 e il 1915, contenuti nel fondo “Commissariato di polizia” conservato presso l'Archivio di Stato di Trento.

**Attraverso l'uso di metodologie proprie delle *Digital Humanities*** è stata effettuata la digitalizzazione dei dati contenuti nei passaporti, creando successivamente un database open access e dando accesso completo ai dati tramite *Github*, servizio di hosting per la condivisione e lo sviluppo soprattutto di software. Il progetto ha rappresentato l'occasione di utilizzare i mezzi disponibili in quest'epoca di rivoluzione digitale per rendere non solo fruibile ma anche immediatamente accessibile l'importante quantità di informazioni contenuta in questo fondo archivistico. L'organizzazione del *data entry*, la gestione del patrimonio informativo e la *data visualization* è stata a cura del Digital Common Lab di Fbk (Fondazione Bruno Kessler) mentre il sito è stato realizzato esternamente da un web designer indipendente.

Questo contributo ha come scopo di esporre in modo pratico in che modo l'utilizzo delle *Digital Humanities* contribuisca a rendere disponibile una grande mole di dati e quali sono le sfide metodologiche che storici, programmati e grafici devono affrontare per rendere queste informazioni traducibili in conoscenza e fruibili in maniera semplice ma flessibile, adatta alle esigenze di un pubblico con background diversi. Nell'epoca digitale, infatti, la vera sfida è governare immense quantità di dati sviluppando una metodologia adeguata. L'idea che un'imponente raccolta dati corrisponda necessariamente a una ricerca epocale

si è rivelata fallace molto in fretta e ha, anzi, evidenziato le difficoltà interpretative che derivano dai *big data* e la corrispondente fatica nel renderli accessibili a un vasto pubblico senza abbandonarli sulle piattaforme di condivisione privi di indicazioni che ne favoriscano la decodificazione. La risposta a questa sfida sembra sempre più risiedere nell’interdisciplinarietà propria delle *Digital Humanities* che si caratterizzano per l’alto livello di collaborazione tra umanisti e tecnici, in uno sforzo comune per padroneggiare i dati ed estrapolare da essi linee interpretative in grado di aiutarci a comprendere diversi aspetti del passato. In questo contesto si inserisce *Mapping Mobilities* che unisce due importanti trend scientifici, quello dell’analisi dei big data e quello della ricerca storica sul tema della mobilità, divenuto centrale nella storiografia internazionale degli ultimi decenni. Partendo dalla microstoria di una località specifica come il Trentino, l’implementazione dei dati ha consentito di esaltarne le ramificazioni internazionali e di costruire un contenuto ma solido database a disposizione di ricercatori e interessati.

Nel contesto trentino l’interesse per la mobilità della popolazione è cominciato già negli anni ’80 con **gli studi di Casimira Grandi e Renzo Maria Grosselli** (Grandi 1998; Grosselli 1986). Pur essendo caratterizzati da uno spiccato carattere locale questi studi sono stati essenziali per la ricostruzione dal basso dell’esperienza migratoria, negli anni ’90 proprio Grandi è stata responsabile di un’imponente ricerca sul fondo “Commissariato di polizia”. Questa vasta ricerca ha condotto alla compilazione di schede riassuntive dei dati anagrafici contenuti nei registri elencanti le richieste di documenti di viaggio effettuate tra il 1868 e il 1915. Le quasi 60.000 domande riguardano documenti come i passaporti ma anche libretti di lavoro o servizio attestanti la professione, certificati di immatricolazione universitaria o di assunzione. Le varie tipologie dimostrano come la mobilità non sia ristretta al solo concetto di emigrazione ma inclusiva di spostamenti stagionali e lavori itineranti, un panorama variegato accompagnato da un apparato burocratico imponente. La compilazione delle schede contenenti i dati anagrafici è stata senza dubbio imponente ma non ha avuto seguito, i dati non sono stati sintetizzati o interpretati in maniera approfondita e da qui è sorta quindi la necessità di riprendere le fila del lavoro, valorizzandolo e rendendolo fruibile grazie alle *Digital Humanities*. La pandemia ha purtroppo impedito la digitalizzazione completa dei dati, col perdurare delle chiusure degli archivi è risultata, infatti, evidente la necessità di restringere il progetto a un campione su cui sviluppare una prima analisi digitale. La metodologia applicata per la selezione degli anni da analizzare è stata puramente storica, basata sull’individuazione di anni particolarmente significativi per l’emigrazione dal territorio trentino (Grillini, 2022, p.8).

