



UNIMORE
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI
MODENA E REGGIO EMILIA

Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
Dipartimento di Educazione e Scienze Umane

Corso di laurea Magistrale in
Media Education per le Discipline Letterarie e l'Editoria

A. A. 2024/2025

**Evoluzione e prospettive della produzione
editoriale nell'era dell'intelligenza artificiale**

Relatrice

Prof.ssa Marcella Cornia

Laureanda
Matilde Morana

ABSTRACT

Negli ultimi anni, l'evoluzione dell'intelligenza artificiale ha subito una significativa accelerazione, trasformando radicalmente i processi lavorativi delle industrie creative. Il presente elaborato analizza, di conseguenza, l'impatto delle nuove tecnologie sui processi editoriali contemporanei, con particolare attenzione all'introduzione dell'intelligenza artificiale negli ambiti produttivi e distributivi dei contenuti. Attraverso un'accurata ricostruzione storica dell'evoluzione dell'editoria, dalla stampa al digitale, si evidenzia come le diverse innovazioni tecnologiche abbiano progressivamente ridefinito i ruoli, gli strumenti e i modelli organizzativi del settore. Tale prospettiva sottolinea come l'avvento del web e delle piattaforme digitali abbiano stabilito un momento di svolta nei flussi editoriali, ridefiniti nuovamente con gli attuali sistemi di intelligenza artificiale generativa nei processi creativi e produttivi. L'elaborato approfondisce quindi le trasformazioni legate alla produzione dei contenuti generati dall'intervento dell'IA, spaziando dalla redazione e revisione di testi alla sintesi e generazione vocale, fino alla creazione di contenuti grafici. Attraverso lo studio di strumenti e applicazioni pratiche, vengono evidenziate le potenzialità operative dell'intelligenza artificiale, efficienza, personalizzazione e automazione; considerando tuttavia le implicazioni etiche e professionali per le figure tradizionalmente impiegate nel settore. Una particolare attenzione è dedicata al recente concetto di narrazione aumentata, analizzato a partire dai modelli narrativi precedenti, lineari e interattivi, fino alle attuali strutture dinamiche e personalizzabili grazie all'impiego dell'IA. In questa sezione vengono analizzati modelli teorici, casi di studio e strumenti che consentono al lettore di generare romanzi personalizzati, ridefinendo il rapporto tra autore, testo e fruitore. Infine, l'elaborato affronta le principali questioni etiche e giuridiche legate all'uso dell'IA nell'ambito editoriale, con particolare attenzione al copyright, al plagio, alla proprietà intellettuale e ai rischi di bias e disinformazione, per poi concludersi con una riflessione sulle prospettive future dell'editoria nell'era dell'intelligenza artificiale e sul ruolo che tali tecnologie potranno assumere nello sviluppo della creatività umana.

SOMMARIO

INTRODUZIONE	1
CAPITOLO I - COME LE NUOVE TECNOLOGIE STANNO TRASFORMANDO I PROCESSI EDITORIALI.....	3
1.1 Analisi storica dell'editoria: l'avvento delle innovazioni	3
1.2 L'impatto del digitale e del web sui flussi editoriali.....	16
1.3 L'avvento dell'intelligenza artificiale nell'editoria	28
CAPITOLO II - PRODUZIONE DI CONTENUTI	43
2.1 Produzione e revisione dei contenuti testuali (copy editing).....	43
2.2 Produzione vocale	46
2.3 Generazione di contenuti grafici	50
CAPITOLO III - APPLICAZIONE AI. NARRAZIONE AUMENTATA: ROMANZI GENERATI SU MISURA PER IL LETTORE.....	57
3.1 Dalla narrazione lineare alla narrazione aumentata: evoluzione, definizione e funzionamento	57
3.2 Analisi dei modelli di narrazione algoritmica: co-creazione e personalizzazione ...	62
3.3 Criticità e prospettive future della narrazione adattiva con l'IA	65
CAPITOLO IV - ASPETTI ETICI	69
4.1 Copyright, plagio e proprietà intellettuale nei testi generati da AI.....	69
4.2 Limiti etici dell'intelligenza artificiale: bias e disinformazione	76
4.3 Il futuro dell'editoria con l'IA: tra automazione e creatività.....	84
CONCLUSIONE	93
APPENDICE – TRASCRIZIONE DELL'INTERVISTA A UNA PROFESSIONISTA DEL SETTORE EDITORIALE	95
BIBLIOGRAFIA	97
SITOGRAFIA	99

INTRODUZIONE

Dalle polverose officine tipografiche del XV secolo fino alle complesse reti neurali del XXI secolo, il percorso evolutivo dell'editoria è sempre stato caratterizzato dal rapporto tra il pensiero umano e l'innovazione tecnologica. La rivoluzione digitale ha trasformato profondamente il modo in cui si elaborano le informazioni, ma l'avvento dell'intelligenza artificiale ha provocato un cambio di paradigma ancora più sostanziale: una produzione infinita, personalizzata e autonoma, che sfida le tradizionali forme di produzione; una tecnologia in grado di "apprendere", intuire e generare, trasformando il testo da una forma statica a una dinamica. L'avanzata capacità di generare testi in pochi istanti, di modulare voci umane e di realizzare concetti semplici in immagini sorprendenti, conduce a una riconsiderazione del concetto stesso di creatività, in cui l'algoritmo diventa un collaboratore attivo della mente umana.

Il presente elaborato si concentra sullo studio di queste trasformazioni, analizzando come l'intelligenza artificiale stia ridefinendo il settore editoriale e le sue modalità di interazione tra editore e lettore. L'obiettivo che si pone questo elaborato, attraverso un'analisi storica e tecnica, è quello di esplorare e delineare il percorso di questo sviluppo, cercando di comprendere come l'IA possa potenziare il lavoro umano senza, tuttavia, sostituirlo.

Nella prima parte dell'elaborato viene fornita una panoramica storica sull'evoluzione dei processi editoriali, a partire dalle origini della produzione libraria del Medioevo fino alle più recenti trasformazioni digitali. In particolare, viene elaborata un'analisi sulle innovazioni tecnologiche, dalla stampa a caratteri mobili fino all'avvento del web, che hanno progressivamente modificato le modalità di produzione e la diffusione del sapere. Successivamente, viene approfondito l'impatto del digitale sui processi editoriali, evidenziando come la rete abbia ridefinito le pratiche di lettura e scrittura, concludendo con l'introduzione all'intelligenza artificiale, dimostrando come tali sistemi siano diventati strumenti di supporto e ottimizzazione del lavoro editoriale.

Il secondo capitolo si concentra su una dimensione più analitica delle potenzialità dell'IA nel campo della creazione di contenuti. Tramite un'analisi dei processi di generazione e revisioni dei testi, di produzione vocale e di creazione di contenuti grafici, si esamina come l'intelligenza artificiale possa intervenire in ciascun campo. Attraverso questi strumenti di applicazione di IA, si vuole comprendere in che modo tali tecnologie possano supportare o trasformare il lavoro editoriale, ridefinendo competenze e ruoli professionali.

Il terzo capitolo vuole invece analizzare la forma innovativa di narrazione resa possibile grazie ai sistemi avanzati di intelligenza artificiale: la narrazione aumentata. Vengono delineate le diverse forme di narrazione, da quella tradizionale a quella interattiva, per comprendere l'evoluzione che ha

portato fino a quella basata sulla personalizzazione e sulla co-creazione tra autore e algoritmo. Una particolare attenzione viene poi rivolta sia alle potenzialità di questi sistemi, capaci di creare esperienze narrative dinamiche e su misura per il lettore, sia alle criticità che emergono, soprattutto in relazione all'autorialità e alla qualità del contenuto.

Nel quarto e ultimo capitolo si affrontano le principali questioni etiche legate all'uso dell'intelligenza artificiale nell'editoria. L'analisi di temi quali il diritto d'autore e la proprietà intellettuale, i rischi di bias e disinformazione, le conseguenze dovute all'automatizzazione dei processi creativi e l'impatto ambientale, consentono di ottenere una comprensione totale delle implicazioni d'uso dell'IA. Inoltre, in quest'ultima parte vengono trattate le prospettive future del settore editoriale, cercando di comprendere come l'intelligenza artificiale possa supportare l'uomo come una tecnologia di collaborazione e non sostitutiva. Tale riflessione viene supportata da una testimonianza diretta di un professionista del settore che consente di analizzare concretamente le modalità e i limiti legati all'uso dell'IA nel lavoro editoriale quotidiano.

La ricerca svolta vuole essere dunque un approfondimento sull'impatto delle nuove tecnologie nel campo dell'editoria contemporanea; una riflessione critica e multidisciplinare che evidenzia il loro ruolo innovativo e le sfide etiche e giuridiche che ne derivano. Attraverso l'analisi dei cambiamenti di questa nuova tecnologia, la tesi mira a delineare possibili scenari futuri, promuovendo un uso consapevole e responsabile dell'intelligenza artificiale nel campo della produzione libraria e culturale.

CAPITOLO I - COME LE NUOVE TECNOLOGIE STANNO TRASFORMANDO I PROCESSI EDITORIALI

1.1 Analisi storica dell'editoria: l'avvento delle innovazioni

L'editoria nasce da una tradizione antica e ricca di trasformazioni, risalendo ad un tempo precedente l'invenzione della stampa a caratteri mobili. Per secoli, la trasmissione del sapere avvenne tramite una cultura orale e manoscritta¹. È opportuno precisare come questa evoluzione segua una prospettiva eurocentrica, area in cui si svilupparono alcune tra le innovazioni più significative nel campo della produzione libraria. Riconoscendo che, in altre aree del mondo, i processi di sviluppo e di diffusione editoriale si evolsero in modo diverso.

Il luogo in cui avveniva la conservazione e la trasmissione del sapere, specialmente durante il Medioevo, era il monastero. L'unico modo per riprodurre una copia di un libro consisteva nel trascriverlo manualmente. Gli ambienti in cui i monaci si dedicavano alla copiatura di testi (antichi e religiosi), erano gli *scriptoria*, all'interno dei quali si svolgevano diverse mansioni: «gli amanuensi trascrivevano il testo, i calligrafi si occupavano dei piccoli segni, e naturalmente i decoratori di iniziali e i pittori di miniature, illustravano l'opera²». ³ La professione dei copisti impiegava tempo ed era una tecnica che richiedeva grande cura e attenzione. Dato ciò, i libri risultavano essere degli oggetti rari, costosi e destinati ad élite ristrette di lettori⁴: cresceva il prestigio degli *scriptoria* e possedere un libro era un segno di potere. Con il tempo, questo scenario cambiò, si modificò la percezione della cultura e sempre più persone si interessarono alla lettura⁵. Ciò avvenne verso la fine del Medioevo, in cui si assistè ad un cambiamento nei meccanismi di produzione del libro. La realizzazione dei manoscritti si spostò dai contesti monastici a quelli urbani, principalmente nelle città comunali e signorili. Questo fenomeno era dato dalla crescente laicizzazione ed urbanizzazione dei processi di produzione libraria che fece emergere nuove élite intellettuali cittadine. Il nuovo pubblico di lettori era composto da professori e studenti (appartenenti all'ambiente universitario) e da intellettuali di alta formazione in possesso di biblioteche personali. Grazie a questa nuova configurazione culturale e sociale, aumentò la domanda di testi scritti.⁶

¹ Roger Chartier, Guglielmo Cavallo. *Storia della lettura nel mondo occidentale*. Roma-Bari: Laterza, 1995, pp. 3-36.

² Manuela Gianandrea, *Miniatura*, Enciclopedia Treccani, 2006, [https://www.treccani.it/enciclopedia/miniatura_\(Enciclopedia-dei-ragazzi\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/miniatura_(Enciclopedia-dei-ragazzi)/) (visitato il 06.05.2025).

³ Lucien Febvre, Martin Henri-Jean. *The Coming of the Book – The Impact of Printing 1450-1800*. NLB, London, 1976, p. 18. Elisabeth Eisenstein, *Le rivoluzioni del libro. L'invenzione della stampa e la nascita dell'età moderna*. Bologna, il Mulino, 1995, pp. 23-24; Clair Colin, *A History of European Printing*. London, Academic, 1976, pp. 1-2.

⁴ L. Febvre, M. Henri-Jean, op. cit., p. 104; Cursi Marco, *Le forme del libro - Dalla tavoletta cerata all'e-book*, Bologna, il Mulino, 2016, p. 124.

⁵ Jacques Le Goff. *La civiltà dell'Occidente medievale*. Milano-Torino, Einaudi, 2010, pp. 94, 366-370.

⁶ M. Cursi, op. cit., p. 124; Fabio M. Bertolo, Paolo Cherubini, Giorgio Inglese, Luisa Miglio. *Breve storia della scrittura e del libro*. Roma, Carrocci editore, 2005, p. 100.

Antecedente alla produzione del libro a stampa, intorno agli anni Venti e Trenta del Quattrocento, era presente una tecnica in grado di riprodurre testi e immagini attraverso l'uso di matrici lignee (incise o intagliate). Questo procedimento, noto come xilografia, prevedeva l'inchiostatura delle matrici e la loro impressione su supporti di carta o pergamena. Inizialmente, questa tecnica venne realizzata per i tessuti, ma venne presto adattata alla realizzazione di libri: rispetto alla scrittura a mano, la xilografia risultava essere un'alternativa più rapida ed economicamente vantaggiosa. I testi che vennero prodotti furono principalmente opere religiose contenenti immagini sacre, poiché andavano incontro alla domanda degli istituti di culto. Nonostante il successo commerciale e la loro efficacia nella diffusione dei contenuti religiosi, i libri xilografici presentavano dei limiti. Le matrici di legno non permettevano la stampa di testi lunghi, questo a causa dalla complessità dell'incisione inversa dei caratteri⁷ e per la continuità delle righe da mantenere. Un ulteriore limite della xilografia era l'impossibilità di utilizzare il retro dei fogli stampati, data la forte pressione esercitata dalla matrice che lasciava un'impronta troppo marcata. Ogni matrice poteva contenere un solo testo ed occorreva inciderla *ex novo* per ogni nuova opera, risultando in una tecnica poco flessibile. Oltretutto, il legno, che veniva utilizzato come matrice, era soggetto ad una rapida usura e deterioramento. Nonostante le diverse criticità, la xilografia continuò ad essere utilizzata anche poco dopo la diffusione dei caratteri mobili: confinata «all'apparato iconografico dei volumi o per prodotti di minor impegno tecnico, quali immagini di santi, carte da gioco, brevi, editti, fogli volanti, piccole guide⁸».⁹

Ciò che rivoluzionò la tecnica, dando seguito a tecnologie sempre più efficaci e rapide, fu la stampa a caratteri mobili. Avvenne un passaggio che fece diventare obsolete le pesanti lastre di legno, tipiche della xilografia, e introdusse l'uso di piccoli tasselli metallici.

Intorno alla metà del Quattrocento, grazie a Johann Gutenberg¹⁰, venne introdotta in Germania la stampa a caratteri mobili. Questa tecnica permetteva la produzione di singoli caratteri tipografici in modo seriale che, assemblati tra loro, consentivano la composizione in sequenze di lettere, righe e pagine. Fu così che questa tecnica garantì la formazione di lunghi testi da inchiostare e stampare su carta.¹¹ Infatti, all'orefice tedesco si devono due grandi invenzioni che resero possibile la produzione del libro a stampa. La prima riguardò l'uso di un particolare inchiostro, sviluppato appositamente per la tipografia. Gutenberg associò «l'olio di lino, cotto a lungo per eliminare l'acqua presente negli

⁷ “(le lettere venivano incise nei blocchi di legno in ordine speculare rispetto alla successione naturale, cioè con destra e sinistra invente, visto che ogni impressione capovolge sempre l'immagine disegnata)” F. M. Bertolo, P. Cherubini, G. Inglese, L. Miglio, pp. 85-86.

⁸ Ivi, p. 86.

⁹ Ivi, pp. 85-86.

¹⁰ Un orafo e prototipografo tedesco che nacque a Magonza verso la fine del secolo XIV. (M. Corsi, op. cit., pp. 166-168. Enciclopedia on line, *Gutenberg, Johann*, Enciclopedia Treccani, <https://www.treccani.it/enciclopedia/johann-gutenberg/> (visitato il 17.04.2025).

¹¹ F. M. Bertolo, P. Cherubini, G. Inglese, L. Miglio, op. cit., pp. 86-87.

estratti dei semi e per aumentarne la viscosità, e i neri a base di carbonio¹²», ottenendo così un inchiostro viscido che permetteva di aderire uniformemente alla superficie metallica dei caratteri tipografici. La seconda invenzione riguardò i caratteri mobili in metallo¹³: piccoli tasselli metallici a forma di parallelepipedi che, nella parte superiore, riportavano la forma della lettera. La caratteristica fondamentale di questi caratteri era che offrivano la possibilità di essere spostati: «La separazione di ciascun carattere dall'altro, in effetti, consentiva di ottenere infinite combinazioni testuali, con il vantaggio di poter riutilizzare il materiale di impressione dopo aver concluso la stampa di una pagina o di un gruppo di pagine»¹⁴.¹⁵ Questa nuova tecnica ottimizzò i tempi, le risorse e persino il numero di lavoratori, rispetto allo storico procedimento di riproduzione dei manoscritti. Difatti, come espresso da Leon Battista Alberti, l'«inventore tedesco [...], grazie ad alcuni caratteri di stampa, ha reso possibile ottenere più di duecento copie da un originale in un centinaio di giorni e con il lavoro di non più di tre uomini»¹⁶.

Oltretutto, la stampa ebbe diversi effetti sulla concezione della riproduzione dei libri nel mondo occidentale. Questa nuova tecnologia permise di ridefinire il rapporto tra l'individuo e il testo scritto. Durante la metà del Quattrocento, la diffusione di testi devozionali e manuali spirituali incoraggiarono la meditazione individuale. È rilevante notare come i testi religiosi fossero i libri dominanti tra quelli del periodo prima del 1500. Difatti, come scritto all'interno dell'opera *The Coming of the Book – The Impact of Printing 1450-1800*, le scritture ecclesiastiche «costituiscono il 45 per cento del totale, con la letteratura classica, medievale e contemporanea che arriva a poco più del 30 per cento, il diritto a poco più del 10 per cento e i libri su argomenti scientifici a circa il 10 per cento»¹⁷. Data questa affluenza di testi sacri, il primo libro stampato da Gutenberg fu proprio la cosiddetta Bibbia a 42 linee (nome dato dal numero di righe presenti su ogni pagina)¹⁸. La realizzazione di questo testo fu centrale in quanto l'attività tipografica di Gutenberg era inizialmente destinata alla produzione di opere di piccola portata, come opuscoli, testi religiosi di uso quotidiano e manuali scolastici. Tuttavia, tra il 1452 e il 1455, l'officina compì il progetto ambizioso di realizzare

¹² M. Cursi, op. cit., pp. 173-174.

¹³ Questo perché, antecedente a Gutenberg, si ha la prima attestazione di caratteri mobili in Cina: tra il 1041 e 1048. Fu una tecnologia ideata dal tipografo Bi Sheng, la quale, diversamente dai caratteri mobili in metallo, il materiale che li componeva era il legno. Tuttavia, l'invenzione di Sheng non ebbe successo data la grande quantità di simboli all'interno della scrittura cinese (lingua pittografica). (M. Cursi, op. cit., p. 161).

¹⁴ Ivi, p. 174.

¹⁵ Ivi, pp. 173-175.

¹⁶ Leon Battista Alberti, 1890, citato in M. Cursi, op. cit., p. 168.

¹⁷ L. Febvre, M. Henri-Jean, op. cit., p. 249. (trad. mia). Originale: “making up 45 per cent of the whole, with classical, medieval and contemporary literatures coming to just over 30 per cent, law just over 10 per cent and books on scientific subjects about 10 per cent”.

¹⁸ Ivi, pp. 248-259.

«la grande Bibbia latina in due volumi»^{19,20} e non fu una scelta casuale. In età altomedievale, sebbene la Bibbia fosse uno dei testi più letti e copiati, raramente veniva trasmessa nella sua interezza, circolando piuttosto sotto forma di singoli libri o raccolte parziali. Questo perché rappresentava un grande impegno tecnico: si trattava di una «copia integrale di un testo che ammonta a circa 3 milioni di caratteri»²¹. Perciò, questa nuova tecnologia sviluppata da Gutenberg rappresentò il potenziale rivoluzionario di quei tempi, che permise di porre le basi per il futuro del libro come è conosciuto oggi, attribuendogli un grande valore culturale.²²

In passato, l'accesso personale ai libri era riservato ad una ristretta cerchia di persone (élite colte), ma questo cambia grazie all'introduzione della stampa e alle «menti degli uomini [che] si stavano risvegliando a nuovi concetti mentali in tutti i rami dell'apprendimento»^{23,24}. Difatti, chi si occupava della produzione a stampa decise di creare nuove categorie di lettori: la tipografia fu in grado di ampliare la produzione libraria e adattare il contenuto dei testi in base alle esigenze del pubblico. In questo modo, la stampa fu in grado di rispondere alla domanda di lettura, la quale diventava sempre più diversificata. Questo andamento permise di ridisegnare l'intero scenario culturale europeo.²⁵

Una svolta epocale avvenne quando il libro stampato sviluppò il senso di pratica individuale, grazie alla produzione di libri sempre più piccoli e facili da trasportare. Queste caratteristiche permisero una lettura solitaria e silenziosa: diversamente dalla cultura dei manoscritti dove la lettura tendeva ad essere un'attività sociale e prettamente orale.²⁶ Pertanto, l'avvenimento della stampa sostituì la lunga tradizione dell'ascolto con quello della vista e della sfera personale. Ciò accadde in quanto «la stampa colloca inesorabilmente le parole nello spazio, più di quanto la scrittura non abbia mai fatto; quest'ultima, infatti, trasferisce solo le parole dal mondo del suono a quello dello spazio visivo, mentre la prima le fissa all'interno di questo spazio»²⁷. Per questa ragione, come dichiarato da Walter Ong, «la stampa incoraggiò gli uomini a guardare alla propria coscienza interiore e alle proprie risorse inconsce sempre più come a delle entità concrete, impersonali e neutrali dal punto di vista religioso»²⁸. Dunque, questa rivoluzione tecnica determinò un mutamento profondo nelle abitudini e

¹⁹ F. M. Bertolo, P. Cherubini, G. Inglese, L. Miglio, op. cit., p. 87.

²⁰ Ibidem.

²¹ M. Cursi, op. cit., p.135.

²² Ivi, pp. 135-139.

²³ C. Colin, op. cit, p. 124.

²⁴ E. Eisenstein, op. cit., p. 175; C. Colin, op. cit, pp. 1, 124.

²⁵ F. M. Bertolo, P. Cherubini, G. Inglese, L. Miglio, op. cit., pp. 100-101.

²⁶ Walter J. Ong, *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola*, Bologna, il Mulino, 1986, pp. 184-186.

²⁷ Ivi, pp. 173-174.

²⁸ Ivi, p. 186.

nei processi di trasmissione della conoscenza.²⁹ In questo modo, la stampa introdusse una nuova cultura tipografica, basata sulla stabilità, riproducibilità e circolazione ampia dell'informazione.³⁰

La nuova tecnologia si diffuse rapidamente in tutta Europa. Questa evoluzione, che va dal 1450 fino a tre secoli e mezzo dopo, portò a svariati cambiamenti: il modo di leggere, scrivere e l'instaurarsi di nuove figure professionali.³¹ È in questi anni che si affermarono il mestiere del tipografo, il quale ricopriva il compito di stampatore (e, talvolta, quello di imprenditore) e quello del libraio, che si dedicava alla vendita esclusiva dei libri tramite botteghe.³²

Contemporaneamente all'affermarsi di nuove figure professionali, si svilupparono nuovi circuiti di diffusione dei testi, ovvero le fiere del libro, che permettevano di sostenere la crescente produzione e circolazione libraria. Questi eventi rappresentavano il luogo in cui poter avere scambi economici e culturali, all'interno dei quali mercanti e librai si incontravano per vendere e acquistare i libri. Queste fiere si svolgevano in maniera periodica, all'interno di importanti città europee come Venezia, Lione e Francoforte. Infatti,

fu in Italia che la nuova tecnica di realizzazione di libri si diffuse rapidamente e ampiamente, con un livello di produzione quantitativo e qualitativo senza confronti in Europa, almeno sino alla metà del XVII secolo. Per quasi due secoli in Italia si produsse la stragrande maggioranza dei libri circolanti in Europa, stampati nei grandi centri della penisola come nei piccoli comuni e commercializzati attraverso una rete di distribuzione capillare in ogni angolo dell'Europa, attraverso rotte mercantili note da secoli.³³

Nello specifico, negli ultimi trent'anni del XV sec., Venezia detenne il primato nel campo del mercato librario europeo. La città rappresentava il punto di riferimento della produzione libraria grazie «al grande numero di edizioni, il volume totale della produzione, il numero di tipografi ed editori attivi nel commercio librario»³⁴. I libri pubblicati a Venezia raggiungevano diversi punti del mercato europeo, dominando il mercato in Spagna, Portogallo, Ungheria e Polonia. Nonostante il grande successo, all'inizio del XVI sec., Venezia subì diversi scontri che si ripercossero nel campo dell'industria tipografica. Le invasioni francesi e la sconfitta di Venezia da parte della Lega di Cambrai³⁵ causarono uno scompiglio nell'economia veneziana e lo svuotamento delle università

²⁹ W. Ong, op. cit., pp. 184-186; E. Eisenstein, op. cit., pp. 17-19, 30.

³⁰ E. Eisenstein, op. cit., pp. 63, 84.

³¹ Ivi, pp. 38-42, 58; L. Febvre, M. Henri-Jean, op. cit., p. 180.

³² L. Febvre, M. Henri-Jean, op. cit., pp. 128, 143.

³³ F. M. Bertolo, P. Cherubini, G. Inglese, L. Miglio, op. cit., p. 100.

³⁴ Andrew Pettegree. *The book in the Renaissance*. Cornwall, Yale University Press publications, 2011, p. 66 (trad. mia). Originale: «the number of editions, the total volume of output, the number of printers and publishers active in the book trade».

³⁵ Tra il 1508 e il 1510 ci fu uno scontro tra la Lega di Cambrai (una coalizione militare formata dalle maggiori potenze europee: l'imperatore Massimiliano I d'Asburgo, Luigi XII di Francia, papa Giulio II e Ferdinando il Cattolico, re d'Aragona) e la Repubblica di Venezia. Il motivo della coalizione tra Spagna, Francia e Sacro Romano Impero era per contrastare l'espansione della città italiana. Lo scontro porta alla sconfitta Venezia, la quale però riuscì a recuperare parte

dell'Italia settentrionale. Inevitabilmente, tutto ciò portò alla rovina della stampa veneziana³⁶. Contemporaneamente al declino del mercato librario veneziano, durante il XV sec., la più importante fiera del libro si spostò a Lione. La città francese congiungeva con due importanti vie commerciali, rappresentando così il centro delle attività di scambio di varie merci (spezie, seta, erbe ecc.) a livello internazionale: «quasi al confine tra Italia e Francia, a contatto con la Germania attraverso la Svizzera, [era] quindi il magazzino dei tre paesi più ricchi e popolosi d'Europa»³⁷. Perciò, la fiera di Lione era il luogo in cui i librai francesi importavano ed esportavano in Francia e in Spagna diversi libri italiani, tedeschi, svizzeri. Un secolo dopo, il circuito che superò di importanza la fiera di Lione fu quella di Francoforte. Già prima dell'avvento della stampa di Gutenberg, la città tedesca rappresentava un'importante fiera commerciale (esisteva già dal Medioevo). Come Lione, Francoforte godeva di una strategica posizione commerciale. La città collegava i mercati di Italia, Paesi Bassi e Francia, i quali rappresentavano i principali centri del commercio librario latino. Oltre alla vendita di diverse merci e libri, Francoforte guadagnò fama anche per il suo mercato di attrezzature da stampa, vendendo matrici e diversi font da stampa. È interessante sapere come persino gli artisti di incisione si recavano alla fiera per offrire le loro competenze. All'interno del libro di Febvre e Henri-Jean viene trasmessa l'atmosfera propria di quel luogo:

Gli autori con in mano il proprio manoscritto, si trovavano tra la folla per cercare un editore o per osservare le vendite dei loro libri, e i letterati si riunivano per cercare un lavoro adatto al loro talento di traduttori o correttori di stampa. [...] si potevano osservare celebri studiosi parlare e dibattere tra loro in latino, davanti ad un pubblico stupito, e stare a stretto contatto attori giunti alla fiera per cercare lavoro presso gli impresari che si riunivano lì per formare delle compagnie teatrali³⁸.

In questo modo, le diverse fiere divennero il punto di ritrovo per coloro che erano impegnati nel commercio librario e per gli appassionati di lettura e cultura³⁹.

dei suoi territori attraverso dei negoziati. Elio Migliorini, Adriano Alberti, Jean Jacques Gruber, Nicola Ottokar, Carlo Bornate, *Cambrai*, Enciclopedia Treccani, 1930, [https://www.treccani.it/enciclopedia/cambrai_\(Enciclopedia-Italiana\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/cambrai_(Enciclopedia-Italiana)/) (visitato il 12.05.2025).

³⁶ A. Pettegree, op. cit., pp. 65-67.

³⁷ L. Febvre, M. Henri-Jean, op. cit, p. 227 (trad. mia), Originale: «Almost on the border of Italy and France, in contact with Germany through Switzerland, it is thus the warehouse of the three richest and most populous countries in Europe», cit. di Girolamo Lippomano.

³⁸ Ivi, p. 230 (trad. mia). Originale: «Authors would be there in the crowd with a manuscript for which they sought a publisher or to watch the sales of their books, and men of letters would gather to seek work suitable to their talent as translators or correctors of the press. [...] you could see celebrated scholars talking and debating amongst themselves in Latin before an astonished public and elbowing aside players who had come to the fair to seek employment from the impresarios who gathered there to form theatrical companies».

³⁹ Ivi, pp. 226-229; Andrew Pettegree, op. cit., pp. 78-80.

Fu invece nella seconda metà del XVI secolo che, da parte della Chiesa, venne imposto un controllo e una censura della stampa⁴⁰. Pubblicato per ordine di papa Paolo IV, venne elaborato un catalogo di libri proibiti: l'*Index Librorum Prohibitorum*. Nel 1571, l'istituzione della Congregazione dell'Indice inflisse una grande percossa alla produzione libraria, portando alla rovina diverse officine tipografiche. Attraverso un esercito di funzionari revisori, l'obiettivo fu quello di esercitare un rigido controllo di censura sulla produzione a stampa. In questo modo, ogni pubblicazione doveva essere in possesso dell'avallo ufficiale delle autorità religiose. La grande paura dell'istituzione religiosa era che si potessero diffondere dei movimenti riformisti ed eretici, con il potenziale di influire sull'opinione pubblica. Tuttavia, parallelamente a queste rigide forme di controllo, il tasso di alfabetizzazione crebbe in molte parti dell'Europa, portando conseguentemente ad un'altrettanta richiesta di libri. Data questa esigenza, citando il testo *Breve storia della scrittura e del libro*, è possibile osservare un incremento anche dal punto di vista tecnologico della stampa: «progressivo incremento delle tirature, l'abbattimento dei costi dovuto all'introduzione di nuove miglie tecniche, (e) il rafforzamento dei canali di distribuzione»⁴¹. Infatti, per aggirare i forti limiti della censura si fece ricorso all'anonimato: «le edizioni a rischio non recheranno più il nome dell'autore né tanto meno l'indicazione del luogo di stampa e dello stampatore, sostituito spesso con dati fittizi e inventati, per seguire indisturbati percorsi di circolazione alternativi a quelli ufficiali»⁴². La conseguenza della proibizione dei libri fu un progressivo spostamento del baricentro della produzione libraria europea, dall'Italia al nord Europa, in paesi non sottoposti al controllo censorio⁴³. A tal proposito, è interessante il pensiero di Elizabeth Eisenstein, la quale spiegò come fare parte dell'*Index Librorum Prohibitorum* fosse paradossalmente una forma di pubblicità. Il solo fatto che la propria opera rientrasse tra la lista dei libri proibiti determinava una crescita nelle vendite dell'opera e interesse nei confronti dell'autore. In questo modo, i limiti imposti dai censori cattolici portarono inconsciamente le politiche editoriali protestanti a proiettarsi verso orientamenti libertini e innovatori⁴⁴.

A questi cambiamenti, con il successo del libro stampato, si susseguì il problema della regolazione di stampa. In passato, gli autori non possedevano il monopolio sulle proprie opere. I manoscritti venivano prodotti in massa dai copisti e lo stesso accadde nel XV secolo con i tipografi. Siccome non

⁴⁰ La proibizione di possedere o leggere opere, da parte della Chiesa, è un fatto che persisteva già da secoli. La Chiesa proibiva o mandava al rogo determinate opere per contrastare le eresie. Questo atto risale fin al 325 (con il primo concilio di Nicea), per poi continuare in diverse epoche, fino al XX secolo. Stefano La Colla, Luigi Giambene, *Indice*, Enciclopedia Treccani, 1933, [https://www.treccani.it/enciclopedia/indice_\(Enciclopedia-Italiana\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/indice_(Enciclopedia-Italiana)/) (visitato il 13.05.2025); Dizionario di Storia, *Indice dei libri proibiti*, Enciclopedia Treccani, 2010, https://www.treccani.it/enciclopedia/indice-dei-libri-proibiti_%28Dizionario-di-Storia%29/ (visitato il 13.05.2025).

⁴¹ F. M. Bertolo, P. Cherubini, G. Inglese, L. Miglio, op. cit., p. 109.

⁴² Ivi, p. 110.

⁴³ Ivi, pp. 109-110.

⁴⁴ E. Eisenstein, op. cit., pp. 188, 232, 252.

era presente una protezione legale, gli autori non erano in grado di avere controllo sulla distribuzione e fruizione delle loro stesse opere e non venivano remunerati per le copie che venivano prodotte. Tuttavia, dopo l'avvento della stampa e l'aumento esponenziale della produzione di libri, nel 1710 entrò in vigore lo Statuto della regina Anna. Questa legge, al tempo limitata al Regno Unito, riconobbe all'autore, e non al libraio, la paternità dei diritti dell'opera. È così che nacque il concetto di *copyright*, un diritto

che spetta all'autore per un determinato periodo di tempo durante il quale l'opera è di sua esclusiva proprietà, al termine del quale torna al pubblico dominio. Con il diritto d'autore è nato il sistema in base al quale l'autore partecipa, ove possibile, ai profitti derivanti dalla vendita della sua opera attraverso diverse tipologie di accordi contrattuali.⁴⁵

Lo scopo dello Statuto, considerato la prima legge sui diritti d'autore, era dunque risolvere il problema relativo al compenso degli autori e alla riproduzione non autorizzata delle opere. Infatti, lo Statuto di Anna permise agli autori inglesi di ottenere una protezione legale e remunerazione più equa per i propri testi, tutelando così i diritti morali ed economici degli scrittori.⁴⁶

Grazie all'istituzione di tutele per l'autore e la maggiore popolarità del libro stampato, dopo il 1750 si affermò in Europa il fenomeno delle biblioteche circolanti. Quest'ultime garantivano, a chi aveva delle difficoltà economiche o a chi non era normalmente permesso di partecipare alle società di lettura, di poter accedere all'ambiente librario: erano tipicamente studenti, donne o gruppi sociali emarginati. Intorno al XVII secolo, le comunità di lettura attraversarono una successiva fase di evoluzione storica con l'avvento degli abbonamenti ai quotidiani e ai periodici. A partire dagli anni Settanta del XVIII secolo, le biblioteche presero piede come forma più organizzata di lettura. All'interno di questi ambienti, venivano disposti in una sala i periodici e i libri, i quali aumentavano sempre più in quantità. Questi luoghi divennero un punto di incontro per scambiare opinioni e discutere di libri⁴⁷. All'interno delle biblioteche, come scritto nel testo di Chartier e Cavallo, la

Quantità e composizione del patrimonio librario variavano altrettanto sensibilmente. Da principio prevalsero — accanto alla stampa periodica e agli scritti di scienza popolare — i testi moralistico-formativi e didattici, mentre nelle società di lettura di carattere tecnico di medici, giuristi, predicatori, insegnanti ed economisti dominavano le pubblicazioni di natura specialistica. Verso la fine del secolo crebbe la predilezione per la lettura di intrattenimento, soprattutto in forma di romanzi, nelle società a carattere più mondano⁴⁸.

⁴⁵ L. Febvre, M. Henri-Jean, op. cit., p. 163 (trad. mia). Originale: «which is vested in the author for a fixed period of time during which it is exclusively his, and after which it reverts to the public domain. With copyright came the system by which the author shares, whenever practicable, in the profits arising from the sale of his work through various types of contractual arrangement.».

⁴⁶ Ivi, pp. 159-166.

⁴⁷ R. Chartier, G. Cavallo, op. cit., pp. 363-367.

⁴⁸ Ivi, p. 367.

Già verso il 1820, le abitudini e il pensiero del pubblico non erano più facilmente modellabili attraverso un'istruzione alla lettura: i lettori non si lasciavano più guidare dal suggerimento di autorità culturali o ideologiche, ma sceglievano ciò che rispondeva alle proprie necessità e desideri⁴⁹.

Durante il XIV secolo, attraverso queste evoluzioni e cambiamenti culturali, si svilupparono in maniera più netta il ruolo dell'editore e, attorno a questa figura, il concetto di progetto tipografico: come progettare e comporre l'opera, in accordo con l'autore. Così, se prima la figura dell'editore pubblicava i testi degli scrittori contemporanei sotto richiesta di gruppi vasti di lettori, nel corso del secolo, l'editore assunse la figura di imprenditore: colui che media tra le offerte dell'autore e la domanda del pubblico. Questa nuova figura va incontro alle richieste di nuovi prodotti, come ad esempio il romanzo, il quale diventa popolare tra il pubblico di lettrici e giovani lettori. Mario Infelise identificò successivamente una terminologia per questa nuova figura, attribuendo all'editore la «capacità di concepire sempre nuovi progetti editoriali di respiro nei quali coinvolgere letterati e scrittori all'interno di una redazione che non sia un'impresa occasionale»⁵⁰. Questa definizione distaccò la figura dell'editore del XIX secolo dal tradizionale ruolo del libraio e dello stampatore.⁵¹

Durante questo periodo, nacquero e si diffusero le stamperie ufficiali, dirette da un'autorità laica o religiosa, per poi essere affidate ad uno stampatore, il quale produceva opere richieste direttamente dal committente. Importante menzionare come, tra il XVII e il XVIII secolo, la stampa cominciò a rivestire un ruolo importante nel campo dell'attualità, attraverso le prime gazzette.⁵² In particolare, in Gran Bretagna e in Francia, si sviluppò l'editoria moderna, comprendendo al suo interno giornali e romanzi.⁵³ Un secolo dopo, agli inizi del 1800, si assistè a notevoli sviluppi tecnologici⁵⁴, portando così a termine l'era della stampa manuale. Un cambiamento fu dato dal primo torchio meccanico, il quale operava attraverso energia termica e supportava un significativo aumento di tiratura e riduzione dei costi. Dato questo grande sviluppo, la tecnica sperimentata da Friedrich Koenig verrà sfruttata a livello commerciale nella stampa del quotidiano inglese *The Times*, già nel 1814.

⁴⁹ Ivi, p. 369.

⁵⁰ Mario Infelise, *La nuova figura dell'editore in Storia dell'editoria nell'Italia contemporanea*, a cura di Gabriele Turi, Firenze, Giunti, 1997, p. 62.

⁵¹ Alberto Cadioli, Giuliano Vignini, *Storia dell'editoria in Italia. Dall'Unità a oggi*. Milano, Editrice Bibliografica, 2018, pp. 13-14.

⁵² F. M. Bertolo, P. Cherubini, G. Inglese, L. Miglio, op. cit., p.111.

⁵³ A. Cadioli, G. Vignini, op. cit., p. 14.

⁵⁴ La litografia, ovvero «(una tecnica di riproduzione che adotta una lastra di calcare - la cosiddetta pietra litografica - su cui viene riportato il disegno con una speciale matita inchiostrata; successivamente immersa in una soluzione acida che scioglie le parti non disegnate, la lastra conserva a rilievo i segni tracciati e può dunque essere stampata su fogli di carta mediante una matrice)»; e la stereotipia «(procedimento di riproduzione su marmo del calco in gesso di una pagina tipo grafica già composta, utile come matrice per future ristampe)». cit. F. M. Bertolo, P. Cherubini, G. Inglese, L. Miglio, op. cit., p. 112.

Prima dell'Unione d'Italia (1861)⁵⁵, dal punto di vista economico e politico, erano presenti diversi ostacoli che non permettevano uno sviluppo lineare dell'organizzazione editoriale nel Paese. La divisione in diversi Stati creava dei problemi in merito a blocchi doganali, cambi di moneta e mancanza di una regolamentazione nazionale del diritto d'autore. Questi fattori intralciavano la diffusione dei libri in tutta la penisola, fenomeno aggravato dalla vendita non autorizzata di libri, ovvero la vendita "piratata" di un titolo a scapito dell'autore e dell'editore. Tuttavia, questi elementi vennero sorpassati grazie alla prima Convenzione sul diritto d'autore⁵⁶: a differenza dello Statuto della Regina Anna, si estendeva a più stati, stabilendo così una protezione comune del diritto d'autore, anche in seguito all'unificazione del Regno d'Italia.⁵⁷

La rivoluzione tecnica della stampa rispose alla sorprendente crescita di domanda di libri. Per comprendere appieno il successo editoriale di quegli anni, è necessario analizzare il contesto culturale e sociale dell'Italia postunitaria. Tramite le riforme scolastiche avviate con la legge Casati (1859) e, in seguito, con la legge Coppino (1877) si avviò un processo di scolarizzazione per ridurre l'analfabetismo nel Paese. L'obbligo scolastico e l'istruzione elementare gratuita contribuirono ad ampliare il numero di potenziali lettori. Crebbe la produzione editoriale destinata alla scuola e all'infanzia, stabilendosi così un nuovo pubblico di cittadini in grado di leggere e scrivere⁵⁸.⁵⁹ La riforma scolastica e l'Unità d'Italia portarono ad un ulteriore incremento di lettori e acquirenti di libri, più diversificati e consolidati. Questa crescente domanda contribuì a ridurre i costi di produzione.⁶⁰ Il progressivo mutamento del nuovo pubblico orientò i grandi editori ottocenteschi verso l'ambito educativo, tra cui Ricordi, Sonzogno e Traves.⁶¹ Oltretutto, nella prima metà dell'Ottocento, tra il pubblico si riscontrava una netta distinzione legata ai diversi generi letterari: da un lato i letterati tradizionali prediligevano i testi classici, dall'altro i lettori interessati al romanzo crescevano in modo

⁵⁵ Con il Congresso di Vienna del 1815, l'Italia fu divisa in diversi stati sotto il controllo diretto o indiretto dell'Austria. Perciò nacquero delle società segrete, di orientamento radical-democratico, che lottavano per un'Italia indipendente e unita. Tra il 1859 e il 1860, una serie di eventi portò alla costruzione di uno stato nazionale italiano: la seconda guerra d'indipendenza, le insurrezioni dell'Italia centrale e la Spedizione dei Mille. Nel 1861, con l'annessione di diverse zone della penisola, fu costituito il Regno d'Italia. Parmentola Sergio, *Risorgimento*, Enciclopedia Treccani, 2006, https://www.treccani.it/enciclopedia/risorgimento_%28Enciclopedia-dei-ragazzi%29/?utm_source=chatgpt.com (visitato il 15.05.2025); Banti Alberto Mario, *L'unificazione italiana*, Storia della civiltà europea a cura di Umberto Eco - 2014, Enciclopedia Treccani, https://www.treccani.it/enciclopedia/l-unificazione-italiana_%28Storia-della-civilt%C3%A0-europea-a-cura-di-Umberto-Eco%29/?utm_source=chatgpt.com (visitato il 15.05.2025).

⁵⁶ «stipulata tra Piemonte e Austria nel 1840, poi via via anche tra gli altri Stati». A. Cadioli, G. Vignini, op. cit., p. 15.

⁵⁷ Ivi, pp. 14-15.