Il periodo scelto per l’analisi è quello tra il 1878 e il 1893, anni in cui si susseguirono importanti sconvolgimenti socioeconomici (il cambiamento dei confini politici con Lombardia e Veneto e il crollo della borsa di Vienna, solo per nominare i più impattanti) che influirono enormemente sulla mobilità della popolazione; in generale, inoltre, l’ultimo quarto del XIX secolo è considerato come il picco della diaspora migratoria europea che a partire dal 1850 coinvolse milioni di persone e le condusse verso mete come gli Stati Uniti, l’Argentina e il Brasile<sup>20</sup>. In aggiunta agli sconvolgimenti menzionati, negli anni considerati

<sup>20</sup> Nonostante non sia possibile avere numeri certi, si calcola che tra il 1815 e il 1930-40 furono 50 o 60 milioni gli europei che lasciarono il continente e attraversarono l’oceano verso destinazioni extraeuropee. Cfr. Colucci M., Sanfilippo M. 2015, “Le migrazioni. Un’introduzione storica”, Roma, Carocci, pp. 51-53.

la situazione economica locale fu pesantemente aggravata da tre inondazioni, quella del 1882 venne registrata come la più grave di tutto il secolo e devastò colture e abitazioni di innumerevoli centri. Per comprendere come questi fenomeni influiscano sulla mobilità è utile evidenziare che nel 1880 furono presentate solo 500 richieste di documenti di viaggio mentre nel 1889 si arriva a 6500, ovvero oltre la metà dei 12.000 documenti prodotti tra il 1878 e il 1893.

### Mapping Mobilities: data entry e implementazione

Il *data entry* è stato effettuato con la collaborazione di alcuni studenti dell’alternanza scuola-lavoro del liceo G. Prati di Trento e grazie alle modalità di gestione dati individuate dal gruppo di FBK-Digital Common Lab. Per la raccolta dati è stata utilizzata la piattaforma gratuita e open source *Epicollect5*<sup>21</sup> che supporta dati di diversa tipologia (GPS, audio, video...) ma che, soprattutto, consente di creare progetti specifici e personalizzati per la raccolta dati, definendo obiettivi, modalità e fasi di attuazione. Creando il proprio progetto è quindi possibile collezionare tipologie diverse di dati, raccolti grazie alla collaborazione di diversi utenti con accesso diretto al materiale di lavoro, nel nostro caso documenti di viaggio. Per **Mapping Mobilities**, è stato sviluppato un questionario di facile compilazione che raccoglie tutti i dati su cui si focalizza la ricerca, tra questi: collocazione archivistica del documento, generalità, professione, stato civile, numero di figli, paese di origine ed espatrio, eventuali motivazioni per il trasferimento, anno di partenza, validità del documento di viaggio, rinnovi, eventuali note dell’autorità militare (renitenza alla leva).

I dati raccolti sono accessibili tramite un’interfaccia web, da cui possono essere visualizzati ed esportati. Utilizzando le API fornite da *EpiCollect5* i dati sono importabili in un file *GoogleSheet* con la funzione “*importdata*”. Qui il progetto è diviso in due sezioni, una per i passaporti e una per i rinnovi. Questi ultimi hanno complicato l’analisi in quanto è stato necessario collegarli alla richiesta originaria e tenere conto che il numero di documenti emessi non corrisponde al numero di richiedenti: una singola persona poteva avere collegati svariati rinnovi del documento di viaggio, a volte anche quattro o cinque.

La ricerca non si è limitata al data entry e alla condivisione per addetti ai lavori, la sintesi, l’interpretazione e la costruzione di un sito dedicato al progetto hanno rappresentato una parte altrettanto più rilevante del lavoro.

Prima di procedere descrivendo questo processo di sviluppo occorre evidenziare alcune difficoltà incorse nell’analisi dei dati, complicazioni molto comuni nel contesto della ricerca storica, ove la completezza assoluta delle fonti è più unica che rara. Il campione considerato ha permesso la digitalizzazione di oltre 12.000 documenti: grazie a questo lavoro è possibile conoscere i nomi, le provenienze e le destinazioni di migliaia di trentini che nel secondo Ottocento hanno deciso di muoversi oltre i confini della regione. Tuttavia, la completezza delle generalità riportate nei documenti dipende dall’accuratezza con cui erano trascritte dal pubblico ufficiale in servizio al momento della richiesta, la diretta conseguenza è che in molti casi uno o più dati sono mancanti oppure non abbastanza precisi. In casi simili il criterio adottato è quello di considerare comunque il passaporto nel conteggio totale dei migranti mentre le statistiche dei diversi campi (ad esempio età,