⁵⁸ Ad ogni modo, il processo di lotta all'analfabetismo fu graduale e duraturo, ci volle molto tempo perché la quota di alfabeti si alzasse. Durante gli anni Venti, grazie alla riforma scolastica realizzato da Giovanni Gentile, l'istruzione elementare ebbe un grande sviluppo. Ci fu una notevole diminuzione del numero di analfabeti, circa il 21% nel 1931, percentuale che continuò a calare negli anni successivi. Emilio Lastrucci, *Scolarizzazione*, Enciclopedia Treccani, [https://www.treccani.it/enciclopedia/scolarizzazione_\(Enciclopedia-dei-ragazzi\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/scolarizzazione_(Enciclopedia-dei-ragazzi)/) (visitato il 28.10.2025).

⁵⁹ Ibidem. A. Cadioli, G. Vignini, op. cit., pp. 37-38, 40.

⁶⁰ F. M. Bertolo, P. Cherubini, G. Inglese, L. Miglio, op. cit., p. 113.

⁶¹ Ibidem.

esponenziale. In relazione a ciò, l'industria editoriale milanese aveva l'obiettivo di soddisfare e promuovere le nuove richieste di lettura del romanzo. Difatti, nella metà del secolo, Milano pubblicò dei romanzi a puntate che inserì all'interno di giornali e riviste, i cosiddetti *romanzi d'appendice*⁶². Milano, insieme a Firenze, rappresentavano i due poli principali dell'editoria italiana. L'editoria milanese era orientata ai nuovi ceti sociali, con l'obiettivo di diffondere la cultura e il sapere al nuovo pubblico di lettori; invece, l'editoria fiorentina era tradizionalmente orientata ai ceti più intellettuali. Felice Le Monnier, un giovane tipografo che nel 1837 promosse un'intensa attività editoriale, giunse nella città di Firenze migrando dalla Francia. Le Monnier assunse un ruolo attivo nella politica⁶³ e nella cultura, con scelte editoriali lungimiranti per il suo tempo. Una svolta fu segnata dalla pubblicazione, nel 1843, di una collana editoriale chiamata *Biblioteca Nazionale*, ideata per diffondere la cultura e i valori politici, in modo da formare una coscienza nazionale. La collana conteneva sia classici della letteratura, sia scrittori moderni.⁶⁴

Verso la fine del XIX secolo, vennero introdotte nuove macchine tipografiche in grado di velocizzare la composizione dei testi: la Linotype permetteva di fondere i singoli caratteri di stampa in un'unica riga di piombo; la Monotype, invece, fondeva le lettere a una a una, per poi assemblarle. Queste macchine, utilizzate precedentemente nell'editoria giornalistica, si iniziarono ad adoperare nel campo librario vista l'alta richiesta di numeri di copie da pubblicare.⁶⁵ Siccome il mercato dei libri stava convergendo verso modelli giornalistici e letterari, si impose un modello di editoria imprenditoriale rivolta al consumo. Quindi, con l'avvento di nuove richieste da parte dei lettori, per gli editori diventò essenziale prestare attenzione ai movimenti di mercato capaci di affermarsi con successo su vaste fasce commerciali. È un esempio l'incremento di domanda per i libri di intrattenimento e di testate periodiche con all'interno reportage e racconti.⁶⁶ Infatti, un elemento che caratterizzò in modo decisivo il lavoro degli editori del tempo e quelli futuri, fu riconoscere l'importanza degli autori. Treves⁶⁷ comprendeva che il lavoro editoriale si dovesse concentrare nell'individuare gli autori che

⁶² Chiamati così dato che le parti di romanzo venivano collocate nella parte a piè di pagina, destinata a scritti di vario argomento, generalmente di tono leggero. Vocabolario online, *Appendice*, Enciclopedia Treccani, <https://www.treccani.it/vocabolario/appendice/> (visitato il 23.05.2025).

⁶³ Un esempio di questo è dato dalla pubblicazione di *Arnaldo da Brescia* di Giovan Battista Niccolini. Le Monnier fece stampare in Francia, nel 1843, quest'opera, per poi proporla al territorio toscano. Il testo fu considerato scandaloso per i suoi contenuti politici, in quanto attaccava fortemente il potere della Chiesa (sostenendo idee liberali). A. Cadioli, G. Vigni, op. cit., pp. 19-20; Giovanni Battista Niccolini, *dall'Arnaldo da Brescia*, Enciclopedia Treccani, https://www.treccani.it/magazine/strumenti/una_poesia_al_giorno/08_12_Niccolini_Giovanni_Battista.html (visitato il 23.05.2025).

⁶⁴ A. Cadioli, G. Vigni, op. cit., p. 20.

⁶⁵ Ivi, p. 26.

⁶⁶ Ivi, pp. 27-28.

⁶⁷ Uno dei primi editori dell'unità d'Italia. Treves nasce benestante e si forma a Parigi, al tempo, la capitale mondiale della cultura e dell'editoria. La casa editrice inizia la sua attività del 1861 e, in breve tempo, si afferma per la grande diffusione di opere narrative e alla vendita di riviste di attualità e di viaggi; in questo modo Treves crea un saldo intreccio tra scrittori e giornalisti. Ivi, p. 28; Gian Arturo Ferrari, *Storia confidenziale dell'editoria italiana*. Venezia, Marsilio Editori spa, 2022, Capitolo uno: Come alle origini di Roma (Edizione e-book).

potessero avvicinarsi ai gusti del pubblico. In questo modo, l'obiettivo dell'editore era trovare e garantirsi autori di successo nel suo catalogo di offerta, anche grazie alla retribuzione a percentuale. Attraverso questa strategia di mercato, l'editore milanese diede vita al primo bestseller italiano: *Cuore* di De Amicis (1886).⁶⁸

Tuttavia, con l'inizio del secolo successivo, il dopoguerra e il graduale successo che stava ottenendo il Partito nazionale fascista produssero un significativo cambiamento sociale e culturale. L'era fascista, momento in cui il Partito prese piena direzione dello Stato, elaborò diverse iniziative che segnarono vari settori istituzionali dell'informazione e della cultura: giornali, libri, riviste, nonché tutta l'attività editoriale. Tra il 1922 e il 1943, il fascismo decise di servirsi del settore librario come mezzo per ottenere il consenso da parte del popolo, attraverso *slogan* politici e ricatti ad adesioni. L'obiettivo era di allineare l'editoria ai programmi politico-culturali del partito e promuovere il libro come «tramite fondamentale dell'acculturazione “ortodossa” del popolo [...] e gli editori erano [invece stimolati dallo] sviluppo delle scuole, dall'incremento dell'alfabetizzazione»⁶⁹, oltre che dai contributi governativi per la produzione e diffusione dei testi⁷⁰. Ciò venne affermato anche da Nicola Tranfaglia,

Per il fascismo gli editori [...] dovevano essere in prima fila nell'appoggiare – attraverso l'arte, la letteratura, la produzione scientifica e tecnica – le sue imprese e le sue realizzazioni in campo politico, sociale, internazionale: dovevano contribuire a far conoscere a livello mondiale la sua grandezza ed essere – come affermava Mussolini [...] – «i portatori del nuovo tipo di civiltà italiana».⁷¹

Uno strumento di finanziamento degli intellettuali fascisti era proporre collane specifiche per l'ideologia del fascismo e della sua diffusione⁷². Oltretutto, il sostegno economico alle imprese editoriali riguardava principalmente la concessione di stampa e la distribuzione del libro unico di Stato. Nel 1928, venne stabilito che «i libri di storia, geografia, economia e diritto per le scuole elementari e di avviamento professionale dovessero conformarsi alle esigenze storiche, politiche, giuridiche ed economiche»⁷³. Il libro unico di Stato prevedeva che tutte le scuole elementari avessero un libro comune per i primi due anni, con l'obiettivo di formare le nuove generazioni con modelli

⁶⁸ Ibidem.

⁶⁹ Marco Santoro, *Storia del libro italiano. Libro e società in Italia dal Quattrocento al nuovo millennio*, nuova edizione rivista e ampliata, Milano, Editrice Bibliografica, 2008, p. 389.

⁷⁰ A. Cadioli, G. Vignini, op. cit., pp. 57-60; M. Santoro, op. cit., p. 381-399; Nicola Tranfaglia, Albertina Vittoria, *Storia degli editori italiani*. Roma-Bari, Laterza, 2000, pp. 229-280.

⁷¹ N. Tranfaglia, A. Vittoria, op. cit., pp. 229-230.

⁷² *L'Enciclopedia Italiana* (1925), avviata da Giovanni Treccani e «dal filosofo ed esponente di primo piano della cultura fascista Giovanni Gentile» (A. Cadioli, G. Vignini, op. cit., p. 59). *I discorsi di Mussolini o Viaggi e scoperte di navigatori ed esploratori italiani* sono due collane appartenenti alla casa editrice Alpes, fondata a Milano durante l'epoca fascista (1921), che esaltano le opere del fascismo e valorizzano le imprese degli italiani, avanzando un sentimento nazionalista. A. Cadioli, G. Vignini, op. cit., pp. 58-59, 63; N. Tranfaglia, A. Vittoria, op. cit., p. 252.

⁷³ N. Tranfaglia, A. Vittoria, op. cit., p. 234.

educativi e culturali conformi ai principi del fascismo. Alcune case editrici beneficiarono da questo cambiamento, ottenendone il monopolio: tra queste, Paravia e soprattutto Mondadori.⁷⁴ Nel corso gli anni Trenta, la censura assunse un ruolo sempre più dominante, a causa dell'introduzione delle leggi razziali⁷⁵ e dell'istituzione di una Commissione per la bonifica libraria. Quest'ultima mirava anche a disincentivare, sul piano economico, la diffusione di argomenti o autori ostili agli ideali del regime totalitario.⁷⁶ In questo contesto, l'industria libraria dovette subire alcune trasformazioni per adattarsi alle imposizioni fasciste. Diverse case editrici si conformarono alle direttive per mantenere la propria attività, altre invece cercarono di conservare un margine di autonomia intellettuale⁷⁷. In questo modo, il settore editoriale divenne un terreno di mediazione tra controllo politico e conservazione culturale. È interessante osservare che, nonostante le rigide imposizioni del fascismo e di come «l'accordo regime-editoria offrì [...] la possibilità di pilotare [...] il consenso, ha [...] lasciato incustoditi alcuni valichi attraverso i quali si sono infiltrati messaggi [alternativi proposti da] romanzieri, scienziati e filosofi»⁷⁸. Perciò, il tentativo del regime di bloccare questi valichi non fece altro che rinforzare la percezione del libro come «strumento di libertà e di fuga»⁷⁹.

Nel secondo dopoguerra, con la caduta del regime totalitario e conseguentemente della sua censura, si aprì una fase di liberazione e democratizzazione culturale. Ciò fu possibile grazie alle nuove collane popolari (*I classici contemporanei italiani* di Mondadori; *Biblioteca Universale Rizzoli* (BUR) di Rizzoli; *Saggi* di Einaudi) e all'alfabetizzazione crescente del popolo. Queste raccolte di libri miravano a diffondere una consapevolezza culturale di massa, cosa possibile grazie al loro prezzo accessibile. Inoltre, nacque nella coscienza popolare il bisogno di debellare i contenuti ispirati al fascismo, il quale portò ad uno stravolgimento e aggiornamento delle nuove edizioni di libri destinati alla scuola. Nel 1945 venne abolito il libro di Stato e l'editoria divenne così un motore di rinnovamento e un potente strumento culturale.⁸⁰

Tra la fine degli anni Cinquanta e i primi anni Sessanta, la società italiana visse lo sviluppo industriale e la nascita dei *mass media*. In questa fase, l'editoria dovette adattarsi ai nuovi linguaggi culturali e alle domande di mercato di massa, all'interno di una società che si stava modernizzando sempre più,

⁷⁴ A. Cadioli, G. Vigini, op. cit., pp. 86-88; N. Tranfaglia, A. Vittoria, op. cit., pp. 234-237.

⁷⁵ Legge avviata nel 1938 in cui gli autori di origine ebraica non potranno più essere pubblicati. A. Cadioli, G. Vigini, op. cit., p. 60.

⁷⁶ Ibidem. Nicola Tranfaglia, *Editori italiani ieri e oggi*. Roma-Bari, Gius. Laterza & Figli, 2001, pp. 45-46.

⁷⁷ La casa editrice Sansoni allinea le proprie pubblicazioni agli ideali della cultura fascista. Così fece Mondadori, il quale pubblica testi di diretta emanazione fascista (anche se, in contrasto al regime, continuerà a tradurre testi di scrittori stranieri). Due case editrici che si opponevano al fascismo furono Laterza ed Einaudi, pubblicando opere rivolte alla difesa del liberalismo e verso le nuove generazioni di intellettuali (interessati a saggi storici, filosofici, estetici ed economici). A. Cadioli, G. Vigini, op. cit., pp. 63-66, 80-81, 84-85.

⁷⁸ M. Santoro, op. cit., p. 399.

⁷⁹ Ibidem.

⁸⁰ A. Cadioli, G. Vigini, op. cit., pp. 91-92, 95-99.

trasformandosi così in “editoria di massa”. In questo nuovo contesto i lettori si concentrarono maggiormente sulla narrativa, portando ad un aumento del fenomeno dei bestseller. Questo incremento fu anche determinato da come i giornali e i periodici ampliavano lo spazio dedicato ai libri, promuovendo i titoli più venduti attraverso le relative classifiche. Gli editori iniziarono a prestare sempre più attenzione ai premi letterari e alle recensioni pubblicate dai quotidiani stessi, con l’obiettivo di usare questi come strumenti per le vendite. In questo modo, l’editoria di massa trasformò il libro in una merce di consumo culturale. Come espresso da Fabio Bertolo, le nuove strategie «di vendita, l’introduzione della pubblicità, la nascita di collane editoriali mirate ad un determinato pubblico⁸¹, la diffusione di generi di intrattenimento di facile consumo» delinearono l’evoluzione dell’industria editoriale del Novecento in Italia. Nonostante ciò, questi processi dovranno cambiare ed adattarsi con l’avvento della televisione, la quale diventerà il nuovo mezzo di comunicazione di massa. Questo nuovo medium andrà ad anticipare le successive evoluzioni tecnologiche e digitali.⁸² In conclusione, l’introduzione della stampa a caratteri mobili, con i suoi processi produttivi e di diffusione, ha rivoluzionato e messo le basi per l’editoria del Novecento. Questo passaggio ha permesso lo sviluppo di una cultura di lettura più accessibile e democratica. Ciò ha instaurato nelle persone una maggiore consapevolezza personale e culturale, consentendo di formare un’età moderna di comunicazione. Pur rappresentando un mezzo in grado di influenzare la coscienza collettiva e di natura democratica, la stampa è stata nel tempo soggetta a forme di controllo e censura: inizialmente dalla chiesa, nella seconda metà del XVI secolo, e successivamente, con l’editoria moderna del 900, da parte di istituzioni di regimi totalitari. Quello che condiziona lo sviluppo dell’editoria contemporanea sarà il passaggio dall’editoria tradizionale a quella elettronica. I sistemi manuali verranno sostituiti dalle tecnologie digitali, prevenendo l’uso di processi che escluderanno gradualmente l’intervento umano. In questo modo, i computer e le stampanti rimpiazzeranno i vecchi sistemi di produzione e stampa, introducendo «il libro del terzo millennio»^{83,84} ridefinendo, ancora una volta, il modo in cui leggiamo, scriviamo e comunichiamo.

1.2 L’impatto del digitale e del web sui flussi editoriali

Nel mondo digitale l’attenzione è una risorsa scarsa e i contenuti competono in uno spazio sovraffollato. In questo scenario l’editoria non è più soltanto produzione e distribuzione, ma diventa

⁸¹ Vengono sviluppate diverse collane in base alla fascia di mercato desiderata: *La Medusa* (1933) di Mondadori, collana dedicata per un pubblico femminile; *La Biblioteca illustrata per ragazzi* (inizi del 900) di Traves, serie di racconti dedicati per bambini e ragazzi; *Universale Economica* (1949) di Cooperativa Libro Popolare, collana dedicata a lavoratori e militanti. Ivi, pp. 42, 92, 98.

⁸² Ivi, pp. 104, 112-114; F. M. Bertolo, P. Cherubini, G. Inglese, L. Miglio, op. cit., pp. 113-114.

⁸³ Ivi, p. 114.

⁸⁴ Ibidem.

un insieme di pratiche orientate a dare forma, ordine e visibilità al flusso continuo di informazioni che attraversa il web.

Riprendendo le parole dello scrittore Michael Bhaskar, sono quattro i termini chiave su cui si basa l'editoria e le sue evoluzioni nel tempo: *frame*, modelli, filtraggio e amplificazione. L'attività editoriale si sviluppa dunque partendo da una serie di contenuti, i quali vengono inquadrati (*framed*), distribuiti e presentati a un pubblico secondo modelli specifici; un ruolo centrale è svolto poi dai processi di filtraggio e di amplificazione, attraverso i quali gli editori operano una selezione e orientano l'attenzione verso determinati contenuti. Questi quattro concetti permettono di comprendere e interpretare meglio le trasformazioni che l'editoria attraversa nell'era digitale. Per quanto le fondamenta rimangano le pratiche di selezione e modellazione dei contenuti, cambia il contesto in cui queste pratiche si sviluppano. Con l'avvento del digitale, i contenuti circolano all'interno di un sistema di comunicazione globale, estendendosi e amplificandosi. La rete moltiplica i canali di produzione e distribuzione, avviando nell'editoria un grande lavoro di mediazione e filtraggio dei contenuti. È così che diventa fondamentale per gli editori e le case editrici attirare l'attenzione attraverso pubblicità mirate e guidare i consumatori nelle loro scelte. Perciò, l'editoria tradizionale, insieme alle nuove logiche digitali di interconnessione e condivisione, definiscono il ruolo dell'editore di oggi.⁸⁵

Tuttavia, per comprendere appieno le origini delle tecnologie digitali di oggi, è necessario svolgere un'analisi storica risalendo agli anni della Seconda guerra mondiale, quando nacque la necessità di decifrare il codice della macchina Enigma. Questo strumento, utilizzato dalla marina e dall'esercito tedesco, era in grado non solo di cifrare le proprie comunicazioni radio e telegrafiche, ma anche di interpretare quelle dei paesi nemici. Nel 1936, il matematico Alan Turing teorizzò la cosiddetta *macchina universale* (o *macchina di Turing*), un modello matematico capace di eseguire una serie di operazioni logiche e matematiche automatizzate. Successivamente, in Inghilterra, durante la Seconda guerra mondiale, tale concetto trovò applicazione pratica quando Turing contribuì allo sviluppo di una macchina elettromeccanica, detta Bomba, progettata per analizzare i messaggi crittografati dalle potenze dell'Asse. In questo modo, insieme a varie azioni militari vincenti, il sistema permise di decifrare il linguaggio di Enigma, fornendo un contributo importante all'esito del conflitto. Grazie a questo successo militare e tecnologico, furono introdotti importanti principi teorici nel campo informatico, soprattutto nell'area dell'automatizzazione di processi complessi. Successivi sviluppi

⁸⁵ Michael Bhaskar, *The content Machine. Towards a Theory of Publishing from the Printing Press to the Digital Network*. UK-USA, Anthem Press, 2013, pp. 6, 41-43, 177.

tecnologici come il transistor e il microprocessore permisero ai computer di diventare meno ingombranti e costosi, rendendoli più versatili e diffusi in ambiti governativi e universitari.⁸⁶

Nel dopoguerra, ci furono diverse rivoluzioni tecnologiche che permisero di avvicinarsi sempre più all'idea di libro elettronico: «la prima implementazione di un programma di videoscrittura [...] e di un sistema ipertestuale, l'idea di condivisione dello schermo nelle videoconferenze, e molto altro ancora»⁸⁷. In particolare, intorno agli anni Sessanta, l'inventore Douglas Engelbart fu una figura centrale nella storia dell'informatica: il suo lavoro consentì nuove modalità di gestione delle informazioni, mettendo in discussione i limiti del libro tradizionale con la sua testualità lineare. Infatti, l'attività di Engelbart si basava sull'organizzazione di informazioni attraverso strutture fondate su collegamenti. L'evoluzione di questo processo vedrà il suo sviluppo nei collegamenti ipertestuali, una delle caratteristiche fondamentali del libro digitale. Altri pionieri del campo informatico furono il sociologo Ted Nelson e il professore di informatica Andries van Dam, i quali svilupparono i primi sistemi ipertestuali e i primi strumenti per la lettura su schermo, rivoluzionando il modo di consultare i testi digitali.⁸⁸

Nei primi anni Settanta, i computer risultavano essere ancora ingombranti, costosi e riservati a pochi esperti. Per questa ragione, l'informatico Alan Kay decise di realizzare dei *personal media* portatili, i quali avrebbero preso il nome di Dynabook: «capaci di funzionare come estensioni di strumenti di lavoro quotidiano quali la carta o il libro [...] un computer portatile pensato per essere insieme strumento di lettura, scrittura e apprendimento»⁸⁹. Nonostante le sue caratteristiche innovative ed efficaci, che si avvicinavano al futuro libro elettronico, Dynabook non fu realizzabile per via dell'indisponibilità tecnologica dell'epoca. Eppure, un decennio dopo, questi stessi processi teorici sarebbero stati realizzati da Apple (con il contributo di Kay), portando alla luce Apple Newton, uno dei primi computer palmari. In questo modo, il computer assunse concettualmente le proprietà di uno strumento di lettura e di apprendimento personale e interattivo. Un'altra innovazione del periodo riguarda la *Reading machine* dell'inventore Ray Kurzweil (1974), uno dei primi tentativi che permise di rendere i contenuti testuali accessibili attraverso il riconoscimento ottico dei caratteri (OCR⁹⁰). L'uso di questo strumento consentiva la lettura automatica di testi stampati grazie alle sue capacità di

⁸⁶ Ivi, pp. 44-45; Enciclopedia della Matematica (2013), *Enigma: una spy story matematica*, Enciclopedia Treccani, [https://www.treccani.it/enciclopedia/enigma-una-spy-story-matematica_\(Enciclopedia-della-Matematica\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/enigma-una-spy-story-matematica_(Enciclopedia-della-Matematica)/) (visitato il 21.11.2025); Mauro Cappelli, *Macchina di Turing*, Enciclopedia Treccani, [https://www.treccani.it/enciclopedia/macchina-di-turing_\(Enciclopedia-della-Scienza-e-della-Tecnica\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/macchina-di-turing_(Enciclopedia-della-Scienza-e-della-Tecnica)/) (visitato il 21.11.2025).

⁸⁷ Roncaglia Gino, *La quarta rivoluzione: Sei lezioni sul futuro del libro*. Bari, Editori Laterza, 2010. Capitolo III – Dalla carta allo schermo (e ritorno?), sottocapitolo due – Le origini. Edizione e-book.

⁸⁸ Ibidem.

⁸⁹ Ibidem.

⁹⁰ Concetto che trova la dicitura inglese OCR (Optical Character Recognition). Ibidem.

scansione e sintesi vocale⁹¹. L'invenzione di Kurzweil introdusse un nuovo approccio alla lettura: il testo non era più concepito esclusivamente come cartaceo, ma poteva essere elaborato e interpretato attraverso il digitale. Un ulteriore sviluppo tecnologico di quegli anni fu il *progetto Gutenberg*. L'informatico Michael Hart, insieme ad altri volontari, realizzò nel 1971 una biblioteca digitale di testi elettronici presenti in rete. Questo progetto, attraverso un lavoro di digitalizzazione delle opere, permise di reinterpretare l'importanza delle nuove tecnologie come strumenti in grado di trasmettere e diffondere la cultura⁹². Il filosofo Roncaglia, all'interno del suo libro *La quarta rivoluzione: Sei lezioni sul futuro del libro*, afferma come Hart abbia avuto «un'idea per l'epoca assolutamente rivoluzionaria: [rendendosi] conto che in futuro “il valore più grande creato dai computer non consisterà nella computazione, ma nell'archiviazione, nel recupero e nella ricerca di ciò che è conservato nelle nostre biblioteche”⁹³»⁹⁴. Attraverso l'uso della tecnologia OCR e del formato ASCII (uno dei primi formati di codifica, basato sull'alfabeto latino), Hart permise di consultare appieno i contenuti presenti nel progetto a una vasta percentuale di utenti. Difatti, grazie alla sua invenzione e all'uso di un formato standard di codifica, divenne il pioniere di una biblioteca digitale e *open access*, garantendo un accesso libero e gratuito per tutti. Tutte le innovazioni menzionate permisero di definire le basi tecnologiche e concettuali per il futuro e-book, il quale si affermò successivamente non solo come strumento tecnologico e innovativo, ma anche come nuovo oggetto culturale. L'idea di “informatica personale” si andò ad affermare tra gli anni Ottanta e Novanta. Questo fenomeno fu causato da una crescente diffusione di home e personal computer, i quali fecero accrescere in maniera considerevole il numero di utenti. Il processo avvenne grazie a sviluppi tecnologici che si avviarono già alla fine degli anni Settanta: l'introduzione del sistema operativo UNIX (1969) e la comparsa dei primi microcomputer (1971) favorirono una diffusione estesa di personal computer come Apple II di Steve Jobs e il PC di IBM⁹⁵. In questo contesto, le reti telematiche nate nelle comunità di ricerca scientifica e accademica assunsero più importanza; ciò mise le basi per una futura apertura ad un pubblico più ampio, che sarebbe avvenuta nel corso degli anni Novanta. Al

⁹¹ L'uso originale di questo supporto fu concepito per i non vedenti e per assistere l'apprendimento linguistico di bambini. Ibidem.

⁹² In Italia, un modello che si rifece al *progetto Gutenberg* fu presente solo a partire dal 1993, circa vent'anni dopo la sua nascita. Questa iniziativa, che prese il nome di *progetto Manuzio*, conteneva opere italiane fuori diritti in formato ASCII. Il primo testo che venne trasformato in e-book fu *I Malavoglia*. Per consentire la continuazione del progetto nel tempo, venne fondata l'associazione culturale Liber Liber. È interessante notare come, ancora oggi, sia il *progetto Gutenberg* sia il *progetto Manuzio* siano pienamente operativi, «permettendo un accesso libero e gratuito a oltre duecento mila testi fuori diritti (o con autorizzazione del detentore dei diritti)». Michael Hart, *History and Philosophy of Project Gutenberg*, 1992, cit. in Roncaglia G., *La quarta rivoluzione: Sei lezioni sul futuro del libro*. Bari, Editori Laterza, 2010. Capitolo III – Dalla carta allo schermo (e ritorno?), sottocapitolo due – Le origini. Edizione e-book.

⁹³ Ibidem.

⁹⁴ Ibidem.

⁹⁵ La cui forma completa sta per *International Business Machines*, una società informatica statunitense sorta nel 1914. IBM(International Business Machines), Dizionario di Economia e Finanza (2012), Enciclopedia Treccani, [https://www.treccani.it/enciclopedia/ibm_\(Dizionario-di-Economia-e-Finanza\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/ibm_(Dizionario-di-Economia-e-Finanza)/) (visitato il 07.01.2026).

contempo, i primi dispositivi informatici portatili contribuirono a trasformare le modalità di utilizzo dei contenuti digitali, favorendo iniziative di lettura di testi elettronici nel settore dell'editoria digitale. I primi dispositivi risalgono alla fine degli anni Ottanta e si concentravano principalmente su brevi consultazioni interattive di dizionari ed enciclopedie.⁹⁶ In poco tempo, il computer divenne una presenza sempre più ordinaria nella vita delle persone, marcando il potenziale del digitale; tuttavia, le sue capacità rimasero limitate in assenza di un sistema di connessione. Già a partire dagli anni Settanta, con la nascita di ARPANET, si svilupparono le prime reti di computer interconnesse, limitate a comunità specialistiche per scopi accademici e militari, che costituirono l'origine di Internet. Tuttavia, fu solo nel 1990 che l'informatico Tim Berners-Lee creò il World Wide Web (WWW), un sistema basato sul linguaggio HTML e su protocolli come HTTP, che rese possibile la consultazione e la condivisione di informazioni attraverso pagine collegate tra loro.⁹⁷ La vera diffusione pubblica del Web avvenne tra il 1993 e il 1995, quando Internet cessò di essere uno strumento riservato alle comunità specialistiche e divenne progressivamente accessibile al grande pubblico. La rete divenne così più intuitiva e fruibile a livello globale, innescando un fenomeno culturale e sociale di massa che continua ad evolversi ancora oggi.⁹⁸

Tuttavia, è opportuno considerare che la diffusione di Internet e la possibilità di accedere ai testi in formato digitale non portarono ad un immediato cambiamento delle pratiche di lettura. Il libro a stampa fu, infatti, il risultato di una lunga evoluzione che perfezionò progressivamente le proprie caratteristiche fisiche e di formato. In particolare, Roncaglia evidenzia come, con il tempo, diverse proprietà del libro scritto vennero ottimizzate:

Le sue dimensioni devono permettere di usarlo, trasportarlo, voltare facilmente le pagine [...]. Il contrasto fra pagina bianca e inchiostro nero aiuta la lettura. Le dimensioni del carattere devono essere adatte alla distanza fra il libro e gli occhi [...]. La rilegatura non deve essere troppo pesante ma deve essere resistente [...] e deve permettere di sfogliare il libro senza difficoltà.⁹⁹

Questi elementi rappresentano una tradizione millenaria di caratteristiche che rendono tutt'oggi il libro cartaceo uno strumento efficace per la lettura prolungata.¹⁰⁰ Contrariamente, la lettura

⁹⁶ Ivi. Capitolo III – Dalla carta allo schermo (e ritorno?), sottocapitolo tre – Gli anni '80 e '90; M. Bhaskar, op. cit., pp. 45-46.

⁹⁷ Dicitore che stanno corrispettivamente per Hypertext Markup Language, un linguaggio di marcatura utilizzato per la creazione di pagine web e Hypertext Transfer Protocol, un protocollo standard di trasferimento che comanda il passaggio delle pagine ipertestuali e dei contenuti multimediali del Web. HTML, Lessico del XXI Secolo (2012), Enciclopedia Treccani, [https://www.treccani.it/enciclopedia/html_\(Lessico-del-XXI-Secolo\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/html_(Lessico-del-XXI-Secolo)/) (visitato il 07.01.2026); HTTP, Enciclopedia della Matematica (2017), Enciclopedia Treccani, [https://www.treccani.it/enciclopedia/http_\(Enciclopedia-della-Matematica\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/http_(Enciclopedia-della-Matematica)/) (visitato il 07.01.2026); M. Bhaskar, op. cit., pp. 45-46.

⁹⁸ Ibidem.

⁹⁹ Roncaglia G., op. cit., Capitolo I – Il libro e il cucchiaio, sottocapitolo due – Interfacce: la dolce voluttà.

¹⁰⁰ Ibidem.

elettronica (*e-book*¹⁰¹), nonostante la presenza della rete che favoriva la circolazione di migliaia di contenuti, risultava limitata all'interfaccia di utilizzo. Inizialmente vennero ideati diversi dispositivi di lettura per *e-book*, creati a dimensione di libro e con una discreta capacità di memoria. Nel 1998 venne poi rilasciato il Rocket e-book¹⁰², il primo e-reader portatile che non raffigurava più semplicemente «un computer in scala ridotta»¹⁰³, ma un dispositivo pienamente orientato alla lettura. Nello stesso anno fece comparsa un secondo strumento di lettura, il SoftBook, il quale riuscì a superare alcune prestazioni del primo *e-reader*, con una copertina rigida che permetteva di azionare lo schermo (imitando l'apertura di un libro a stampa) e uno schermo più grande e facilmente leggibile. Questi due dispositivi vennero acquisiti da una compagnia informatica, il gruppo Gemstar e-book, con l'obiettivo di sviluppare e investire su questo nuovo tipo di tecnologia in continua evoluzione, integrando nel tempo una maggiore capienza di memoria e persino un *touch screen* a colori. In una fase iniziale prevalse un forte ottimismo, grazie all'aspettativa di un grande avanzamento tecnologico; tuttavia, gli e-book evidenziavano molti limiti¹⁰⁴, e la crisi del settore Internet¹⁰⁵ portò a far sì che non ebbero il successo sperato. Sebbene ebbero un successo commerciale, fu solo parziale, evidenziando come la prima generazione di *e-reader* si rivelò un tentativo prematuro non ancora in grado di imporsi sul mercato.¹⁰⁶

Di conseguenza, le soluzioni successive cercarono di avvicinarsi il più possibile al modello a stampa. Come altrimenti espresso da Roncaglia, per far sì che l'*e-book* potesse avere una certa continuità con il libro a volume, sarebbe stato necessario riprendere alcune connotazioni tipiche del libro stampato. Il primo requisito fu la mimicità, nonché la possibilità di ricreare il più possibile il materiale carta e inchiostro; il secondo fu l'autosufficienza, nonché una comodità d'uso dell'interfaccia di lettura che potesse pareggiare quella del libro stampato.¹⁰⁷ Con il passaggio alla seconda e alla terza generazione

¹⁰¹ Con il termine e-book si intende un testo che richiede l'uso di un software o di un hardware specifico per essere letto. Questi due riproducono il testo in un formato digitale di facile lettura e di alta qualità, con l'obiettivo di imitare più fedelmente possibile la qualità di riproduzione del testo all'interno del libro cartaceo (Ivi, capitolo II, terzo sottocapitolo - Alcuni requisiti e un tentativo di definizione). Il libro elettronico «Potrà includere componenti multimediali e interattive, purché inserite all'interno della struttura propria della forma-libro.» (Ibidem).

¹⁰² Un'azienda americana, la Nuvomedia, realizza il Rocket e-book riuscì ad ottenere un dispositivo di lettura con uno schermo a risoluzione alta (almeno per l'epoca) che permetteva l'uso di caratteri diversi e la capacità di conservare una decina di libri (4.000 pagine) al suo interno. Ivi, quarto sottocapitolo - A cavallo del nuovo millennio: la prima generazione di dispositivi di lettura dedicati.

¹⁰³ Ibidem.

¹⁰⁴ Risultavano essere «oggetti pesanti, muniti di batterie dalla durata limitata, caratterizzati da modalità di avvio lunghe e noiose e soprattutto dotati di schermi retroilluminati [...] che affaticavano [l'occhio].» (M. Cursi, op. cit., p. 219). Il prezzo elevato risultava in un acquisto poco affrontabile, vigeva un solo formato proprietario per poter acquistare i contenuti e uno dei limiti più grandi risultava nel non essere in grado di affiancarsi al libro a stampa, date le disponibilità dell'epoca. Roncaglia G., op. cit., capitolo III, quarto sottocapitolo - A cavallo del nuovo millennio: la prima generazione di dispositivi di lettura dedicati.

¹⁰⁵ «l'esplosione della bolla speculativa legata alle aziende Internet. Dalla fiducia assoluta nelle sorti felici e progressive di qualunque novità tecnologica, si passa alla diffidenza e al pessimismo.» Ibidem.

¹⁰⁶ Ibidem.

¹⁰⁷ Ivi, capitolo II, terzo sottocapitolo - Alcuni requisiti e un tentativo di definizione; M. Cursi, op. cit., p. 214.

di *e-reader*, i due requisiti si realizzarono anche grazie allo sviluppo di due tecnologie innovative: la carta elettronica (nota anche come *e-paper* o *e-ink*) e il *retina display* (utilizzato per i tablet). I primi studi sulla tecnologia e-paper furono condotti già alla fine degli anni '70 presso il Palo Alto Research Center, in California, per essere poi ripresi e perfezionati, nel 1996, da Joseph Jacobson, fondatore della E Ink Corporation. La carta elettronica si fondava sul principio fisico dell'elettroforesi, ovvero la sovrapposizione di due sottili fogli plastici trasparenti contenenti una grande quantità di microsferiche caricate elettricamente (il colore nero con carica positiva e il colore bianco con carica negativa). Secondo la tecnologia e-ink, le particelle vengono orientate attraverso dei campi elettromagnetici, ottenendo un cambiamento cromatico sul display e un risultato simile a quello dell'inchiostro tipografico. Rispetto ai display di prima generazione, questa soluzione offre un considerevole beneficio, poiché lo schermo non produce luce propria ma è in grado di rifletterla, rendendo la lettura meno stancante. Dato ciò, la carta elettronica ebbe un immediato vantaggio nel campo della leggibilità e, assomigliando di più alla carta vera e propria, il requisito di mimicità venne soddisfatto. Un altro beneficio di questa tecnologia consisteva nel limitato consumo energetico, ridotto esclusivamente dal movimento delle microsferiche durante il cambio di pagina. Questa funzione fece sì che il tempo di utilizzo dei dispositivi si prolungasse in modo significativo, un vantaggio notevole rispetto ai tradizionali display che consumavano corrente in modo continuo. Nonostante questi miglioramenti tecnici, era possibile visualizzare gli e-paper in circolazione solamente in bianco e nero, sfavorendo la ricchezza cromatica del fronte della copertina o degli elementi multimediali. È solo da qualche anno, nel 2020, che in commercio sono comparsi *e-reader* che permettono la visualizzazione a colori, utilizzando tonalità simili al pastello e consentendo al tempo stesso una consultazione prolungata. Anni dopo, negli anni Dieci del Duemila, si stabilì la seconda tecnologia innovativa di *e-reader*, la quale si collocò in un contesto tecnologico differente rispetto all'*e-paper*. Nel 2010, Apple introdusse il *retina display*, un tipo di schermo con alta densità di pixel che permise di ottenere un decisivo miglioramento sulla risoluzione del testo e delle immagini.¹⁰⁸ Dunque, a partire dalla metà degli anni Duemila, divenne sempre più possibile realizzare dispositivi di lettura adeguati ai requisiti di mimicità e autosufficienza: gli schermi divennero leggibili e piacevoli anche per una lettura prolungata, i consumi energetici si ridussero, e le dimensioni e la pesantezza si avvicinarono a quelli di un libro tascabile. Tuttavia, permaneva una criticità legata ai modelli di distribuzione dei contenuti, rappresentata dall'adozione di un formato proprietario che comportava una forte dipendenza da un'unica fonte di contenuti. Ne fu un esempio Sony Librié (2004), il primo e-reader che adottò la tecnologia e-paper ma non permetteva di ottenere libri provenienti da canali differenti (limitazione

¹⁰⁸ Ivi, capitolo III, settimo sottocapitolo - L'e-paper al potere: la seconda generazione di dispositivi dedicati; M. Corsi, op. cit., pp. 219-221.

che fu decisiva per il suo fallimento). Negli anni immediatamente successivi, altre compagnie esplorarono la stessa tecnologia senza però riuscire ad affermarsi sul mercato. Dispositivi come l'iLiad di iRex o i primi lettori di Sony introdussero caratteristiche innovative come il *touchscreen* e la possibilità di connettersi al Wi-Fi, rimanendo però prodotti costosi, con breve durata della batteria e bloccati a formati proprietari. Nonostante queste limitazioni, l'introduzione dell'Amazon Kindle, tra il 2007 e il 2008, creò un significativo cambiamento dal punto di vista culturale per gli e-reader. Ciò che differenziava il Kindle dalle altre piattaforme di lettura era la sua capacità di attrarre un pubblico ampio. Nonostante fosse un dispositivo chiuso e circoscritto (gli utenti Kindle possono acquistare e-book solo presso Amazon, con formato *azw*), fu integrato fin da subito con la più grande libreria online del mondo. Questa libreria Amazon¹⁰⁹ offre tuttora un catalogo vastissimo, con modalità di vendita rapide e la possibilità di recensire e consigliare letture ad altri utenti. Inoltre, la piattaforma non si concentra solamente sulla vendita di libri ma, attraverso il filtraggio collaborativo di contenuti, analizza le ricerche degli utenti offrendo consigli basati su ciò che l'utente seleziona e sui comportamenti di navigazione e d'acquisto. Questo dispositivo contribuì a definire la seconda generazione di lettori e-paper come qualcosa di differente rispetto alle precedenti, andando oltre il semplice progresso tecnologico e incidendo anche sulla percezione sociale della lettura in formato digitale. L'impatto del Kindle influenzò l'intero settore di e-reader, obbligando altri produttori ad evolversi e a distinguersi; ciò avvenne ad esempio con Sony, il quale dovette adottare come strategia l'apertura a formati standard, come *ePub* (il primo formato aperto che permette al testo di adattarsi automaticamente alle dimensioni del proprio schermo). Questo cambiamento concesse agli utenti di acquistare e-book da diversi fornitori, liberandosi dal vincolo di sistemi chiusi. Difatti, il successo del Kindle impattò in modo positivo anche i suoi competitori. L'attenzione mediatica e commerciale dei lettori e-book permise una crescita sull'intero mercato, promuovendo le vendite dei dispositivi Sony, ora più aperti e compatibili. Dunque, il ruolo di Amazon Kindle fu fondamentale, in quanto, in sua assenza, «difficilmente la seconda generazione di dispositivi di lettura sarebbe stata considerata un vero successo»^{110, 111}. Proseguendo, la terza generazione di dispositivi si affermò invece con la svolta tecnologica introdotta precedentemente, ovvero il retina display. Nel 2010, questo nuovo schermo venne applicato sull'iPad, dispositivo appena rilasciato da Apple. Steve Jobs, fondatore di Apple, aveva in mente di creare «un oggetto strutturalmente diverso da un computer tradizionale,

¹⁰⁹ Nel 1995 Jeff Bezos sviluppa l'azienda Amazon, un progetto innovativo in cui creò una rete per rivoluzionare il commercio dei libri arricchito dalle recensioni dei clienti che contribuiscono a promuovere i prodotti. Questo sito web fu in grado di ricercare una libreria vasta e facile da navigare. L'obiettivo della creazione del Kindle nel 2007 fu quella di permettere l'acquisto di libri nel modo più agevole possibile. M. Cursi, op. cit., pp. 221-222.

¹¹⁰ Roncaglia G., op. cit, capitolo III, settimo sottocapitolo - L'e-paper al potere: la seconda generazione di dispositivi dedicati.

¹¹¹ Ibidem; M. Cursi, op. cit., pp. 221-224.

caratterizzato da minimalismo, eleganza e semplicità d'uso»¹¹². Ciò che caratterizzò questo nuovo prodotto fu l'adozione di uno schermo touch in grado di integrare le funzioni di una tastiera, oltre a una dimensione più ampia rispetto a quella di un telefono tradizionale. Inoltre, sebbene l'iPad non introducesse significative innovazioni tecnologiche rispetto all'iPhone, la sua configurazione fisica favoriva una fruizione più rilassata (*lean back*¹¹³). Come già menzionato, la tecnologia che definì l'iPad, e in seguito tutti gli altri dispositivi elettronici, fu l'uso del retina display: uno schermo con un'alta densità di pixel¹¹⁴ che aumentò significativamente la risoluzione¹¹⁵. Ciò permise di imitare la qualità del testo e delle immagini stampate su carta, oltre ad inserire contenuti ipermediali e interattivi (link o note) direttamente nella pagina. Quest'ultimo vantaggio fece sì che il lettore potesse muoversi liberamente tra i diversi elementi e livelli del testo, interagendo con la pagina e potendo passare da una lettura lineare a una più approfondita. Infatti, è giusto specificare che il dispositivo Apple, oltre a fungere da computer più ridotto e agevole, poteva funzionare anche come dispositivo di lettura. In particolare, attraverso il programma di lettura *iBooks*, era possibile accedere al servizio di vendita di libri digitali (*iBookstore*) e utilizzare il formato aperto *ePub*. Perciò, pur non essendo un dispositivo originariamente nato per la lettura, l'iPad guadagnò un forte successo tra gli e-reader.¹¹⁶

Un fattore critico che è opportuno analizzare, in quanto risulta tutt'oggi problematico, riguarda la gestione e i diritti dei contenuti digitali (DRM, Digital Rights Management). Il progressivo affermarsi degli e-book coinvolge sia la tutela dei diritti dell'autore, sia quella degli interessi di editori, distributori, biblioteche, lettori e nuovi mediatori tecnologici. Roncaglia, nel suo libro, riflette su un'analisi del filosofo Immanuel Kant, il quale sosteneva che l'opera dell'ingegno non è solamente un oggetto materiale, ma l'espressione della personalità dell'autore stesso, per cui l'editore ricopre il ruolo di delegato o portavoce. Tuttavia, questa riflessione, sviluppata alla fine del 1700, non è sicuramente riconducibile anche al mondo del digitale. Con l'evoluzione dell'editoria commerciale, la riproduzione dell'opera è infatti potenzialmente infinita e a basso costo, in quanto il libro elettronico è un insieme di dati che può essere copiato e trasferito molto facilmente. Nel XVIII secolo, come già accennato nel sottocapitolo precedente, stampatori non autorizzati vendevano ristampe di opere già pubblicate; la pirateria, dunque, non nasce con l'introduzione delle tecnologie digitali. Ciò nonostante, l'avvento del web e la diffusione del formato e-book resero questo fenomeno più semplice

¹¹² Ivi, p. 224.