---

<sup>21</sup> App sviluppata dal CGPS Team del Oxford University Big Data Institute: <https://five.epicollect.net>

genere, professione, ecc..) sono composte solo coi dati disponibili, questo al fine di valorizzare tutte le informazioni possibili in un contesto comunque parziale. Le carenze nella compilazione non si manifestano solo attraverso l'assenza di dati ma anche nella loro genericità: non sempre risultano essere sufficientemente precise. Ad esempio, la destinazione di viaggio indicata è spesso estremamente generica, invece che il paese esatto sono indicati continenti (Sud America) o imperi interi (Austria-Ungheria). La vaghezza delle indicazioni sui paesi di espatrio costringe all'applicazione di una metodologia meno stringente e a piani di analisi più generali; la tipologia di migrazione (interna o esterna all'Impero asburgico) e le destinazioni (europee o extra continentali) sono diventate i principali criteri per lo studio dei movimenti della popolazione. La stessa vaghezza di informazioni influisce anche sull'analisi delle professioni, oltre il 74% dei migranti dichiara di essere un lavoratore "giornaliero" ma ciò non indica una professione quanto, piuttosto, la situazione lavorativa contrattuale. L'imponenza del numero di giornalisti ha condotto alla scelta di rappresentare questa categoria come un dato separato, riconoscendo in tal modo l'importanza che l'instabilità lavorativa ricopre, oggi come allora, nella scelta migratoria.

I risultati della ricerca sono pubblici tramite il sito di Mapping Mobilities, ospitato sul server della Fondazione Bruno Kessler che ne garantisce la fruibilità sul lungo periodo<sup>22</sup>. Sul portale è possibile consultare i dati in maniera guidata grazie a brevi testi elaborati per presentare gli aspetti più rilevanti della ricerca e i grafici per la visualizzazione dei dati che rappresentano un corredo essenziale per la comprensione, oltre a permettere all'utente una consultazione personalizzata in base ai propri interessi grazie alla loro interattività. Per introdurre il contesto entro cui si è sviluppata la ricerca e le problematiche metodologiche affrontate è stata, inoltre, creata una "nota metodologica" che chiarisce questi aspetti e permette una consultazione consapevole. L'incompletezza o genericità dei dati ha influito notevolmente anche sulle scelte di *data visualization*, volendo conservare la complessità dell'analisi ma restituirla comunque una visione accessibile, la rappresentazione grafica dei dati ha richiesto una particolare attenzione. In particolare, il Digital Common Lab di Fbk ha costruito grafici interattivi che permettono all'utente di esplorare vari aspetti dello stesso gruppo di dati, ad esempio per la provenienza è possibile selezionare le valli del Trentino e scoprire dove si spostavano i migranti provenienti da queste località, così da esaltare le scelte peculiari di ogni comunità, oppure è possibile compiere l'azione contraria ovvero selezionare la destinazione e vedere da dove provenivano i migranti che sceglievano, ad esempio, il Sud America. Allo stesso modo, anche la periodizzazione degli spostamenti è stata rappresentata consentendo all'utente di conoscere, per ogni anno considerato, quante persone sono partite e dove erano dirette, esaltando visivamente le "ondate" migratorie. Un altro aspetto che si è deciso di valorizzare attraverso la *data visualization* è quello di genere, le donne rappresentavano una netta minoranza tra i richiedenti documenti di viaggio ma la loro esperienza aveva caratteristiche più definite rispetto a quella maschile (il ricongiungimento familiare o l'assunzione a servizio in case nobiliari). La rappresentanza femminile è stata illustrata in rapporto con la componente maschile ma anche con l'età dei richiedenti, per ogni età rappresentata è infatti possibile vedere quanti uomini e quante donne hanno lasciato il proprio paese. Infine, si è deciso di lasciare spazio a una consultazione "libera" mettendo a disposizione l'elenco di tutti i nominativi coi

<sup>22</sup> <https://mappingmobilities.fbk.eu>

rispettivi dati e la possibilità di filtrare la ricerca attraverso la funzione “cerca”. I dati sono rilasciati dal sito in open data, con licenza CC-BY 4.0 che consente di condividere e modificare i dati stessi, riconoscendone la paternità. Il duplice scopo del portale è di proporre una navigazione guidata attraverso le fonti e i dati ma, allo stesso tempo, presentare una data visualization flessibile, che incontri esigenze differenti e consentire all’utente un accesso completo ai dati così da non litare le sue possibilità di ricerca. Infine, per portare la condivisione su un ulteriore livello per gli utenti maggiormente competenti nella programmazione e nella gestione di *big data*, i dati sono stati resi disponibili anche su *Github*, dove il lavoro è archiviato in due repositories: “web” col contenuto del sito e “data\_curation” con tutto il necessario per la gestione dei dati raccolti<sup>23</sup>.