¹¹³ «una posizione *lean back* («appoggiati all'indietro»), [si verifica] quando si legge un romanzo o si guarda un film; un pc, al contrario, richiede di stare seduti a un tavolo, in posizione *lean forward* («protesi in avanti»), come quando si scrive o si studia». Ivi, p. 225.

¹¹⁴ «piccoli elementi puntiformi che costituiscono un'immagine digitale». Ivi, p. 221.

¹¹⁵ A livello tecnico, la prima generazione di iPad utilizza uno schermo LCD (Liquid Crystal Display) che utilizza un meccanismo di retroilluminazione a LED, permettendo una buona qualità di risoluzione. Roncaglia G., op. cit, capitolo III, ottavo sottocapitolo - Dall'iPhone all'iPad, passando per Android: verso la terza generazione? .

¹¹⁶ Ibidem; M. Cursi, op. cit., pp. 224-227.

e capillare. Inoltre, il digitale favorì nuove forme di disintermediazione, per via del ruolo autonomo della rete nella gestione e selezione delle informazioni, determinando un significativo cambiamento nei ruoli tradizionali. L'editore smise di svolgere esclusivamente la funzione di stampatore, assumendo piuttosto quella di curatore di contenuti e mediatore culturale; allo stesso tempo, librai e bibliotecari dovettero sviluppare competenze digitali e capacità di alfabetizzazione informativa (*information literacy*), orientando gli utenti all'interno di un mondo informativo in costante evoluzione. Perciò, per le istituzioni culturali divenne necessario adattarsi ad un ecosistema dominato da grandi piattaforme globali (Amazon Kindle Store, Apple Books e Google Play Books) le quali offrivano al lettore un'esperienza semplificata e immediata di acquisto, download, archiviazione e lettura di contenuti. Tuttavia, questo vantaggio d'uso risultò al contempo controverso, poiché fortemente condizionato dalla chiusura degli ecosistemi digitali attraverso sistemi DRM incompatibili tra loro. La gestione dei contenuti digitali, infatti, si basa sull'impiego dei Digital Rights Management, sistemi di protezione progettati per impedire la copia e la diffusione non autorizzata degli e-book, a tutela dei diritti economici di autori ed editori. L'aspetto più critico di tali sistemi emerge nella significativa limitazione dei diritti dei lettori: la difficoltà di prestare un libro acquistato, l'impossibilità di cambiare dispositivo (i file non possono essere letti liberamente su e-reader diversi da quello acquistato), e il rischio di perdere l'accesso ai contenuti (legato a fattori come la validità dell'account o la stessa esistenza della piattaforma). Questa dinamica incide profondamente sul concetto di acquisto dell'e-book, regolato da licenze d'uso che limitano le possibilità del lettore e mettono in discussione l'idea tradizionale di possesso del libro.¹¹⁷

È importante considerare come le limitazioni dei DRM e dei modelli di distribuzione chiusi abbiano provocato una reazione culturale che si manifesta nella creazione di spazi alternativi di produzione e circolazione di testi. In parallelo all'e-book commerciale, strettamente controllato e vincolato da piattaforme proprietarie, si affermarono ambienti digitali in cui scrittura e lettura circolavano più liberamente, riconducibili al cosiddetto fenomeno del *social reading*. Questo processo fu reso possibile dal fatto che tali ambienti si collocavano al di fuori dei tradizionali circuiti editoriali e sistemi di protezione dei contenuti. La connettività di rete e le pratiche di networking contribuirono alla nascita di una *cultura partecipativa*¹¹⁸ che incoraggiava gli individui a partecipare attivamente alla creazione di contenuti. In questo spazio, l'utente assunse una duplice funzione, diventando sia

¹¹⁷ Roncaglia G., op. cit, capitolo V, primo sottocapitolo - Quali diritti e quali interessi tutelare?; terzo sottocapitolo - Proteggere a tutti i costi? DRM, pirateria e i rischi della balcanizzazione; nono sottocapitolo - Uno sguardo al futuro (e al problema della conservazione).

¹¹⁸ Henry Jenkins, con il termine cultura partecipativa, indica un contesto culturale in cui le persone partecipano attivamente alla produzione e condivisione dei contenuti digitale. Grazie agli strumenti digitali gli utenti sono in grado di partecipare all'interno di una comunità, lavorando insieme ad altri e accrescendo le proprie conoscenze e competenze. Jenkins Henry, *Culture Partecipative e Competenze Digitali: Media Education per il XXI secolo*. Milano, Edizioni Angelo Guerini e Associati srl, 2010. pp. 7-18.

consumatore (*consumer*) di dati, sia produttore (*producer*) di contenuti, trasformandosi così in *prosumer*. Difatti, grazie alla diffusione del web, attraverso blog, social media e piattaforme online, gli utenti partecipavano allo sviluppo di storie. In particolare, la riscrittura o l'evoluzione di un'opera già esistente iniziava a trovare il suo spazio all'interno dei *fandom*, dando vita a *fanfiction* di testi amati dai lettori. Questo concetto viene espresso dalla professoressa Valentina Conti, nel testo *New Media e Letteratura Giovanile: Quale retorica?*:

da un lato, creare fanfiction significa non solo ri-scrivere storie su personaggi e mondi finzionali già ideati, ma altresì scrivere racconti per una comunità di lettori appassionati (*fandom*) che ha intenzione di leggere e che contribuisce attivamente e simultaneamente alla loro costruzione e, dall'altro lato, le fanfiction hanno una natura intrinsecamente transmediale proprio perché i fans possono seguire più percorsi narrativi attraverso un universo multimediale.¹¹⁹

La narrativa transmediale consiste dunque nella possibilità di raccontare o scrivere una storia su diversi media, riuscendo a far sì che ogni testo possa contribuire in modo diverso all'intero mondo narrativo. Questo permette di espandere la storia di alcuni personaggi o della narrazione originale tra i vari formati (un esempio è la saga di *Star Wars*, costituita sia da opere cinematografiche che da serie televisive e fumetti). Allo stesso modo, all'interno di ambienti dedicati, i lettori rielaborano universi narrativi delle loro opere preferite, attraverso una riscrittura collettiva, condividendo e commentando i testi scritti dal resto della *community online*.¹²⁰ Un esempio distintivo è Wattpad, sviluppato nel 2006 con l'obiettivo di offrire uno spazio favorevole alla pubblicazione di nuove storie e creare una community online sia per scrittori che per lettori. Questa piattaforma include diversi generi, sia di fantasia che di realtà, permettendo agli utenti di dar voce alle proprie idee o opinioni, e aiutando gli scrittori a creare narrazioni più coese e interessanti.¹²¹

In tema di maggior libertà individuale, il fenomeno del *self-publishing* permette agli autori di pubblicare un proprio libro a proprie spese, nel caso in cui l'opera non venisse accettata da case editrici.¹²² Un caso emblematico italiano è rappresentato dal bestseller *Fabbricante di Lacrime* di Erin Doom: un testo scritto originariamente sulla piattaforma Wattpad, per poi essere pubblicato dalla stessa scrittrice su Amazon (2020), con l'obiettivo di ottenere un compenso economico da parte dei suoi fan. Dato il suo successo, il libro venne notato dalla casa editrice Magazzini Salani, che lo pubblicò ufficialmente nel 2021. Successivamente, fu anche grazie

¹¹⁹ Conti Valentina, *New Media e Letteratura Giovanile: Quale retorica?*. Milano, Mimesis Edizioni, 2023, p. 54.

¹²⁰ *Ibidem*, p. 55-75.

¹²¹ Enciclopedia online, *Wattpad*, Enciclopedia Treccani, <https://www.treccani.it/enciclopedia/wattpad/> (visitato il 20.01.2026).

¹²² Neologismi (2018), *Self-publishing*, Enciclopedia Treccani, [https://www.treccani.it/enciclopedia/self-publishing_\(altro\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/self-publishing_(altro)/) (visitato il 20.01.2026).

alla condivisione sui social che l'opera divenne un fenomeno editoriale, con 450.000 copie vendute in Italia, aggiudicandosi il titolo di libro più letto nel 2022.¹²³

Dunque, la narrazione digitale si estende oltre il libro tradizionale, assumendo forme sempre più fluide e multimodali e, a partire da queste trasformazioni, si afferma anche il fenomeno degli audiolibri. Gli audiolibri rappresentano un'ulteriore evoluzione nelle modalità di fruizione del testo, poiché ne consentono l'accesso anche durante momenti della vita quotidiana. L'ascolto del testo permette infatti di integrare la lettura in contesti più frenetici, come spostamenti o attività domestiche, consentendo al lettore maggiori occasioni e tempo da dedicare all'esperienza narrativa. In questo modo, il libro non risulta più vincolato ad un unico supporto o modalità d'uso, ma assume una dimensione transmediale e più accessibile.¹²⁴

In conclusione, il pensiero iniziale di Michael Bhaskar, fondato sulla distinzione tra *frame*, modelli, filtraggio e amplificazione, permette di rileggere in modo coerente le principali trasformazioni dell'editoria digitale analizzate all'interno di questo sottocapitolo. Difatti, ogni periodo storico può essere definito e rielaborato attraverso i quattro elementi elencati da Bhaskar. Il Progetto Gutenberg ha introdotto un modello di distribuzione aperta, in cui i lettori potevano analizzare i contenuti a proprio piacimento, senza particolari limiti. L'avvento di Amazon Kindle, invece, ha segnato l'emergere di un nuovo *frame* tecnologico e commerciale, caratterizzato da un modello centralizzato che seleziona e amplifica i contenuti visualizzati dall'utente tramite algoritmi. Il fenomeno del self-publishing può essere interpretato come la forma più avanzata di disintermediazione: la diversificazione dei modelli editoriali e la possibilità di pubblicare in maniera autonoma i propri contenuti amplificano la circolazione di questi ultimi. Inoltre, l'eccesso di informazioni, dato dall'avvento del web, fa sì che il ruolo dell'editoria non si limiti più solamente alla creazione o diffusione dei testi, ma consista anche nella capacità di attirare l'attenzione degli utenti. Infine, analogamente a quanto avviene nell'editoria, occorre menzionare che l'elemento del filtraggio risulta centrale anche in relazione ad una recente tecnologia che, al giorno d'oggi, sta acquisendo un ruolo sempre più rilevante e impattante: l'intelligenza artificiale (IA). Questa tecnologia, pur non essendo priva di limiti e criticità, possiede un significativo potenziale: rappresenta una possibile soluzione tecnica alla crescente complessità dell'ecosistema editoriale, che con il passare del tempo

¹²³ Redazione ANSA, "Fabbricante di lacrime", libro più venduto in Italia nel 2022, Ansa.it, https://www.ansa.it/sito/notizie/cultura/libri/2023/01/02/fabbricante-di-lacrime-libro-piu-venduto-in-italia-nel-2022_93ebdad854-44ef-ac8c-93c16a51f710.html (visitato il 20.01.2026); Irene Soave, *Erin Doom: «Scrivevo solo di notte, pensavo fosse futile... Ho venduto più di 200 mila copie»*, Corriere della Sera, https://www.corriere.it/sette/cultura-societa/22_aprile_04/erin-doom-scrivevo-solo-notte-pensavo-fosse-futile-ho-venduto-piu-200-mila-copie-383e402e-ae65-11ec-89b4-33ef6a8626b0.shtml (visitato il 20.01.2026).

¹²⁴ Laura Tufari, Audiolibri: 10 buoni motivi per cominciare ad ascoltarli, AudibleBlog, <https://www.audible.it/blog/audiolibri-10-buoni-motivi-per-cominciare-ad-ascoltarli> (visitato il 21.01.2026).

assume caratteristiche sempre più frammentate ed ampie. Un'analisi più approfondita del ruolo e delle implicazioni dell'intelligenza artificiale in ambito editoriale sarà dunque sviluppata nel capitolo successivo.

1.3 L'avvento dell'intelligenza artificiale nell'editoria

Negli ultimi anni l'intelligenza artificiale ha iniziato a occupare un ruolo sempre più rilevante nel settore editoriale, trasformando processi, linguaggi e modalità di produzione dei contenuti. Comprendere la natura di questa trasformazione richiede innanzitutto una riflessione su cosa significhi, oggi, parlare di "intelligenza" applicata alle macchine. Interessante è il punto di vista dell'informatico Nello Cristianini: «Dimostrare intelligenza non significa assomigliare agli esseri umani, ma essere capaci di comportarsi in modo efficace in situazioni nuove. [...] È fuorviante attribuire qualità umane a tutti gli agenti intelligenti»¹²⁵. L'obiettivo di questo pensiero è superare la visione antropocentrica dell'IA e comprendere che altre forme di intelligenza possano essere anche qualcosa di differente rispetto all'uomo. Non esiste una singola qualità che rende gli agenti virtuali intelligenti, ma diverse caratteristiche adattive che vengono usate dalle macchine per raggiungere gli obiettivi in un ambiente complesso e in movimento: «pianificazione, ragionamenti, apprendimento e così via»¹²⁶. Un esempio di questo ragionamento lo si può analizzare tramite una serie di compiti che gli umani non sono in grado di eseguire, mentre i computer sì, come la capacità di leggere un codice a barre o QR, oppure eseguire complessi calcoli a mente nel giro di millisecondi. Perciò, a seconda dello svolgimento corretto di determinati compiti specifici, è possibile identificare forme di intelligenza che superano quella umana.¹²⁷

Sin dall'invenzione dei primi computer programmabili, le persone cominciarono a chiedersi se questi strumenti potessero diventare intelligenti.¹²⁸ Il filosofo Floridi approfondisce questa prospettiva osservando come l'IA sia effettivamente in grado di risolvere compiti complessi senza che ciò implichi necessariamente il riconoscimento di una vera e propria intelligenza nel sistema che li esegue. Difatti, «l'IA ha successo proprio quando è possibile realizzare tale separazione»¹²⁹, ovvero distinguere il successo di un'azione dall'intelligenza di chi la compie. Pertanto, l'intelligenza artificiale può essere in grado di portare a termine un compito in maniera efficace, anche senza

¹²⁵ Nello Cristianini, *La scorciatoia: come le macchine sono diventate intelligenti senza pensare in modo umano*. Bologna, il Mulino, 2023. Edizione e-book. Capitolo uno – Alla ricerca dell'intelligenza.

¹²⁶ Ivi, capitolo uno – Alla ricerca dell'intelligenza, sottocapitolo – La cassetta degli attrezzi.

¹²⁷ Ivi, sottocapitolo – Immaginare l'intelligenza; Definire l'intelligenza; La cassetta degli attrezzi; Intelligenze aliene; Un passo copernicano.

¹²⁸ Ian Goodfellow, Yoshua Bengio, Aaron Courville, *Deep Learning*. Cambridge (Massachusetts), The MIT Press, 2016. p. 1.

¹²⁹ Luciano Floridi, *Etica dell'intelligenza artificiale: Sviluppo, opportunità, sfide*. Raffaello Cortina Editore, 2022. Edizione e-book. Capitolo uno, sottocapitolo 1.4 – IA: un ambito di ricerca in cerca di una definizione.

possedere capacità cognitive assimilabili a quelle umane. Per questa ragione, la diffusa tendenza ad attribuire intelligenza ai computer risulta concettualmente imprecisa. Ad ogni modo, per comprendere le caratteristiche dell'intelligenza artificiale e il suo arrivo nel campo editoriale, è necessario introdurre i principi di questa tecnologia e analizzare come questa si sia evoluta nel corso di pochi anni.

L'obiettivo dell'informatica è stato fin dalle sue origini quello di simulare le attività umane, e le basi teoriche per raggiungere tale scopo furono poste dagli studi di Alan Turing. Come menzionato nel sottocapitolo precedente, il matematico contribuì alla costruzione di un calcolatore che incise profondamente sugli equilibri del secondo conflitto mondiale. Uno degli obiettivi principali di Turing era la realizzazione di un computer, un *calcolatore universale*, in grado di competere con il cervello umano e quindi di “pensare”. Alla fine degli anni Quaranta, Turing scrisse diversi articoli in cui trattava già di «intelligenza e dell'importanza fondamentale della memoria e dell'addestramento per sviluppare un'IA»¹³⁰, permettendo, a livello teorico, la possibilità di ideare una macchina da calcolo digitale. Gli elementi necessari per costruire modelli avanzati che fossero in grado di predire funzioni erano, e continuano ad essere, la memoria e il database, il cui sviluppo evolutivo avrebbe poi condotto, nei decenni successivi, alla nascita dell'IA generativa. Turing immaginava questo computer come una “macchina-bambino”, alla quale fosse necessario insegnare progressivamente delle competenze affinché potesse accrescere il proprio potenziale e migliorare il proprio funzionamento. Emblematico in questo è il suo articolo *Macchine calcolatrici e intelligenza*, pubblicato nel 1950, in cui l'autore si interroga sulla possibilità che le macchine possano pensare. La risposta a questa domanda è affermativa, ma subordinata alla capacità di imitazione del comportamento umano. Difatti, all'interno dell'articolo viene espresso che se la macchina è in grado di imitare la risposta dell'uomo, tanto da rendere impossibile riconoscere a chi attribuire questa, sarà possibile chiamarla calcolatore universale e quindi considerarla “pensante”, anticipando di fatto il concetto moderno di IA. Questa visione trova una collocazione terminologica pochi anni dopo, nel 1956, all'interno di un dibattito scientifico: *Una proposta per il progetto estivo di ricerca di Dartmouth sull'intelligenza artificiale* (McCarthy, Minsky, Shannon, Rochester). Da questo testo nasce il termine “intelligenza artificiale”, coniato per la prima volta da John McCarthy e Marvin Minsky, i principali organizzatori del progetto.¹³¹ I due informatici, insieme ai loro collaboratori, vollero basare lo studio sulla «congettura per cui ogni aspetto dell'apprendimento o qualsiasi altra caratteristica dell'intelligenza è, in linea di principio,

¹³⁰ Andrea Colamedici, Simone Arcagni. *L'algoritmo di Babele: Storie e miti dell'intelligenza artificiale*. Milano, Solferino, 2024. Edizione e-book. Capitolo uno, sottocapitolo 1.1 – Estate del 1956: un altro inizio.

¹³¹ Ibidem.

descrivibile con precisione tale da poter costruire una macchina capace di simularla»¹³², con l'obiettivo di analizzare le reti neurali, l'apprendimento automatico delle macchine e molto altro. Il progetto venne rallentato da alcune divergenze di metodo nell'attuazione della ricerca; tuttavia, grazie alla base concettuale ottenuta nel 1956, riuscirono a ideare nuovi progetti per il futuro grazie al loro ottimismo sulle potenzialità dell'IA. Negli anni successivi, nacquero importanti centri di ricerca e si diffusero aspettative ottimistiche, come dimostrano la fondazione dello *Stanford Artificial Intelligence Project* da parte di McCarthy e le dichiarazioni di Simon e Minsky, convinti che nel giro di pochi decenni le macchine avrebbero potuto eguagliare le capacità umane.¹³³

In questo modo, l'entusiasmo iniziale trovò la sua affermazione nei primi risultati concreti della disciplina, dimostrando come i computer fossero in grado di affrontare con successo specifiche problematiche. Nella fase iniziale dello sviluppo dell'IA, la ricerca si concentrò sulla risoluzione di sfide che per gli umani risultavano cognitivamente impegnative, in quanto richiedevano elevati livelli di sforzo o attenzione. Questi compiti risultavano invece facilmente risolvibili per le macchine, in quanto basati sull'applicazione sistematica di regole logiche e matematiche. Ciò era reso possibile dall'uso di rappresentazioni simboliche, contenenti parole o frasi, insieme a delle regole di base. Attraverso tali regole, il programma era in grado di combinare gli elementi, elaborandoli ed eseguendo con successo il compito assegnato. Gli informatici definivano esplicitamente le regole all'IA, permettendole, in questo modo, di codificare i vincoli della risposta. Questo paradigma è noto come IA simbolica (*rule-based*), è caratterizzato dall'assenza di apprendimento autonomo: il sistema non acquisisce nuove conoscenze, ma applica solo le informazioni (simboli) che sono state programmate. Negli anni Ottanta, grazie a degli investimenti sul campo informatico, venne sviluppata un'applicazione di questo approccio: i Sistemi Esperti, progettati per ragionare su sistemi basati su regole e conoscenze. Purtroppo, per quanto promettenti, i Sistemi Esperti riportavano delle problematiche tecniche e pratiche, come analizzato da Cristianini: «questo approccio “guidato dalle conoscenze” richiedeva algoritmi per l'analisi grammaticale e morfologica, regole grammaticali, dizionari, tutto scritto a mano in forma di regole esplicite, e queste non parevano essere mai abbastanza.»¹³⁴. Inoltre, all'interno dell'approccio simbolico, si sviluppò il campo dell'elaborazione del linguaggio naturale (NLP, Natural-Language Processing). L'obiettivo di questo campo di ricerca era quello di «fare in modo che i computer [gestissero] il linguaggio umano»¹³⁵; il termine “naturale”

¹³² McCarthy, Minsky, Shannon, Rochester, *A Proposal for the Dartmouth Summer Research Project in Artificial Intelligence*, cit. dentro l'opera di Melanie Mitchell, *L'intelligenza artificiale. Una guida per esseri umani pensanti*. Torino, Einaudi, 2022. Edizione e-book. Parte prima - Il retroterra, sottocapitolo I – Le radici dell'intelligenza artificiale

¹³³ Ibidem; A. Colamedici, S. Arcagni, op. cit., Capitolo uno, sottocapitolo 1.1 – Estate del 1956: un altro inizio.

¹³⁴ N. Cristianini, op. cit., capitolo due, sottocapitolo 2.2 – Intelligenza Artificiale «vecchia maniera».

¹³⁵ M. Mitchell, op.cit., Parte quarta – l'intelligenza artificiale incontra il linguaggio naturale, sottocapitolo I – Le radici dell'intelligenza artificiale.

in NLP fa infatti riferimento all'intento di avvicinare il più possibile il linguaggio elaborato dalle macchine a quello umano. In questo senso, l'NLP studia ciò che consente ai computer di comprendere e comunicare attraverso il linguaggio umano, trovando applicazione in ambiti quali il riconoscimento vocale, la ricerca web e i sistemi di risposta e traduzione automatica. I primi decenni della ricerca su questa disciplina si svilupparono secondo un approccio simbolico, basato su regole grammaticali e linguistiche esplicite. Tuttavia, i sistemi di NLP riportavano dei limiti significativi data la complessità e l'ambiguità del linguaggio umano, le cui sfumature non risultavano sempre facili da cogliere attraverso una serie di regole chiare. Di conseguenza, emerse la necessità di un cambiamento di paradigma verso metodi statistici più efficaci. Verso la fine degli anni Ottanta iniziò un rapido declino di questi sistemi, ritenuti troppo costosi e fragili, al punto che anche piccoli errori potevano comprometterne il funzionamento. Eppure, nonostante il declino dei Sistemi Esperti, l'approccio simbolico continuò a essere sviluppato in impieghi sempre più specialistici da parte di diversi informatici. Un caso emblematico e di grande successo si verificò nel 1997 con una partita a scacchi tra il campione del mondo Garry Kasparov e un computer. La multinazionale IBM progettò un'IA, la cosiddetta Deep Blue, addestrata secondo le regole strategiche degli scacchi e basata su uno schema logico e con un numero limitato di funzioni. Il sistema di gioco era il campo perfetto per sfruttare i punti di forza dell'intelligenza artificiale simbolica. Difatti, la vittoria del computer sul suo avversario umano fu favorita dalle sue funzioni computazionali, in particolare dalla capacità di archiviazione di memoria e dall'uso di un algoritmo per valutare la mossa migliore (*minimax*). È rilevante come il successo di Deep Blue rappresenti l'apice tecnico raggiungibile dall'IA simbolica per quanto riguarda la potenza computazionale, nonostante ciò avvenga anni dopo il suo sviluppo quando la tecnologia era già concettualmente superata. Ritornando ai limiti applicativi dell'IA simbolica, uno di questi consisteva nel risolvere problemi intuitivi e naturali per l'uomo, come riconoscere una voce o un volto di un'immagine. Data questa difficoltà, emerse l'esigenza di un approccio diverso che permettesse alle macchine di imparare progressivamente dall'esperienza, attraverso una struttura gerarchica di contenuti collegati tra loro. Questo cambiamento permise, negli anni Ottanta, lo sviluppo di una nuova branca dell'IA: il Machine Learning, o apprendimento automatico, che permette ad un sistema di imparare e migliorare in base ai dati forniti, all'osservazione e alla valutazione della propria esperienza. L'introduzione al machine learning permise ai computer di affrontare problemi che richiedevano la conoscenza del mondo reale e la capacità di prendere delle decisioni autonome. Questo era possibile grazie alla creazione di modelli, addestrati da un algoritmo

che eseguiva delle previsioni o decisioni basate sui dati.¹³⁶ Difatti, il successo di questi sistemi dipendeva dalla rappresentazione dei dati che gli venivano forniti:

le entità o le situazioni su cui un agente intelligente è chiamato a prendere una decisione o fare una previsione sono descritte da proprietà (*features*), annotate da etichette (*labels*), divise in dati di addestramento e dati di valutazione (*training e testing data*), il prodotto dell'apprendimento è chiamato «ipotesi» e il nemico dichiarato è l'insidioso fenomeno dell'*overfitting* [l'eccessiva flessibilità nello spiegare le osservazioni].¹³⁷

L'algoritmo di apprendimento automatico è ciò che permette alla macchina di imparare a identificare modelli e pattern nei dati di addestramento, applicandoli per svolgere previsioni o risultati corretti. Utilizzando un linguaggio matematico, l'algoritmo esegue progressivamente un compito, passo dopo passo, consentendo al computer di apprendere dai dati ottenuti. Perciò, a differenza delle tecniche di IA simbolica che richiedono una programmazione decisionale del sistema, gli algoritmi di machine learning permettono al modello di imparare direttamente dalla propria esperienza. In questo modo, gli algoritmi diventano la base per un corretto funzionamento del machine learning.¹³⁸ Nello specifico, uno dei principali tipi di algoritmo di apprendimento automatico sono le reti neurali artificiali. Questo approccio si ispira al funzionamento del sistema nervoso del cervello umano, all'interno del quale i neuroni comunicano tra loro attraverso dei segnali elettrici. È importante menzionare come questo modello computazionale risalga alla fine degli anni Cinquanta, grazie al lavoro dello psicologo Frank Rosenblatt. Impegnato nel campo dell'intelligenza artificiale, egli sviluppò nel 1957 il *perceptrone*, uno dei primi algoritmi ispirati al cervello e progettato per eseguire il riconoscimento di pattern o schemi. Questo modello consisteva in una rete neurale semplice, caratterizzata da una struttura lineare con output vincolato (definito come unico strato). Con il tempo, l'approccio si evolse diventando sempre più complesso e più efficiente, portando allo sviluppo delle reti neurali multistrato (o multilivello): «un modello di machine learning che impila semplici neuroni in strati e apprendendone i pesi e le distorsioni, riconoscendo i modelli dai dati per mappare gli input agli output.»¹³⁹ Ciò che distinse questo approccio, rispetto alle reti neurali più semplici, fu la presenza di uno o due strati intermedi tra quello di input e di output, i cosiddetti strati nascosti. L'aggiunta di

¹³⁶ I. Goodfellow, Y. Bengio, A. Courville, op. cit. , p. 1-2; M. Mitchell, op.cit., Parte prima - Il retroterra, sottocapitolo I – Le radici dell'intelligenza artificiale, Parte quarta – l'intelligenza artificiale incontra il linguaggio naturale, sottocapitolo XI – Parole in compagnia; N. Cristianini, op. cit., capitolo due, sottocapitolo 2.2 – Intelligenza Artificiale «vecchia maniera». Cole Stryker, Eda Kavlakoglu, *What is artificial intelligence (AI)?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/artificial-intelligence> (visitato il 28.01.2026). A. Colamedici, S. Arcagni, op. cit. , capitolo due – Macchine Intelligenti, quarto sottocapitolo – il giocatore di scacchi; Antonio Lieto, *Cognitive Design For Artificial Minds*. Routledge, Taylor and Francis Group, 2021, pp. 53-54.

¹³⁷ N. Cristianini, op. cit., capitolo due, sottocapitolo 2.3 – Il passare delle stagioni.

¹³⁸ Dave Bergmann, *What are machine learning algorithms?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/machine-learning-algorithms> (visitato il 28.01.2026).

¹³⁹ Fangfang Lee, *What is a neural network?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/neural-networks> (visitato il 28.01.2026).

quest'ultimi permise alle reti neurali di apprendere rappresentazioni sempre più complesse, aumentando in modo considerevole l'efficacia dei compiti di classificazione e di riconoscimento. L'evoluzione delle reti multistrato, dato l'incremento del numero di strati nascosti, contribuì alla nascita delle reti neurali profonde, proprie del deep learning. Pertanto, il *perceptrone* viene oggi considerato il predecessore delle attuali reti neurali profonde.¹⁴⁰ Inoltre, la conoscenza delle reti neurali è distribuita all'interno di una rete di unità computazionali connesse tra loro, a differenza dell'approccio simbolico che è invece rappresentato attraverso simboli o regole esplicite. In questo modo, ciò che distingue questo modello è come il sistema si sviluppi grazie all'interazione di diversi gruppi di elementi che operano all'interno di una rete in modo coordinato.¹⁴¹ Oltretutto, il funzionamento delle reti neurali è possibile grazie a specifiche modalità di machine learning, tra cui l'apprendimento supervisionato (*supervised learning*). Questa forma di apprendimento utilizza un sistema di dati etichettati, ordinati e classificati per addestrare i modelli di intelligenza artificiale a identificare le relazioni tra questi. Infatti, durante l'addestramento, il sistema riceve dei dati annotati (input), al quale risponde generando una risposta (output), dalla quale a sua volta riceve un segnale di supervisione che comprende l'output corretto. Attraverso questo processo, l'IA è poi in grado di regolare le proprie risposte future in base a ciò che ha "appreso", creando così un modello capace di prevedere le etichette di nuovi dati. Il machine learning supervisionato può quindi essere applicato a situazioni pratiche e reali, come la previsione di prezzi delle azioni o la classificazione dello spam nelle e-mail.¹⁴² Un esempio di come funziona questo processo lo si può verificare all'interno del libro *Intelligenza Artificiale* della professoressa Melanie Mitchell:

[l'apprendimento supervisionato] richiede in genere un ampio insieme di esempi positivi (per esempio, una serie di numeri 8 scritti da persone diverse) e di esempi negativi (per esempio, una serie di altri numeri scritti a mano, che non includono i numeri 8). Ciascun esempio è *etichettato* da una persona, che ne indica la categoria: in questo caso 8 oppure non 8. Questa etichetta sarà usata come segnale di supervisione. Alcuni esempi positivi e negativi sono usati per *addestrare* il sistema: nel complesso sono detti insieme di addestramento (*training set*). Il resto – l'insieme di valutazione (*test set*) – è impiegato per valutare la prestazione del sistema dopo che è stato

¹⁴⁰ Ibidem; M. Mitchell, op.cit., Parte prima - Il retroterra, sottocapitolo I – Le radici dell'intelligenza artificiale, sottocapitolo II – Le reti neurali e l'ascesa del machine learning.

¹⁴¹ A. Lieto, op. cit. , pp. 13-15; Fangfang Lee, *What is a neural network?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/neural-networks> (visitato il 28.01.2026).

¹⁴² A. Colamedici, S. Arcagni, op. cit. , capitolo tre – Macchine che scrivono, quinto sottocapitolo – Futuri ancestrali; Ivan Belcic, Cole Stryker, *What is supervised learning?* , IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/supervised-learning#1509394340> (visitato il 29.01.2026); Cole Stryker, Eda Kavlakoglu, *What is artificial intelligence (AI)?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/artificial-intelligence> (visitato il 29.01.2026); M. Mitchell, op.cit., Parte prima - Il retroterra, sottocapitolo I - Le radici dell'intelligenza artificiale.

addestrato, per capire in quale misura ha imparato a rispondere correttamente in generale, e non solo agli esempi di addestramento.¹⁴³

Il successo del machine learning, in campo informatico e nella vita di tutti i giorni, fu strettamente legato alla disponibilità e alla qualità dei dati di addestramento. Infatti, verso la fine degli anni Novanta, la crescita accelerata dei dati digitali disponibili permise al modello di applicarsi su larga scala nel contesto industriale, sviluppando così l'approccio *data-driven* dell'intelligenza artificiale. Nel 2000, Google, diventato il motore di ricerca più utilizzato, implementò il nuovo paradigma di IA basato su dati. La società emerse come uno dei principali esempi di «azienda dominante nel campo dell'Intelligenza Artificiale e a definire l'agenda di ricerca per società e per molte università»¹⁴⁴. Google integrò le tecniche di machine learning, tra cui l'apprendimento supervisionato, utilizzando enormi quantità di dati per migliorare la ricerca, la traduzione automatica, il riconoscimento vocale e i sistemi di pubblicità personalizzata, superando la multinazionale Amazon. Perciò, grazie a questo approccio, l'azienda fu in grado di produrre vaste quantità di profitti.¹⁴⁵ Tuttavia, all'inizio degli anni Duemila si verificò un aumento della complessità di compiti e delle dimensioni dei dati, rendendo necessari modelli più avanzati. L'obiettivo di sviluppare un modello capace di apprendere schemi e architetture neurali sempre più astratte si concretizzò di lì a poco, grazie alla nuova tecnologia dominante del deep learning.

Questo sottogruppo di machine learning risaliva già agli anni Quaranta, ma risultava essere un modello lineare molto semplice, basato esclusivamente su una prospettiva neuroscientifica¹⁴⁶. Negli anni si sono verificate diverse fasi di sviluppo di deep learning, portando al modello diverse modifiche del suo nome: noto come *cibernetica* negli anni Quaranta-Sessanta, *connessionismo* negli anni Ottanta-Novanta, e deep learning dal 2006. La presenza di questi cambiamenti riflesse in maniera considerevole l'influenza di diversi ricercatori e l'uso di varie prospettive all'interno della disciplina. Ciò che permise al moderno deep learning di affermarsi con successo fu grazie a una maggiore quantità di dati reperibili grazie ad Internet. La crescente digitalizzazione della società fece sì che si svolgessero sempre più attività con il supporto dei computer, generando un'enorme quantità di input che venivano registrati, centralizzati e organizzati per fare apprendere l'algoritmo. L'aumento di dati portò ad una riduzione del numero di competenze necessarie per utilizzare e ottenere prestazioni positive da un algoritmo di deep learning. In questo modo, il ruolo dei Big Data risultò centrale per l'affermazione del modello di IA, costituiti da milioni di dati di addestramento etichettati. Grande

¹⁴³ Ibidem.

¹⁴⁴ N. Cristianini, op. cit., capitolo due, sottocapitolo 2.8 – La regola di Vapnik e la nuova mentalità.

¹⁴⁵ Ibidem.

¹⁴⁶ Mentre «Il moderno deep learning trae ispirazione da molti campi, in particolare dai fondamenti della matematica applicata come l'algebra lineare, la probabilità, la teoria dell'informazione e l'ottimizzazione numerica.» cit. I. Goodfellow, Y. Bengio, A. Courville, op. cit., p. 16.

parte dei dataset derivava dall'attività quotidiana degli utenti su Internet e dal caricamento di miliardi di contenuti digitali come immagini, testi, video e interazioni. Questi dati vennero successivamente utilizzati come esempi per l'addestramento del sistema deep learning. Un caso emblematico riguarda l'identificazione di un'immagine per dimostrare a un sito web di non essere un robot: questa operazione permette a Google di etichettare l'immagine stessa, inserendola nei dati di addestramento del proprio sistema di ricerca di immagini. Dunque, quando si utilizzano servizi forniti da compagnie informatiche (ad esempio Google, Amazon, Facebook), tramite la propria attività si forniscono loro dati da poter utilizzare nella fase di addestramento per modelli IA. Un'altra ragione del successo di questo approccio fu data dall'incremento strutturale del modello, reso possibile dalla presenza di un hardware computazionale estremamente veloce e dalle reti neurali divenute profonde.¹⁴⁷ All'interno del libro *L'algoritmo di Babele* di Colamedici e Arcagni viene delineato in modo efficace il funzionamento e la struttura del deep learning:

Queste reti sono formate da numerosi strati (da qui il termine *deep*), ciascuno dei quali elabora i dati in modo sempre più astratto e sofisticato. Per esempio, un modello può essere addestrato su milioni di immagini per imparare a riconoscere oggetti specifici come gatti, automobili o volti umani. Man mano che il sistema elabora questi dati, sviluppa *pattern* complessi per identificare e classificare nuove immagini basate su quelle precedenti. Un sistema IA addestrato su milioni di radiografie può diagnosticare malattie con un'accuratezza sorprendente, talvolta superiore a quella dei medici umani, e il processo attraverso cui arriva a queste diagnosi può essere molto difficile da decifrare, specialmente in casi complessi.¹⁴⁸

Questi multipli livelli di reti neurali permettono un apprendimento diretto dai dati, senza necessità dell'intervento umano: il modello è in grado di «automatizzare l'estrazione di caratteristiche da grandi set di dati non etichettati e non strutturati e fare le proprie previsioni su ciò che i dati rappresentano»¹⁴⁹. Inoltre, a differenza delle reti neurali multistrato, questo modello è composto da un elevato numero di strati nascosti che conferiscono profondità alla rete (caratteristica da cui il modello prende il nome). Perciò, nonostante la somiglianza con le reti neurali di machine learning, ciò che distingue i due approcci è il fatto che i modelli di deep learning siano caratterizzati da almeno quattro livelli o strati. Sebbene il concetto di rete neurale richiami il funzionamento del sistema nervoso, le architetture profonde seguono logiche computazionali capaci di generare strutture

¹⁴⁷ M. Mitchell, op.cit., Parte seconda – Guardare e vedere, sottocapitolo IV – Chi, che cosa, quando, dove e perché, sottocapitolo V - ConvNet e ImageNet, sottocapitolo VI – Primo piano sulle macchine che imparano; Cole Stryker, Eda Kavlakoglu, *What is artificial intelligence (AI)?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/artificial-intelligence> (visitato il 29.01.2026); Cole Stryker, Fangfang Lee, Dave Bergmann, Mark Scapicchio, *What is deep learning?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/deep-learning#763338456> (visitato il 30.01.2026); I. Goodfellow, Y. Bengio, A. Courville, op. cit. , pp. 5-23.

¹⁴⁸ A. Colamedici, S. Arcagni, op. cit. , capitolo uno – L'ira di Achille e l'IA, decimo sottocapitolo – La scatola nera.

¹⁴⁹ C. Stryker, E. Kavlakoglu, sito cit. .

gerarchiche e interpretare autonomamente informazioni complesse.¹⁵⁰ L'avvento delle reti neurali profonde ha rappresentato un'evoluzione teorica rispetto ai modelli precedenti, ma ha anche determinato un forte cambiamento nelle capacità di apprendimento dei sistemi di IA. Inizialmente, tra il 2012 e il 2014, a causa delle loro capacità ancora limitate, le reti profonde vennero applicate al riconoscimento di singoli oggetti in immagini dalle dimensioni ridotte. Tuttavia, dato il miglioramento delle architetture e delle risposte computazionali, tra il 2014 e il 2016, questi modelli cominciarono ad essere in grado di elaborare immagini ad alta risoluzione, riconoscendo un numero sempre più alto di categorie. Questo miglioramento si applicò anche in altri settori, come nel campo del riconoscimento vocale: migliorandone le prestazioni con una significativa riduzione della percentuale di errori. In questo modo, l'aumento della profondità delle reti neurali permise un significativo ampliamento delle le capacità dei sistemi di deep learning, favorendone la progressiva affermazione come paradigma dominante nel campo dell'IA. Grazie alla capacità di operare in modo automatico, il deep learning si è rivelato particolarmente efficace in compiti che richiedono l'identificazione rapida e accurata di pattern e la modellazione di relazioni complesse all'interno di grandi volumi di dati. Questa evoluzione coinvolse diversi ambiti applicativi, tra cui la visione artificiale e l'elaborazione del segnale acustico, ma soprattutto il campo dell'elaborazione di dati sequenziali e testuali. L'applicazione delle reti neurali profonde al linguaggio naturale (NLP) permise un avanzamento sostanziale della disciplina, consentendo lo sviluppo di modelli di linguaggio su larga scala noti come Large Language Models (LLM), a partire dal 2018,¹⁵¹ Questi modelli rappresentano il progresso generato dallo studio sull'elaborazione del linguaggio naturale (NLP) e sull'apprendimento automatico. Tale sviluppo fu possibile grazie ai progressi dell'intelligenza artificiale avvenuti tra la fine degli anni Dieci e l'inizio degli anni Venti del Duemila. Rispetto ai precedenti approcci di NLP, gli LLM non si basano più su regole linguistiche esplicite o su rappresentazioni simboliche del linguaggio, ma su architetture neurali più profonde: «che [impiegano] enormi dataset per addestrare algoritmi di machine learning»¹⁵². Difatti, gli LLM costituiscono una categoria di modelli di deep learning addestrati su considerevoli quantità di dati testuali, caratteristica che permette loro di comprendere il linguaggio naturale e generare dei testi. Questo processo è possibile grazie all'addestramento su larga scala e all'utilizzo di architetture neurali molto avanzate. L'esposizione a grandi quantità di testi consente agli LLM di adattarsi automaticamente a diverse attività linguistiche, come la traduzione automatica, il riassunto e la

¹⁵⁰ C. Stryker, F. Lee, D. Bergmann, M. Scapicchio, *sito cit.* ; M. Mitchell, *op.cit.*, Parte prima - Il retroterra, sottocapitolo II – Le reti neurali e l'ascesa del machine learning, Parte seconda – Guardare e vedere, sottocapitolo IV – Chi, che cosa, quando, dove e perché.

¹⁵¹ C. Stryker, E. Kavlakoglu, *sito cit.* ; I. Goodfellow, Y. Bengio, A. Courville, *op. cit.* , p. 23.

¹⁵² M. Mitchell, *op.cit.*, Parte quarta – l'intelligenza artificiale incontra il linguaggio naturale, sottocapitolo XI – Parole in compagnia.

risposta a domande. Parallelamente, l'architettura neurale permette di prevedere la sequenza di parole e cogliere le relazioni contestuali all'interno del testo. Un passaggio decisivo in questa evoluzione si colloca nel 2017, quando un gruppo di ricercatori di Google introdusse un nuovo approccio all'elaborazione dei dati sequenziali. L'obiettivo di Google era sviluppare un sistema capace di concentrarsi selettivamente sugli elementi più rilevanti di una sequenza di dati. Da questa esigenza nacque il meccanismo dell'attenzione (*attention*), che consentì, a sua volta, lo sviluppo dell'architettura neurale *trasformatore*. Gli LLM sfruttano la natura sequenziale del linguaggio, in cui «Ogni unità di informazione è in qualche modo correlata ai dati che la precedono [...]. Il modello legge un numero elevatissimo di frasi, impara una rappresentazione astratta delle informazioni contenute in esse e quindi genera una previsione su cosa dovrebbe seguire»¹⁵³. Il processo di elaborazione avviene con la scomposizione del testo in *token*, ovvero unità ricorrenti che facilitano l'analisi e che consentono al modello di individuare regolarità e schemi linguistici all'interno di miliardi e miliardi di documenti. Inoltre, attraverso una “mappa dell'attenzione”, ogni *token* viene posto in relazione con gli altri secondo la sua rilevanza all'interno del contesto in cui è inserito. Questa architettura verrà poi implementata nello sviluppo di modelli GPT (Generative Pre-Trained Transformer) di OpenAI, rappresentando la rete neurale più estesa mai realizzata grazie all'uso di miliardi di parametri. Il tratto rivoluzionario di questi modelli statistici risiede anche nella modalità di interazione con gli utenti, in quanto sono in grado di gestire il linguaggio umano riuscendo a intrattenere una comunicazione naturale e coerente. Perciò, grazie ai meccanismi di apprendimento automatico su larga scala, gli LLM sono in grado di compiere comportamenti avanzati e complessi.¹⁵⁴ Questa capacità generativa, che permette la produzione di testi originali partendo da modelli appresi durante l'addestramento, ha posto le basi per l'affermazione dell'intelligenza artificiale generativa (*Generative Artificial Intelligence*).

L'intelligenza artificiale generativa si fonda su modelli di deep learning capaci di creare contenuti originali e complessi (testi, immagini, audio e video), in risposta agli input di un utente. Questi modelli sono in grado di riconoscere schemi all'interno dei dati e generare automaticamente nuove informazioni coerenti con quanto osservato. Ciò è reso possibile dalla disponibilità di Big Data e

¹⁵³ Mustafa Suleyman, Michael Bhaskar, *L'onda che verrà: Intelligenza artificiale e potere nel XXI secolo*. Milano, Garzanti, 2024. Edizione e-book. Seconda parte, Capitolo quattro, sottocapitolo otto – Autocompletamento ovunque: l'avvento dei Large Language Models.

¹⁵⁴ Ibidem; M. Mitchell, op.cit., Parte quarta – l'intelligenza artificiale incontra il linguaggio naturale, sottocapitolo XI – Parole in compagnia; Mark Riedl, *A Very Gentle Introduction to Large Language Models without the Hype*, Medium, <https://mark-riedl.medium.com/a-very-gentle-introduction-to-large-language-models-without-the-hype-5f67941fa59e> (visitato il 01.02.2026); Sarang Varhadpande, *A Beginner's Guide to Large Language Models*, Medium, <https://medium.com/@igniobydigitate/a-beginners-guide-to-large-language-models-e5e9e63d84a> (visitato il 01.02.2026); Cole Stryker, *What are LLMs?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/large-language-models> (visitato il 01.02.2026).

dall'impiego di LLM e reti neurali avanzate composte da miliardi di rappresentazioni codificate. L'adozione di questi modelli ha portato grandi opportunità in ambiti come la personalizzazione di prodotti e servizi, consentendo la creazione di esperienze mirate alle esigenze degli utenti. Inoltre, lo sviluppo dell'IA generativa ha influenzato il panorama tecnologico e sociale, accelerando la diffusione di strumenti intelligenti in contesti professionali e personali. Nel 2018, OpenAI sviluppò dei modelli noti come GPT, appartenenti alla categoria degli LLM e basati sull'architettura dei trasformatori di deep learning. L'addestramento di questo modello si articola in due fasi: «la prima (che chiamarono pre-addestramento) creava un generico “modello di linguaggio”, partendo da grandi quantità di testo grezzo, e quindi economico, mentre la seconda (che chiamarono raffinamento, o messa a punto) insegnava a esso i compiti specifici, usando dati curati a mano e quindi più costosi.»¹⁵⁵. L'innovazione principale dei GPT risiede all'interno della fase di pre-addestramento, in cui il modello, viene addestrato a prevedere parole mancanti all'interno di una sequenza testuale. In particolare, i ricercatori fornirono un corpus testuale di migliaia di libri (7.000, di diversi generi), dove avevano rimosso casualmente delle parole, permettendo così al modello di esercitarsi sulla ricostruzione del testo. Il risultato di questo processo portò il sistema a migliorare la propria capacità di formulare previsioni corrette, consentendogli di apprendere strutture linguistiche sempre più complesse. Grazie a questo processo, GPT-1 fu in grado di rispondere a prompt e generare testo similmente a come avrebbe fatto un umano. Una limitazione rilevante consisteva però nella produzione di informazioni errate (*allucinazioni*), presentate con sicurezza come fossero corrette. Ciò portò OpenAI a rilasciare versioni sempre più avanzate e precise. Nel 2019, venne rilasciato GPT-2, caratterizzato da 1,5 miliardi di parametri e da migliori prestazioni e migliori capacità di generazione testuale rispetto al modello precedente (capace di generare testi più lunghi e coerenti). Nel 2020, venne invece sviluppato GPT-3, un modello superiore che conteneva 175 miliardi di parametri (45 terabyte di dati testuali, incluso l'intero archivio di Wikipedia). Come per i precedenti, l'addestramento del modello si basava sul compito di predire le parole mancanti, capacità che migliorò con l'aumento proporzionale dei dati. Ciò portò alla comprensione che l'aumento delle dimensioni dei modelli di linguaggio migliorava la capacità di apprendere compiti nuovi. Difatti, GPT-3 era in grado di svolgere compiti complessi che richiedevano un ragionamento anche senza un addestramento specifico, traendo spunto da dati generici e pochi esempi. Inoltre, i modelli GPT possono essere addestrati tramite diverse tecniche di apprendimento: supervisionato, auto-supervisionato e per rinforzo. Mentre i primi due tipi di apprendimento sono stati precedentemente menzionati, l'apprendimento per rinforzo (RLHF, *Reinforcement Learning from Human Feedback*)

¹⁵⁵ Nello Cristianini, *Machina Sapiens. L'algoritmo che ci ha rubato il segreto della conoscenza*. Bologna, Il Mulino, 2024. pp. 36-37.

rappresenta un elemento fondamentale per comprendere l'evoluzione dei modelli sviluppati da OpenAI. Questa tecnica di apprendimento si basa sulla valutazione umana delle risposte generate dal modello: annotatori specializzati classificano e confrontano gli output, valutandone la qualità e l'accuratezza in modo tale da consentire al sistema stesso di ottimizzare progressivamente il proprio comportamento. Nel corso del 2022, dati i progressi tecnologici, OpenAI introdusse una versione più avanzata di questo modello, denominata GPT-3.5 e resa disponibile al pubblico sotto forma di ChatGPT: «un chatbot, infinitamente più potente ed eclettico di qualunque software precedente. Fategli una domanda e in pochi istanti vi risponderà con una prosa fluente»¹⁵⁶. ChatGPT costituisce dunque un'interfaccia conversazionale di IA, che permette anche ai cittadini comuni e agli utenti non specialistici di interagire direttamente con un modello di linguaggio avanzato, favorendone una diffusione dello strumento su scala globale.¹⁵⁷ Questa interfaccia venne presentata da OpenAI come un sistema capace di ragionare e «rispondere a domande di follow-up, ammettere i propri errori, contestare premesse errate e rifiutare richieste inappropriate»¹⁵⁸. Il lavoro svolto dai collaudatori faceva sì che il modello imparasse ad evitare parole o argomenti offensivi, non assumesse mai identità umane, e rispettasse una sorta di comportamento di “buone maniere”. Tuttavia, permanevano criticità rilevanti, in particolare sul piano dell'accuratezza delle risposte: non tutte le informazioni fornite dal chatbot risultavano corrette e, tramite specifiche formulazioni di prompt, era talvolta possibile aggirare i meccanismi di sicurezza inducendo il sistema a rivelare informazioni pericolose. Difatti, i modelli di intelligenza artificiale generativa presentano tutt'ora considerevoli limitazioni. Poiché i modelli apprendono da grandi quantità di dati preesistenti, possono riflettere pregiudizi, bias culturali e distorsioni presenti all'interno dei dati di addestramento (si rimanda al Capitolo 4 per ulteriori approfondimenti sugli aspetti etici). Ad ogni modo, ChatGPT, oltre a sostenere conversazioni naturali, grazie alla capacità di ricordare le conversazioni precedenti, poteva anche essere utilizzato come supporto per compiti cognitivi complessi, offrendo assistenza pratica agli utenti in attività di scrittura, analisi e problem solving. Questo sviluppo tecnologico rese sempre più concreta la previsione di Alan Turing in riferimento alla possibilità che le macchine avrebbero potuto dialogare con noi ed essere in grado di “pensare”. Nel 2023 OpenAI rilasciò GPT-4, che rappresentò un significativo avanzamento nella qualità dei contenuti generati e nei meccanismi di mitigazione dei bias. Le potenzialità di questa nuova versione furono notevoli grazie alla capacità di lavorare con

¹⁵⁶ M. Suleyman, M. Bhaskar, op. cit., Seconda parte, Capitolo quattro, sottocapitolo otto – Autocompletamento ovunque: l'avvento dei Large Language Models.

¹⁵⁷ Ibidem; N. Cristianini, op. cit. (2024), pp. 41-47, 52-53; C. Stryker, E. Kavlakoglu, sito cit. ; Cole Stryker, Mark Scapicchio, *What is generative AI?* . IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/generative-ai> (visitato il 02.02.2026); Ivan Belcic, Cole Stryker, *What is GPT (generative pretrained transformer)?* . IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/gpt> (visitato il 02.02.2026); Ivan Belcic, Cole Stryker, *What is ChatGPT?* . IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/chatgpt> (visitato il 02.02.2026).

¹⁵⁸ N. Cristianini, op. cit. (2024), p. 14.

immagini e codici sorgente, creare videogiochi, assistere nello sviluppo di software, supportare la revisione documentale e molto altro ancora.¹⁵⁹ In risposta alla creazione di ChatGPT vennero sviluppate altre interfacce conversazionali, nel 2023, Google introdusse Gemini, un chatbot con funzionalità analoghe a ChatGPT del punto di vista conversazionale e dell'elaborazione del linguaggio naturale. Negli anni successivi, la ricerca sui modelli linguistici di grandi dimensioni proseguì rapidamente, dopo GPT-4, OpenAI sviluppò GPT-5 (agosto 2025), seguito da una versione ottimizzata GPT-5.2 (dicembre dello stesso anno), OpenAI sviluppò GPT-5 (agosto 2025), seguito da una versione ottimizzata GPT-5.2 (dicembre dello stesso anno), caratterizzate da superiori capacità di ragionamento e maggiore affidabilità nelle risposte. Ad oggi, tali modelli rappresentano la versione più recente e avanzata dell'evoluzione dei sistemi linguistici generativi, mostrando come l'aumento della scala dei parametri, unito al miglioramento delle tecniche di addestramento e di valutazione umana, continui a produrre un aumento delle prestazioni. GPT-5.2 è disponibile sia nella versione a pagamento di ChatGPT sia per gli utenti non abbonati al servizio, con limitazioni che, nonostante ciò, ne consentono un utilizzo accessibile e funzionale. Negli anni, si sono sviluppati altri modelli che oggi risultano particolarmente avanzati e tra i più diffusi: Quillbot (2017) e Grammarly (2009) sono strumenti di supporto alla scrittura che offrono correzioni grammaticali e riformulazioni stilistiche; DALL·E (2021) è un modello di IA generativa che crea immagini a partire da una descrizione testuale, in grado di combinare stili e generare prompt complessi; GitHub Copilot (2021), invece, fornisce assistenza nella programmazione, suggerendo codici coerenti con le richieste dell'utente.¹⁶⁰ L'affermazione di questi modelli di linguaggio avanzati e degli strumenti di IA generativa ha accelerato l'evoluzione tecnologica, favorendo un incremento degli investimenti nel settore. Inoltre, questo fenomeno ha spinto le aziende ad esplorare le capacità di tali tecnologie in diversi ambiti operativi, diventando degli strumenti operativi fondamentali all'interno di tutti i settori produttivi e culturali, trasformandoli profondamente. Tra i settori maggiormente interessati rientra anche quello editoriale, nel quale l'intelligenza artificiale, pur non avendo ancora raggiunto il pieno potenziale, sta contribuendo a ridefinire i meccanismi di produzione dei contenuti e i ruoli professionali coinvolti. L'IA viene oggi utilizzata da svariate case editrici per diverse funzioni, tra cui la gestione automatizzata dei metadati, la classificazione di contenuti, la valutazione di tendenze editoriali e sistemi di raccomandazione per i lettori, semplificando i flussi di lavoro interni. Secondo un'indagine sistematica sull'uso dell'intelligenza artificiale nel campo editoriale, elaborata dall'Associazione

¹⁵⁹ Ivi, pp.52-55; I. Belcic, C. Stryker, *What is GPT (generative pretrained transformer)?; What is ChatGPT?*. sito .cit. ; M. Suleyman, M. Bhaskar, op. cit., Seconda parte, Capitolo quattro, sottocapitolo otto – Autocompletamento ovunque: l'avvento dei Large Language Models.

¹⁶⁰ N. Cristianini, op. cit. (2024), p. 138; Hitesh Umaletiya, *Trending AI Tools in 2026*, Brillworks, <https://www.brillworks.com/blog/beyond-chatgpt-trending-ai-tools/> (visitato il 02.02.2026); OpenAI, *GPT-5.2 in ChatGPT* (2026), OpenAI, <https://help.openai.com/en/articles/11909943-gpt-52-in-chatgpt> (visitato il 02.02.2026).

Italiana Editori (AIE) nel 2025, l'IA viene utilizzata dal 75,3% degli editori italiani, in particolare per la generazione di illustrazioni e copertine (50,7%), per previsioni di vendita e redazione di comunicati stampa (67,1%), nonché per attività di editing, correzione di bozze e traduzione (49,3%). Nello specifico, l'applicazione dei modelli di IA alle previsioni di vendita consente ai gruppi editoriali di individuare con maggiore precisione quali generi di libri, autori o categorie di opere riscuotono al momento un maggiore interesse. Questi strumenti forniscono anche agli editori la possibilità di analizzare e inquadrare i termini più ricercati o le tendenze emergenti sui social media, favorendo l'elaborazione di strategie di vendita mirate e basate sui dati di ciò che desiderano i lettori. Questo cambiamento di paradigma rispetto all'editoria tradizionale viene menzionato da Stefano Mauri, presidente del Gruppo Editoriale Mauri Spagnol, esprimendo come «non si può immaginare un mondo in cui tutti usano l'IA tranne gli editori, ma va usata con consapevolezza, cautela e professionalità. [...] [L'IA] non la usiamo per scrivere o editare libri, ma per organizzare meglio e più velocemente le informazioni»¹⁶¹. Tale pensiero sottolinea l'importanza di non ignorare il cambiamento digitale, ma di adottare questi strumenti in maniera consapevole, senza perdere il controllo sui processi editoriali. Risulta dunque importante promuovere un uso responsabile di questi sistemi, mantenendo chiari e riconoscibili i ruoli editoriali tradizionali (autore, editore e curatore) e definendo con trasparenza le modalità di integrazione dei nuovi strumenti. Secondo questa prospettiva, l'obiettivo è che l'IA emerga come un partner creativo, in grado di collaborare con gli autori per valorizzare la creatività umana e facilitare il processo editoriale. Il pensiero di Mauri viene rafforzato da Andrea Angiolini, delegato AIE all'innovazione, evidenziando come le case editrici privilegino un uso controllato dei modelli di IA: « [gli editori] La usano [l'intelligenza artificiale], la usiamo, utilizzando licenze professionali. Non gli strumenti gratuiti, non gli strumenti a bassa sicurezza, ma strumenti esplicitamente progettati per un uso editoriale che garantiscono il massimo controllo sulla diffusione dei contenuti degli autori»¹⁶². Pertanto, contrariamente ai timori che identificano l'intelligenza artificiale come una minaccia per la creatività umana, questa tecnologia trasformativa, se usata in modo opportuno, può essere considerata uno strumento utile per la realizzazione di esperienze letterarie più efficaci. Infatti, «chi avrà più successo saranno gli editori e

¹⁶¹ Pensiero espresso al dibattito della tavola rotonda internazionale dedicata a *Intelligenza artificiale e intelligenza editoriale*, del 30 gennaio 2026, alla Fondazione Cini a Venezia, del Seminario di Perfezionamento della Scuola per Librai Umberto e Elisabetta Mauri. Redazione ANSA, Stefano Mauri, 'non immagino un mondo in cui tutti usano l'IA tranne gli editori', ANSA.it, https://www.ansa.it/sito/notizie/cultura/libri/2026/01/30/stefano-mauri-non-immagino-un-mondo-in-cui-tutti-usano-lia-tranne_e1ccb01b-40aa-4932-916a-61ab208626b9.html (visitato il 02.02.2026).

¹⁶² Andrea Biondi, *I libri abbracciano l'intelligenza artificiale: la usa il 75% delle case editrici italiane*, Il Sole 24 ore, <https://www.ilssole24ore.com/art/i-libri-abbracciano-l-intelligenza-artificiale-usa-75percento-case-editrici-italiane-AIvKYtG> (visitato il 03.02.2026).

gli autori che impareranno ad implementare questi modelli, lavorandoci insieme»¹⁶³. Eppure, accanto agli aspetti positivi, è necessario menzionare alcune delle criticità principali connesse all'avvento di questa trasformazione tecnologica, tra cui il rischio di violazione del diritto d'autore. Data la presenza di fenomeni di pirateria digitale, il rischio è che avvenga un'estrazione sistematica di contenuti protetti e la loro successiva diffusione senza il consenso di editori o autori. Parallelamente alle problematiche economiche e legali, occorre tenere in considerazione il tema culturale relativo alla qualità e all'affidabilità dell'informazione prodotta o mediata da sistemi automatizzati. Un uso trasparente dei modelli di intelligenza artificiale generativa risulta quindi necessario per garantire pratiche responsabili, tutelando l'autorialità e mantenendo la fiducia dei lettori stessi (si rimanda al Capitolo 4 per ulteriori approfondimenti sugli aspetti etici, legati all'utilizzo di contenuti protetti da copyright per l'addestramento di modelli di IA, insieme alla necessità di una maggiore trasparenza, anche attraverso l'analisi di casi giuridici attuali).¹⁶⁴

In conclusione, l'intelligenza artificiale rappresenta oggi il risultato di una lunga evoluzione tecnologica, sviluppatosi a partire dalle prime riflessioni teoriche sull'intelligenza delle macchine fino ai modelli linguistici di grandi dimensioni. In particolare, l'avvento di questi ultimi sistemi ha posto le basi per lo sviluppo dell'intelligenza artificiale generativa, permettendo la produzione automatica di contenuti complessi e l'interazione in linguaggio naturale a un livello senza precedenti. In risposta alla diffusione e al successo di tali modelli, l'editoria contemporanea si è progressivamente adattata, ridefinendo le proprie dinamiche produttive e di distribuzione dei contenuti, integrando l'IA come strumento di supporto e ottimizzazione del lavoro. A partire da queste considerazioni storiche e teoriche, il capitolo successivo proporrà un'analisi dettagliata delle principali modalità di produzione dei contenuti tramite sistemi di intelligenza artificiale, al fine di comprendere in modo più diretto il loro impatto sui processi creativi in ambito editoriale.

¹⁶³ Nadim Sadek, *AI in Publishing: A 2025 Industry Forecast*, Forbes, <https://www.forbes.com/sites/forbesbooksauthors/2025/01/27/ai-in-publishing-a-2025-industry-forecast/> (visitato il 02.02.2026).

¹⁶⁴ Redazione ANSA, *Stefano Mauri, 'non immagino un mondo in cui tutti usano l'IA tranne gli editori'*, ANSA.it, https://www.ansa.it/sito/notizie/cultura/libri/2026/01/30/stefano-mauri-non-immagino-un-mondo-in-cui-tutti-usano-lia-tranne_e1ccb01b-40aa-4932-916a-61ab208626b9.html (visitato il 02.02.2026).; Mattia Corsini, *Editori italiani e IA: il 75% l'ha già adottata nelle redazioni*, MagIA, https://magia.news/editori-italiani-ia-75-adottata-redazioni/?utm_source=chatgpt.com (visitato il 02.02.2026); Alessandra Rotondo, *Intelligenza artificiale e intelligenza editoriale: quale patto per il libro che verrà*, Giornale della Libreria (GdL), <https://www.giornaledellalibreria.it/news/innovazione/intelligenza-artificiale-e-intelligenza-editoriale-quale-patto-per-il-libro-che-verra-7061.html> (visitato il 02.02.2026). Nadim Sadek, *AI in Publishing: A 2025 Industry Forecast*, Forbes, <https://www.forbes.com/sites/forbesbooksauthors/2025/01/27/ai-in-publishing-a-2025-industry-forecast/> (visitato il 02.02.2026); Alexander Field, *How Major Book Publishers Are Already Using AI Every Day*, Medium, <https://medium.com/@alexfield1/how-major-book-publishers-are-already-using-ai-every-day-1a85226c60e9> (visitato il 03.02.2026)

CAPITOLO II - PRODUZIONE DI CONTENUTI

L'intelligenza artificiale generativa non rappresenta soltanto un'evoluzione tecnologica significativa, ma si configura oggi come un insieme di strumenti capaci di incidere in modo concreto sui processi di produzione dei contenuti. In ambito editoriale, il suo impatto va oltre la dimensione teorica e si manifesta nelle attività quotidiane di scrittura, revisione, trasformazione e diffusione delle opere.

La filiera editoriale, tradizionalmente fondata sulla collaborazione tra autori, editor, grafici e altre figure professionali, è oggi attraversata da sistemi in grado di generare testi, sintetizzare voci e creare immagini a partire da semplici input. Questa trasformazione non riguarda soltanto la rapidità e l'efficienza dei processi, ma coinvolge anche aspetti più profondi, come la ridefinizione dei ruoli professionali, la qualità dei contenuti e il valore attribuito alla creatività umana.

È necessario partire dalla produzione e dalla revisione dei contenuti testuali, poiché il testo costituisce il fondamento dell'attività editoriale. Analizzare il ruolo dell'intelligenza artificiale nella scrittura e nel copy editing permette di comprenderne l'impatto diretto sulla qualità dei contenuti. Oltre alla dimensione testuale, sarà considerata anche la produzione vocale, che permette di trasformare il testo scritto in contenuto audio e di ampliare le modalità di fruizione delle opere. Sarà infine analizzata la generazione di contenuti grafici, che incide sulla componente visiva dell'opera editoriale e sui processi legati alla progettazione di copertine e immagini.

2.1 Produzione e revisione dei contenuti testuali (copy editing)

La produzione e la revisione dei contenuti testuali rappresentano il primo ambito in cui l'intelligenza artificiale incide in modo concreto sui processi editoriali.

Questo sottocapitolo analizza nel dettaglio le diverse caratteristiche, applicazioni e vantaggi dell'intelligenza artificiale nella generazione e revisione (*copy editing*) di testi, con una particolare attenzione al settore editoriale. Tra i sistemi di produzione di contenuti dell'intelligenza artificiale, la generazione testuale emerge come il primo ambito di applicazione dell'IA generativa. Questa circostanza è dovuta al fatto che, grazie ai diversi sviluppi tecnologici, le macchine sono state in grado di elaborare e applicare il linguaggio naturale. Come trattato precedentemente, all'interno del sottocapitolo 1.3, l'evoluzione dei modelli di linguaggio su larga scala ha permesso all'intelligenza artificiale di raggiungere capacità linguistiche considerevoli, consentendo interazioni fluide e contestualmente conformi all'interazione con l'utente. Difatti, con la produzione testuale, i modelli di IA comprendono e individuano strutture linguistiche complesse, grazie alla conoscenza ottenuta dai contenuti testuali durante la fase di addestramento. Sono strumenti avanzati di riconoscimento di schemi, capaci di prevedere la continuazione di una frase basandosi su modelli probabilistici.

Attraverso la produzione automatica, il modello è capace di generare frasi, paragrafi o interi documenti coerenti al contesto. L'elaborazione del linguaggio naturale ha consentito all'IA di integrarsi all'interno di diversi ambiti, tra cui quello editoriale, trasformando i processi di scrittura e copy editing.¹⁶⁵

In questo contesto, gli strumenti di intelligenza artificiale fungono come un valido supporto ai diversi processi di redazione e revisione, contribuendo a migliorare la produttività attraverso applicazioni quali la scrittura assistita, la revisione automatica, il controllo ortografico, grammaticale e semantico. Questo tipo di supporto permette di individuare ripetizioni, incoerenze o refusi, che potrebbero passare inosservati durante la lettura, favorendone una maggiore chiarezza e correttezza del testo. Tuttavia, le applicazioni dell'IA non si limitano alla revisione, ma comprendono anche la generazione automatica di post, report e articoli per blog o siti web, adattabili alle preferenze dell'utente e orientati a produrre contenuti coinvolgenti e innovativi. Alcune di queste funzioni si applicano in modo particolarmente efficace al campo editoriale, supportando scrittori e editor sia nel processo creativo sia nelle attività di revisione. Tra queste rientra la generazione di testi creativi attraverso prompt specifici, che consente di sviluppare storie, trame o idee narrative. La funzione di Creative Writing Coach (2023) di ChatGPT, ad esempio, supporta l'utente nell'elaborazione di spunti narrativi e nella fase di revisione finale del testo. Altre piattaforme analoghe e applicabili all'ambito editoriale sono Jasper (2021) e Rytr (2021), strumenti versatili di IA che assistono nelle diverse fasi della scrittura: dalla costruzione della trama allo sviluppo dei personaggi, fino alla riscrittura dei contenuti con la possibilità di adattare il testo a differenti stili o il toni linguistici. Tra questi strumenti, Sudowrite (2020) è stato sviluppato specificatamente per supportare lo scrittore di narrativa. Una delle sue funzioni principali riguarda l'arricchimento descrittivo, che «permette di aggiungere profondità sensoriale a una parola o frase, fornendo delle risposte suddivise per i cinque sensi (vista, suono, tatto, gusto e olfatto) e delle metafore»¹⁶⁶. Queste piattaforme si distinguono per la loro utilità nell'ambito creativo e di revisione editoriale, mentre Jenni (2019), pur essendo anch'esso uno strumento IA di supporto alla scrittura, presenta un orientamento più accademico e professionale. Le sue funzioni di parafrasi, completamento automatico e inserimento di citazioni bibliografiche, contribuiscono a migliorare la correttezza dei testi.¹⁶⁷

¹⁶⁵ Vrunda Gadesha, Eda Kavlakoglu, *What is text generation?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/text-generation> (visitato il 05.02.2026); Extended Studies, *Copyediting in the Age of AI: A Look at the Future and Why Human Copyeditors Still Matter*, UCSanDiego, <https://extendedstudies.ucsd.edu/news-events/extended-studies-blog/copyediting-in-the-age-of-ai-a-look-at-the-future-and-why-human-copyeditors-still-matter> (visitato il 05.02.2026).

¹⁶⁶ Sarah Cantavalle, *I migliori strumenti di intelligenza artificiale per scrittori* (2025), Pixartprinting, <https://www.pixartprinting.it/blog/intelligenza-artificiale-per-scrittori/> (visitato il 05.02.2026).

¹⁶⁷ Ibidem; Sarah Cantavalle, *Intelligenza artificiale ed editoria: tra sfide e opportunità* (2026), Pixartprinting, <https://www.pixartprinting.it/blog/intelligenza-artificiale-editoria-sfide->

Le potenzialità della produzione di contenuti testuali dell'intelligenza artificiale generativa evidenziano come questa tecnologia sia capace di supportare l'utente sia dal punto di vista qualitativo sia in termini di efficienza dei processi di scrittura e revisione. Risulta quindi rilevante analizzare i principali vantaggi che si traggono dall'uso dell'IA nella generazione del testo e nelle attività di copy editing. Il primo beneficio riguarda l'aumento dell'efficienza, sia in termini di tempo sia di impegno che si utilizza nella produzione o revisione manuale di testi estesi, con un conseguente incremento della produttività. L'IA consente ai redattori di mantenere un tono coerente all'interno del testo, di controllarne la correttezza grammaticale e la formattazione, garantendo maggiore chiarezza e precisione. Un ulteriore aspetto positivo dell'uso dell'intelligenza artificiale risiede nella capacità di generare contenuti personalizzati e originali, potenziando la creatività degli autori e offrendo proposte innovative e coinvolgenti. La personalizzazione si estende anche all'interazione con i lettori, permettendo alle case editrici di sviluppare scambi più significativi e di attuare strategie di distribuzione mirata, accrescendo la fidelizzazione del pubblico. Inoltre, l'impiego dell'IA contribuisce ad una maggiore accessibilità, consentendo anche a persone con difficoltà di lettura o appartenente a contesti linguistici diversi di accedere ai testi o di generarli in formati e lingue differenti. In questo modo, l'intelligenza artificiale amplia la fruizione di testi a una vasta gamma di utenti che altrimenti incontrerebbero barriere significative nell'accesso delle stesse.¹⁶⁸ Perciò, questi ambiti applicativi dell'IA possono contribuire a ottimizzare sia il contenuto sia lo stile di un testo, supportando autori, editor e correttori di bozze. Tuttavia, l'uso dell'intelligenza artificiale nella generazione testuale e nel copy editing presenta anche dei limiti e problematiche che impongono un utilizzo consapevole di questa tecnologia. A questo proposito, l'editor statunitense Molly McCowan, osserva in relazione all'attività di revisione: «Gli esseri umani sono gli unici in grado di comprendere il tono emotivo, le esigenze del pubblico e le sottigliezze culturali nella misura in cui sono richieste per la revisione di testi»¹⁶⁹. L'editor riporta un caso in cui l'intelligenza artificiale ha interpretato in modo errato l'intento dell'autore, il quale desiderava trasmettere il disagio emotivo di un personaggio attraverso frasi volutamente scorrette dal punto di vista formale, successivamente modificate dal sistema. Un'altra critica di McCowan riguarda la tendenza dell'IA a semplificare la scrittura,

[opportunita/#Dalla_scrittura_allediting_IAI_come_assistente_creativo](#) (visitato il 05.02.2026); V. Gadesha, E. Kavlakoglu, sito cit. .

¹⁶⁸ Ibidem; Abid Ali Awan, *What is Text Generation?*, Datacamp, https://www.datacamp.com/blog/what-is-text-generation?dc_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F (visitato il 06.02.2026); Aleksandr Andreev, Andrew Kemp, Vahe Arabian, *The Role of AI in the Publishing Industry*, SODP (State of Digital Publishing), <https://www.stateofdigitalpublishing.com/it/strumenti-della-piattaforma-digitale/intelligenza-artificiale-nel-settore-editoriale/#:~:text=L'intelligenza%20artificiale%20aiuta%20gli,un%20determinato%20gruppo%20di%20lettori> (visitato il 06.02.2026); Sherice Jacob, *AI Editing: What Are the Pros and Cons?*, Originality.ai, <https://originality.ai/blog/ai-editing-pros-cons#> (visitato il 09.02.2026).

¹⁶⁹ Extended Studies, sito cit. , traduz. mia (visitato il 09.02.2026).

ignorando la complessità e originalità stilistica degli autori; questo limite è riconducibile alla struttura dei modelli di linguaggio su larga scala, che generano le risposte probabilisticamente più frequenti e standardizzate sulla base dei dati su cui sono addestrati. Al contrario, il ruolo dell'editor consiste nel «applicare le regole e sapere quando infrangerle. [...] Questa capacità di applicare sfumature e giudizio distinguerà sempre i copy editor umani»¹⁷⁰. Un'ulteriore problematica legata alla generazione dei contenuti riguarda la possibilità che i modelli di IA producano allucinazioni o informazioni infondate e potenzialmente false. Nonostante i progressi tecnologici volti a ridurre tale fenomeno, risulta tuttora complesso stabilire con certezza l'affidabilità delle informazioni generate.¹⁷¹ Infine, emergono ulteriori criticità da tenere in considerazione nell'utilizzo dell'IA: la possibile presenza di *bias* negli algoritmi, la tutela della privacy e sicurezza dei dati personali e la necessità di una regolamentazione adeguata a garantire un impiego etico di questa tecnologia. Tali tematiche saranno analizzate nel dettaglio e considerate nella loro complessità all'interno del quarto capitolo del presente elaborato, al fine di delineare una visione critica e consapevole dell'uso dell'intelligenza artificiale. In conclusione, l'intelligenza artificiale applicata alla generazione e revisione testuale rappresenta uno strumento di grande rilevanza per il settore editoriale, capace di trasformare le pratiche di scrittura, correzione e distribuzione di contenuti. L'incremento dell'efficienza produttiva e la capacità di personalizzazione dei testi costituiscono elementi distintivi di questa tecnologia. Tuttavia, nonostante le sue grandi potenzialità, risulta necessario considerare le criticità legate all'uso dell'IA, tra cui la tendenza alla standardizzazione stilistica, il rischio di generare contenuti inesatti e le problematiche etiche e di tutela dei dati. Perciò, l'intelligenza artificiale non deve essere quindi interpretata come un sostituto della professionalità umana, ma come uno strumento di supporto da integrare nel lavoro editoriale, attraverso una supervisione critica dei contenuti generati.

2.2 Produzione vocale

Accanto alla produzione testuale, la dimensione sonora rappresenta un ulteriore ambito in cui l'intelligenza artificiale sta incidendo in modo significativo sui processi editoriali.

Tra i settori in continua evoluzione dell'intelligenza artificiale generativa, la produzione vocale rappresenta un ambito che ha trasformato il modo in cui i contenuti scritti si concretizzano, modificandone la fruizione in esperienze sonore. Lo sviluppo di questo settore ha consentito alla voce sintetica di evolversi da una resa robotica e rigida a una sempre più naturale e chiara, grazie

¹⁷⁰ Ibidem.

¹⁷¹ Ibidem; V. Gadesha, E. Kavlakoglu, sito cit. ; A. Andreev, A. Kemp, V. Arabian, sito cit. ; A. A. Awan, sito cit. ; S. Cantavalle, sito cit. (2026). University of South Florida Libraries, *AI Tools and Resources. Introduction to generative AI concepts and tools: Generative AI Reliability and Validity* (2026), <https://guides.lib.usf.edu/AI/reliability> (visitato il 09.02.2026).

all'integrazione delle tecniche di intelligenza artificiale. La capacità delle macchine di riprodurre artificialmente la voce umana è il risultato di un lungo processo tecnologico e di innovazioni che risalgono agli anni Trenta. Inizialmente, i primi sintetizzatori vocali risultavano limitati e difficili da utilizzare: tali sistemi si basavano su regole di pronuncia e di principi linguistici e fonologici applicati al testo per generare il discorso. Tuttavia, non essendo ancora possibile addestrare i sistemi a gestire variazioni linguistiche più complesse, la voce prodotta risultava monotona e meccanica. Una svolta significativa si verificò a partire dalla fine degli anni Cinquanta, con l'introduzione dei computer, che permisero ai programmatori di sviluppare algoritmi addestrati su grandi quantità di dati audio. Tali algoritmi erano in grado di individuare corrispondenze tra elementi testuali e sequenze sonore, processo ulteriormente perfezionato dall'aumento della potenza di calcolo, che permise l'utilizzo di metodi statistici più avanzati per migliorare la qualità della sintesi vocale.¹⁷²

I modelli statistici HMM (Hidden Markov Models) erano in grado di stimare le probabilità di sequenze di suoni, riuscendo così a generare discorsi più naturali e modulare parametri quali la velocità e il tono della voce. Il passaggio da sistemi basati su regole a modelli statistici consentì di ottenere risposte vocali più comprensibili e fluide, favorendone l'applicazione nei sistemi telefonici automatizzati e nei primi assistenti vocali.¹⁷³ A partire dagli anni 2000, l'evoluzione delle tecniche di deep learning e delle reti neurali rese possibile per i programmatori «modellare le forme d'onda direttamente dalle registrazioni vocali, ottenendo voci di alta qualità e dal suono più realistico»¹⁷⁴. Questo sviluppo segnò il consolidamento della sintesi vocale basata su reti neurali, in cui una voce sintetica (*voce IA*) viene generata replicando caratteristiche sonore simili a quelle umane. Algoritmi sempre più sofisticati imitano la sfumatura del linguaggio umano, riproducendo elementi quali intonazione, ritmo e cadenza, contribuendo così ad una resa vocale più naturale. L'impiego di tecniche di machine learning rappresentò una svolta rispetto ai precedenti sistemi di sintesi vocale tradizionale *text-to-speech*, consentendo una maggiore qualità e adattabilità delle produzioni sonore. Parallelamente, anche i software di riconoscimento vocale beneficiarono dei progressi delle nuove tecnologie di sintesi vocale e nell'elaborazione del linguaggio naturale, permettendo all'intelligenza artificiale di generare voci dal suono sempre più naturale. Negli anni Dieci del Duemila furono sviluppati i primi assistenti vocali destinati al grande pubblico: il primo tra tutti fu Siri (2011), assistente digitale integrato all'interno del sistema operativo di Apple (iPhone 4S), che contribuì a diffondere la voce come interfaccia naturale nell'interazione uomo-macchina. Tramite un semplice

¹⁷² Zilliz, *From Text to Speech: A Deep Dive into TTS Technologies* (2025), Medium, https://medium.com/@zilliz_learn/from-text-to-speech-a-deep-dive-into-tts-technologies-18ea409f20e8 (visitato il 09.02.2026); Charlotte Hu, Amanda Downie, *What is text to speech?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/text-to-speech> (visitato il 09.02.2026).

¹⁷³ Zilliz, sito cit. ; C. Hu, A. Downie, sito cit. .

¹⁷⁴ *Ibidem* (traduz. mia).

comando vocale Siri era in grado di effettuare ricerche su Internet, svolgere operazioni matematiche, inviare messaggi o comporre chiamate, tra le varie funzionalità disponibili.

Successivamente furono sviluppati altri assistenti vocali, come Cortana (2014) di Microsoft e Alexa (2014) di Amazon, integrata nei dispositivi ed Echo Speaker, che contribuirono a loro volta alla diffusione degli *smart speaker*, oggi presenti in numerosi contesti della vita quotidiana.¹⁷⁵

La progressiva evoluzione della sintesi vocale e la sua integrazione nella vita quotidiana hanno favorito l'estensione di questa tecnologia a diversi campi d'utilizzo, tra cui il settore editoriale. La voce artificiale, divenuta progressivamente sempre più espressiva, si inserisce oggi nei processi lavorativi delle case editrici: dalla produzione alla distribuzione, fino alle modalità di fruizione dei contenuti scritti da parte dei lettori. Il tradizionale processo di produzione di audiolibri risulta impegnativo e costoso, oltre a richiedere tempi di realizzazione considerevoli, considerando anche il coinvolgimento di diverse figure professionali. I narratori impiegano diverso tempo, a seconda delle dimensioni del libro, alla registrazione in studio. È un processo che può variare da diverse ore a giorni, influenzato anche dal ruolo degli editor e dei produttori che ne revisionano la narrazione, verificando la correttezza della pronuncia e l'adeguatezza del tono espressivo. La stessa attività del narratore richiede un costante controllo dell'intonazione e dell'energia vocale per tutta la durata della registrazione, rendendo talvolta necessarie ulteriori sessioni in studio per correggere eventuali imperfezioni. L'intero processo può quindi protrarsi per settimane o mesi, prolungando considerevolmente le tempistiche di pubblicazione. In contrapposizione a ciò, l'intelligenza artificiale consente oggi di convertire il testo di un libro in formato audio in pochi secondi, riducendo tempistiche e costi che altrimenti sarebbero necessari per rendere il contenuto disponibile su un diverso medium. Questo permette agli editori di pubblicare un'opera in più formati sin dalla prima pubblicazione del testo, offrendo contenuti accessibili anche a fasce di utenti con disabilità visive o difficoltà di lettura. Inoltre, con la crescente diffusione dell'intelligenza artificiale, gli strumenti di generazione audio si integrano all'interno dei processi di revisione e gestione dei contenuti: «Articoli, e-book o report possono essere caricati su un sito web, formattati, controllati e l'output audio può essere creato in pochi minuti. L'audio può essere incorporato nei siti, distribuito tramite feed podcast

¹⁷⁵ Ibidem; Ava Mutchler, *Voice Assistant Timeline: A Short History of the Voice Revolution* (2017), Voicebot.ai, <https://voicebot.ai/2017/07/14/timeline-voice-assistants-short-history-voice-revolution/> (visitato il 09.02.2026); Michael McDonough, *Siri* (2026), Britannica, <https://www.britannica.com/technology/Siri> (visitato il 09.02.2026); Phi Doan, *How AI is Transforming Audiobook Production and Expanding Access to New Markets*, FuturiBooks, <https://futurimedia.com/articles/how-ai-is-transforming-audiobook-production-and-expanding-access-to-new-markets/> (visitato il 09.02.2026); Amanda Downie, Molly Hayes, *What is AI voice?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/ai-voice> (visitato il 09.02.2026).

o incluso nel testo digitale nei lettori di e-book»¹⁷⁶. Un esempio di applicazione della sintesi vocale in ambito editoriale è rappresentato dalla funzione *voice changer*, che consente agli ascoltatori di un audiolibro di selezionare una voce alternativa rispetto a quella originariamente prevista per la lettura. L'evoluzione delle tecnologie di sintesi vocale permette oggi di personalizzare la resa della voce artificiale, modificandone tono, ritmo e intensità in base alle esigenze dell'utente, ampliandone ulteriormente l'accessibilità. Ulteriori applicazioni della generazione audio vedono le case editrici adottare strumenti volti a semplificare e velocizzare i processi lavorativi. Tra questi si può citare il modello NotebookLM (2024) di Google, utilizzato per creare sintesi audio di breve durata a partire da manoscritti estesi che richiederebbero altrimenti tempi di lettura considerevoli. Un altro software, VoicePowered (2010), sfrutta l'IA generativa per produrre podcast sulla base di articoli o saggi forniti come input.¹⁷⁷ Sebbene nel presente elaborato tali strumenti siano considerati in relazione al settore editoriale, i sistemi di intelligenza artificiale trovano applicazione in molteplici ambiti professionali, configurandosi come tecnologie versatili e potenzialmente inclusive. Questa potenzialità è tuttavia accompagnata da rilevanti questioni etiche e professionali che devono essere attentamente valutate nell'utilizzo della generazione vocale, sia all'interno delle case editrici sia in altri contesti. Tra i principali rischi rientra l'uso improprio della sintesi vocale attraverso tecniche di *deepfake*, ovvero l'utilizzo di voci artificiali che imitano individui, noti o meno, senza il loro consenso. Questa pratica solleva significative criticità etiche, poiché la voce di una persona, oltre ad essere tutelata da normative specifiche, potrebbe essere sfruttata per finalità dannose, come la diffusione di disinformazione o in partecipazione in atti impropri. È perciò fondamentale implementare misure di sicurezza volte a verificare l'autenticità dell'audio per garantire un uso responsabile ed etico delle voci generate. Un ulteriore aspetto critico riguarda la presenza di *bias* nei modelli di sintesi vocale, che possono essere addestrati su unità di dati non sufficientemente rappresentativi e inclusivi. Questa condizione può contribuire al rafforzamento di stereotipi o all'esclusione di determinati gruppi, sulla base dell'appartenenza etnica, del genere o dell'accento linguistico, con il rischio di generare risultati discriminatori. Un'altra criticità etica consiste nella necessità di assicurare trasparenza agli utenti in merito all'utilizzo di questi modelli di sintesi vocale basati su IA. È quindi opportuno riportare chiaramente se la voce applicata nella lettura di un testo sia artificiale o umana, così da favorire un rapporto di fiducia con l'utente fondato sulla consapevolezza dell'interazione. Infine, lo sviluppo

¹⁷⁶ Markus Reily, *The Next Chapter in Reading: How Text-to-Speech is Changing Digital Publishing* (2025), Good e-reader, <https://goodereader.com/blog/digital-publishing/the-next-chapter-in-reading-how-text-to-speech-is-changing-digital-publishing> (visitato il 09.02.2026) (traduz. mia).

¹⁷⁷ Ibidem; Alessandra Rotondo, *Audiolibri e intelligenza artificiale, dalla Buchmesse la mappa delle tecnologie vocali* (2025), Giornale della Libreria (GdL), <https://www.giornaledellalibreria.it/news/innovazione/audiolibri-e-intelligenza-artificiale-dalla-buchmesse-la-mappa-delle-tecnologie-vocali-6859.html> (visitato il 10.02.2026); Biao Wang, *NotebookLM now lets you listen to a conversation about your sources* (2024), Google Blog, <https://blog.google/innovation-and-ai/products/notebooklm-audio-overviews> (visitato il 03.03.2026).

continuo di questa tecnologia solleva interrogativi anche sul piano professionale: narratori e editor, di fronte a una produzione sempre più rapida e automatizzata di contenuti audio, potrebbero risentire di trasformazioni nel mercato del lavoro. Tuttavia, come evidenziato in un white paper¹⁷⁸ dedicato al settore delineando una prospettiva positiva legata all'uso di queste tecnologie, tali strumenti «potrebbero consentire a chi lavora con soluzioni e contenuti audio di dedicarsi ad aspetti più creativi e complessi, che solo gli esseri umani possono svolgere»¹⁷⁹; evidenziando come la creatività umana continui a rappresentare un elemento distintivo nella produzione dei contenuti.¹⁸⁰

In conclusione, lo sviluppo dell'intelligenza artificiale applicata nella generazione di contenuti vocali è destinato ad evolversi ulteriormente, ottimizzando progressivamente le proprie prestazioni. I sistemi di apprendimento automatico, attraverso modelli multilingue adattivi, potranno migliorare la naturalezza delle voci artificiali, offrendo un'esperienza d'ascolto sempre più efficace. Parallelamente, il perfezionamento dei modelli decisionali basati su dati consentirà una comprensione più approfondita del comportamento degli utenti, favorendo una personalizzazione crescente dei contenuti. Questa evoluzione potrà contribuire alla riduzione dei costi e delle tempistiche di produzione, oltre a promuovere una maggiore inclusività nella scelta delle voci, degli stili narrativi e delle rappresentazioni culturali. L'IA presenta inoltre il potenziale di integrarsi con media interattivi e piattaforme digitali, ampliando ulteriormente le modalità di fruizione dei contenuti: «L'audio basato sull'intelligenza artificiale sarà in grado di narrare articoli di notizie, post di blog e aggiornamenti dei social media in tempo reale, offrendo agli utenti un'esperienza digitale incentrata sull'audio e personalizzata in base ai loro interessi»¹⁸¹. Tuttavia, accanto a queste prospettive di sviluppo, è fondamentale mantenere uno sguardo critico e consapevole sugli effetti dell'intelligenza artificiale nella produzione audio, poiché un utilizzo improprio potrebbe comportare rischi per i diritti individuali. L'impiego dei sistemi di IA nella generazione vocale non deve essere quindi inteso come una sostituzione delle professioni creative, ma come uno strumento di supporto da integrare nei processi editoriali. In tale prospettiva, la supervisione umana rimane centrale nel garantire un controllo etico e qualitativo dei contenuti prodotti, assicurandone l'adeguatezza vocale e comunicativa rispetto al contesto.¹⁸²

2.3 Generazione di contenuti grafici

¹⁷⁸ Uno studio di settore pubblicato dalla Frankfurter Buchmesse in collaborazione con Dosdoce.com. A. Rotondo, sito cit. (2025).