## Bibliografia

- Barfuss K., 1995, “Foreign Workers in and around Bremen, 1884-1918, in People in Transit. German Migrations in Comparative Perspective, 1820-1930”, a cura di D. Hoeder, J. Nagler, German Historical Institute, New York, pp. 201-224
- Bevilacqua P., De Clementi A., Franzina E. (a cura di), 2009, “Storia dell’emigrazione italiana”, Donzelli, Roma.
- Bolognani B., 1988, “Il pane della miniera. Speranze, sacrifici e morte di emigrati trentini in terra d’America - Bread from Underground. Hope, suffering and death of Trentino people on American soil”, ed. Bernardo Clesio, Trento, 1988.
- Cau M., Grillini A., 2022, “La mobilità dei trentini tra Otto e Novecento. La mostra Al Lavoro! E il progetto Mapping Mobilities”, in “Storia e regione/Geschichte und Region”, n. 31, pp. 152-158.
- Colucci M., Sanfilippo M. 2015, “Le migrazioni. Un’introduzione storica”, Roma, Carocci.
- Ehmer J., 1997, “Worlds of Mobility: Migration Patterns of Viennese Artisans in the 18<sup>th</sup> Century, in The Artisan and the European Town, 1500-1900”, a cura di G. Crossick, Aldershot, Ashgate Publishing, pp.172-199.
- Freda D., 2014, “La regolamentazione dell’emigrazione in Italia tra Otto e Novecento: una ricerca in corso”, in “Historia et ius”, 6, pp. 1-20.
- Grandi C., 1998, “Dal paese alla penuria. Ambiente, popolazione e società del paese di provenienza (1870-1914)”, in Burmeister K.H., Rollinger R. (a cura di), “Dal Trentino al Vorarlberg. Storia di una corrente migratoria tra Ottocento e Novecento”, Trento, pp. 69-123.
- Grillini A., 2023, “L’emigrazione trentina nei passaporti del Commissariato di Polizia di Trento, 1878-1891”, in “Annali del Museo Storico della Guerra”, pp. 7-20.

---

<sup>23</sup> <https://github.com/mappingmobilities>

Grosselli R.M., 1986, “Vincere o morire. Contadini trentini (veneti e lombardi) nelle foreste brasiliane. Parte 1º: Santa Caterina, 1875–1900”, Provincia Autonoma di Trento, Trento.

Lucassen J., Lucassen L., 2009, “The Mobility Transition Revisited, 1500–1900. What the Case of Europe Can Offer to Global History”, in “Journal of Global History”, n. 4, pp. 347–377.

Id. (a cura di), 2014, “Globalising Migration History. The Eurasian Experience (16th–21st Centuries)”, Brill, London.

Massarotto Raouik F., 1996, “L’emigrazione trentina al femminile. Stati Uniti e Australia: via dalla solitudine”, Vol. IV, Provincia Autonoma di Trento, Trento.

Maurini A., 2024, “Rivoluzione digitale e ricerca storica: Natural Rights History per la storia dei diritti umani”, in “Agenda Digitale”, XVII, pp. 147- 153.

Steidl A., 2021, “On Many Routes. Internal, European, and Transatlantic Migration in the Late Habsburg Empire”, Indiana University Press, West Lafayette.



## Nextwork360 - Boosting Tech Company Growth

Nextwork360 è il network di riferimento in Italia di testate e siti B2B dedicati ai temi della Trasformazione Digitale e dell'Innovazione Imprenditoriale. Aggrega la più grande community di CIO, Innovation Manager, C-Level, imprenditori tech e ha la missione di diffondere la cultura digitale e imprenditoriale nelle imprese e pubbliche amministrazioni italiane e favorirne l'incontro con i migliori fornitori tecnologici attraverso eventi, progetti di comunicazione, lead generation e servizi inbound.

[info@nextwork360.it](mailto:info@nextwork360.it)

**Nextwork360 S.r.l.**

Via Moretto da Brescia 22, Milano