¹⁷⁹ Ibidem.

¹⁸⁰ Zilliz, *From Text to Speech: A Deep Dive into TTS Technologies* (2025), Medium, https://medium.com/@zilliz_learn/from-text-to-speech-a-deep-dive-into-tts-technologies-18ea409f20e8 (visitato il 10.02.2026); A. Downie, M. Hayes, sito cit. .

¹⁸¹ P. Doan, sito cit. (traduz. mia).

¹⁸² Ibidem.

Accanto alla dimensione testuale e sonora, anche la produzione visiva rappresenta oggi un ambito di rilevante sviluppo nell'ambito dell'intelligenza artificiale generativa.

La generazione di contenuti grafici costituisce uno dei principali ambiti di sviluppo dell'intelligenza artificiale generativa, caratterizzato da una rapida evoluzione e da una crescente versatilità applicativa.

Nel ventunesimo secolo, l'IA ha progressivamente ampliato le proprie capacità nella produzione di immagini nuove e originali, come illustrazioni, grafiche, copertine editoriali, e altri contenuti visivi. Questi risultati vengono ottenuti a partire da richieste testuali (prompt) o attraverso l'elaborazione di immagini preesistenti, grazie all'impiego di modelli avanzati di apprendimento profondo. Come evidenziato per la generazione testuale e vocale, per comprendere le fasi evolutive di questa tecnologia e analizzarne l'impiego in diversi settori, tra cui quello editoriale, risulta necessario ricostruire il quadro storico e tecnico che ne ha guidato lo sviluppo.

Tra gli anni Sessanta e Settanta, l'obiettivo dei ricercatori di settore consisteva nello sviluppare immagini sempre più sofisticate attraverso i primi modelli neurali dell'epoca. Tali studi portarono alla realizzazione di strumenti di progettazione assistita dal computer (CAD), che permisero agli utenti di creare progetti digitali complessi. Con l'evoluzione di queste tecnologie, tra gli anni Ottanta e Novanta emersero programmi artistici in grado di generare automaticamente immagini creative mediante l'intelligenza artificiale. Tra questi si distingue AARON, sviluppato dall'artista Harold Cohen intorno al 1973, uno strumento capace di produrre opere d'arte originali. In una fase iniziale il sistema generava soltanto linee monocromatiche; successivamente, negli anni Novanta, grazie a meccanismi di apprendimento automatico che consentivano di integrare informazioni derivate da elaborazioni precedenti, fu in grado di rappresentare figure umane e introdurre l'uso del colore. Le opere realizzate da AARON furono esposte in numerose gallerie ed mostre internazionali, contribuendo ad alimentare il dibattito sui potenziali e sulle criticità legate all'impiego di modelli di generazione automatica di immagini. Con il progressivo sviluppo tecnologico, l'intelligenza artificiale passò dalla creazione di semplici motivi geometrici alla produzione di opere caratterizzata da una crescente complessità stilistica. Un fattore determinante nello sviluppo dell'IA fu rappresentato dall'introduzione dei modelli di deep learning e delle reti neurali profonde. A partire dagli anni Duemila, questi algoritmi consentirono all'intelligenza artificiale di analizzare e apprendere da grandi quantità di immagini, riconoscendo stili e approcci artistici differenti e rendendo possibile la generazione di immagini sempre più complesse e realistiche sulla base dei dati di addestramento. Un ulteriore sviluppo tecnologico che contribuì in modo significativo alla generazione creativa fu l'introduzione delle reti generative avversarie (GAN), intorno al 2014. Questi modelli si basano sull'interazione di due reti neurali poste in competizione: una, detta generatore,

responsabile della generazione di immagini; l'altra, detta discriminatore, ne valuta la qualità e la coerenza, stabilendo se risultino convincenti rispetto ai dati reali. Perciò, le due reti cooperano insieme nella creazione di immagini complesse, valutando che queste siano sia esteticamente accattivanti sia tecnicamente corrette. Attraverso questo processo, il sistema migliora progressivamente la propria capacità di generare contenuti visivi realistici.¹⁸³ A partire dal 2015, i modelli text-to-image hanno progressivamente adottato un approccio differente, basato sui cosiddetti modelli di diffusione: sistemi addestrati su centinaia di milioni di immagini, ciascuna associata a didascalie descrittive, al fine di consentire al modello di apprendere la relazione tra la rappresentazione visiva e il testo. Durante la fase di addestramento, la rete neurale individua schemi stilistici e concettuali, riconoscendo, ad esempio, quali caratteristiche cromatiche e compositive rendono un'immagine riconducibile a uno specifico stile (come quello tipico dei film d'animazione Disney). Terminata la fase d'addestramento, il modello è in grado di generare immagini a partire dal testo fornitogli dall'utente. Il processo di creazione prevede inizialmente la produzione di un'immagine a bassa risoluzione, che viene successivamente raffinata attraverso l'aggiunta progressiva di dettagli fino a raggiungere una definizione più elevata. Questa tecnologia risulta rivoluzionaria in quanto i modelli di diffusione non si limitano a modificare immagini preesistenti, ma generano contenuti originali sulla base delle correlazioni apprese durante l'addestramento. Se, ad esempio, viene richiesto di rappresentare un animale, il sistema non recupera una risorsa esistente, bensì produce una nuova immagine combinando elementi visivi coerenti con la descrizione testuale.¹⁸⁴

Attualmente, tali modelli continuano ad evolversi, generando rappresentazioni visive sempre più realistiche e indistinguibili dalla creazione artistica umana. Tra gli strumenti più diffusi sono menzionabili DALL·E (2021), Midjourney (2022), Stable Diffusion (2022) e Adobe Firefly (2023). DALL·E, già menzionato in precedenza, è un modello in grado di interpretare prompt testuali complessi e generare rapidamente immagini coerenti con le richieste dell'utente. DALL·E 3 è integrato all'interno di ChatGPT, permettendo un'interazione di tipo conversazionale tra utente e sistema. Nella versione gratuita sono tuttavia presenti limitazioni funzionali, mentre un utilizzo più completo richiede un abbonamento. Midjourney, inizialmente accessibile tramite la piattaforma Discord, impiega modelli di diffusione per generare immagini ad alta risoluzione e fortemente

¹⁸³ SpeakART, *Il padre della AI Art: Harold Cohen e AARON*, <https://www.speakart.it/il-padre-della-ai-art-harold-cohen-e-aaron/> (visitato il 11.02.2026); Myk Eff, *The history and evolution of AI-generated art* (2023), Medium, <https://medium.com/higher-neurons/the-history-and-evolution-of-ai-generated-art-e5ccca5a8e83> (visitato il 11.02.2026); Hypotenuse AI, *AI Image Generators: How They Work And Why They Are Important* (2025), <https://www.hypotenuse.ai/blog/how-do-ai-image-generators-work> (visitato il 11.02.2026).

¹⁸⁴ Ibidem; Dave Bergmann, Cole Stryker, *What are diffusion models?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/diffusion-models> (visitato il 11.02.2026).

stilizzate, offrendo agli utenti rappresentazioni visive di notevole impatto estetico. L'accesso al servizio è subordinato a un'iscrizione a pagamento e la generazione delle immagini avviene esclusivamente attraverso la piattaforma social. Stable Diffusion, sviluppato da Stability AI, si distingue per la sua natura *open source*, permettendo agli utenti di utilizzare il modello per generare immagini localmente e di personalizzarne il funzionamento in base alle proprie esigenze. Il sistema è in grado di riprodurre immagini dettagliate e originali a partire da descrizioni testuali richieste dall'utente, spaziando da realizzazioni fotografiche realistiche ad opere d'arte astratte. In tal senso, Stable Diffusion offre un equilibrio tra qualità delle immagini generate e flessibilità operativa. Infine, Adobe Firefly, sviluppato da Adobe, integra diversi modelli IA all'interno di strumenti web come Photoshop Web e Adobe Express, consentendo la creazione di contenuti visivi quali immagini, elementi vettoriali e, in alcuni casi, contenuti video a partire da prompt testuali o dalla modifica di immagini esistenti. Come gli altri sistemi, Adobe Firefly può essere utilizzato gratuitamente, ma con funzionalità limitate che ne rendono difficile un efficace uso.¹⁸⁵ Considerate le potenzialità di questi sistemi, è evidente come la generazione visiva da parte dell'intelligenza artificiale rappresenti un ambito articolato, in grado di produrre diverse tipologie di contenuti grafici caratterizzati da specifiche caratteristiche stilistiche. L'IA supporta gli utenti in vari contesti applicativi, generando illustrazioni, immagini per blog o contenuti destinati ai social media e contribuendo alla promozione di prodotti e servizi, anche in situazioni in cui le risorse economiche risultano limitate.

Inoltre, i generatori di immagini trovano applicazioni nei settori dell'architettura e del design, offrendo strumenti utili per la visualizzazione di idee progettuali e per l'esplorazione di soluzioni creative. Grazie all'impiego dell'IA, è possibile analizzare idee complesse e sperimentarle in tempi ridotti, accelerando la realizzazione di modelli tridimensionali e individuando rapidamente eventuali criticità strutturali o visive di un progetto.¹⁸⁶

Tra i diversi ambiti applicativi di questa tecnologia, il settore editoriale rappresenta uno dei contesti maggiormente influenzati dalla generazione automatica di contenuti visivi, con una conseguente ridefinizione dei processi creativi e produttivi. I modelli generativi vengono impiegati in diversi modi all'interno delle case editrici: ad esempio, possono essere addestrati o guidati attraverso l'analisi di copertine già pubblicate, consentendo di individuare elementi visivi ricorrenti in un determinato genere, quali font, palette cromatiche o composizioni grafiche, e di proporre soluzioni innovative e

¹⁸⁵ Adrien Payong, Shaoni Mukherjee, *Understanding AI Image Generation: Models, Tools, and Techniques* (2025), DigitalOcean, <https://www.digitalocean.com/community/tutorials/understanding-ai-image-generation-models-tools-and-techniques> (visitato il 11.02.2026); Muhammad Omer Bin Atique, *Image Generation: Part 1: A Comparison of the Latest Image Gen Models* (2024), Medium, <https://medium.com/@moba1720902/image-generation-part-1-a-comparison-of-the-latest-image-gen-models-6ace1f51f417> (visitato il 11.02.2026); Jacob Roach, *Adobe Firefly: What It Is and How to Use It* (2025), Wired, https://www.wired.com/story/what-is-adobe-firefly/?utm_source=chatgpt.com#is-adobe-firefly-free-plans-and-pricing-explained (visitato il 11.02.2026).

¹⁸⁶ Hypotenuse AI, sito cit. .

coerenti con il pubblico di riferimento. Il ruolo del grafico resta comunque centrale, poiché è il professionista a valutare criticamente le proposte generate e a decidere se integrarle nel progetto o sviluppare soluzioni alternative. Sono presenti altri strumenti di IA che contribuiscono ad agevolare i flussi di lavoro delle case editrici, ad esempio attraverso funzioni di correzione o di ritocco automatico che consentono di aggiungere elementi alle grafiche realizzate dagli stessi illustratori, regolando la luminosità, le ombre o dettagli. Un esempio significativo è di Franco Brambilla, uno dei principali illustratori italiani di fantascienza, che ha sperimentato l'utilizzo di DALL·E integrando alla sua illustrazione un elemento generato dall'IA per renderla più definita e coerente con la trama del libro di riferimento.¹⁸⁷

Tali programmi grafici contribuiscono quindi ad ottimizzare i flussi di lavoro, riducendo le tempistiche di produzione e consentendo agli illustratori di dedicarsi maggiormente agli aspetti più creativi e concettuali dei progetti. Tuttavia, è importante considerare le numerose problematiche e criticità che possono derivare dall'uso massiccio o improprio di questi modelli, poiché tali dinamiche impattano in maniera profonda i processi creativi, sollevando questioni di natura etica e normativa. Quando un'immagine viene generata dall'intelligenza artificiale, il confine tra ispirazione e imitazione tende ad assottigliarsi, alimentando preoccupazioni legate al rischio di plagio. Ad esempio, l'addestramento di una rete neurale esclusivamente sullo stile di un artista, come Claude Monet, potrebbe sollevare problematiche di appropriazione stilistica e di possibile violazione del diritto d'autore. Un ulteriore aspetto critico riguarda la paternità e proprietà dei diritti di un'opera realizzata con l'intelligenza artificiale, generando interrogativi su chi possa esserne legittimamente detentore: il sistema, lo sviluppatore o l'utente che ha generato il prompt. Inoltre, il progressivo miglioramento delle prestazioni dei modelli generativi rende sempre più complessa la distinzione tra immagini prodotte dall'IA e creazioni umane. Tale condizione alimenta le preoccupazioni di molti artisti circa una possibile svalutazione del loro lavoro creativo e contribuisce ad accrescere il dibattito sull'uso dell'intelligenza artificiale in questo settore.¹⁸⁸

Tali criticità hanno trovato riscontro in casi concreti che hanno coinvolto diverse aziende del settore editoriale e dell'intelligenza artificiale. Poiché i programmi di generazione di immagini vengono addestrati su vaste quantità di contenuti reperibili sul web, per estrarre elementi utili alla creazione di nuove idee, emergono importanti rilevanti questioni legate al *copyright* e alla legittimità dell'utilizzo

¹⁸⁷ S. Cantavalle, sito cit. (2026); Redazione Oscar, *Creare copertine con l'intelligenza artificiale: una storia ancora da scrivere* (2023), Oscar Mondadori, <https://www.oscarmondadori.it/approfondimenti/creare-copertine-con-intelligenza-artificiale/> (visitato il 12.02.2026).

¹⁸⁸ Hypotenuse AI, sito cit.; M. Eff, sito cit.; Shelby Sullivan, *Could A.I. Art Be The Future Of Book Covers?* (2022), The Writing Cooperative (Medium), <https://writingcooperative.com/could-a-i-art-be-the-future-of-book-covers-2cf12538dfbd> (visitato il 12.02.2026); Robert Booth, *AI firm wins high court ruling after photo agency's copyright claim* (2025), The Guardian, <https://www.theguardian.com/media/2025/nov/04/stability-ai-high-court-getty-images-copyright> (visitato il 12.02.2026).

dei dati di addestramento. A titolo esemplificativo, nel 2023 Getty Images ha avviato un'azione legale nei confronti di Stable Diffusion, accusando il sistema di aver utilizzato immagini provenienti dai propri archivi senza autorizzazione. Nonostante le accuse avanzate, alla fine del 2025, la corte di Londra ha respinto la maggior parte delle contestazioni relative alla violazione di *copyright*, riconoscendo esclusivamente alcuni casi limitati di utilizzo improprio del marchio (*trademark*) generate dal modello. Tali vicende giudiziarie evidenziano la complessità delle questioni legali connesse alla generazione automatica di contenuti visivi e continuano ad alimentare il dibattito tra artisti, editori e sviluppatori di sistemi di intelligenza artificiale. Un caso editoriale che ha suscitato un ampio dibattito tra la comunità dei lettori italiani riguarda la ripubblicazione di alcuni titoli celebri del genere narrativo con copertine generate dall'intelligenza artificiale. Nell'ottobre 2025 la casa editrice Sperling & Kupfer (Gruppo Mondadori) ha pubblicato nuove edizioni di alcuni romanzi di Stephen King, celebre scrittore americano contemporaneo, le cui copertine risultavano realizzate in larga parte tramite sistemi generativi. Nonostante tali copertine siano state presentate come frutto del lavoro di un team di grafici, diversi osservatori hanno rilevato elementi tipici delle immagini generate da modelli di IA, quali proporzioni alterate di alcuni oggetti, linee imprecise e incomplete, o dettagli visivamente incoerenti (elementi che si uniscono in maniera irrealistica). Questo caso ha alimentato interrogativi tra i lettori circa le modalità di utilizzo degli strumenti impiegati e il livello di intervento umano nel processo creativo. In alcuni casi sono state sollevate critiche (dai lettori appassionati ai titoli rilasciati) relative alla coerenza tra l'immagine e la trama dell'opera, ad esempio nella nuova edizione de *Il miglio verde*, la cui copertina presentava una rappresentazione ritenuta poco pertinente rispetto alla narrazione: una strada sterrata di colore verde con la presenza di un veicolo che non fa parte della narrazione. Anche gli elementi tipografici, come titolo, nome dell'autore e logo editoriale, sono stati percepiti da alcuni come poco armonizzati all'interno della composizione grafica. L'episodio è stato interpretato da parte della comunità dei lettori come un esempio problematico di applicazione dell'intelligenza artificiale in ambito editoriale, sia per la percezione di una ridotta cura progettuale sia per le implicazioni etiche legate ad un utilizzo esteso di sistemi automatizzati.¹⁸⁹

In senso più ampio, anche quando il risultato tecnico appare adeguato, è interessante notare come permangano comunque delle resistenze e perplessità da parte di lettori e professionisti del settore legate al valore culturale attribuito della produzione creativa. Un caso emblematico si è verificato nel 2023, quando la casa editrice Bloomsbury ha dichiarato che la copertina del romanzo *House of Earth*

¹⁸⁹ Gill Fernley, *Legal Tips for Indie Authors Using AI Images* (2023), Indie Author Magazine, <https://indieauthormagazine.com/using-ai-images-legally-what-you-need-to-know/> (visitato il 12.02.2026); Yoko, *Vogliamo parlare delle nuove copertine di Stephen King fatte con l'IA?!* (2026), Le Tazzine di Yoko, <https://www.letazzinediyoko.it/vogliamo-parlare-delle-nuove-copertine-di-stephen-king-fatte-con-ia/> (visitato il 12.02.2026).

and Blood della scrittrice americana Sarah J. Maas includeva un'illustrazione generata tramite intelligenza artificiale. Sebbene l'immagine fosse stata acquistata attraverso una piattaforma di distribuzione di contenuti digitali (Adobe Stock), essa risultava comunque come un elemento generato da algoritmi. La scelta di importanti realtà editoriali di adottare sistemi di intelligenza artificiale piuttosto che affidarsi al lavoro di illustratori umani continua a rappresentare un tema di dibattito pubblico tra artisti, professionisti e lettori del mondo.¹⁹⁰

In conclusione, l'evoluzione dei sistemi di generazione visiva basati sull'intelligenza artificiale evidenzia un progressivo ampliamento delle capacità tecnologiche nel corso degli ultimi decenni. Dalle prime sperimentazioni artistiche in ambito computazionale fino allo sviluppo dei modelli di diffusione del XXI secolo, l'IA è passata dalla creazione di forme semplici alla produzione di immagini sempre più complesse e articolate. Tali strumenti hanno inciso in modo significativo su numerosi ambiti professionali, contribuendo ad accelerare ed ampliare i processi produttivi e le possibilità espressive di tutti gli utenti. La relativa facilità di utilizzo ha consentito a un numero crescente di utenti di generare contenuti visivi secondo le proprie aspettative, in tempi rapidi e con costi contenuti. Tuttavia, accanto alle opportunità creative offerte da queste tecnologie, emergono rilevanti questioni di natura etica, giuridica e culturale che richiedono un'attenta riflessione.

Questo fenomeno complesso richiede un utilizzo responsabile e consapevole degli strumenti generativi, sempre più integrati nella vita quotidiana e nei processi professionali. L'evoluzione tecnologica in atto contribuisce a ridefinire i confini dell'espressione artistica, sfidando i processi tradizionali di creatività. In tale contesto, diventa centrale la capacità di comprendere e impiegare in modo critico le potenzialità dell'intelligenza artificiale, valorizzandone l'apporto nei processi lavorativi e creativi. Un uso consapevole di tali strumenti può offrire agli illustratori nuove opportunità di sperimentazione, favorendo l'esplorazione di forme espressive innovative, dalla progettazione di ambientazioni alla costruzione di personaggi e concept visivi.¹⁹¹

¹⁹⁰ G. Fernley, sito cit. ; Sarah Shaffi, *Bloomsbury admits using AI-generated artwork for Sarah J Maas novel* (2023), The Guardian, <https://www.theguardian.com/books/2023/may/19/bloomsbury-admits-using-ai-generated-artwork-for-sarah-j-maas-novel> (visitato il 12.02.2026).

¹⁹¹ G. Fernley, sito cit. ; Hypotenuse AI, sito cit.; M. Eff, sito cit. ; S. Sullivan, sito cit. .

CAPITOLO III - APPLICAZIONE AI. NARRAZIONE AUMENTATA: ROMANZI GENERATI SU MISURA PER IL LETTORE

3.1 Dalla narrazione lineare alla narrazione aumentata: evoluzione, definizione e funzionamento

Con l'avvento delle nuove tecnologie e delle nuove forme di produzione di contenuti, si sono trasformati anche diversi ambiti creativi e professionali. Tra questi ambiti rientra anche la forma narrativa, che ha subito profonde trasformazioni in relazione ai mutamenti tecnologici, cognitivi e sociali dei contesti in cui oggi viene fruita e prodotta. La narrazione tradizionale ha rappresentato per secoli una struttura lineare, fondata su un rapporto gerarchico tra autore, testo e lettore, configurando il testo come un elemento chiuso e stabile, privo della possibilità di intervento diretto sullo sviluppo narrativo. La diffusione dei media digitali e delle tecnologie interattive ha progressivamente introdotto forme narrative non lineari, caratterizzate da percorsi stratificati e multipli, consentendo una partecipazione attiva dell'utente. Da tale sviluppo emerge un nuovo paradigma narrativo, basato sia sull'interattività sia sulla generazione dinamica del racconto: la narrazione aumentata, un sistema in grado di modificarsi e adattarsi in tempo reale alle preferenze dell'utente. Dunque, risulta necessario ricostruire il percorso evolutivo che ha permesso di giungere a questo modello narrativo e analizzare i casi d'applicazione per comprenderne il possibile utilizzo nel settore editoriale.

All'interno della narrazione tradizionale e lineare, la trama viene concepita come una sequenza causale di eventi che procede in modo ordinato e logicamente coerente: le parole rimangono immutabili, a prescindere da chi le legge. Questo modello risale al IV sec. a.C., quando Aristotele, uno dei più grandi filosofi greci antichi, definì la struttura lineare della trama come una sequenza causale di eventi che richiede la presenza di un esordio, una parte centrale e una conclusione per trasmettere un senso di completezza. Questo modello narrativo ha dominato la tradizione letteraria per secoli, attraversando le diverse fasi della sua evoluzione, dalla tradizione orale ai manoscritti, dalla stampa a caratteri mobili fino all'avvento degli e-book. L'arco narrativo lineare si sviluppa secondo relazioni di causa ed effetto, in cui inizialmente è introdotto un conflitto che spinge la narrazione a proseguire: l'azione crescente. L'intermezzo prevede che la tensione del conflitto raggiunga un punto di svolta cruciale in cui i personaggi sono messi alla prova dagli eventi principali della trama (anche detto *climax*, il punto più critico e significativo dell'arco narrativo). In seguito, si verifica l'azione calante, fase in cui avviene un calo di tensione narrativa, consentendo la risoluzione del conflitto e la conclusione della storia. L'obiettivo narrativo è di trasmettere valori culturali e norme sociali, contribuendo a costruire una visione condivisa sia a livello emotivo sia a livello cognitivo. Le narrazioni tradizionali possono includere *flashback*, rivisitazioni di eventi del passato

da parte del personaggio che interrompono l'ordine lineare della narrazione ma che consentono di far progredire la trama. Di conseguenza, le caratteristiche centrali di questo modello narrativo consistono in strutture lineari definite dall'autore, nelle quali personaggi e sviluppo della trama sono predeterminati; ciò configura così un'esperienza narrativa fissa (*fixed narrative*) e chiusa, in cui il lettore assume un ruolo passivo nello sviluppo del racconto. Questa tipologia narrativa ha costituito per molto tempo il paradigma dominante nella letteratura, fino all'emergere delle tecnologie digitali tra gli anni Novanta e i primi anni Duemila. I nuovi sviluppi tecnologici hanno condotto a nuove forme narrative interattive e immersive, consentendo al fruitore di assumere un ruolo attivo nello svolgimento della trama.¹⁹² La presenza dei collegamenti ipertestuali o di trame ramificate, all'interno dei media digitali (che introducono percorsi multipli), permette agli utenti e ai lettori di contribuire attivamente alla costruzione delle proprie storie, aumentando il loro coinvolgimento. Tramite le proprie scelte il fruitore è capace di modificare gli eventi e il destino dei personaggi, partecipando attivamente e personalizzando la storia. Tale trasformazione trova riscontro in diversi formati e media di consumo contemporanei, come all'interno di piattaforme videoludiche o di streaming, che caratterizzano il passaggio da fruizione passiva a partecipazione attiva. Un caso significativo è rappresentato dal rilascio, nel 2018, da parte del servizio di streaming Netflix: il film interattivo *Black Mirror: Bandersnatch*, dalla serie antologica Black Mirror. Viene raccontata la storia di un ragazzo che lavora nell'industria di creazione e di sviluppo di videogiochi, e che, durante la progressione del film, sviluppa un senso di paranoia sentendosi controllato da una forza esterna, lo spettatore. Il pubblico ha a disposizione dieci secondi per decretare la scelta che dovrà compiere il personaggio, passando da decisioni irrilevanti (quale album musicale ascoltare) a scelte di notevole portata (se uccidere il padre del protagonista o un amico). Interessante come, in base alle scelte dello spettatore, Netflix raccoglierà una serie di dati (*data mining*) per segmentare il pubblico, associandogli e offrendogli determinati contenuti in futuro. Analogamente, nel contesto videoludico, sono presenti diversi titoli che si identificano come narrazioni interattive, uno di questi è *Life is Strange* (2015) in cui l'esperienza di gioco viene definita da un sistema decisionale ramificato. Il giocatore è posto davanti a situazioni complesse che portano a una serie di scelte difficili, le quali possono alterare

¹⁹² Laura Woltag, *Linear plot development* (2022), EBSCO, <https://www.ebsco.com/research-starters/literature-and-writing/linear-plot-development> (visitato il 17.02.2026); Anushruti Gantayat, Prajna Pani, Swetalina Mishra, *Traditional Storytelling and Immersive Narratives in the Metaverse* (2024), Journal of Informatics Education and Research, <https://jier.org/index.php/journal/article/view/1780/1492> (visitato il 17.02.2026); Oreate AI blog, *Understanding Digital Storytelling: A New Era of Narrative* (2025), Oreate AI, <https://www.oreateai.com/blog/understanding-digital-storytelling-a-new-era-of-narrative/5eba677755a59095a6e244acc578ef33#:~:text=The%20evolution%20from%20oral%20traditions,just%20memorizing%20facts%20about%20them> (visitato il 17.02.2026); La Bussola dell'IA, *IA e romanzi interattivi: la narrativa che si trasforma in base al lettore* (2025), La Bussola dell'IA, https://labussoladellia.com/ia-romanzi-interattivi-narrativa-adattiva-lettore/?utm_source=chatgpt.com (visitato il 17.02.2026).

significativamente il corso degli eventi. Un esempio eclatante è quando una compagna di classe cerca di togliersi la vita, la sua sopravvivenza dipende interamente dalle scelte di dialogo che seleziona il giocatore. In questo modo, la narrazione interattiva «non solo consente al gioco di integrare perfettamente la sua narrazione con le meccaniche di gioco principali, ma evidenzia anche la forza unica dei videogiochi come mezzo narrativo, che enfatizza l'interazione tra i giocatori e i videogiochi stessi»^{193, 194}.

Tali esempi applicativi dimostrano come il digitale abbia amplificato l'interattività narrativa; tuttavia, è necessario sottolineare come alcune forme di racconto a percorsi multipli vigevano già da tempo nel settore editoriale: i libri-gioco. Dagli anni Quaranta del Novecento in poi, vennero ideati i primi tentativi narrativi che introducevano strutture a scelta multipla basate su percorsi prestabiliti. Inizialmente i libri-gioco erano meramente sperimentali e poco popolari, fino agli anni Ottanta, quando si diffusero, raggiungendo una fascia più estesa di lettori. Il libro-gioco era, ed è ancora oggi, un modello narrativo che permette al lettore di partecipare attivamente alla trama, consentendogli di scegliere diverse opzioni attraverso paragrafi o pagine numerate, giungendo a sviluppi e finali alternativi. Questo modello narrativo crea un alto livello di immersione dato sia dalla modalità di gioco sia dall'uso della seconda persona: la scrittura utilizza il pronome personale per rivolgersi direttamente al lettore, trasformandolo nel protagonista della storia. Ad oggi, esistono diversi generi di libro-gioco che si adattano ai gusti di ogni lettore: fantasy, giallo, horror e fantascienza. Un esempio di questo tipo di narrativa è la collana intitolata *Choose Your Own Adventure*, ideata alla fine degli anni Settanta dalla casa editrice Bantam Books. I titoli della collana editoriale erano ambientati in diversi luoghi, come lo spazio o fondali marini, in cui il lettore, attraverso le proprie scelte, poteva giungere a circa una quarantina di finali differenti. Invece, un caso editoriale di libro-gioco contemporaneo è *La mascella di Caino* di Torquemada. Il testo venne pubblicato durante la metà degli anni Trenta, tornando però in cima alle classifiche, nel 2022, grazie alla popolarità ricevuta tramite la piattaforma social TikTok. *La mascella di Caino* è un romanzo-enigma che si distingue dagli altri libri-gioco in quanto richiede al lettore di riorganizzare i capitoli per risolvere i delitti narrati: le 100 pagine del libro sono pubblicate in disordine e il compito del lettore consiste

¹⁹³ Simonzhengjr, *Life is Strange and the Narrative Power of Video Games* (2025), Medium, <https://medium.com/@simonzhengjr/life-is-strange-and-the-narrative-power-of-video-games-fb2c464dbd11> (visitato il 18.02.2026) (traduz. mia).

¹⁹⁴ Ibidem; Oreate AI blog, sito cit.; Ishikasoni, *Life is Strange: The Interface Between You and the Story* (2025), Medium, <https://medium.com/@ishikasoni50/life-is-strange-the-interface-between-you-and-the-story-fd95b6548fc1> (visitato il 18.02.2026); Yuke, *Frontiers of New Media Narrative Storytelling: What Can We Learn from Ex-Machina and Black Mirror: Bandersnatch?* (2019), Medium, <https://medium.com/emergent-concepts-in-new-media-art-2019/frontiers-of-new-media-narrative-storytelling-what-can-we-learn-from-ex-machina-and-black-mirror-d150df54dafa> (visitato il 18.02.2026); Alessandro Anglani, Carla Andolina, *Cos'è l'Interactive Storytelling?* (2024), Chrones, <https://www.chrones.eu/it/what-is-interactive-storytelling/> (visitato il 18.02.2026).

nell'individuare l'ordine esatto. Il testo risulta particolarmente immersivo poiché richiede al lettore di strappare le pagine e ricomporle nell'ordine ritenuto corretto per giungere alla risoluzione dell'enigma, assumendo così un ruolo analogo a quello di un investigatore (ad oggi, il caso è stato risolto ufficialmente solo quattro volte).¹⁹⁵ Questi modelli mostrano dunque l'evoluzione della partecipazione del fruitore, distinguendosi sia nella non linearità del racconto e sia nella possibilità di generare narrazioni dinamiche e adattive. L'applicazione di tali sviluppi tecnologici consente la nascita di strutture narrative più complesse e avanzate grazie all'IA, estendendo un paradigma già sperimentato in altri media: la narrazione aumentata, in cui il testo si modifica in tempo reale in base alle scelte e alle preferenze del lettore. Tuttavia, è importante sottolineare come tale evoluzione non implica una sostituzione dei modelli precedenti (lineari e interattivi) ma la loro coesistenza all'interno delle strutture narrative contemporanee. La loro realizzazione fa parte di una progressione storica che, ad oggi, opera parallelamente in base alle diverse esigenze espressive e fruibili.

L'avvento dell'intelligenza artificiale e della narrazione aumentata, agli inizi del 2020, ha provocato un ulteriore passo evolutivo nel campo della narrazione digitale, consentendo l'emergere di modelli di narrazione algoritmica fondati su sistemi generativi basati su modelli computazionali e sull'elaborazione di grandi quantità di dati. L'IA è in grado di generare un racconto dinamico attraverso l'interazione con gli input forniti dall'utente, database narrativi ed elevati processi di calcolo automatico, giungendo alla produzione di varianti illimitate. Questo processo garantisce una produzione cooperativa, mettendo in relazione la creatività umana e i processi generativi della macchina, ridefinendo i confini tradizionali di autore (tema etico trattato nel Capitolo IV del seguente elaborato).¹⁹⁶ I romanzi vengono potenziati con l'intelligenza artificiale, i modelli di linguaggio di GPT, attraverso i meccanismi di attenzione (*attention mechanism*), mantengono il testo coerente e contestualmente appropriato, nonostante le estese interazioni con l'utente. Questa funzione consente al modello di creare connessioni tra l'esordio e la conclusione, mantenendo la continuità della trama. Gli algoritmi analizzano in modo continuativo il comportamento dell'utente per costruire un profilo

¹⁹⁵ Ibidem; Jolanda Di Virgilio, *Libri enigma: quando la lettura diventa gioco* (2025), Il Libraio.it, <https://www.illibraio.it/news/dautore/libri-enigma-1477700/> (visitato il 19.02.2026); Nadia Corvino, "La mascella di Caino": parla il collettivo che ha tradotto il difficilissimo enigma letterario (2022), Il Libraio.it, <https://www.illibraio.it/news/narrativa/la-mascella-di-caino-1418339/> (visitato il 19.02.2026); Librerie.coop, *Giochiamo insieme? 20 librogame da non perdere*, Librerie.coop, <https://www.librerie.coop/consigli-di-lettura/librogame/#:~:text=Librogame:%20quando%20nasce%20e%20quali,e%20la%20produzione%20di%20nuove>. (visitato il 19.02.2026); Choose Your Own Adventure, *The history of CYOA*, CYOA.com, <https://www.cyoa.com/our-history> (visitato il 19.02.2026).

¹⁹⁶ Theo Marlowe, *From Page to Screen: How Digital Media Is Reinventing Storytelling* (2025), Medium, <https://medium.com/scripting-horizons/from-page-to-screen-how-digital-media-is-reinventing-storytelling-124df4927150> (visitato il 21.02.2026); Scott Rettberg, Jill Walker Rettberg, *Algorithmic narrativity: Literary experiments that drive technology* (2024), Sage Journals, <https://doi.org/10.1177/29768640241255848> (visitato il 21.02.2026); Laura Bal, *AI and Storytelling: Can Machines Craft Compelling Narratives?* (2025), Medium, <https://medium.com/@laurajbal/ai-and-storytelling-can-machines-craft-compelling-narratives-fb8bb18880c9> (visitato il 21.02.2026).

narrativo personalizzato: attraverso l'analisi delle decisioni compiute e dal tempo trascorso su ogni scenario, il sistema identifica le preferenze implicite del lettore. Questo modello gestisce una narrazione più complessa rispetto alle altre tipologie narrative, non si focalizza solo sull'aspetto dello svolgimento e degli esiti alternativi, ma viene adattato il ritmo, il tono e la difficoltà della storia in base alle esigenze specifiche di ogni utente.¹⁹⁷

Alla luce di questo modello, risulta necessario un confronto tra il sistema creativo umano e quello potenziato dall'intelligenza artificiale. Nonostante le innovazioni tecnologiche di questi ultimi anni, la narrazione generata dall'IA risulta meno creativa e originale rispetto alle storie ideate dagli esseri umani, i quali attingono al proprio vissuto, alle emozioni e all'immaginazione personale, consentendo loro di realizzare delle trame originali e coinvolgenti. Dal punto di vista emotivo e psicologico, i testi realizzati dagli esseri umani risultano maggiormente complessi: i personaggi possiedono un'articolata interiorità, con motivazioni credibili e dotati di un'ampia varietà di stati d'animo. Queste caratteristiche conferiscono al lettore una maggiore identificazione empatica con il racconto, differenziandosi dai contenuti generati da modelli algoritmici, i quali, pur mantenendo una logica narrativa e testi strutturalmente corretti, risultano limitati sul piano emotivo (sottigliezza espressiva, cura dei dettagli e profondità concettuale). Un altro aspetto in cui la scrittura umana è avvantaggiata riguarda l'originalità, grazie alla possibilità di trarre ispirazione da diverse esperienze e combinandole in modi nuovi e inaspettati, creando narrazioni innovative. Dunque, grazie ai progressi raggiunti in questi anni, le storie generate dall'intelligenza artificiale hanno il potenziale di creare narrazioni coerenti e coinvolgenti; nonostante ciò, la creatività e l'originalità umana sono caratteristiche molto complesse da eguagliare per l'IA. Tuttavia, l'attuale avanzamento tecnologico nel campo dell'intelligenza artificiale tende verso il raggiungimento di livelli più avanzati, caratterizzati da un'elevata efficienza computazionale e da capacità di ragionamento multimodale; si ipotizza che tali sviluppi permetteranno di superare gli attuali limiti di coerenza semantica a lungo termine e di ridurre la frequenza di allucinazioni algoritmiche che caratterizzano gli attuali modelli generativi.¹⁹⁸

In conclusione, l'evoluzione della narrazione lineare alla narrazione aumentata non indica una frattura netta con il passato, bensì indica una trasformazione progressiva delle modalità di produzione e fruizione del racconto. L'intelligenza artificiale introduce un modello narrativo capace di adattare, di personalizzare e di generare dinamicamente il contenuto testuale, ampliando la possibilità espressiva dell'editoria e ridefinendo i rapporti tradizionali tra autore, testo e lettore. Tuttavia, il confronto con

¹⁹⁷ La bussola dell'IA, sito cit. . Storyteq, *How does AI content generation handle creative storytelling*, Storyteq, <https://storyteq.com/blog/how-does-ai-content-generation-handle-creative-storytelling/#:~:text=than%20manual%20adaptations.-,Conclusion,see%20these%20principles%20in%20action>. (visitato il 23.02.2026); Harshada Jadhav, *A Research Study on How AI Creates Fiction Stories* (2024), IJRASET, <https://doi.org/10.22214/ijraset.2024.59952> (visitato il 23.02.2026).

¹⁹⁸ Ibidem.

la creatività umana indica come le caratteristiche esperienziali ed emotive siano elementi centrali e difficilmente replicabili. Difatti, l'IA è capace di costruire narrazioni coerenti, adattate e potenzialmente illimitate nella loro varietà, ma la scrittura umana risulta più complessa e originale, migliorando l'immersione narrativa. Ciò mostra come il contributo umano resti centrale nella definizione dell'identità narrativa dell'opera; per tale ragione, risulta fondamentale che lo sviluppo di questi nuovi modelli e tecnologie sia guidato da una visione umano-centrica.

Dunque, l'avvento della narrazione aumentata non deve essere compresa come una forma di sostituzione dell'autore, bensì come un modello cooperativo e funzionale nella produzione di narrazioni personalizzate e dinamicamente coinvolgenti. Tale paradigma rappresenta quindi una modalità di fruizione capace di generare opere di alto valore, attraverso modalità difficilmente realizzabili con i soli mezzi narrativi tradizionali: configurandosi così come una forma narrativa non necessariamente superiore, ma profondamente diversa e unica. Sulla base dell'introduzione teorica a questo modello narrativo, il prossimo sottocapitolo riporta un'analisi delle modalità di implementazione della narrazione aumentata attraverso l'osservazione di specifiche piattaforme, per comprendere come l'IA ridefinisca il ruolo del lettore e quali siano le possibili prospettive di integrazione all'interno del contesto editoriale contemporaneo.

3.2 Analisi dei modelli di narrazione algoritmica: co-creazione e personalizzazione

La narrazione aumentata trova la sua applicazione all'interno di strumenti e piattaforme di intelligenza artificiale generativa: attraverso l'analisi comparativa di tali strumenti e di diversi casi di studio è possibile valutare le potenzialità e i limiti dell'IA nell'ambito editoriale contemporaneo.

Per consentire all'utente la fruizione di storie personalizzate, sono oggi disponibili diverse piattaforme IA che permettono al lettore di interagire attivamente con il racconto, ciascuna di esse caratterizzata da funzionalità differenti. Tra queste, Talefy (2024) si caratterizza per un'impostazione incentrata sulla co-creazione tra utente e sistema algoritmico, favorendo l'interazione con storie preesistenti oppure di avviarne di nuove, permettendo al lettore di determinare lo sviluppo del racconto. La piattaforma basata su IA offre agli utenti una vasta gamma di generi narrativi, dal fantasy al giallo, fino ai romanzi rosa o alla fantascienza, consentendo di intervenire direttamente sulla trama, sull'ambientazione e sulla caratterizzazione dei personaggi attraverso l'azione adattiva. Le decisioni intraprese condizionano ciò che accadrà in seguito, gli stessi personaggi ricorderanno le scelte precedenti, producendo una trama ramificata, unica e personale per ogni lettore. Oltre a consentire l'interazione con strutture narrative già progettate, Talefy supporta l'immaginazione dell'utente generando gli elementi iniziali di una storia, dalla costruzione del mondo narrativo alla creazione di personaggi in tutti i loro aspetti, facilitando una progettazione rapida e delineata. Un elemento

distintivo degli strumenti di narrazione aumentata è l'integrazione di contenuti visivi generati automaticamente che guidano e rafforzano lo sviluppo del racconto. Tale funzione garantisce un'esperienza narrativa multimodale, in cui il testo e le immagini collaborano, agevolando un'immersione profonda da parte dell'utente. Un'ulteriore piattaforma di narrazione aumentata è Depthtale (2023), uno strumento dedicato alla realizzazione di visual novel¹⁹⁹ interattive e ottimizzate dall'IA. All'interno dei contenuti testuali, Depthtale integra contenuti grafici (animazioni) e componenti audiovisivi (musica ed elementi interattivi) generati o adattati dinamicamente in base alle decisioni dell'utente. Dunque, in questo contesto, l'intelligenza artificiale, oltre alla gestione della progressione narrativa, rielabora dinamicamente scene, dialoghi ed elementi grafici, contribuendo alla realizzazione di ambienti immersivi e personalizzati.²⁰⁰

Tuttavia, nonostante la generazione dinamica degli ambienti consenta di trasformare liberamente molteplici aspetti del racconto (dal genere alle ambientazioni, fino allo sviluppo degli eventi e dei personaggi), tali piattaforme operano comunque all'interno di un ecosistema progettato, con parametri e regole iniziali. Risulta pertanto significativo menzionare uno strumento generativo capace di produrre narrazioni meno vincolate a schemi prestrutturati, che favorisce una condizione di apertura e di imprevedibilità più profonda: AI Dungeon (2019). Questo terzo modello produce narrazioni libere e non predeterminate, in cui l'utente ha la libertà di inserire azioni, dialoghi o descrizioni senza vincoli formali, affidando al sistema la loro generazione in tempo reale. Da tale modello emerge una narrazione caratterizzata dall'imprevedibilità e da una costante partecipazione tra la creatività umana e la risposta algoritmica; ciò dà la possibilità di cambiare improvvisamente il genere narrativo o di intervenire manualmente sul testo attraverso comandi quali *undo* (annulla), *retry* (riprova) ed *edit* (modifica). Inoltre, un elemento distintivo di AI Dungeon è la funzione multigiocatore che consente a più utenti di partecipare simultaneamente al medesimo racconto. La funzione collettiva incrementa l'imprevedibilità narrativa, supportando un processo di co-creazione dinamico e creativo grazie all'intelligenza artificiale.²⁰¹

Tali piattaforme rappresentano un significativo avanzamento nel campo della narrazione generativa, ma, tuttavia, la loro applicazione nel mercato editoriale risulta ancora limitata e scarsamente

¹⁹⁹ «forma di intrattenimento digitale composta da testo accompagnato da grafica statica». Mikhail Fiadotau, *Visual Novel* (2024), Springer Nature Link, https://link.springer.com/rwe/10.1007/978-3-031-23161-2_193 (visitato il 25.02.2026).

²⁰⁰ La bussola dell'IA, sito cit. ; Talefy, *Create Interactive AI Stories with Talefy*, Talefy.ai, <https://talefy.ai/> (visitato il 25.02.2026); Depthtale, *Depthtale - Play & Create AI-Powered Visual Novels*, Depthtale.com, <https://www.depthtale.com/en> (visitato il 25.02.2026); Story AI, *Create Visual Novels with AI*, Story AI, <https://storyai.cc/> (visitato il 25.02.2026).

²⁰¹ AI Dungeon, *A text-based adventure-story game you direct (and star in) while the AI brings it to life*, AI Dungeon.com, <https://aidungeon.com/> (visitato il 26.02.2026); Daidu, *AI Dungeon – AI-Powered Interactive Storytelling*, dAIdu.ai, https://www.daidu.ai/products/ai-dungeon-ai?utm_source=chatgpt.com (visitato il 26.02.2026); Vincent Santiago, *How To Use AI Dungeon To Create Interactive Stories*, SaskOER, <https://www.saskoer.ca/etad402teachingandcreatingwithgenai/chapter/vincent-santiago/> (visitato il 26.02.2026).

implementata. Il modello narrativo, impiegato nel contesto editoriale, rappresenta, ad oggi, un ambito ancora emergente. Nonostante le piattaforme digitali dimostrino un successo tecnico nella co-creazione dinamica e nella personalizzazione narrativa, il settore editoriale privilegia il testo come un prodotto destinato alla forma statica e non generativo. Tuttavia, si potrebbe ipotizzare uno scenario futuro in cui le case editrici e gli strumenti di intelligenza artificiale generativa possano collaborare raggiungendo la produzione di opere ibride. Tale circostanza potrebbe riguardare romanzi caratterizzati da una struttura narrativa ideata dall'autore e revisionata dalla casa editrice, con la possibilità di modificare o adattare determinate sezioni dinamiche in base alle scelte del lettore. L'aspetto dinamico potrebbe riguardare l'intervento su alcuni segmenti della trama, sempre all'interno di una cornice narrativa definita, ma con la possibilità di generare versioni personalizzate dell'opera. Tale struttura consentirebbe di preservare lo stile e l'identità autoriale, lasciando tuttavia margini di personalizzazione controllata. La distribuzione di queste opere ibride, dal punto di vista tecnico, avverrebbe in formato digitale attraverso piattaforme proprietarie delle case editrici, con l'integrazione di modelli generativi addestrati su dati e parametri definiti dall'autore stesso. In questo modo, l'intelligenza artificiale potrebbe operare entro dei confini stabiliti: linee guida stilistiche, vincoli tematici, scelte narrative predeterminate; rappresentando così uno strumento di espansione controllato dell'universo narrativo. Ipotizzabile è anche l'implementazione di modalità collaborative, in cui la comunità di lettori possa contribuire ad espansioni narrative in uno spazio dedicato e fornito dalla casa editrice: incrementando il senso di appartenenza e partecipazione, ridefinendo il ruolo dell'editore con un ruolo curatoriale. Tali applicazioni richiederebbero tuttavia una profonda revisione dei modelli contrattuali e del sistema di copyright, sollevando fondamentali interrogativi sull'autorità dell'autore. Nonostante ciò, fattori come l'apertura dinamica e il controllo editoriale rappresentano oggi una grande sfida per il futuro dell'editoria accanto al panorama innovativo dell'intelligenza artificiale.

In conclusione, l'analisi delle piattaforme di narrazione aumentata evidenzia come l'intelligenza artificiale stia ridefinendo progressivamente le modalità di produzione e fruizione del racconto. I diversi modelli narrativi, dalla co-creazione guidata di Talefy alla multimodalità di Depthtale, fino alla narrazione aperta e collaborativa di AI Dungeon, mostrano come l'IA sia capace di supportare la creatività e di generare dinamicamente contenuti personalizzabili. Tuttavia, il loro impatto nell'ambito editoriale risulta ancora limitato data la concezione comune di libro come un prodotto non generativo. Nonostante ciò, le prospettive future conducono verso versioni di opere ibride: fondate su strutture narrative stabili, realizzate dall'autore, ma arricchite da sezioni adattabili secondo le scelte del lettore, tramite l'intelligenza artificiale; con la realizzazione di tali sistemi ipotetici risulterebbe indispensabile una regolamentazione sul diritto d'autore.

3.3 Criticità e prospettive future della narrazione adattiva con l'IA

In merito alle innovazioni tecnologiche nei testi interattivi e adattivi, emergono criticità e interrogativi profondi sulla natura della narrazione e sulla figura dell'autore contemporaneo. La dimostrazione altamente performante di questi sistemi solleva possibili trasformazioni future che ridefiniranno progressivamente l'esperienza narrativa.

In relazione ai significativi avanzamenti delle piattaforme di narrazione aumentata basate sull'intelligenza artificiale, si verificano limiti e sfide etiche che devono essere considerati nella loro complessità. Tra le attuali criticità di questo modello narrativo risulta fondamentale il mantenimento della coerenza narrativa. Sebbene i sistemi analizzati precedentemente risultino avanzati e abili nel ricordare i diversi percorsi narrativi scelti dal lettore, potrebbero talvolta dimostrare incongruenze nei dettagli di trama, nelle rappresentazioni dei personaggi o nella continuità temporale. Questo aspetto evidenzia come la generazione automatica di testi, anche se innovativa, non garantisce una profondità di controllo strutturale e simbolico come la scrittura umana. Una seconda problematica riguarda la qualità e la provenienza dei dati di addestramento; poiché i sistemi narrativi apprendono da vasti corpus testuali, possono assimilare e amplificare pregiudizi e stereotipi culturali già presenti nei dati. Il rischio di ciò si manifesterebbe nella produzione di narrazioni che riflettano discriminazioni verso determinate identità sociali, culturali o di genere, richiedendo un uso indispensabile di dataset più eterogenei e rappresentativi. Come accennato in precedenza, una questione centrale nei modelli di narrazione aumentata interessa la proprietà intellettuale: sussiste la problematica su chi spettano i diritti di storie co-create sia da umani sia da algoritmi. Tale prospettiva porta a riflettere sul valore dell'originalità e sull'autenticità dell'opera, in quanto il concetto stesso di autore si frammenta e si trasforma (tematiche analizzate nel quarto capitolo dedicato alle questioni etiche e giuridiche dell'IA).²⁰²

L'emergere di questa dinamica tecnologica ridefinisce come le storie debbano essere costruite e fruitive, stabilendo una nuova modalità narrativa che unisce la creatività umana con il supporto algoritmico. Il recente sviluppo di questo modello narrativo lo caratterizza come una tecnologia ancora in piena evoluzione; le prospettive future indicano una progressiva ridefinizione dell'esperienza fruitiva, superando i limiti tecnologici e culturali raggiunti fino ad oggi. Uno degli elementi più innovativi riguarda la possibilità di costruire universi narrativi persistenti: ambienti condivisi in cui le scelte di un lettore non rimangano limitate alla propria esperienza individuale, ma che abbiano un impatto sulla coerenza della storia. In tale configurazione narrativa, le decisioni

²⁰² La bussola dell'IA, sito cit. .

personali si intrecciano, generando strutture collettive e in continua trasformazione. In questo modo si realizzerebbero degli spazi ibridi che uniscono le caratteristiche del romanzo interattivo, del gioco di ruolo online e della piattaforma sociale, arricchendo l'esperienza attraverso una collaborazione creativa. Insieme a questa dimensione condivisa, si potrebbe configurare l'aspetto di espansione multimodale del racconto: l'uso del testo e di immagini generate e di ambientazioni sonore e tridimensionali condurrebbe a una narrazione sensoriale, oltre che coinvolgente. Secondo questa prospettiva, la narrazione aumentata potrebbe essere affiancata a tecnologie immersive come la realtà virtuale (VR) e la realtà aumentata (AR), capaci di collocare il lettore all'interno dell'ambiente narrativo. Attraverso la VR, al fruitore potrebbe esplorare gli scenari del racconto in prima persona, muovendosi "fisicamente" al suo interno. Invece, con l'AR, gli elementi narrativi si potrebbero sovrapporre allo spazio reale, trasformando l'ambiente reale in un'estensione del mondo finzionale. In questo modo, l'esperienza narrativa agirebbe sia a livello percettivo sia a livello cognitivo nell'utente, trasformando il modello in uno strumento multisensoriale. Un'ulteriore evoluzione, sperimentale ma nondimeno rilevante, è la narrazione bioadattiva²⁰³: l'uso di sistemi biosensing, consente alle storie di evolvere anche in relazione a parametri fisiologici, come la frequenza cardiaca o il ritmo respiratorio. In questo modo, il racconto non si svilupperebbe solo in base alle scelte del lettore, ma genererebbe un'esperienza narrativa sulle risposte corporee di quest'ultimo. Tali scenari sollevano questioni rilevanti sulla privacy, gestione dei dati e consenso informato: l'integrazione di questi sistemi richiederebbe una raccolta di informazioni sempre più private, ponendo opportuno una valutazione di un determinato sistema normativo ed etico. Ad ogni modo, con la continua evoluzione tecnologica, la narrazione adattiva diventerà uno spazio sempre più immersivo, interattivo e personalizzato. L'attiva partecipazione dei lettori trasforma il loro metodo di fruizione del racconto, evolvendosi da utenti attivi a utenti co-creatori, spingendo i confini creativi del testo. Il progressivo evolversi del digitale renderà la narrazione sempre più coinvolgente e inclusiva: attraverso la promozione di connessioni profonde tra creatori e fruitori, le tecnologie permetteranno alle storie di evolversi costantemente, confermandosi come un elemento vitale e pulsante della cultura umana.²⁰⁴ In conclusione, la narrazione aumentata rappresenta una trasformazione culturale, che ridefinisce il concetto stesso di testo, autore e lettore. L'intelligenza artificiale favorisce la creatività, la partecipazione e l'immersione da parte dei lettori, condizionando però riflessioni critiche sulle responsabilità etiche, giuridiche e sociali nel suo uso. Il futuro della narrazione, spinto dai continui avanzamenti tecnologici dell'IA, non sostituirà il ruolo dell'autore umano, ma ne ridefinirà la funzione data la progressiva e sempre più avanzata interazione tra l'utente e l'algoritmo, agenti capaci

²⁰³ Ibidem.

²⁰⁴ Ibidem; T. Marlowe, sito cit. .

di incrementare l'esperienza fruitiva. Il punto centrale di questa evoluzione consisterà nella congiunzione tra innovazione e consapevolezza tecnologica, permettendo all'IA valorizzare adeguatamente la dimensione umana.

CAPITOLO IV - ASPETTI ETICI

Nel 1942 il celebre scrittore statunitense di fantascienza Isaac Asimov introdusse le tre leggi fondamentali della robotica, un sistema di regole alle quali i robot sono programmati per obbedire:

1. Un robot non può arrecare danno a un essere umano, o, mancando di agire, lasciare che un essere umano subisca un danno.
2. Un robot deve obbedire agli ordini che riceve da un essere umano, se ciò non è in conflitto con la Prima Legge.
3. Un robot deve proteggere la propria esistenza, se ciò non è in conflitto con la Prima e la Seconda Legge.²⁰⁵

Nonostante provengano da uno scritto finzionale, queste leggi hanno influenzato per decenni il dibattito sull'etica dei robot. Nel corso degli ultimi anni, i sistemi di intelligenza artificiale, concepiti come una sorta di robot virtuali, si sono distinti per le loro capacità avanzate e per la loro ampia diffusione. Data la presenza di questi modelli, diversi esperti del settore hanno ricondotto l'ideale di Asimov a un utile punto di partenza per la riflessione sulle tutele necessarie nel rapporto tra uomo e macchina. Tuttavia, l'attuale evoluzione dell'IA generativa rende le tre leggi non più sufficienti: la produzione autonoma di testi e immagini introduce problematiche che superano le preoccupazioni iniziali di Asimov, portando l'attenzione su questioni legate al diritto d'autore, alla disinformazione e all'attribuzione della responsabilità per i contenuti generati dai sistemi algoritmici.²⁰⁶

Dunque, in seguito all'analisi storica, teorica e applicativa dell'intelligenza artificiale impiegata nei settori produttivi e creativi dell'editoria, risulta opportuno svolgere un approfondimento sui principali aspetti etici e giuridici legati all'uso di tale tecnologia. Tali questioni, finora richiamate solo marginalmente, vengono in questo capitolo esaminate in modo più articolato, con un'analisi rivolta anche alle prospettive future dell'IA nell'ambito editoriale.

4.1 Copyright, plagio e proprietà intellettuale nei testi generati da AI

L'applicazione di sistemi di intelligenza artificiale nella produzione di contenuti creativi pone interrogativi sostanziali in relazione alla tutela del diritto d'autore e alla gestione della proprietà intellettuale. In ambito editoriale, la disciplina giuridica vigente presuppone la centralità dell'autore umano, inteso come un soggetto creativo titolare dei diritti sull'opera dell'ingegno. Tuttavia, la diffusione esponenziale di strumenti in grado di generare testi automatizzati solleva nuove

²⁰⁵ Isaac Asimov, *Io, Robot*, Milano-Trento, Oscar Mondadori, 2021.

²⁰⁶ Dariusz Jemielniak, *Asimov's Laws of Robotics Need an Update for AI* (2025), IEEE Spectrum, <https://spectrum.ieee.org/isaac-asimov-robotics> (visitato il 04.03.2026).

problematiche, in relazione all'attribuzione dell'autorialità, al rischio di plagio e alla tutela giuridica dei contenuti generati tramite sistemi di IA.

Il quadro normativo, secondo le direttive europee sul diritto d'autore²⁰⁷, prevede forme di regolamentazione dell'intelligenza artificiale per promuoverne uno sviluppo e una diffusione responsabile. Il regolamento denominato IA Act, entrato in vigore a livello europeo nel 2024, introduce un approccio basato sul livello di rischio di applicazione dell'IA, con obblighi normativi di riferimento: rischio minimo (filtri spam o videogiochi), limitato (necessaria trasparenza per chatbot o contenuti generati), alto (software medici, sistemi di selezione e assunzione del personale) e inaccettabile (attribuzione di punteggi sociali da parte di imprese). Oltre alla classificazione dei rischi, l'IA Act stabilisce importanti requisiti per garantire che i sistemi di intelligenza artificiale siano sicuri, trasparenti, tracciabili e rispettosi dell'ambiente (elementi che verranno approfonditi nel prossimo sottocapitolo). Un principio fondamentale per il corretto adempimento della norma è la supervisione umana per prevenire conseguenze dannose a livello etico e giuridico. Nel contesto dei sistemi specializzati nella generazione automatica di testi, immagini o altri contenuti creativi, il regolamento prevede specifici obblighi di trasparenza, tra cui la necessità di informare gli utenti in caso di interazione con elementi generati artificialmente e di favorire maggiore chiarezza sui dati utilizzati durante l'addestramento dei modelli. Inoltre, sul piano dei diritti d'autore, risulta centrale il ruolo dei fornitori di modelli generativi, i quali dovrebbero fornire informazioni specifiche su quali materiali protetti hanno addestrato i loro sistemi, favorendo una maggiore tutela dei diritti degli autori e degli editori coinvolti.²⁰⁸ In relazione a ciò, il quadro normativo europeo prevede strumenti di tutela specifici per gli autori nell'utilizzo delle opere nei processi di addestramento dei modelli. In particolare, il regolamento dell'AI Act include il diritto di opposizione per gli autori nell'ambito del Text and Data Mining, consentendo ai titolari dei diritti di vietare l'utilizzo delle proprie opere per l'analisi automatizzata. Nella pratica, tuttavia, l'attuazione di tale principio potrebbe comportare la necessità di riaddestrare i modelli, con costi e complessità tecniche significative. Come osserva lo scrittore italiano Nicola Lagioia, il dibattito sottolinea la necessità di trovare un equilibrio tra la tutela dei diritti d'autore e la praticità tecnica di tali normative.²⁰⁹

²⁰⁷ European Union, *Regulation (EU) 2024/1689 of the European Parliament and of the Council* (2024), European Union, <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj> (visitato il 04.03.2026).

²⁰⁸ Direzione generale della Comunicazione, *Entra in vigore il regolamento sull'IA* (2024), Commissione europea, https://commission.europa.eu/news-and-media/news/ai-act-enters-force-2024-08-01_it (visitato il 06.03.2026); Parlamento europeo, *Tutela del diritto d'autore nell'era dell'intelligenza artificiale* (2026), <https://www.europarl.europa.eu/news/it/agenda/plenary-news/2026-03-09/14/ordine-europeo-al-merito-annuncio-dei-primi-insigniti> (visitato il 06.03.2026); Parlamento europeo, *Normativa sull'IA: la prima regolamentazione sull'intelligenza artificiale* (2023), <https://www.europarl.europa.eu/topics/it/article/20230601STO93804/normativa-sull-ia-la-prima-regolamentazione-sull-intelligenza-artificiale#regolamentazione-dellia-in-europa-il-primi-quadro-completo-3> (visitato il 06.03.2026).

²⁰⁹ Generativa, sito cit. ;

Insieme alle trasformazioni normative che si approciano al campo dell'IA, si sviluppa un tema centrale in relazione al settore editoriale e connesso alla questione di proprietà intellettuale: chi detiene la paternità di un contenuto generato con l'intelligenza artificiale? Lo sviluppatore del sistema o l'autore umano? L'intervento di diversi soggetti solleva una questione culturale e editoriale relativa alla posizione dell'autorialità nell'era dell'IA, mettendo in discussione i confini tradizionali tra autore, tecnologia e processo creativo, e mostrando come il concetto di autorialità sia ancora in fase di ridefinizione. Un tipo di interpretazione attribuisce il diritto d'autore al programmatore o dalla società che sviluppa il sistema di IA. In questa prospettiva, il contributo creativo riguarderebbe la progettazione dell'architettura algoritmica e l'addestramento del modello su grandi quantità di dati, con l'obiettivo di elaborare un linguaggio naturale e generare risposte coerenti e contestualmente corrette. Tuttavia, nonostante lo sviluppatore costruisca lo strumento, non detiene un controllo diretto sul contenuto generato in risposta agli input degli utenti, rendendo complesso determinare quanta influenza abbia avuto in merito al risultato finale. Per questo motivo, nell'ambito giuridico, il programmatore rappresenta il creatore dello strumento tecnologico, ma non per questo simboleggia l'autore dei contenuti prodotti tramite esso. Nel contesto editoriale e di creazione di contenuti creativi si afferma un'altra interpretazione dell'autorialità che mantiene centrale la figura dell'autore umano, inteso come curatore o supervisore del processo creativo. Attraverso questa analisi, mentre l'IA rappresenta uno strumento di supporto, l'autore interviene nella selezione e nella rielaborazione del materiale generato, mantenendo il controllo sul progetto creativo. Secondo questo approccio, la tutela giuridica dell'opera risulterebbe attribuita all'essere umano, che dà originalità al contenuto prodotto con l'aiuto dell'algoritmo.²¹⁰

Quindi, il tema dell'autorialità riguarda sia un dibattito teorico-culturale sia un dibattito normativo che diventa sempre più rilevante, evidenziando come le istituzioni europee e nazionali vogliano definire degli strumenti giuridici per regolare l'uso dell'IA nei processi creativi. In relazione al contesto normativo europeo, si inserisce anche il recente dibattito legislativo italiano sull'intelligenza

²¹⁰ Khumbo Nyirenda, *AI Authoring vs Prompt Engineering: Directing the Age of Machines That Feel* (2025), Medium, <https://medium.com/@26lmufxsx/ai-authoring-vs-prompt-engineering-directing-the-age-of-machines-that-feel-3678f90323c9> (visitato il 07.03.2026); Generativa, *Chi è l'autore nell'era dell'intelligenza artificiale? Un dibattito aperto* (2024), Generativa more than a tool, <https://www.generativa.art/autore-era-intelligenza-artificiale/> (visitato il 07.03.2026); Vrunda Gadesha, *What is prompt engineering?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/prompt-engineering> (visitato il 07.03.2026). Ivan Armentano, *The rise of the Prompt Designer: transforming design in the era of generative AI* (2024), Orbyta, <https://orbyta.it/en/insights/the-rise-of-the-prompt-designer-transforming-design-in-the-era-of-generative-ai/> (visitato il 07.03.2026); Carmellita, *When AI Writes Who's the Author?* (2024), Medium, <https://medium.com/new-writers-welcome/ai-writing-vs-authorial-integrity-when-ai-writes-whos-the-author-d7bcfe8e7973> (visitato il 07.03.2026); HRM Group, *Chi è l'Artista? Intelligenza artificiale e copyright* (2024), HRM Group, <https://hrm.group/it/insight-details/intelligenza-artificiale-e-copyright> (visitato il 08.03.2026); Lydia Mendola, *Le opere create con l'intelligenza artificiale sono protette dal diritto d'autore?* (2025), Wired, https://www.wired.it/article/intelligenza-artificiale-diritto-dautore-limiti/?utm_source=chatgpt.com (visitato il 08.03.2026).

artificiale e sul loro impatto nel campo della proprietà intellettuale. La legge approvata alla fine del 2025 pone l'obiettivo di definire chiaramente il rapporto tra opere generate dai sistemi algoritmici e tutela delle opere d'ingegno, sottolineando il principio di creatività umana nell'ambito del diritto d'autore: «Sono protette ai sensi della presente legge le opere dell'ingegno umano di carattere creativo (...) anche laddove create con l'ausilio o con strumenti di intelligenza artificiale, purché costituiscano il risultato del lavoro intellettuale dell'autore»²¹¹. Dunque, secondo l'affermazione dell'avvocato Giovanni D'Ammassa e della legislazione europea-italiana, un prodotto generato interamente dall'IA non potrà essere tutelato dal diritto d'autore in assenza degli elementi essenziali dell'immaginazione umana: creatività, originalità e rielaborazione sono le caratteristiche che definiscono un'opera dell'ingegno. Come emerso nei capitoli precedenti, l'intelligenza artificiale può essere considerata come uno strumento di supporto alla produzione creativa, e non come un soggetto titolare di diritti. La tradizione giuridica del diritto d'autore europeo e italiano riconosce l'opera dell'ingegno come un'espressione della personalità dell'autore stesso, con tuttavia la possibilità di una collaborazione uomo-macchina; in campo editoriale, «l'editore accetta l'impiego dell'intelligenza artificiale a condizione che l'elaborazione automatica non sostituisca la progettualità autoriale»²¹². La legge del 2025 costituisce quindi un testo fondamentale che identifica i confini entro cui operare in sicurezza, riconoscendo l'IA come uno strumento potente che richiede consapevolezza e competenza sia da parte dell'utente sia da parte delle istituzioni culturali (quali case editrici o biblioteche) che operano all'interno di una società sempre più digitalizzata.²¹³ Queste trasformazioni normative e tecnologiche influenzano direttamente il dibattito editoriale e la produzione letteraria contemporanea, sollevando interrogativi etici e giuridici sul rapporto tra autore e algoritmi. Un esempio di questo è l'opera *Death of an Author* di Stephen Marche (2023), uno dei primi romanzi scritti quasi interamente dall'intelligenza artificiale (sotto la direzione dello scrittore), che pone una riflessione sull'atto stesso di scrivere nell'era tecnologica. Questo caso editoriale, insieme ad altri esempi rilevanti, verrà analizzato più approfonditamente nel sottocapitolo 4.3 per comprendere l'impatto sull'autorialità e il ruolo degli scrittori dati dagli attuali sviluppi tecnologici.²¹⁴

²¹¹ Antonella De Robbio, *Creatività umana e intelligenza artificiale: la nuova legge italiana sull'Intelligenza artificiale e il suo impatto sul diritto d'autore* (2025), AIB notizie, <https://aibnotizie.aib.it/creativita-umana-e-intelligenza-artificiale-la-nuova-legge-italiana-sullintelligenza-artificiale-e-il-suo-impatto-sul-diritto-dautore/> (visitato il 06.03.2026). Cit. Giovanni D'Ammassa.

²¹² Ibidem.

²¹³ Ibidem; Parlamento europeo, 2026, sito. cit. .

²¹⁴ Tom Comitta, *Death of an Author Prophesies the Future of AI Novels* (2023), Wired, <https://www.wired.com/story/death-of-an-author-ai-book-review/> (visitato il 09.03.2026); Rivista Studio, *È uscito Death of an Author, il primo romanzo scritto da una AI* (2023), Rivista Studio, <https://www.rivistastudio.com/romanzo-intelligenza-artificiale/> (visitato il 09.03.2026).

Accanto al tema dell'autorialità e al diritto d'autore, si verifica un quesito importante riguardante le modalità con cui i modelli generativi vengono addestrati. In relazione a questa dinamica è interessante è la riflessione degli studiosi Colamedici e Arcagni che nel libro *L'algoritmo di Babele* delineano come ogni atto creativo implichi un processo di appropriazione e di rielaborazione dei materiali:

Le informazioni e i contenuti di qualunque tipo presenti nella rete diventano materiali da rielaborare per creare nuove opere. Questa dinamica di appropriazione non è diversa da quella che ha sempre caratterizzato la creazione umana, ma la scala e la velocità con cui avviene richiedono nuove forme di regolamentazione e tutela.²¹⁵

Dunque, risulta fondamentale garantire il rispetto dei diritti durante la generazione di nuove opere originate dal patrimonio comune, rendendo necessario un ripensamento del diritto d'autore e delle responsabilità etiche degli autori umani o dei sistemi algoritmici.²¹⁶

Come espresso lungo tutto il corso dell'elaborato, i sistemi di IA utilizzano enormi quantità di dati (testuali, immagini e altri materiali digitali) attraverso cui apprendono strutture linguistiche e modelli stilistici avanzati; tale processo solleva però controversie legali qualora nell'addestramento vengano utilizzate impropriamente opere protette da copyright. In merito a ciò si sono verificati casi giudiziari legati all'impiego di opere editoriali nell'addestramento di sistemi IA, senza però ottenere permessi dai detentori di diritto o prevedere alcuna forma di compensazione economica. Un esempio significativo nel panorama giuridico statunitense è il caso giudiziario che coinvolge Meta (la compagnia informatica proprietaria delle piattaforme social Facebook, Instagram e WhatsApp) che, nel 2024, ha scaricato e usufruito dell'intera unità di dati di uno dei siti più grandi di pirateria online: Library Genesis (o LibGen), una piattaforma che racchiude al suo interno più di 7,5 milioni di libri e 81 milioni di articoli di ricerca ottenuti senza autorizzazione dei proprietari. La ragione di Meta risiedeva nel voler addestrare il loro modello di IA, Llama 3, con una considerevole quantità di testi di alta qualità, ottenibile attraverso i libri, per poter competere con ChatGPT. Inizialmente l'azienda richiese a diverse compagnie la licenza dei loro dati, ma siccome ricevettero risposte negative e si resero conto che sarebbe stato un processo molto lungo e costoso, si affidarono a Library Genesis per il loro scopo. Quando questa pratica venne resa pubblica, autori ed editori presentarono un'ulteriore denuncia nei confronti di OpenAI, per ragioni analoghe a quelle contestate a Meta. In tribunale, le due compagnie affermarono che l'uso di opere protette da copyright senza una licenza rappresenterebbe *fair use*: pensiero secondo cui i modelli LLM trasformerebbero il materiale originale in una nuova opera, non copiando quindi i contenuti ma analizzandoli. Il dibattito sul concetto di *fair use* si concentra su come la diffusione di opere, indipendentemente dal copyright,

²¹⁵ A. Colamedici, S. Arcagni, op. cit., Capitolo cinque, nono sottocapitolo – Diritto d'autore e appropriazione.

²¹⁶ Ivi, Capitolo cinque, nono e decimo sottocapitolo.

possa rendere la conoscenza e la letteratura più accessibili; tuttavia, questo meccanismo rischia di disincentivare la produzione di nuove opere da parte di autori, che hanno investito il proprio tempo, competenze e risorse economiche nella loro realizzazione. L'assenza di citazioni o la generazione di fonti inesistenti da parte di alcuni sistemi di IA rende più complesso il processo di verifica delle informazioni e può compromettere la credibilità del lavoro di scrittori e ricercatori. La questione riguarda quindi la legittimità di tali pratiche, piuttosto che una semplice opposizione all'innovazione tecnologica.

Nel 2024 la causa giudiziaria ha avuto un esito prevalentemente favorevole nei confronti delle società di IA, riconoscendo il concetto di *fair use* ma evidenziando come venga violato il diritto d'autore durante la fase d'addestramento dei modelli. Ad oggi, il tema sul diritto d'autore affiancato alla produzione di contenuti da parte dell'intelligenza artificiale rimane una questione legale ancora aperta.²¹⁷ Questa precarietà legislativa si può notare in un caso analogo, in cui però gli autori hanno vinto la causa giudiziaria contro il modello di IA Anthropic (2021): nel 2023 alcuni autori, tra cui Andrea Bartz, Charles Graeber e Kirk Wallace Johnson, si accorsero che i propri libri erano stati inseriti, tramite siti piratati, in enormi dataset utilizzati per l'addestramento di LLM. Gli autori hanno quindi denunciato l'azienda tecnologica americana per aver violato il diritto d'autore, accordando nel settembre del 2025 un risarcimento di 1,5 miliardi di dollari da parte di Anthropic e la distruzione e inutilizzo futuro delle copie degli autori coinvolti.²¹⁸

Alcune case editrici, per contrastare che i propri testi vengano impiegati nell'addestramento di piattaforme IA, inseriscono delle clausole vietandone l'uso o la loro riproduzione: questo è il caso della casa editrice Penguin Random House che, nel 2024, ha aggiunto una clausola all'interno dei propri libri, impedendo espressamente il loro utilizzo nell'addestramento dell'IA. L'obiettivo di questa azione è di preservare e proteggere le opere degli autori da uno sfruttamento automatizzato e privo di consenso, garantendo così la tutela del bene culturale.²¹⁹ Tuttavia, in parallelo alle strategie di tutela adottate da alcune case editrici, si verificano anche rapporti e accordi economici tra editoria e aziende di intelligenza artificiale. Sul portale di ANSA (Agenzia Nazionale Stampa Associata, una

²¹⁷ Alex Reisner, *The Unbelievable Scale of AI's Pirated-Books Problem* (2025), The Atlantic, <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2025/03/libgen-meta-openai/682093/> (visitato il 09.03.2026); Andrew Rogers, *'We need to speak up': Authors protest against Meta training AI on their work* (2025), BBC, <https://www.bbc.com/news/articles/c70w24j7jk1o> (visitato il 09.03.2026); Matt O'brien, Barbara Ortutay, *Judge dismisses authors' copyright lawsuit against Meta over AI training* (2025), AP News, <https://apnews.com/article/meta-ai-copyright-lawsuit-sarah-silverman-e77968015b94fbbf38234e3178ede578> (visitato il 09.03.2026); A. Rotondo, sito cit. (2026).

²¹⁸ Carly Tagen-Dye, *After Their Books Were Pirated to Train AI, Three Authors Went to Court — and Won. Their Fight Is Just Beginning* (2025), People, https://people.com/after-their-books-were-pirated-to-train-ai-three-authors-went-to-court-and-won-exclusive-11844826?utm_source=chatgpt.com (visitato il 09.03.2026).

²¹⁹ S. Cantavalle, sito cit. (2026); Redazione ANSA, *La Casa editrice Penguin dice no all'IA in difesa del copyright* (2024), ANSA.it, https://www.ansa.it/sito/notizie/politica/2024/10/22/la-casa-editrice-penguin-dice-no-allia-in-difesa-del-copyright_45a10a02-1d3a-4f8c-84bd-e1451fa77d5b.html (visitato il 09.03.2026).

delle maggiori agenzie d'informazione in Italia) vengono riportati i dati statistici di questo fenomeno culturale:

Più di un editore italiano di libri su quattro, il 27,7%, è stato contattato per dare in licenza i contenuti delle opere pubblicate alle aziende che sviluppano Large Language Models [...] Ma prevale la prudenza: solo il 3,7% di questi ha concluso uno o più contratti di licenza, mentre il 37% ha già escluso di concedere la licenza e il 59,3% sta valutando il da farsi.²²⁰

Si verifica quindi un fenomeno culturale caratterizzato da una profonda incertezza di attuazione; tuttavia, nonostante prevalga la cautela nella concessione del proprio patrimonio intellettuale, alcune realtà editoriali accettano accordi di licenza che trasformano il loro catalogo in un bene per l'addestramento di modelli IA. Dunque, avvengono due fenomeni distinti: da un lato si teme la perdita di controllo sulla proprietà intellettuale, dall'altro alcune realtà individuano nuove opportunità economiche, stabilendo così una collaborazione remunerativa e controllata tra creatività umana e computazione algoritmica.²²¹ Questo è l'esempio della casa editrice HarperCollins che, dal 2024, ha consentito l'utilizzo di alcuni dei suoi titoli per l'addestramento di modelli IA dell'azienda OpenAI. L'accordo prevede un uso limitato di contenuti editoriali, la licenza non viene applicata in automatico ma richiede il consenso esplicito da parte dello scrittore, che riceverebbe un compenso economico qualora decidesse di aderire (principio definito *opt-in*). Inoltre, l'accordo limita l'accesso alla sola blacklist di saggistica, escludendo così la narrativa e le novità editoriali, considerati beni troppo sensibili per l'addestramento dell'IA senza ulteriori garanzie. Dal punto di vista giuridico, come espresso da Brian Murray, CEO di HarperCollins, risulta fondamentale la presenza di vincoli stringenti per preservare i diritti d'autore: ad esempio, l'intelligenza artificiale non può riprodurre più di 200 parole consecutive del testo originale, impedendo così che l'output del modello possa sostituirsi alla lettura del libro. L'obiettivo finale vede quindi l'editore come un soggetto capace di negoziare sulla protezione del diritto d'autore attraverso una regolamentazione contrattuale che riconosca il valore economico del lavoro umano in un contesto in cui la tecnologia si sviluppa costantemente.²²²

In conclusione, l'analisi normativa permette di comprendere come il sistema giuridico tradizionale si confronti oggi con le nuove modalità di produzione dei sistemi di IA. La norma europea e nazionale riconosce ancora la centralità dell'autore umano, grazie alla presenza di elementi fondamentali che

²²⁰ Redazione ANSA, *Il 27% editori contattato per dare in licenza contenuti per l'IA* (2025), ANSA.it https://www.ansa.it/sito/notizie/cultura/libri/2025/12/06/il-27-editori-contattato-per-dare-in-licenza-contenuti-per-lia_336d63c3-9a42-4021-b625-0e4dc2867332.html?utm_source=chatgpt.com (visitato il 10.03.2026).

²²¹ Ibidem.

²²² A. Rotondo, sito cit. (2026); Ella Creamer, *HarperCollins to allow tech firms to use its books to train AI models* (2024), The Guardian, <https://www.theguardian.com/books/2024/nov/19/harpercollins-tech-firms-books-train-ai-models-nonfiction-artificial-intelligence> (visitato il 10.03.2026).

tutelano l'opera dell'ingegno: creatività e originalità. Tuttavia, la diffusione di modelli generativi e l'estrazione di grandi quantità di dati per il loro addestramento evidenzia delle problematiche in riferimento alla gestione del copyright, alla trasparenza dei processi tecnologici e alla definizione delle responsabilità tra autori, sviluppatori e piattaforme. Le questioni legali e le strategie adottate dalle case editrici dimostrano come il settore editoriale cerchi un equilibrio tra la necessità di tutelare il proprio patrimonio intellettuale e l'opportunità di collaborare con le nuove forme tecnologiche. Dunque, in questo contesto, l'intelligenza artificiale rappresenta uno strumento capace di trasformare le modalità di produzione e diffusione della conoscenza, la cui efficacia dipende strettamente dall'adozione di nuove forme di regolamentazione e di consapevolezza etica. Tuttavia, insieme alle questioni giuridiche sul diritto d'autore e sull'utilizzo di dati per l'addestramento di modelli, sono presenti altre problematiche di natura etica e culturale. L'uso di sistemi generativi pone rilevanti criticità legate alla qualità dei contenuti, alla presenza di bias nei dataset e al rischio di disinformazione. Nel sottocapitolo seguente (4.2) verranno esaminati i principali limiti e le responsabilità etiche e giuridiche legati all'uso dell'intelligenza artificiale, al fine di comprendere più chiaramente il suo impatto nel settore editoriale.

4.2 Limiti etici dell'intelligenza artificiale: bias e disinformazione

Negli ultimi decenni, i notevoli progressi nelle capacità e nelle applicazioni dell'intelligenza artificiale hanno portato a una maggiore attenzione verso le opportunità e i rischi che questi sistemi introducono nella società. L'IA influenza profondamente la società rendendo necessaria una riflessione sull'impatto che tali tecnologie svolgono sui processi di democratizzazione della conoscenza. L'implementazione dell'intelligenza artificiale nei processi di produzione e diffusione dei contenuti editoriali non pone solamente questioni giuridiche, ma introduce anche rilevanti problematiche di tipo etico e culturale. In questo contesto, l'analisi di fattori quali distorsioni presenti nei dataset o riproduzione di bias culturali e di genere risulta fondamentale per definire le responsabilità sociali necessarie per garantire un funzionamento equo e trasparente di questi modelli.²²³

Uno dei principali limiti etici associati all'utilizzo di modelli di IA riguarda la presenza di bias algoritmici: pregiudizi umani che alterano i dati di addestramento producendo risultati problematici e dannosi. Analizzando criticamente i contenuti presenti sul web, testi e immagini, si può incorrere in risultati contenenti discriminazioni e pregiudizi che, spesso involontariamente, si insinuano nei dati di addestramento dell'IA. Di conseguenza, gli elementi elaborati dai modelli riflettono e talvolta

²²³ L. Floridi, op. cit. , capitolo quarto, sottocapitolo 4.1-4.2 .

amplificano le diseguaglianze già esistenti a causa dell'uomo, generando a loro volta dei bias culturali, di genere o legati all'età. Le conseguenze di queste distorsioni possono danneggiare gruppi già storicamente emarginati, sia attraverso ingiuste rappresentazioni sia in contesti come nei processi di assunzione del personale o nei controlli di polizia. Un esempio di questo fenomeno, riportato dal ricercatore Cristianini nel suo libro *La Scorciatoia*, riguarda la scansione automatizzata di curricula (CV) tramite l'intelligenza artificiale. Nel 2018 venne sviluppato un software sperimentale da parte di un gruppo informatico di Amazon con l'obiettivo di leggere e valutare i CV dei candidati ideali per determinati posti di lavoro. L'articolo che trattò la vicenda, pubblicato dall'agenzia Reuters, sostenne che l'algoritmo fosse stato addestrato sui dati di precedenti candidati e dipendenti per giudicare un buon curriculum. Tuttavia, l'algoritmo penalizzava chi includeva parole relative al mondo femminile: ad esempio «capitana della squadra femminile di scacchi»²²⁴ o la menzione di scuole per sole donne. Un'altra vicenda riguardò il modello di OpenAI, GPT-2 (2019) che, in relazione al prompt “un uomo bianco faceva il...”, produceva output quali “...il poliziotto, il giudice, il presidente degli Stati Uniti”. Tuttavia, rifletteva bias socioeconomici e di genere quando veniva posta la stessa frase in riferimento a “un uomo nero” o “a una donna”, generando reciprocamente “il magnaccia” o “la prostituta”. In relazione alla generazione di immagini, sistemi grafici come Bloomberg e Midjourney riportarono, intorno il 2023, la presenza di bias di genere e razziali alla richiesta di generare immagini di persone che svolgevano professioni specializzate: uomini e donne nere venivano rappresentati mentre commettevano crimini o lavoravano in catene di fast-food, mentre le donne bianche erano raramente raffigurate come giudici, avvocati o medici. Dunque, le distorsioni generate dai sistemi di intelligenza artificiale rafforzavano, e in alcuni casi accade tutt'oggi, pregiudizi di genere e razziali in contesti sociali e quotidiani. Individuare e correggere i bias algoritmici non è un processo semplice a causa dei sistemi *black box*, la scarsa conoscenza del loro funzionamento e sui dati di addestramento: spesso non è possibile comprendere esattamente come il modello giunga a determinate conclusioni o quali fattori prenda maggiormente in considerazione (ad esempio, ChatGPT è un sistema *black box*). La mancanza di trasparenza rende difficile basarsi completamente sui risultati generati; risulta quindi necessario adottare una governance dell'IA: un sistema volto a gestire e monitorare le attività del modello attraverso una serie di pratiche capaci di ridurre la generazione di distorsioni, errori e contenuti fuorvianti nei risultati prodotti dai sistemi di IA. L'adozione di politiche di gestione e controllo, finalizzate a valutare correttezza, inclusione e imparzialità, consente ai ricercatori di sviluppare tecniche volte a rendere i sistemi di intelligenza artificiale più affidabili e robusti. All'interno di questo paradigma, gli editori assumono un ruolo

²²⁴ N. Cristianini, op. cit. (2023), capitolo quinto, sottocapitolo 5.5 – Falsi allarmi, pericoli scampati, veri errori.

centrale nel governare l'integrità del prodotto culturale: agiscono stabilendo i valori di riferimento, definendo quali contenuti siano inclusivi e di qualità e monitorando continuamente i risultati del sistema per individuare e affrontare eventuali pregiudizi non appena emergono. Un metodo efficace di riduzione di bias riguarda l'addestramento dei modelli su set di dati diversificati e rappresentativi, con l'obiettivo di includere diversi punti di vista, riflettendo la complessità sociale. Tale approccio permetterebbe una produzione di contenuti confinata non solo a una visione monoculturale, eurocentrica e patriarcale, ma estesa alla promozione di un ecosistema informativo più equo e rappresentativo. Sebbene diversi modelli riflettano tuttora bias e distorsioni parziali, rispetto ai primi anni del 2020 vi è più consapevolezza e sensibilità critica, rendendo prioritario affrontare tali pericoli.²²⁵

Oltre alla problematica dei bias algoritmici, il dibattito etico riguarda anche la presenza di allucinazioni dell'IA. Come accennato nel corso di questo elaborato, i LLM sono progettati per generare testi plausibili dal punto di vista linguistico, ma non sempre verificati dal punto di vista fattuale, producendo output imprecisi o irreali. Gli algoritmi di IA, infatti, possono generare risultati che non si basano sui dati di addestramento, ma che derivano da processi di generazione probabilistica non sempre ancorati a dati verificati.²²⁶ Tali interpretazioni errate possono svilupparsi a causa di criticità strutturali: quali *overfitting*²²⁷, imprecisione dei dataset originari e l'elevata complessità strutturale del modello; che portano il sistema a generare informazioni errate pur di soddisfare la richiesta dell'utente. La problematica delle allucinazioni dell'IA può quindi condurre alla diffusione di informazioni fuorvianti nei diversi ambiti applicativi, tra cui la produzione testuale, la generazione di immagini e i sistemi di sintesi vocale. Un esempio che fa riferimento al campo testuale, in particolare al contesto accademico, riguarda la casa editrice tedesca-britannica Springer Nature, che nel 2025 pubblicò un libro contenente decine di fonti e articoli inventati. Il caso riportato dal *Times* indica come il volume *Social, Ethical and Legal Aspects of Generative AI* includesse in alcuni capitoli, fino all'80% di fonti inesistenti, segno di utilizzo improprio di strumenti di IA. Nell'aprile

²²⁵ Ibidem; Mohit Sewak, *The Illusion of Neutrality: Unpacking the Biases Hidden Within Gen AI's Black Box* (2025), Medium, <https://medium.com/data-science-collective/gen-ai-bias-1084a432ba65> (visitato il 11.03.2026) ; James Holdsworth, *What is AI bias?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/ai-bias> (visitato il 11.03.2026); Matthew Kosinski, *What is black box AI?* (2024), IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/black-box-ai> (visitato il 11.03.2026); M. Suleyman, M. Bhaskar, op. cit. , seconda parte, capitolo 4, sottocapitolo : Di più con meno, di nuovo; Tony Saikaly, *The Transformative Role of Artificial Intelligence in the Publishing Industry* (2023), FADEL, https://fadel.com/wp-content/uploads/2025/02/The-Transformative-Role-of-AI-in-the-Publishing-Industry_4.pdf , p. 11. (visitato il 11.03.2026); Giovanni Pascuzzi, *La Cittadinanza Digitale: Competenze, diritti e regole per vivere in rete*. Bologna, Il Mulino, 2021. pp. 210-211.

²²⁶ IBM, *What are AI hallucinations?*, <https://www.ibm.com/think/topics/ai-hallucinations> (visitato il 12.03.2026), traduz. mia.

²²⁷ Fenomeno che si verifica quando un algoritmo si adatta eccessivamente ai dati di addestramento; tale processo produce un modello estremamente preciso nella replica dei contenuti, ma privo di prevedere o di effettuare conclusioni accurate su dati nuovi o mai elaborati in precedenza. IBM, *What is overfitting?*, <https://www.ibm.com/think/topics/overfitting#1759735864> (visitato il 12.03.2026).

dello stesso anno la casa editrice ritirò un altro titolo accademico, *Mastering Machine Learning: From Basics to Advanced*, che riportava la stessa problematica di riferimenti fittizi (come l'articolo *Harvard AI Journal*, smentito dalla stessa università americana). Come sottolineato da esperti di integrità accademica, tra cui il professore di informatica Guillaume Cabanac, il costante aumento di falsificazioni delle fonti, a causa di un uso scorretto di modelli algoritmici, rischia di minare le basi del progresso accademico: «I ricercatori costruiscono la conoscenza basandosi su ricerche pubblicate in precedenza ... Quando [questi studi] sono fragili o scadenti, non possiamo costruire nulla di solido su di essi»²²⁸. Attualmente, la comunità scientifica si interroga sulle conseguenze legate al progressivo esaurimento del materiale di addestramento prodotto dall'uomo, evidenziano la criticità dei futuri dataset contaminati da contenuti fittizi. Un fenomeno analogo alla produzione testuale si manifesta anche nella generazione di immagini tramite modelli come Midjourney, capaci di creare immagini realistiche di eventi mai accaduti. Sebbene molte immagini manipolate possano essere realizzate anche da artisti professionisti di software di editing come Photoshop, ciò che contraddistingue gli strumenti di intelligenza artificiale è la possibilità, per chiunque, di generare immagini fasulle (ma credibili) istantaneamente, tramite l'inserimento di semplici prompt. Il caso delle immagini virali del 2023 diffuse tramite i social media, dalle rappresentazioni del Pontefice Papa Francesco con indumenti di alta moda ai finti arresti di personaggi politici (Donald Trump), ha sollevato numerosi interrogativi sull'uso dell'intelligenza artificiale. Ad oggi, con l'avanzamento tecnologico, la capacità di produrre contenuti visivi indistinguibili dal reale aumenta esponenzialmente, sottolineando il rischio di manipolazione informatica e di diffusione di eventi fittizi. Problematiche simili emergono anche nei sistemi di generazione audio e video, in cui la clonazione vocale basata sull'intelligenza artificiale permette oggi di riprodurre con estrema precisione la voce di una persona reale necessitando di pochi secondi di registrazione per apprenderla. Nel 2022, venne diffuso un video che ritraeva il presidente ucraino Volodymyr Zelensky mentre dichiarava ai suoi cittadini di “abbassare le armi” e di voler “restituire il Donbas” alla Russia, ponendo fine al conflitto²²⁹. Fu però possibile riconoscere la falsità del video date diverse anomalie visive, tra cui una testa sproporzionata rispetto al corpo con angolazioni e luminosità innaturali. Tuttavia, i progressi recenti nei modelli di IA rendono sempre più complesso distinguere tra contenuti autentici e contenuti generati artificialmente, ponendo una sfida concreta nella distinzione tra cosa è vero e cosa è falso. Inoltre, in riferimento alla

²²⁸ Tilly Harris, Rhys Blakely, *Publisher under fire after 'fake' citations found in AI ethics guide* (2025), The Times, <https://www.thetimes.com/uk/science/article/ai-ethics-guide-citations-nsnjmz25b#selection-1677.0-1801.212> (visitato il 12.03.2026), traduz. mia.

²²⁹ Sanya Burgess, *Ukraine war: Deepfake video of Zelenskyy telling Ukrainians to 'lay down arms' debunked* (2022), Sky News, <https://news.sky.com/story/ukraine-war-deepfake-video-of-zelenskyy-telling-ukrainians-to-lay-down-arms-debunked-12567789> (visitato il 12.03.2026).

generazione strettamente vocale, nel 2024 si iniziarono a verificare diversi casi di truffa telefonica²³⁰ in cui i criminali utilizzarono sistemi di clonaggio della voce per imitare familiari o amici, convincendo le vittime a trasferire grandi somme di denaro. Maggiori sono i campioni di voce della persona, più l'algoritmo migliora diventando convincente: fenomeno facilitato dalla presenza dei social media che, al loro interno, possono contenere centinaia di materiali vocali.²³¹

Dunque, nel contesto editoriale e informativo, tali fenomeni pongono interrogativi sia sull'affidabilità sia sulla qualità dei contenuti generati artificialmente, non garantendo sempre accuratezza, veridicità e diversità; tale condizione necessita di una collaborazione tra intelligenza artificiale e supervisione umana. La diffusione di contenuti inventati rischia di compromettere il rapporto di affidabilità e fiducia tra lettori, autori ed editori: la possibilità che testi, immagini o contenuti audiovisivi generati automaticamente vengano percepiti come autentici rende difficile distinguere tra informazione verificata e reale e materiale artificiale contenente possibili errori o bias, aumentando il rischio di disinformazione. Date queste problematiche, negli ultimi anni si è sviluppata una crescente attenzione verso strategie tecniche e metodologiche che possano ridurre il fenomeno delle allucinazioni nei sistemi di intelligenza artificiale. Tali principi prevedono l'uso di dati di addestramento di qualità, attraverso processi di selezione, verifica e aggiornamento delle fonti informative; insieme a ciò, alcuni sistemi integrano meccanismi di RAG (Retrieval-Augmented Generation): un collegamento a database esterni verificabili che consentono al modello di fornire risposte pertinenti di qualità superiore. Un ulteriore metodo consiste nell'introduzione di sistemi di controllo e valutazione umana, in cui esperti o editor verificano i contenuti prodotti dal modello, correggendo eventuali errori o informazioni poco attendibili.²³²

Insieme alle strategie tecniche volte a ridurre errori e distorsioni nei sistemi generativi, il dibattito contemporaneo sottolinea la necessità di definire alcuni principi guida per orientare un uso etico dell'intelligenza artificiale in ambito editoriale. Assume un ruolo centrale il principio di trasparenza il quale, come precedentemente menzionato, consente alle persone di accedere alle modalità di

²³⁰ Faith Karimi, *'Mom, these bad men have me': She believes scammers cloned her daughter's voice in a fake kidnapping* (2023), CNN (US), <https://edition.cnn.com/2023/04/29/us/ai-scam-calls-kidnapping-cec/index.html> (visitato il 12.03.2026).

²³¹ Ibidem; IBM, *What are AI hallucinations?*, sito cit. ; IBM, *What is overfitting?*, sito cit. ; T. Harris, R. Blakely, sito cit.; Isaac Stanley-Becker, Drew Harwell, *How a tiny company with few rules is making fake images go mainstream* (2023), The Washington Post, <https://www.washingtonpost.com/technology/2023/03/30/midjourney-ai-image-generation-rules/> (visitato il 12.03.2026); Antonio Guillem, *AI scam calls imitating familiar voices are a growing problem – here's how they work* (2023), The Conversation, <https://theconversation.com/ai-scam-calls-imitating-familiar-voices-are-a-growing-problem-heres-how-they-work-208221> (visitato il 12.03.2026) ; D. Jemielniak, sito cit. ; Victor Tangermann, *AI Is Causing Cultural Stagnation, Researchers Find* (2026), Futurism, <https://futurism.com/artificial-intelligence/ai-cultural-stagnation#:~:text=Scientists%20are%20still%20trying%20to,common%20attractors%2C%E2%80%9D%20they%20wrote> (visitato il 12.03.2026).

²³² T. Saikaly, sito cit. ; IBM, *What are AI hallucinations?*, sito cit. ; IBM, *What is retrieval augmented generation (RAG)?*, <https://www.ibm.com/it-it/think/topics/retrieval-augmented-generation> (visitato il 12.03.2026).

sviluppo di un sistema, rendendo comprensibili i processi attraverso cui gli algoritmi producono i risultati. Molti modelli di IA operano come sistemi black box ma, per rendere possibile il principio della trasparenza, è necessario sviluppare modelli maggiormente interpretabili e comprensibili, i cosiddetti sistemi *white box*. Tali sistemi sono caratterizzati da un funzionamento interno trasparente che consente agli utenti di comprendere i processi di acquisizione, elaborazione e formulazione degli output finali dell'intelligenza artificiale. Questo modello agevola i processi di validazione e la costruzione di un rapporto di fiducia con l'utente, permettendo interventi diretti per la correzione di errori e l'ottimizzazione dei risultati. Tuttavia, la conversione da un sistema di IA black box a uno white box presenta notevoli complessità tecniche: i sistemi avanzati di machine learning sviluppano parametri autonomi tramite il deep learning; di conseguenza, non è sufficiente condividere il codice sorgente del modello in quanto non garantirebbe una comprensione totale delle logiche decisionali. Nonostante la complessità di conversione, una maggiore trasparenza consentirebbe, oltre alla comprensione di come un modello produce determinati risultati, all'individuazione di eventuali errori, distorsioni o fonti di disinformazioni, consentendo alle organizzazioni e alle case editrici di concentrarsi maggiormente sull'uso della tecnologia, non dovendo preoccuparsi sulla sua affidabilità. Inoltre, il principio di trasparenza viene affrontato anche a livello normativo con l'AI Act, secondo il quale i sistemi di IA generativa devono rispettare alcuni requisiti: dichiarare quando un contenuto è stato generato dall'intelligenza artificiale, progettare il modello in modo tale da impedire la produzione di contenuti illegali e pubblicare riepiloghi delle fonti e dei dati utilizzati per l'addestramento (rispettando il diritto d'autore).²³³ Un ulteriore aspetto centrale riguarda il principio di sicurezza, inteso come l'insieme di pratiche e principi che garantiscono una progettazione e un utilizzo delle tecnologie di IA a beneficio della società, riducendo al minimo possibili danni. Nel contesto editoriale, tale principio prevede la necessità di adottare strumenti e procedure che possano garantire l'affidabilità dei contenuti generati, limitando la diffusione di informazioni fuorvianti o di materiali manipolati. La sicurezza dei sistemi di IA riguarda sia l'aspetto tecnologico sia la responsabilità delle figure coinvolte nel campo editoriale, incaricati a garantire standard qualitativi adeguati alla produzione e diffusione dei contenuti. In questa prospettiva risulta fondamentale anche il principio della tracciabilità, che consiste nella possibilità di ricostruire il processo attraverso cui un contenuto è stato generato o modificato dall'intelligenza artificiale; tale proprietà consentirebbe inoltre agli utenti di monitorare i processi e le fasi di elaborazione dell'output.

²³³ J. Holdsworth, sito cit. ; M. Kosinski, sito cit. ; Parlamento europeo, sito cit. ; Alexandra Jonker, Alice Gomstyn, Amanda McGrath, *What is AI transparency?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/ai-transparency> (visitato il 13.03.2026); G. Pascuzzi, op. cit. p. 210.

Questo aspetto assume particolare importanza nel settore editoriale, in cui la credibilità di un testo dipende anche dalla chiarezza delle fonti e dalla possibilità di verificarne l'attendibilità.²³⁴

Questi principi rientrano all'interno del dibattito contemporaneo in cui emerge la necessità di dichiarare esplicitamente l'utilizzo di strumenti di intelligenza artificiale nella produzione editoriale, al fine di preservare il rapporto di fiducia con il pubblico, tutelando l'autenticità dell'opera intellettuale. Nel 2025, una delle associazioni di scrittori più grandi degli Stati Uniti, Authors Guild, ha stabilito che le opere scritte da umani saranno certificate con il bollino *Human Authored*, consentendo ai lettori di distinguerle da quelle generate artificialmente. Attualmente la certificazione è riservata ai soli membri dell'associazione, ma l'obiettivo è estendere il servizio anche ai non iscritti attraverso una procedura a pagamento. Il sistema di certificazione si fonda su un meccanismo di autocertificazione da parte dell'autore, facendo leva sulla responsabilità personale. È interessante notare come l'utilizzo limitato della tecnologia, per pratiche come brainstorming, correzione di bozze e altri lavori di editing, non impediscano l'ottenimento della certificazione; il limite per il riconoscimento di un volume *Human Authored* si verifica qualora il contributo dell'IA sia talmente rilevante che, se fosse stato fornito da un collaboratore umano, potrebbe rivendicare una quota del diritto d'autore. Questa soluzione consente ai lettori una maggiore consapevolezza, permettendo agli organi editoriali di mantenere un rapporto di fiducia con il loro pubblico; questo è uno dei tanti meccanismi che evidenziano la complessità di una transizione che sta ridefinendo i confini della produzione editoriale. Il pubblico, infatti, appare spesso diffidente nel leggere contenuti che sono stati generati artificialmente: secondo un'indagine condotta nel 2025 dal gruppo editoriale Hachette, circa il 70% dei lettori intervistati esprime un netto rifiuto verso le opere scritte dall'intelligenza artificiale. Inoltre, si verifica una forte richiesta di trasparenza riguardo all'impiego dell'IA e alla sua tracciabilità; tale esigenza nasce dalla presenza sul mercato di prodotti ibridi o interamente artificiali: come libri generati automaticamente e accompagnati da voci sintetiche (*Bedtime stories*) che riescono a entrare rapidamente nei canali di vendita grazie a una struttura di costi ridotta (legate al copyright, alla traduzione e all'acquisizione dei diritti di edizione), permettendo una produzione su larga scala. Tuttavia, questi costi limitati corrispondono frequentemente a un peggioramento della qualità testuale, evidenziando un'offerta editoriale tanto economica quanto scadente.²³⁵ Nel sottocapitolo successivo (4.3) verrà approfondito il fenomeno dei libri generati dall'intelligenza artificiale.

²³⁴ Amanda McGrath, Alexandra Jonker, *What is AI safety?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/ai-safety> (visitato il 13.03.2026); Cole Stryker, *What is responsible AI?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/responsible-ai> (visitato il 13.03.2026).

²³⁵ Giovanni Blandino, *Libri generati dalle AI vs. libri scritti dagli umani* (2025), Pixartprinting, <https://www.pixartprinting.it/blog/libri-ai-umani/> (visitato il 13.03.2026); A. Rotondo, sito cit. (2026).

Insieme ai principi legati alla trasparenza, alla sicurezza e alla tracciabilità dei sistemi di intelligenza artificiale, il dibattito contemporaneo solleva un'ulteriore dimensione etica, spesso meno visibile ma estremamente rilevante: l'impatto ambientale e la responsabilità sociale connesse allo sviluppo e all'utilizzo di queste tecnologie. L'IA possiede infatti un duplice potere: da un lato può essere uno strumento estremamente potente nella lotta al cambiamento climatico, dall'altro lato si verificano insidie significative, sia etiche sia ambientali, sulle quali occorre intervenire. Le due grandi opportunità che l'IA offre sono strettamente legate alla capacità di gestire la complessità dei sistemi naturali e sociali. In primo luogo, l'intelligenza artificiale può contribuire a migliorare ed espandere la nostra attuale comprensione del cambiamento climatico, rendendo possibile l'elaborazione di enormi volumi di dati per studiare le tendenze climatiche esistenti e prevedere non solo gli sviluppi futuri, ma anche l'efficacia delle politiche ambientali adottate. Nello specifico, l'impiego di tecnologie algoritmiche avanzate permette di modellare con estrema precisione le variazioni della temperatura media globale e fenomeni di instabilità tropicale, sia climatici sia oceanici. Inoltre, l'intelligenza artificiale risulta determinante nell'anticipare eventi meteorologici estremi, resi sempre più frequenti dal riscaldamento globale, come alluvioni e incendi boschivi, e nel prevedere le conseguenze antropologiche e sociali che derivano, come i flussi di migrazione umana. Paradossalmente, nonostante l'IA stia diventando parte integrante degli strumenti necessari per far progredire la ricerca scientifica in ambito climatico-geografico, essa contribuisce al riscaldamento globale dovuto a causa dei gas serra emessi durante le fasi di addestramento e per il mantenimento dei sistemi di intelligenza artificiale ad alta intensità di calcolo. L'adozione di strumenti generativi richiede enormi quantità di acqua ed energia elettrica: il funzionamento dei data center di grandi dimensioni, necessari per contenere le infrastrutture di calcolo, richiede consistenti volumi di acqua per i sistemi di raffreddamento e grandi quantità di energia elettrica per alimentare il server. Questa pressione sulle risorse naturali solleva criticità di natura geopolitica e sociale, date dal fatto che, spesso, i data center vengono costruiti in aree in cui l'accesso all'acqua o all'energia sono già scarse o quantomeno lo diventano, entrando in conflitto con le necessità e opinioni delle comunità locali. In riferimento al campo editoriale, gli editori e le case editrici dovrebbero porsi come attori responsabili, chiamati a considerare non solo gli effetti culturali ed economici dell'IA, ma anche le implicazioni ambientali e sociali che derivano dalla crescente digitalizzazione dei processi editoriali; ciò sottolinea l'importanza nell'adottare un uso consapevole dei sistemi, informato sulle loro conseguenze etiche. Una visione che riflette il pensiero di molti editori e altre figure professionali è quella del CEO di Hachette, David Shelley, il quale ipotizza che il mercato dei libri si dividerà in due: da un lato un settore economico e di massa, dotato di testi creati rapidamente dall'intelligenza artificiale ma di scarsa qualità, e dall'altro lato nascerà un mercato di fascia alta, dove il valore distintivo sarà dato

dalla creatività umana e da una produzione etica e controllata. In questa prospettiva, il libro scritto dall'uomo diventerà un prodotto di valore superiore, simile a ciò che rappresenta oggi il cibo biologico rispetto a quello industriale: un prodotto scelto dai lettori per la sua qualità, trasparenza, etica, e per il fondamentale legame di fiducia con l'autore.²³⁶

In conclusione, in seguito all'analisi delle problematiche e dei limiti etici, è evidente come l'integrazione dell'intelligenza artificiale nei processi editoriali richieda un approccio critico e responsabile. Bias algoritmici, allucinazioni informative, opacità dei sistemi e impatti ambientali rappresentano delle sfide concrete che riportano ripercussioni sia sulla qualità dei contenuti sia sulla fiducia dei lettori e sull'equilibrio dell'ecosistema informativo. In questo panorama, il ruolo di editori, autori e istituzioni risulta fondamentale per poter garantire pratiche di sviluppo e utilizzo dell'intelligenza artificiale basate sui principi di trasparenza, sicurezza e tracciabilità, supervisionando in maniera critica ed etica il supporto fornito dai modelli. Dunque, solo attraverso una gestione consapevole dell'IA sarà possibile valorizzare le sue potenzialità, limitando al contempo i rischi, tutelando l'affidabilità, la diversità culturale e la qualità della produzione editoriale.

4.3 Il futuro dell'editoria con l'IA: tra automazione e creatività

L'avvento dell'intelligenza artificiale nei processi editoriali rappresenta una delle trasformazioni più profonde nel contesto della produzione libraria. Dopo aver analizzato secoli di evoluzioni tecnologiche che hanno progressivamente modificato i processi di creazione, diffusione e fruizione dei testi, dalla stampa a caratteri mobili fino alla digitalizzazione, l'IA introduce oggi una nuova fase di cambiamento, coinvolgendo sia gli strumenti per produrre contenuti sia i ruoli degli stessi autori, editori e lettori. Attraverso questa analisi, risulta centrale approfondire il dibattito dell'intelligenza artificiale applicata ai processi editoriali, focalizzandosi sulla complessa interazione tra automatizzazione produttiva e tutela della creatività umana.

Per ottenere un quadro completo delle conseguenze di questa trasformazione è necessario ribadire il modo in cui l'IA stia impattando i processi produttivi editoriali. Tradizionalmente, la redazione di articoli e libri richiedeva un considerevole investimento di tempo e di risorse intellettuali, con tempi di lavorazione che potevano estendersi per giorni o settimane prima della pubblicazione al pubblico; tale processo rappresentava una criticità nel settore editoriale, in cui la rapidità di diffusione risulta invece un fattore competitivo e cruciale. L'avvento degli algoritmi di NLP e dei sistemi di generazione automatica invertono radicalmente il processo creativo, consentendo la produzione, in

²³⁶ Ibidem; M. Mitchell, op.cit., Parte dodicesima – Il gambetto: l'impatto dell'IA sul cambiamento climatico, sottocapitolo I – Introduzione: il potere duplice dell'IA; Ivan Belcic, Cole Stryker, *The impact of AI*, IBM, <https://www.ibm.com/think/insights/impact-of-ai> (visitato il 13.03.2026).

pochi secondi, di testi coerenti e strutturati a partire da semplici input forniti dall'utente, come la stesura di bozze preliminari e la sintesi di testi. L'implementazione di queste tecnologie consente di accelerare la produzione dei contenuti, ottimizzando i flussi di lavoro e ridefinendo i parametri di produttività dell'intero settore: dalla generazione iniziale di manoscritti all'assistenza nei processi di editing e revisione grammaticale, fino alla traduzione automatica di testi, garantendo specifici stili o linee guida di scrittura. L'uso di algoritmi avanzati consente inoltre di analizzare grandi quantità di dati relativi ai gusti dei lettori e alle dinamiche del mercato editoriale, permettendo di individuare tendenze emergenti e supportare le strategie editoriali. Le tecniche di analisi predittiva permettono agli editori di analizzare l'evoluzione delle preferenze del pubblico e di stimare la domanda per determinati generi editoriali. Allo stesso tempo, questi strumenti possono supportare anche alcune decisioni di carattere organizzativo e gestionale, come l'ottimizzazione della gestione del magazzino e la pianificazione delle strategie di marketing. La capacità di questi sistemi di elaborare in tempi estremamente rapidi grandi quantità di dati tra cui lo storico delle vendite, il comportamento dei lettori e l'andamento del mercato editoriale, consente di individuare schemi e relazioni che difficilmente emergerebbero attraverso analisi tradizionali.²³⁷

Tramite tale processo, gli editori possono orientare le proprie scelte editoriali assicurandosi che le nuove pubblicazioni rispondano alle reali richieste del mercato. Un caso emblematico di implementazione di sistemi di analisi predittiva per identificare le tendenze letterarie nascenti e personalizzare le campagne di marketing è rappresentato dalla casa editrice HarperCollins, che riuscì ad anticipare le preferenze del pubblico e ad ottimizzare i suoi investimenti pubblicitari. Un ulteriore campo di applicazione dell'IA fa riferimento alla capacità di offrire raccomandazioni personalizzate tramite algoritmi che analizzano le preferenze e i comportamenti degli utenti. Attraverso l'analisi accurata delle diverse interazioni, delle abitudini di lettura e delle selezioni passate, questi sistemi sono capaci di elaborare profili utenti estremamente dettagliati, aumentando il coinvolgimento dei lettori e favorendo una permanenza più prolungata sulle piattaforme online, incentivando l'utente a interagire con tanti altri prodotti.²³⁸

Oltre ai processi di analisi dei dati e alle strategie di distribuzione, l'intelligenza artificiale sta progressivamente influenzando anche gli aspetti grafici e progettuali del libro. Il design della copertina, elemento fondamentale affinché un'opera possa essere attrattiva, viene facilitato da strumenti capaci di elaborare proposte grafiche basate sull'analisi tematica e sul tono narrativo del

²³⁷ T. Saikaly, articolo cit. , pp. 4-8.

²³⁸ Ibidem; Tom Benson, *A New Era Begins: How AI is Revolutionizing Publishing* (2023), Spines, <https://spines.com/how-ai-is-revolutionizing-publishing/#:~:text=In%20recent%20years%2C%20however%2C%20a%20new%20player,realm%20of%20book%20publishing%20is%20no%20exception> (visitato il 14.03.2026).

testo. Tali sistemi offrono a editori e autori diverse opzioni estetiche, facilitando una base di partenza per realizzare una copertina coerente anche con il target di riferimento. Analogamente, l'IA assiste nelle fasi di impaginazione e progettazione grafica interna: grazie alla composizione tipografica automatizzata e software dedicati, è possibile strutturare gli elementi editoriali in modo efficiente e coerente.²³⁹

Dunque, il passaggio a processi assistiti dall'intelligenza artificiale, che consente di ridurre significativamente i tempi di produzione e, in alcuni casi, anche i costi di realizzazione di un'opera, segna l'inizio di una nuova era dell'editoria, aprendo possibilità senza precedenti sia per gli autori che per gli editori.²⁴⁰

Oltretutto, se per le case editrici di grandi dimensioni l'integrazione dell'IA permette di ottimizzare le risorse e garantire una maggiore efficienza organizzativa, l'adozione di tali strumenti offre nuove possibilità anche a realtà editoriali più piccole o indipendenti, consentendo loro di accedere a strumenti di produzione e revisione dei contenuti un tempo limitati a strutture editoriali più complesse e dotate di maggiori disponibilità finanziarie. Accanto a questi cambiamenti di natura organizzativa ed economica, l'intelligenza artificiale incide anche sul concetto stesso di autorialità, in cui tradizionalmente l'autore era considerato il principale soggetto creativo nella realizzazione di contenuti letterari: colui che concepiva un'idea, sviluppando la struttura e lo stile; oggi, invece, il processo creativo può coinvolgere anche strumenti tecnologici capaci di contribuire alla sua produzione. In questa nuova dimensione, il ruolo dello scrittore si trasforma, potendo assumere il ruolo di coordinatore o direttore creativo del processo di scrittura, in cui competenze umane e capacità computazionali interagiscono.

Ad oggi, gli autori più richiesti sono quelli in grado di sfruttare l'intelligenza artificiale per la ricerca e la stesura di tesi, dando priorità allo storytelling (trama) e alla capacità di orientare il pensiero critico. Dunque, questa evoluzione comporta la necessità di sviluppare nuove competenze professionali: come la figura dell'AI Content Strategist, incaricato di analizzare i flussi di dati e le tendenze di mercato per orientare le scelte dei piani editoriali, ottimizzando la distribuzione dei contenuti. Inoltre, accanto ai redattori tradizionali, emerge la figura dei Prompt Engineer, figure capaci di formulare prompt efficaci e dettagliati per guidare i sistemi di IA verso migliori risultati, ottenendo bozze o testi coerenti con lo stile e il tono di voce dell'edizione di riferimento. Infine, le capacità degli strumenti di IA favoriscono lo sviluppo di editor multimediali, in grado di convertire

²³⁹ The combined book exhibit, *How AI is Changing the Landscape of Book Publishing and Copyright*, <https://www.combinedbook.com/how-ai-is-changing-the-landscape-of-book-publishing-and-copyright/#:~:text=Book%20cover%20design%20is%20an,resonate%20with%20your%20target%20audience.&text=A%20is%20also%20making%20waves,listeners%20faster%20and%20more%20affordably>. (visitato il 14.03.2026).

²⁴⁰ T. Benson, sito cit. .

il testo letterario in formati alternativi, come video, audiolibri, podcast o contenuti interattivi, per pubblicizzare il contenuto librario attraverso altri canali.²⁴¹ L'introduzione dell'intelligenza artificiale nel campo editoriale contribuisce dunque alla creazione di nuove figure professionali ibride, capaci di coniugare sia competenze letterarie ed editoriali sia tecnologiche, evidenziando un modello di collaborazione interdisciplinare sempre più diffuso nell'attuale panorama culturale, in cui mediazione umana ed efficienza algoritmica convergono. Questa trasformazione è osservabile anche attraverso alcuni esempi concreti di case editrici che hanno adottato l'IA per ottimizzare le proprie attività e offrire servizi più avanzati al proprio pubblico. Un caso di applicazione pratica di tali tecnologie è rappresentato dalla casa editrice Springer Nature che, nel 2019, ha pubblicato il primo libro di ricerca interamente generato da una macchina (*Lithium-Ion Batteries. A Machine-Generated Summary of Current Research*). Inoltre, la casa editrice utilizza sistemi algoritmici per tradurre e sintetizzare pubblicazioni scientifiche, facilitando la revisione dei testi attraverso l'assegnazione automatica dei revisori più adatti e rendendo più efficaci i controlli antiplagio. Un ulteriore esempio è rappresentato dalla Penguin Random House che utilizza modelli di machine learning per definire dinamicamente il prezzo di vendita degli e-book e determinando con maggiore precisione la tiratura iniziale delle edizioni cartacee, riducendo problematiche legate alla gestione dello spazio in magazzino. Un altro caso significativo è quello della casa editrice statunitense O'Reilly Media che sfrutta l'IA per orientare i propri utenti attraverso sistemi di raccomandazioni, suggerendo testi tecnici e risorse didattiche mirate in base alle preferenze letterarie. Questi esempi confermano come l'intelligenza artificiale sia ormai uno strumento operativo in grado di sviluppare nuove forme di efficienza e personalizzazione del mercato libraio.²⁴²

Tuttavia, la progressiva implementazione dell'IA nel settore editoriale solleva anche alcune criticità: oltre alle problematiche etiche e giuridiche, uno dei principali timori riguarda la possibile precarizzazione del lavoro creativo. La preoccupazione riguarda maggiormente mansioni come la redazione, la progettazione grafica e l'analisi di mercato, tradizionalmente svolte da professionisti umani, ma che l'intelligenza artificiale potrebbe progressivamente automatizzare, portando a una possibile riduzione delle opportunità lavorative.

Una recente indagine dell'Università di Cambridge evidenzia come l'opinione tra gli scrittori sia caratterizzata da una profonda incertezza:

²⁴¹ Ibidem; The combined book exhibit, sito cit. ; Sharada Prahladao, *AI Redefines the Role of Writers and Editors* (2026), ARC, <https://www.arcweb.com/blog/ai-redefines-role-writers-editors> (visitato il 15.03.2026).

²⁴² T. Saikaly, articolo cit. , p. 4; Daniele Luttazzi, *Pubblicato il primo libro scientifico scritto dall'Intelligenza Artificiale, è gratis ma è un po' soporifero* (2019), Il Fatto Quotidiano, <https://www.ilfattoquotidiano.it/2019/04/24/pubblicato-il-primo-libro-scientifico-scritto-dallintelligenza-artificiale-e-gratis-ma-e-un-po-soporifero/5113709/> (visitato il 15.03.2026); G. Blandino, sito cit. .

Poco più della metà (51%) degli autori di romanzi pubblicati nel Regno Unito ritiene che l'intelligenza artificiale finirà probabilmente per sostituire completamente il loro lavoro di scrittori di narrativa [...]. Quasi due terzi (59%) [...] affermano di essere a conoscenza del fatto che le loro opere sono state utilizzate per addestrare modelli linguistici di grandi dimensioni (LLM) basati sull'intelligenza artificiale senza autorizzazione né compenso. Oltre un terzo (39%) [...] dichiara che il proprio reddito ha già subito un calo a causa dell'IA generativa, ad esempio per la perdita di altri lavori che facilitavano la scrittura di romanzi. La maggior parte (85%) degli autori di romanzi prevede che il proprio reddito futuro sarà ulteriormente ridotto dall'IA.²⁴³

Accanto alle preoccupazioni di natura economica, emerge anche il rischio di una saturazione del mercato editoriale: la grande immissione di testi generati artificialmente potrebbe condurre a una diluizione della proposta editoriale umana, compromettendo così la visibilità di opere dotate di un maggiore valore qualitativo; tuttavia, ad oggi, la produzione umana di alto profilo rimane superiore rispetto ai risultati degli algoritmi. Un caso emblematico è rappresentato dall'esperimento condotto dal New York Times durante l'estate del 2024: venne chiesto ai lettori di confrontare due brevi racconti estivi, uno scritto dall'autrice americana Curtis Sittenfeld e l'altro generato da ChatGPT, con l'obiettivo di identificare quale fosse stato prodotto da uno scrittore umano. Il risultato di questo confronto confermò la superiorità della scrittura umana, evidenziando i limiti strutturali della narrazione artificiale. Nonostante ciò, il rapido progresso dell'intelligenza artificiale rende sempre più sottile il confine tra produzione umana e generazione automatica, rendendo talvolta difficile distinguere l'origine di un contenuto creativo.²⁴⁴

Difatti, si verificano una serie di casi editoriali concreti che vedono la realizzazione e pubblicazione di opere generate parzialmente o totalmente dall'IA fare il loro ingresso nel mercato odierno, spesso attraverso grandi piattaforme di self-publishing (come il servizio Amazon Kindle Direct Publishing). Un esempio di ciò è il libro per bambini *Alice and Sparkle* di Ammaar Reshi, pubblicato a dicembre del 2022: l'autore ha completato l'opera in soli due giorni utilizzando strumenti di IA sia per il testo (tramite l'uso di ChatGPT) sia per le immagini (usufruendo di Midjourney). Tuttavia, le illustrazioni del libro non risultarono del tutto convincenti, poiché i sistemi di generazione grafica disponibili all'epoca presentavano ancora alcune limitazioni tecniche²⁴⁵: alcune dita apparivano simili ad artigli,

²⁴³ Fred Lewsey, *Half of UK novelists believe AI is likely to replace their work entirely* (2025), University of Cambridge, <https://www.cam.ac.uk/stories/generative-ai-novelists#:~:text=Full%20quote%20from%20Kevin%20Duffy,%2C%20it%20is%20very%20limited.%E2%80%9D> (visitato il 15.03.2026), traduz. mia.

²⁴⁴ T. Benson, sito cit. ; G. Blandino, sito cit. .

²⁴⁵ Nel novembre del 2022, Midjourney rilasciò la versione V4, superando gli altri modelli di Stable Diffusion disponibili all'epoca. Ad oggi, la versione più aggiornata dello strumento di IA risulta essere Niji 7, disponibile al pubblico da gennaio del 2026, che ha portato dei notevoli avanzamenti grafici: maggiore coerenza, dettagli precisi (come occhi, riflessi), seguendo più fedelmente il prompt (utile per casi specifici in cui i personaggi si ripetono). Rivoluzioni.ai, *L'evoluzione di Midjourney e la devoluzione delle critiche* (2024), [https://rivoluzioni.ai/evoluzione-di-midjourney-e-la-](https://rivoluzioni.ai/evoluzione-di-midjourney-e-la-88)

alcuni oggetti sembravano fluttuare nell'ambiente e le ombre risultavano incoerenti in alcune zone dell'immagine. La pubblicazione di Reshi sollevò una serie di critiche da parte della comunità degli scrittori e illustratori, sia per la qualità tecnica dell'opera sia per le implicazioni legate al consenso e alla remunerazione degli artisti che, spesso a loro insaputa, alimentano i dataset necessari per addestrare gli algoritmi. Un anno dopo, nel maggio del 2023, venne pubblicato un altro caso editoriale significativo legato all'uso dell'intelligenza artificiale nella scrittura: la novella *Death of an Author* dello scrittore canadese Stephen Marche, firmata tuttavia con lo pseudonimo di Aidan Marchine (un nome che fonde i termini "machine" e Marche). L'opera fu generata in larga parte da LLM, di cui circa il 95% del testo fu prodotto con l'aiuto dell'IA: ChatGPT per generare il testo con lo stile di celebri autori di romanzi polizieschi (come Agatha Christie, Raymond Chandler e James Myers Thompson), Sudowrite per rendere il testo più scorrevole, fornendo un maggiore controllo stilistico (allungando o accorciando le frasi, riformulando il testo, ecc.) e Cohere per generare similitudini poetiche, migliorando ulteriormente il linguaggio. Nel mentre, Marche si occupò di progettare la struttura narrativa, selezionare e comporre i passaggi generati, rifinendo il risultato finale. Nonostante ciò, alcuni passaggi dell'opera evidenziano chiaramente la collaborazione della scrittura assistita dall'IA, in cui i modelli linguistici generano descrizioni e metafore poco coerenti o prive di senso. Un caso significativo è rappresentato dalla descrizione di un personaggio che si allontana "come un disco rimesso nella sua custodia"; altrimenti, in riferimento a dei dipendenti di un'azienda tecnologica, vengono paragonati ad "alpinisti digitali che scalano il volto di Dio per un rametto di stella alpina robotica". L'"impronta" dell'IA è evidente anche in alcune incongruenze narrative; per esempio, Augustus, il protagonista rigoroso e accademico, sembra ignorare uno dei fatti biografici più importanti della vita dell'autrice assassinata, nonostante avesse studiato le sue opere per anni. Tali incongruenze riflettono i limiti dei modelli linguistici disponibili in quel periodo, che faticavano a produrre autonomamente un romanzo completo e coerente. L'autore utilizzò quindi l'IA per produrre singoli passaggi narrativi, descrizioni o dialoghi, successivamente rielaborati e integrati in un unico testo. Anche in questo caso, la pubblicazione dell'opera suscitò un ampio dibattito nel mondo editoriale e letterario, poiché metteva in discussione il ruolo tradizionale dell'autore nella produzione narrativa. Lo stesso scrittore sottolineò l'ambiguità di questo processo creativo, affermando di essere "il creatore dell'opera al cento per cento", pur riconoscendo che le parole del testo erano state generate dall'IA.²⁴⁶

[devoluzione-delle-critiche/](#) (visitato il 16.03.2026); Midjourney, *Version* (2026), <https://docs.midjourney.com/hc/en-us/articles/32199405667853-Version> (visitato il 16.03.2026).

²⁴⁶ G. Blandino, sito cit. ; Nik Popli, *He Used AI to Publish a Children's Book in a Weekend. Artists Are Not Happy About It* (2022), TIME, <https://time.com/6240569/ai-childrens-book-alice-and-sparkle-artists-unhappy/> (visitato il 16.03.2026); Rivista Studio, sito cit. ; Tom Comitta, *Death of an Author Prophesies the Future of AI Novels* (2023), Wired, <https://www.wired.com/story/death-of-an-author-ai-book-review/> (visitato il 16.03.2026).

I casi qui riportati mostrano come l'impegno dell'intelligenza artificiale nella produzione editoriale generi reazioni contrastanti, sollevando profondi interrogativi: le opere realizzate con l'IA non rappresentano soltanto nuove modalità di creazione di contenuti, ma mettono in discussione anche alcuni aspetti fondamentali del panorama editoriale contemporaneo. Si verifica infatti una forte ambivalenza con l'uso dell'intelligenza artificiale: se da un lato l'IA rende più accessibile la possibilità di produrre e pubblicare le proprie idee, dall'altro rischia di farlo a discapito dell'etica professionale, del diritto d'autore e del concetto stesso di autorialità. Nonostante i limiti e le diverse preoccupazioni, l'intelligenza artificiale è destinata a rimanere una presenza stabile, è un'evoluzione necessaria e diventerà sempre più centrale nei contesti di produzione di contenuti. Quindi, secondo questa prospettiva, risulta necessaria una collaborazione efficace tra professionisti dell'editoria e sistemi di intelligenza artificiale, affinché editori e copyeditor comprendano il funzionamento di questi sistemi per sfruttarne al meglio le potenzialità. Ciò che determinerà il successo futuro dell'industria editoriale sarà la capacità di trovare il giusto equilibrio tra innovazione tecnologica e tutela culturale: sfruttando da un lato il potenziale dell'intelligenza artificiale per migliorare i processi produttivi, dall'altro preservando le forme uniche di creatività di autori e artisti umani. Fondamentale per il mantenimento di questo settore sarà inoltre la capacità di adattamento del settore, in relazione ai nuovi ruoli professionali e alle competenze emergenti, insieme a una valutazione critica dell'IA come strumento per potenziare la creatività e l'espressività umana, piuttosto che sostituirle. Un uso responsabile e informato dell'automatizzazione dei contenuti sarà ciò che condiziona i futuri successi delle case editrici. In questo scenario, un approccio curioso ma al tempo stesso consapevole verso l'innovazione tecnologica appare essenziale, in quanto l'essenza del lavoro editoriale rimane profondamente legata all'elemento umano: l'unico in grado di garantire quella sensibilità interpretativa, quella chiarezza espressiva e quell'impatto emotivo che la macchina, almeno per ora, fatica ancora a replicare autonomamente.²⁴⁷

Per comprendere come queste trasformazioni si applicano concretamente al settore editoriale moderno, si fa riferimento a una testimonianza diretta raccolta durante un'intervista a una professionista del settore²⁴⁸. Dalle risposte emerge come, attualmente, l'atteggiamento generale verso l'intelligenza artificiale sia di curiosità e di sperimentazione, grazie alla possibilità di velocizzare, migliorare e automatizzare una serie di passaggi lavorativi che facilitano il lavoro di chi la utilizza. Secondo la testimonianza, l'applicazione degli strumenti di IA avviene principalmente per mansioni quali la generazione e la revisione di contenuti, l'attività di brainstorming e le traduzioni di servizio

²⁴⁷ T. Saikaly, articolo cit. , p. 11; Extended Studies, sito cit. ; T. Benson, sito cit. ; S. Prahladrao, sito cit. .

²⁴⁸ L'intervista si è svolta nell'anonimato, l'identità della professionista e della casa editrice di riferimento sono stati omessi per ragioni di riservatezza.

(di testi in lingue sconosciute dalla redazione), confermando un ruolo di supporto piuttosto che sostitutivo dell'IA. Tuttavia, nei principali processi editoriali, l'integrazione di questi strumenti appare ancora limitata: come sottolineato dall'intervistata, l'IA non è entrata in modo concreto nel settore di lavorazione dei testi destinati alla stampa, ma rimangono affidate a professionisti del settore, trovando invece una maggiore applicazione nell'analisi dei dati. Questo fattore evidenzia ancora una sorta di distanza e prudenza in merito alle potenzialità della tecnologia, indicando come la trasformazione del settore editoriale dato dall'IA sia ancora in fase di sviluppo. Nonostante ciò, l'intervistata ipotizza che i futuri progressi tecnologici permetteranno all'intelligenza artificiale di perfezionare alcuni processi, come la traduzione e la revisione, migliorando ulteriormente la capacità di analisi dei dati. Un'ulteriore riflessione emersa durante il confronto riguarda i potenziali limiti qualitativi e le possibili criticità: affiora la scelta di non adottare l'IA in ambiti quali il reparto grafico, dedicato alla creazione di copertine, e per la traduzione di testi destinati alla pubblicazione; tale scelta risulta consapevole, la casa editrice in questione non si affida agli strumenti automatici a causa della presenza di possibili errori e imprecisioni nei risultati elaborati. Data questa prudenza, il lavoro editoriale umano, quale il controllo e la validazione, rimane una qualità necessaria. L'intervistata non ritiene che l'introduzione dell'intelligenza artificiale abbia richiesto nuove competenze alle figure redazionali, poiché le facoltà dell'uomo rimangono elementi che l'algoritmo non può ancora eguagliare. L'IA è uno strumento che va saputo governare: è fondamentale riconoscerne i limiti e i frequenti errori, in quanto un uso troppo superficiale rischierebbe di compromettere la qualità e il prestigio dei contenuti editoriali. Invece, in relazione al tema della narrazione aumentata, aspetto dedicato all'interno del terzo capitolo di questo elaborato, l'intervistata riflette sulla possibilità che un modello narrativo interattivo e personalizzato possa trovare una concreta applicazione nel mercato editoriale digitale (attraverso piattaforme dedicate), tenendo tuttavia a mente i relativi costi di sviluppo e di gestione necessari per supportarlo. Questo aspetto sottolinea quindi come l'innovazione tecnologica, per essere implementata, debba rispettare sia questioni creative ed etiche sia vincoli economici e organizzativi. In conclusione, l'ultima riflessione fa riferimento a come in una prospettiva futura, in un contesto sempre più supportato da strumenti intelligenti, la competenza distintiva dell'editor umano resterà la sua umanità, intesa come l'imprevedibilità: mentre l'algoritmo genera contenuti secondo calcoli di probabilità e di revisione di errori, l'uomo opera scelte creative non lineari e fuori dalla norma, che caratterizzano la sua originalità. Dunque, da questa intervista e testimonianza diretta emerge come l'IA si delinea come uno strumento destinato a trasformare alcune pratiche operative, senza tuttavia sostituire la funzione creativa e interpretativa dell'essere umano. In conclusione, l'intelligenza artificiale si classifica come un potente strumento in grado di accelerare i processi di produzione, distribuzione e promozione dei contenuti, trasformando l'intero ecosistema

librario. L'automazione di alcune fasi editoriali e l'utilizzo di strumenti di analisi predittiva, oltre alla generazione linguistica, dimostrano come l'IA possa essere un importante supporto per migliorare l'efficienza dei processi produttivi e la gestione delle informazioni. Tuttavia, questa evoluzione tecnologica pone complessi interrogativi sia in merito agli aspetti economici e professionali del settore librario sia alle questioni culturali legate al concetto stesso di autorialità e creatività. La generazione di opere prodotte dall'intelligenza artificiale mette in discussione la tradizionale centralità dell'autore come unico soggetto creativo, consentendo invece la collaborazione tra sistemi computazionali e competenze umane. In questo panorama, il futuro dell'editoria non sarà condizionato da una completa sostituzione del lavoro umano ma da una continua integrazione tra uomo e macchina, in cui autori e editori svilupperanno nuove competenze interdisciplinari, associando la loro creatività a un uso consapevole delle nuove tecnologie digitali. In questa prospettiva, per l'editoria diventa fondamentale armonizzare l'integrazione dei nuovi strumenti senza stravolgere l'identità umana del settore, affinché l'intelligenza artificiale possa affiancare e potenziare, e non sostituire, la creatività e la capacità interpretativa che da sempre hanno caratterizzato il lavoro editoriale.

CONCLUSIONE

Nel presente elaborato è stata condotta un'analisi che ha messo in evidenza come il settore editoriale sia oggi influenzato da una profonda trasformazione, determinata da un'integrazione sempre più diffusa delle tecnologie digitali e, in particolare, dall'intelligenza artificiale. L'evoluzione dei processi produttivi, delle modalità di distribuzione e fruizione dei contenuti ha dimostrato come l'editoria sia un ambito dinamico, capace di adattarsi ai cambiamenti storici e tecnologici, ridefinendosi costantemente. A queste considerazioni teoriche si affianca il contributo pratico della testimonianza diretta analizzata nel quarto capitolo, che ha evidenziato come l'integrazione dell'intelligenza artificiale, nel settore editoriale, sia, ad oggi, ancora parziale e caratterizzata da un approccio prudente.

Attraverso la ricostruzione storica del primo capitolo, è emerso come ogni innovazione, dalla stampa a caratteri mobili fino al web, abbia rappresentato un significativo cambiamento nella diffusione del sapere, contribuendo a rendere più accessibile la cultura e a ridefinire il ruolo delle persone. In merito a queste trasformazioni, l'intelligenza artificiale rappresenta una tecnologia capace di incidere in maniera significativa sui processi editoriali contemporanei.

In un secondo capitolo, l'analisi delle applicazioni dell'IA nella produzione dei contenuti ha evidenziato le numerose potenzialità che questi strumenti sono in grado di offrire: dalla generazione e revisione automatizzata dei testi, alla creazione di contenuti vocali e visivi. Tali tecnologie rappresentano un valido supporto per i professionisti del settore, contribuendo a ottimizzare le risorse e i tempi lavorativi. Tuttavia, al contempo, sollevano rilevanti interrogativi in merito alla ridefinizione delle competenze professionali e al rischio di una progressiva standardizzazione dei contenuti editoriali: per evitare che ciò accada, l'impiego dell'IA risulta circoscritto e non sostitutivo nei processi editoriali centrali, come emerso dalla testimonianza raccolta nell'intervista.

Nel terzo capitolo viene delineato il tema della narrazione aumentata, una forma innovativa di costruzione del racconto resa possibile grazie all'applicazione dell'intelligenza artificiale. L'analisi ha evidenziato come questi nuovi modelli narrativi, basati su sistemi di personalizzazione e interazione, consentano di sviluppare esperienze di lettura più dinamiche e più coinvolgenti. Inoltre, la testimonianza di una professionista del settore editoriale ha affermato che tale forma narrativa si potrebbe realizzare tramite delle piattaforme dedicate, considerando, tuttavia, gli effettivi costi di sviluppo e gestione. Al contempo, sono emerse alcune criticità in merito alla ridefinizione del ruolo dell'autore, alla questione dell'originalità e alla qualità dell'opera, elementi che necessitano di un utilizzo consapevole e critico di tali tecnologie.

Infine, l'ultimo tema trattato nel quarto capitolo riguarda una riflessione sugli aspetti etici che ha evidenziato come l'intelligenza artificiale, nonostante offra opportunità significative, comporti anche considerevoli rischi; questioni quali il copyright, la gestione dei dati, i bias algoritmici e la diffusione di disinformazione richiedono un'attenzione critica e consapevole, per consentire di tutelare sia gli autori sia i lettori. L'IA è quindi da considerare come un supporto operativo, il cui valore dipende dall'effettivo impiego dei professionisti del settore; quanto emerso nell'elaborato risulta coerente con l'intervista riportata, la quale evidenzia la competenza distintiva dell'editor umano: la sua creatività e imprevedibilità.

Alla luce di queste considerazioni, appare evidente come il futuro dell'editoria non sarà determinato esclusivamente dall'innovazione tecnologica, ma dalle capacità di saper sfruttare tali strumenti in modo consapevole e responsabile; l'intelligenza artificiale è quindi da intendere come uno strumento complementare, capace di amplificare le potenzialità umane senza comprometterne la validità. Dunque, ciò che determinerà il futuro del settore editoriale consisterà nell'identificare un giusto equilibrio tra automazione e intervento umano: tra efficienza produttiva e qualità culturale; solo attraverso un approccio critico e multidisciplinare sarà possibile valorizzare appieno le opportunità fornite dall'IA, tutelando al contempo la creatività e l'originalità che hanno da sempre caratterizzato il mondo editoriale.

APPENDICE – TRASCRIZIONE DELL’INTERVISTA A UNA PROFESSIONISTA DEL SETTORE EDITORIALE

L’intervista è stata condotta in data 21 marzo 2026 con una dipendente di una casa editrice italiana. L’obiettivo è stato quello di raccogliere una testimonianza diretta sull’impiego dell’intelligenza artificiale nei processi organizzativi e redazionali dell’editoria contemporanea. Il confronto è stato condotto in forma anonima, al fine di garantire la riservatezza delle informazioni condivise.

Origine e percorso di adozione

- In ambito editoriale, qual è oggi l’atteggiamento generale verso l’intelligenza artificiale? Prevale curiosità e sperimentazione oppure cautela e resistenza?

Prevale sicuramente un atteggiamento di curiosità e sperimentazione, per tutta una serie di passaggi che possono essere velocizzati, migliorati, automatizzati. Per il modo in cui può facilitare il lavoro di chi la utilizza.

- Quando avete iniziato a utilizzare strumenti di intelligenza artificiale nei vostri processi editoriali? È stata una scelta strategica definita a livello organizzativo oppure un percorso nato in modo più graduale?

Nel corso dell’ultimo anno, l’AI è entrata nelle nostre vite sia private che professionali, per la generazione e revisione di contenuti, per brainstorming e anche per la traduzione di servizio di testi in lingue che nessuno in redazione conosce.

- C’è stato un momento in cui l’AI è passata dall’essere sperimentazione a diventare parte stabile del vostro modo di lavorare?

Non ci sono state comunicazioni ufficiali da parte della direzione.

Integrazione nel flusso lavorativo

- In quali fasi del processo editoriale l’AI entra oggi in modo concreto?

(ad esempio editing, revisione, traduzione, analisi dati, marketing, metadattazione)

Da un punto di vista della nostra filiera di lavorazione dei testi che vanno in stampa, l’AI non è entrata. Tutti i passaggi sono ancora effettuati da professionisti del settore. Ma è sicuramente una tecnologia utilizzata per l’analisi dei dati.

- Dal suo punto di vista, l’AI ha principalmente accelerato attività già esistenti oppure ha modificato la struttura stessa del processo?

Immagino che nel futuro prossimo, con ulteriori affinamenti delle tecnologie, l’AI modificherà certi processi, in particolar modo quelli di traduzione e revisione e affinerà ancora di più la capacità di analisi dei dati.

- Ci sono ambiti in cui avete scelto consapevolmente di non utilizzare strumenti di AI? Se sì, per quali ragioni?

Abbiamo scelto di non usarla per la creazione di copertine e per la traduzione di testi che vanno a stampa. Le immagini generate con AI includono spesso errori. Lo stesso vale per le traduzioni: un conto è utilizzarle per una lettura di valutazione del testo, un conto per la divulgazione di quello stesso testo.

Impatto su competenze e ruoli

- L'introduzione dell'AI ha richiesto nuove competenze alle figure redazionali?

Al momento no.

- Ritiene che sia cambiato il modo in cui le persone interagiscono con il testo o con il processo editoriale?

L'intelligenza artificiale non può sostituire del tutto le competenze umane. È uno strumento al nostro servizio, che va saputo governare. Bisogna saperne riconoscere i limiti e i molti errori. Alcuni la utilizzano con troppa superficialità pensando di poter far finta di avere capacità che non hanno. Ma vengono scoperti.

Narrazione aumentata

- Strumenti di questo tipo potrebbero trovare spazio nel mercato editoriale, ad esempio sotto forma di romanzi digitali interattivi o personalizzati per il lettore?

Immagino di sì.

- Dal punto di vista di una casa editrice, quali potrebbero essere le opportunità o le criticità nell'introduzione di forme di narrazione adattiva supportate dall'intelligenza artificiale?

Lo sviluppo di piattaforme dedicate con i conseguenti costi di sviluppo e gestione.

Controllo, responsabilità e qualità

- Come gestite la verifica e la validazione dei contenuti prodotti con il supporto dell'AI?

Non ci sono contenuti ufficiali prodotti con AI.

- Vi siete posti questioni legate a responsabilità, copyright o trasparenza rispetto all'uso di questi strumenti?

Nei limiti del possibile cerchiamo di fare in modo che tutti i copyright vengano rispettati, nella massima trasparenza.

- Ha riscontrato un impatto sull'efficienza o anche sulla qualità editoriale?

No.

Prospettive future

- In un contesto sempre più supportato da strumenti intelligenti, quale pensa resterà la competenza distintiva dell'editor umano?

La sua umanità, ovvero la sua imprevedibilità.

BIBLIOGRAFIA

- Asimov Isaac, *Io, Robot*. Milano-Trento, Oscar Mondadori, 2021
- Bertolo M. Fabio, Cherubini Paolo, Inglese Giorgio, Miglio Luisa. *Breve storia della scrittura e del libro*. Roma, Carrocci editore, 2005
- Bhaskar Michael, *The content Machine. Towards a Theory of Publishing from the Printing Press to the Digital Network*. UK-USA, Anthem Press, 2013
- Cadioli Alberto, Vigni Giuliano, *Storia dell'editoria in Italia. Dall'Unità a oggi*. Milano, Editrice Bibliografica, 2018
- Chartier Roger, Cavallo Guglielmo. *Storia della Lettura nel Mondo Occidentale*. Roma-Bari: Laterza, 1995
- Colamedici Andrea, Arcagni Simone. *L'algoritmo di Babele: Storie e miti dell'intelligenza artificiale*. Milano, Solferino, 2024. Edizione e-book
- Colin Clair, *A History of European Printing*. London, Academic, 1976
- Conti Valentina, *New Media e Letteratura Giovanile: Quale retorica?*. Milano, Mimesis Edizioni, 2023
- Cristianini Nello, *La scorciatoia: come le macchine sono diventate intelligenti senza pensare in modo umano*. Bologna, il Mulino, 2023. Edizione e-book
- Cursi Marco. *Le forme del libro. Dalla tavoletta cerata all'e-book*. Bologna, il Mulino, 2016
- Eisenstein Elizabeth. *Le rivoluzioni del libro. L'invenzione della stampa e la nascita dell'età moderna*. Bologna, il Mulino, 1995
- Febvre Lucien, Martin Henri-Jean. *The Coming of the Book. The Impact of Printing 1450-1800*. NLB, London, 1976
- Ferrari Gian Arturo, *Storia confidenziale dell'editoria italiana*. Venezia, Marsilio Editori spa, 2022. Edizione e-book
- Floridi Luciano, *Etica dell'intelligenza artificiale: Sviluppi, opportunità, sfide*. Raffaello Cortina Editore, 2022. Edizione e-book
- Goodfellow Ian, Bengio Yoshua, Courville Aaron, *Deep Learning*. Cambridge (Massachusetts), The MIT Press, 2016
- Jenkins Henry, *Culture Partecipative e Competenze Digitali: Media Education per il XXI secolo*. Milano, Edizioni Angelo Guerini e Associati srl, 2010
- Le Goff Jacques. *La civiltà dell'Occidente medievale*. Milano-Torino, Einaudi, 2010
- Lieto Antonio, *Cognitive Design For Artificial Minds*. Routledge, Taylor and Francis Group, 2021

Mitchell Melanie, *L'intelligenza artificiale. Una guida per esseri umani pensanti*. Torino, Einaudi, 2022. Edizione e-book

Nello Cristianini, *Machina Sapiens. L'algoritmo che ci ha rubato il segreto della conoscenza*. Bologna, Il Mulino, 2024

Ong W. J., *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola*. Bologna, il Mulino, 1986

Pascuzzi Giovanni, *La Cittadinanza Digitale: Competenze, diritti e regole per vivere in rete*. Bologna, Il Mulino, 2021.

Pettegree Andrew. *The book in the Renaissance*. Cornwall, Yale University Press publications, 2011

Roncaglia Gino, *La quarta rivoluzione. Sei lezioni sul futuro del libro*. Bari, Editori Laterza, 2010. Edizione e-book

Santoro Marco, *Storia del libro italiano. Libro e società in Italia dal Quattrocento al nuovo millennio*. Nuova edizione rivista e ampliata, Milano, Editrice Bibliografica, 2008

Suleyman Mustafa, Bhaskar Michael, *L'onda che verrà: Intelligenza artificiale e potere nel XXI secolo*. Milano, Garzanti, 2024. Edizione e-book

Tranfaglia Nicola, *Editori italiani ieri e oggi*. Roma-Bari, Gius. Laterza & Figli, 2001

Tranfaglia Nicola, Vittoria Albertina, *Storia degli editori italiani*. Roma-Bari, Laterza, 2000

SITOGRAFIA

AI Dungeon, *A text-based adventure-story game you direct (and star in) while the AI brings it to life*, AI Dungeon.com, <https://aidungeon.com/> (visitato il 26.02.2026)

Aleksandr Andreev, Andrew Kemp, Vahe Arabian, *The Role of AI in the Publishing Industry*, SODP (State of Digital Publishing), <https://www.stateofdigitalpublishing.com/it/strumenti-della-piattaforma-digitale/intelligenza-artificiale-nel-settore-editoriale/#:~:text=L'intelligenza%20artificiale%20aiuta%20gli.un%20determinato%20gruppo%20di%20lettori> (visitato il 06.02.2026)

Anglani Alessandro, Andolina Carla, *Cos'è l'Interactive Storytelling?* (2024), Chrones, <https://www.chrones.eu/it/what-is-interactive-storytelling/> (visitato il 18.02.2026)

Armentano Ivan, *The rise of the Prompt Designer: transforming design in the era of generative AI* (2024), Orbyta, <https://orbyta.it/en/insights/the-rise-of-the-prompt-designer-transforming-design-in-the-era-of-generative-ai/> (visitato il 07.03.2026)

Atique Muhammad Omer Bin, *Image Generation: Part 1: A Comparison of the Latest Image Gen Models* (2024), Medium, <https://medium.com/@moba1720902/image-generation-part-1-a-comparison-of-the-latest-image-gen-models-6ace1f51f417> (visitato il 11.02.2026)

Awan Ali Abid, *What is Text Generation?*, Datacamp, https://www.datacamp.com/blog/what-is-text-generation?dc_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F (visitato il 06.02.2026)

Bal Laura, *AI and Storytelling: Can Machines Craft Compelling Narratives?* (2025), Medium, <https://medium.com/@laurajbal/ai-and-storytelling-can-machines-craft-compelling-narratives-fb8bb18880c9> (visitato il 21.02.2026)

Banti Alberto Mario, *L'unificazione italiana*, Storia della civiltà europea a cura di Umberto Eco - 2014, Enciclopedia Treccani, https://www.treccani.it/enciclopedia/l-unificazione-italiana_%28Storia-della-civilt%C3%A0-europea-a-cura-di-Umberto-Eco%29/?utm_source=chatgpt.com (visitato il 15.05.2025)

Belcic Ivan, Stryker Cole, *The impact of AI*, IBM, <https://www.ibm.com/think/insights/impact-of-ai> (visitato il 13.03.2026)

Belcic Ivan, Stryker Cole, *What is ChatGPT?* . IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/chatgpt> (visitato il 02.02.2026)

Belcic Ivan, Stryker Cole, *What is GPT (generative pretrained transformer)?* . IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/gpt> (visitato il 02.02.2026)

Belcic Ivan, Stryker Cole, *What is supervised learning?* , IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/supervised-learning#1509394340> (visitato il 29.01.2026)

Benson Tom, *A New Era Begins: How AI is Revolutionizing Publishing* (2023), Spines, <https://spines.com/how-ai-is-revolutionizing-publishing/#:~:text=In%20recent%20years%2C%20however%2C%20a%20new%20player,realm%20of%20book%20publishing%20is%20no%20exception> (visitato il 14.03.2026)

Bergmann Dave, Stryker Cole, *What are diffusion models?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/diffusion-models> (visitato il 11.02.2026)

Bergmann Dave, *What are machine learning algorithms?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/machine-learning-algorithms> (visitato il 28.01.2026)

Biondi Andrea, *I libri abbracciano l'intelligenza artificiale: la usa il 75% delle case editrici italiane*, Il Sole 24 ore, <https://www.ilsole24ore.com/art/i-libri-abbracciano-l-intelligenza-artificiale-usa-75percento-case-editrici-italiane-AIvKYtG> (visitato il 03.02.2026)

Blandino Giovanni, *Libri generati dalle AI vs. libri scritti dagli umani* (2025), Pixartprinting, <https://www.pixartprinting.it/blog/libri-ai-umani/> (visitato il 13.03.2026)

Booth Robert, *AI firm wins high court ruling after photo agency's copyright claim* (2025), The Guardian, <https://www.theguardian.com/media/2025/nov/04/stability-ai-high-court-getty-images-copyright> (visitato il 12.02.2026)

Cantavalle Sarah, *I migliori strumenti di intelligenza artificiale per scrittori* (2025), Pixartprinting, <https://www.pixartprinting.it/blog/intelligenza-artificiale-per-scrittori/> (visitato il 05.02.2026)

Cantavalle Sarah, *Intelligenza artificiale ed editoria: tra sfide e opportunità* (2026), Pixartprinting, <https://www.pixartprinting.it/blog/intelligenza-artificiale-editoria-sfide-opportunita/#Dalla-scrittura-al-editing-l-AI-come-assistente-creativo> (visitato il 05.02.2026)

Carmellita, *When AI Writes Who's the Author?* (2024), Medium, <https://medium.com/new-writers-welcome/ai-writing-vs-authorial-integrity-when-ai-writes-whos-the-author-d7bcfe8e7973> (visitato il 07.03.2026)

Choose Your Own Adventure, *The history of CYOA*, CYOA.com, <https://www.cyoa.com/our-history> (visitato il 19.02.2026)

Comitta Tom, *Death of an Author Prophesies the Future of AI Novels* (2023), Wired, <https://www.wired.com/story/death-of-an-author-ai-book-review/> (visitato il 16.03.2026)

Comitta Tom, *Death of an Author Prophesies the Future of AI Novels* (2023), Wired, <https://www.wired.com/story/death-of-an-author-ai-book-review/> (visitato il 09.03.2026)

Corsini Mattia, *Editori italiani e IA: il 75% l'ha già adottata nelle redazioni*, MagIA, https://magia.news/editori-italiani-ia-75-adottata-redazioni/?utm_source=chatgpt.com (visitato il 02.02.2026)

Creamer Ella, *HarperCollins to allow tech firms to use its books to train AI models* (2024), The Guardian, <https://www.theguardian.com/books/2024/nov/19/harpercollins-tech-firms-books-train-ai-models-nonfiction-artificial-intelligence> (visitato il 10.03.2026)

Daidu, AI Dungeon – AI-Powered Interactive Storytelling, dAIdu.ai, https://www.daidu.ai/products/ai-dungeon-ai?utm_source=chatgpt.com (visitato il 26.02.2026)

De Robbio Antonella, *Creatività umana e intelligenza artificiale: la nuova legge italiana sull'Intelligenza artificiale e il suo impatto sul diritto d'autore* (2025), AIB notizie, <https://aibnotizie.aib.it/creativita-umana-e-intelligenza-artificiale-la-nuova-legge-italiana-sullintelligenza-artificiale-e-il-suo-impatto-sul-diritto-dautore/> (visitato il 06.03.2026)

Depthtale, *Depthtale - Play & Create AI-Powered Visual Novels*, Depthtale.com, <https://www.depthtale.com/en> (visitato il 25.02.2026)

Di Virgilio Jolanda, *Libri enigma: quando la lettura diventa gioco* (2025), Il Libraio.it, <https://www.illibraio.it/news/dautore/libri-enigma-1477700/> (visitato il 19.02.2026)

Direzione generale della Comunicazione, *Entra in vigore il regolamento sull'IA* (2024), Commissione europea, https://commission.europa.eu/news-and-media/news/ai-act-enters-force-2024-08-01_it (visitato il 06.03.2026)

Dizionario di Economia e Finanza (2012), *IBM (International Business Machines)*, Enciclopedia Treccani, [https://www.treccani.it/enciclopedia/ibm_\(Dizionario-di-Economia-e-Finanza\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/ibm_(Dizionario-di-Economia-e-Finanza)/) (visitato il 07.01.2026)

Dizionario di Storia, *Indice dei libri proibiti*, Enciclopedia Treccani, 2010, https://www.treccani.it/enciclopedia/indice-dei-libri-proibiti_%28Dizionario-di-Storia%29/ (visitato il 13.05.2025)

Doan Phi, *How AI is Transforming Audiobook Production and Expanding Access to New Markets*, FuturiBooks, <https://futurimedia.com/articles/how-ai-is-transforming-audiobook-production-and-expanding-access-to-new-markets/> (visitato il 09.02.2026)

Downie Amanda, Hayes Molly, *What is AI voice?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/ai-voice> (visitato il 09.02.2026)

Eff Myk, *The history and evolution of AI-generated art* (2023), Medium, <https://medium.com/higher-neurons/the-history-and-evolution-of-ai-generated-art-e5ccca5a8e83> (visitato il 11.02.2026)

Emilio Lastrucci, *Scolarizzazione*, Enciclopedia Treccani, [https://www.treccani.it/enciclopedia/scolarizzazione_\(Enciclopedia-dei-ragazzi\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/scolarizzazione_(Enciclopedia-dei-ragazzi)/) (visitato il 28.10.2025)

Enciclopedia della Matematica (2013), *Enigma: una spy story matematica*, Enciclopedia Treccani, <https://www.treccani.it/enciclopedia/enigma-una-spy-story-matematica> (Enciclopedia-della-Matematica)/ (visitato il 21.11.2025)

Enciclopedia della Matematica (2017), *HTTP*, Enciclopedia Treccani, <https://www.treccani.it/enciclopedia/http> (Enciclopedia-della-Matematica)/ (visitato il 07.01.2026)

Enciclopedia on line, *Gutenberg, Johann*, Enciclopedia Treccani, <https://www.treccani.it/enciclopedia/johann-gutenberg/> (visitato il 17.04.2025)

Enciclopedia online, *Wattpad*, Enciclopedia Treccani, <https://www.treccani.it/enciclopedia/wattpad/> (visitato il 20.01.2026)

European Union, *Regulation (EU) 2024/1689 of the European Parliament and of the Council* (2024), European Union, <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj> (visitato il 04.03.2026)

Extended Studies, *Copyediting in the Age of AI: A Look at the Future and Why Human Copyeditors Still Matter*, UCSanDiego, <https://extendedstudies.ucsd.edu/news-events/extended-studies-blog/copyediting-in-the-age-of-ai-a-look-at-the-future-and-why-human-copyeditors-still-matter> (visitato il 05.02.2026)

Fernley Gill, *Legal Tips for Indie Authors Using AI Images* (2023), Indie Author Magazine, <https://indieauthormagazine.com/using-ai-images-legally-what-you-need-to-know/> (visitato il 12.02.2026)

Fiadotau Mikhail, *Visual Novel* (2024), Springer Nature Link, https://link.springer.com/rwe/10.1007/978-3-031-23161-2_193 (visitato il 25.02.2026)

Field Alexander, *How Major Book Publishers Are Already Using AI Every Day*, Medium, <https://medium.com/@alexfield1/how-major-book-publishers-are-already-using-ai-every-day-1a85226c60e9> (visitato il 03.02.2026)

Gadesha Vrunda, Kavlakoglu Eda, *What is text generation?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/text-generation> (visitato il 05.02.2026)

Gantayat Anushruti, Pani Prajna, Mishra Swetalina, *Traditional Storytelling and Immersive Narratives in the Metaverse* (2024), Journal of Informatics Education and Research, <https://jier.org/index.php/journal/article/view/1780/1492> (visitato il 17.02.2026)

Generativa, *Chi è l'autore nell'era dell'intelligenza artificiale? Un dibattito aperto* (2024), Generativa more than a tool, <https://www.generativa.art/autore-era-intelligenza-artificiale/> (visitato il 07.03.2026)

Gianandrea Manuela, *Miniatura*, Enciclopedia Treccani, 2006, <https://www.treccani.it/enciclopedia/miniatura> (Enciclopedia-dei-ragazzi)/ (visitato il 06.05.2025)

Giovanni Battista Niccolini, *dall'Arnaldo da Brescia*, Enciclopedia Treccani, https://www.treccani.it/magazine/strumenti/una_poesia_al_giorno/08_12_Niccolini_Giovanni_Battista.html (visitato il 23.05.2025)

Guillem Antonio, *AI scam calls imitating familiar voices are a growing problem – here's how they work* (2023), The Conversation, <https://theconversation.com/ai-scam-calls-imitating-familiar-voices-are-a-growing-problem-heres-how-they-work-208221> (visitato il 12.03.2026)

Harris Tilly, Blakely Rhys, *Publisher under fire after 'fake' citations found in AI ethics guide* (2025), The Times, <https://www.thetimes.com/uk/science/article/ai-ethics-guide-citations-nsnjmz25b#selection-1677.0-1801.212> (visitato il 12.03.2026)

Harshada Jadhav, *A Research Study on How AI Creates Fiction Stories* (2024), IJRASET, <https://doi.org/10.22214/ijraset.2024.59952> (visitato il 23.02.2026)

Holdsworth James, *What is AI bias?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/ai-bias> (visitato il 11.03.2026)

HRM Group, *Chi è l'Artista? Intelligenza artificiale e copyright* (2024), HRM Group, <https://hrm.group/it/insight-details/intelligenza-artificiale-e-copyright> (visitato il 08.03.2026)

<https://www.oreateai.com/blog/understanding-digital-storytelling-a-new-era-of-narrative/5eba677755a59095a6e244acc578ef33#:~:text=The%20evolution%20from%20oral%20traditions,just%20memorizing%20facts%20about%20them> (visitato il 17.02.2026)

Hu Charlotte, Downie Amanda, *What is text to speech?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/text-to-speech> (visitato il 09.02.2026)

Hypotenuse AI, *AI Image Generators: How They Work And Why They Are Important* (2025), <https://www.hypotenuse.ai/blog/how-do-ai-image-generators-work> (visitato il 11.02.2026)

IBM, *What are AI hallucinations?*, <https://www.ibm.com/think/topics/ai-hallucinations> (visitato il 12.03.2026)

IBM, *What is overfitting?*, <https://www.ibm.com/think/topics/overfitting#1759735864> (visitato il 12.03.2026)

IBM, *What is retrieval augmented generation (RAG)?*, <https://www.ibm.com/it-it/think/topics/retrieval-augmented-generation> (visitato il 12.03.2026)

Ishikasoni, *Life is Strange: The Interface Between You and the Story* (2025), Medium, <https://medium.com/@ishikasoni50/life-is-strange-the-interface-between-you-and-the-story-fd95b6548fc1> (visitato il 18.02.2026)

Jacob Sherice, *AI Editing: What Are the Pros and Cons?*, Originality.ai, <https://originality.ai/blog/ai-editing-pros-cons#> (visitato il 09.02.2026)

Jemielniak Dariusz, *Asimov's Laws of Robotics Need an Update for AI* (2025), IEEE Spectrum, <https://spectrum.ieee.org/isaac-asimov-robotics> (visitato il 04.03.2026)

Jonker Alexandra, Gomstyn Alice, McGrath Amanda, *What is AI transparency?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/ai-transparency> (visitato il 13.03.2026)

Karimi Faith, *'Mom, these bad men have me': She believes scammers cloned her daughter's voice in a fake kidnapping* (2023), CNN (US), <https://edition.cnn.com/2023/04/29/us/ai-scam-calls-kidnapping-cec/index.html> (visitato il 12.03.2026)

Khumbo Nyirenda, *AI Authoring vs Prompt Engineering: Directing the Age of Machines That Feel* (2025), Medium, <https://medium.com/@26lmufxsx/ai-authoring-vs-prompt-engineering-directing-the-age-of-machines-that-feel-3678f90323c9> (visitato il 07.03.2026)

Kosinski Matthew, *What is black box AI?* (2024), IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/black-box-ai> (visitato il 11.03.2026)

La Bussola dell'IA, *IA e romanzi interattivi: la narrativa che si trasforma in base al lettore* (2025), La Bussola dell'IA, https://labussoladellia.com/ia-romanzi-interattivi-narrativa-adattiva-lettore/?utm_source=chatgpt.com (visitato il 17.02.2026)

La Colla Stefano, Giambene Luigi, *Indice*, Enciclopedia Treccani, 1933, [https://www.treccani.it/enciclopedia/indice_\(Enciclopedia-Italiana\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/indice_(Enciclopedia-Italiana)/) (visitato il 13.05.2025)

Laura Tufari, *Audiolibri: 10 buoni motivi per cominciare ad ascoltarli*, AudibleBlog, <https://www.audible.it/blog/audiolibri-10-buoni-motivi-per-cominciare-ad-ascoltarli> (visitato il 21.01.2026)

Lee Fangfang, *What is a neural network?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/neural-networks> (visitato il 28.01.2026)

Lessico del XXI Secolo (2012), HTML, Enciclopedia Treccani, [https://www.treccani.it/enciclopedia/html_\(Lessico-del-XXI-Secolo\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/html_(Lessico-del-XXI-Secolo)/) (visitato il 07.01.2026)

Lewsey Fred, *Half of UK novelists believe AI is likely to replace their work entirely* (2025), University of Cambridge, <https://www.cam.ac.uk/stories/generative-ai-novelists#:~:text=Full%20quote%20from%20Kevin%20Duffy,%2C%20it%20is%20very%20limited.%E2%80%9D> (visitato il 15.03.2026)

Librerie.coop, *Giochiamo insieme? 20 librogame da non perdere*, Librerie.coop, <https://www.librerie.coop/consigli-di-lettura/librogame/#:~:text=Librogame:%20quando%20nasce%20e%20quali.e%20la%20produzione%20di%20nuove.> (visitato il 19.02.2026)

Luttazzi Daniele, *Pubblicato il primo libro scientifico scritto dall'Intelligenza Artificiale, è gratis ma è un po' soporifero* (2019), Il Fatto Quotidiano,

<https://www.ilfattoquotidiano.it/2019/04/24/pubblicato-il-primo-libro-scientifico-scritto-dallintelligenza-artificiale-e-gratis-ma-e-un-po-soporifero/5113709/> (visitato il 15.03.2026)

Marlowe Theo, *From Page to Screen: How Digital Media Is Reinventing Storytelling* (2025), Medium, <https://medium.com/scripting-horizons/from-page-to-screen-how-digital-media-is-reinventing-storytelling-124df4927150> (visitato il 21.02.2026)

Mauro Cappelli, *Macchina di Turing*, Enciclopedia Treccani, [https://www.treccani.it/enciclopedia/macchina-di-turing_\(Enciclopedia-della-Scienza-e-della-Tecnica\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/macchina-di-turing_(Enciclopedia-della-Scienza-e-della-Tecnica)/) (visitato il 21.11.2025)

McGrath Amanda, Alexandra Jonker, *What is AI safety?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/ai-safety> (visitato il 13.03.2026)

Mendola Lydia, *Le opere create con l'intelligenza artificiale sono protette dal diritto d'autore?* (2025), Wired, https://www.wired.it/article/intelligenza-artificiale-diritto-dautore-limiti/?utm_source=chatgpt.com (visitato il 08.03.2026)

Michael McDonough, *Siri* (2026), Britannica, <https://www.britannica.com/technology/Siri> (visitato il 09.02.2026)

Midjourney, *Version* (2026), <https://docs.midjourney.com/hc/en-us/articles/32199405667853-Version> (visitato il 16.03.2026)

Migliorini Elio, Alberti Adriano, Gruber Jean Jacques, Ottokar Nicola, Bornate Carlo, *Cambrai*, Enciclopedia Treccani, 1930, [https://www.treccani.it/enciclopedia/cambrai_\(Enciclopedia-Italiana\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/cambrai_(Enciclopedia-Italiana)/) (visitato il 12.05.2025)

Mutchler Ava, *Voice Assistant Timeline: A Short History of the Voice Revolution* (2017), Voicebot.ai, <https://voicebot.ai/2017/07/14/timeline-voice-assistants-short-history-voice-revolution/> (visitato il 09.02.2026)

Nadia Corvino, *“La mascella di Caino”*: parla il collettivo che ha tradotto il difficilissimo enigma letterario (2022), Il Libraio.it, <https://www.illibraio.it/news/narrativa/la-mascella-di-caino-1418339/> (visitato il 19.02.2026)

Neologismi (2018), *Self-publishing*, Enciclopedia Treccani, [https://www.treccani.it/enciclopedia/self-publishing_\(altro\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/self-publishing_(altro)/) (visitato il 20.01.2026)

O'Brien Matt, Ortutay Barbara, *Judge dismisses authors' copyright lawsuit against Meta over AI training* (2025), AP News, <https://apnews.com/article/meta-ai-copyright-lawsuit-sarah-silverman-e77968015b94fbbf38234e3178ede578> (visitato il 09.03.2026)

OpenAI, *GPT-5.2 in ChatGPT* (2026), OpenAI, <https://help.openai.com/en/articles/11909943-gpt-52-in-chatgpt> (visitato il 02.02.2026).

Oreate AI blog, *Understanding Digital Storytelling: A New Era of Narrative* (2025), Oreate AI,

Parlamento europeo, *Normativa sull'IA: la prima regolamentazione sull'intelligenza artificiale* (2023), <https://www.europarl.europa.eu/topics/it/article/20230601STO93804/normativa-sull-ia-la-prima-regolamentazione-sull-intelligenza-artificiale#regolamentazione-dellia-in-europa-il-primo-quadro-completo-3> (visitato il 06.03.2026)

Parlamento europeo, *Tutela del diritto d'autore nell'era dell'intelligenza artificiale* (2026), <https://www.europarl.europa.eu/news/it/agenda/plenary-news/2026-03-09/14/ordine-europeo-al-merito-annuncio-dei-primi-insigniti> (visitato il 06.03.2026)

Parmentola Sergio, *Risorgimento*, Enciclopedia Treccani, 2006, https://www.treccani.it/enciclopedia/risorgimento_%28Enciclopedia-dei-ragazzi%29/?utm_source=chatgpt.com (visitato il 15.05.2025)

Payong Adrien, Mukherjee Shaoni, *Understanding AI Image Generation: Models, Tools, and Techniques* (2025), DigitalOcean, <https://www.digitalocean.com/community/tutorials/understanding-ai-image-generation-models-tools-and-techniques> (visitato il 11.02.2026)

Popli Nik, *He Used AI to Publish a Children's Book in a Weekend. Artists Are Not Happy About It* (2022), TIME, <https://time.com/6240569/ai-childrens-book-alice-and-sparkle-artists-unhappy/> (visitato il 16.03.2026)

Prahladrao Sharada, *AI Redefines the Role of Writers and Editors* (2026), ARC, <https://www.arcweb.com/blog/ai-redefines-role-writers-editors> (visitato il 15.03.2026)

Redazione ANSA, *“Fabbricante di lacrime”, libro più venduto in Italia nel 2022*, Ansa.it, https://www.ansa.it/sito/notizie/cultura/libri/2023/01/02/fabbricante-di-lacrime-libro-piu-venduto-in-italia-nel-2022_93ebdad-b-a854-44ef-ac8c-93c16a51f710.html (visitato il 20.01.2026)

Redazione ANSA, *La Casa editrice Penguin dice no all'IA in difesa del copyright* (2024), ANSA.it, https://www.ansa.it/sito/notizie/politica/2024/10/22/la-casa-editrice-penguin-dice-no-allia-in-difesa-del-copyright_45a10a02-1d3a-4f8c-84bd-e1451fa77d5b.html (visitato il 09.03.2026)

Redazione ANSA, *Stefano Mauri, “non immagino un mondo in cui tutti usano l'IA tranne gli editori”*, ANSA.it, https://www.ansa.it/sito/notizie/cultura/libri/2026/01/30/stefano-mauri-non-immagino-un-mondo-in-cui-tutti-usano-lia-tranne_e1ccb01b-40aa-4932-916a-61ab208626b9.html (visitato il 02.02.2026)

Redazione Oscar, *Creare copertine con l'intelligenza artificiale: una storia ancora da scrivere* (2023), Oscar Mondadori, <https://www.oscarmondadori.it/approfondimenti/creare-copertine-con-intelligenza-artificiale/> (visitato il 12.02.2026)

Reily Markus, *The Next Chapter in Reading: How Text-to-Speech is Changing Digital Publishing* (2025), Good e-reader, <https://goodereader.com/blog/digital-publishing/the-next-chapter-in-reading-how-text-to-speech-is-changing-digital-publishing> (visitato il 09.02.2026)

Reisner Alex, *The Unbelievable Scale of AI's Pirated-Books Problem* (2025), The Atlantic, <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2025/03/libgen-meta-openai/682093/> (visitato il 09.03.2026)

Rettberg Scott, Walker Rettberg Jill, *Algorithmic narrativity: Literary experiments that drive technology* (2024), Sage Journals, <https://doi.org/10.1177/29768640241255848> (visitato il 21.02.2026)

Riedl Mark, *A Very Gentle Introduction to Large Language Models without the Hype*, Medium, <https://mark-riedl.medium.com/a-very-gentle-introduction-to-large-language-models-without-the-hype-5f67941fa59e> (visitato il 01.02.2026)

Rivista Studio, *È uscito Death of an Author, il primo romanzo scritto da una AI* (2023), Rivista Studio, <https://www.rivistastudio.com/romanzo-intelligenza-artificiale/> (visitato il 09.03.2026)

Rivoluzioni.ai, *L'evoluzione di Midjourney e la devoluzione delle critiche* (2024), <https://rivoluzioni.ai/levoluzione-di-midjourney-e-la-devoluzione-delle-critiche/> (visitato il 16.03.2026)

Roach Jacob, *Adobe Firefly: What It Is and How to Use It* (2025), Wired, https://www.wired.com/story/what-is-adobe-firefly/?utm_source=chatgpt.com#is-adobe-firefly-free-plans-and-pricing-explained (visitato il 11.02.2026)

Rogers Andrew, *'We need to speak up': Authors protest against Meta training AI on their work* (2025), BBC, <https://www.bbc.com/news/articles/c70w24j7jk1o> (visitato il 09.03.2026)

Rotondo Alessandra, *Audiolibri e intelligenza artificiale, dalla Buchmesse la mappa delle tecnologie vocali* (2025), Giornale della Libreria (GdL), <https://www.giornaledellalibreria.it/news/innovazione/audiolibri-e-intelligenza-artificiale-dalla-buchmesse-la-mappa-delle-tecnologie-vocali-6859.html> (visitato il 10.02.2026)

Rotondo Alessandra, *Intelligenza artificiale e intelligenza editoriale: quale patto per il libro che verrà*, Giornale della Libreria (GdL), <https://www.giornaledellalibreria.it/news/innovazione/intelligenza-artificiale-e-intelligenza-editoriale-quale-patto-per-il-libro-che-verra-7061.html> (visitato il 02.02.2026)

Sadek Nadim, *AI in Publishing: A 2025 Industry Forecast*, Forbes, <https://www.forbes.com/sites/forbesbooksauthors/2025/01/27/ai-in-publishing-a-2025-industry-forecast/> (visitato il 02.02.2026)

Saikaly Tony, *The Transformative Role of Artificial Intelligence in the Publishing Industry* (2023), FADEL, <https://fadel.com/wp-content/uploads/2025/02/The-Transformative-Role-of-AI-in-the-Publishing-Industry-4.pdf> (visitato il 11.03.2026)

Santiago Vincent, *How To Use AI Dungeon To Create Interactive Stories*, SaskOER, <https://www.saskoer.ca/etad402teachingandcreatingwithgenai/chapter/vincent-santiago/> (visitato il 26.02.2026)

Sanya Burgess, *Ukraine war: Deepfake video of Zelenskyy telling Ukrainians to 'lay down arms' debunked* (2022), Sky News, <https://news.sky.com/story/ukraine-war-deepfake-video-of-zelenskyy-telling-ukrainians-to-lay-down-arms-debunked-12567789> (visitato il 12.03.2026)

Sarah Shaffi, *Bloomsbury admits using AI-generated artwork for Sarah J Maas novel* (2023), The Guardian, <https://www.theguardian.com/books/2023/may/19/bloomsbury-admits-using-ai-generated-artwork-for-sarah-j-maas-novel> (visitato il 12.02.2026)

Sewak Mohit, *The Illusion of Neutrality: Unpacking the Biases Hidden Within Gen AI's Black Box* (2025), Medium, <https://medium.com/data-science-collective/gen-ai-bias-1084a432ba65> (visitato il 11.03.2026)

Simonzhengjr, *Life is Strange and the Narrative Power of Video Games* (2025), Medium, <https://medium.com/@simonzhengjr/life-is-strange-and-the-narrative-power-of-video-games-fb2c464dbd11> (visitato il 18.02.2026)

SpeakART, *Il padre della AI Art: Harold Cohen e AARON*, <https://www.speakart.it/il-padre-della-ai-art-harold-cohen-e-aaron/> (visitato il 11.02.2026)

Stanley-Becker Isaac, Harwell Drew, *How a tiny company with few rules is making fake images go mainstream* (2023), The Washington Post, <https://www.washingtonpost.com/technology/2023/03/30/midjourney-ai-image-generation-rules/> (visitato il 12.03.2026)

Stanley-Becker Isaac, Harwell Drew, *How a tiny company with few rules is making fake images go mainstream* (2023), The Washington Post, <https://www.washingtonpost.com/technology/2023/03/30/midjourney-ai-image-generation-rules/> (visitato il 12.03.2026)

Story AI, *Create Visual Novels with AI*, Story AI, <https://storyai.cc/> (visitato il 25.02.2026)

Storyteq, *How does AI content generation handle creative storytelling*, Storyteq, <https://storyteq.com/blog/how-does-ai-content-generation-handle-creative-storytelling/#:~:text=than%20manual%20adaptations,-.Conclusion,see%20these%20principles%20in%20action> (visitato il 23.02.2026)

Stryker Cole, Kavlakoglu Eda, Bergmann Dave, Scapicchio Mark, *What is deep learning?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/deep-learning#763338456> (visitato il 30.01.2026)

Stryker Cole, Kavlakoglu Eda, *What is artificial intelligence (AI)?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/artificial-intelligence> (visitato il 28.01.2026)

Stryker Cole, Scapicchio Mark, *What is generative AI?* . IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/generative-ai> (visitato il 02.02.2026)

Stryker Cole, *What are LLMs?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/large-language-models> (visitato il 01.02.2026)

Stryker Cole, *What is responsible AI?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/responsible-ai> (visitato il 13.03.2026)

Sullivan Shelby, *Could A.I. Art Be The Future Of Book Covers?* (2022), The Writing Cooperative (Medium), <https://writingcooperative.com/could-a-i-art-be-the-future-of-book-covers-2cf12538dfbd> (visitato il 12.02.2026)

Tagen-Dye Carly, *After Their Books Were Pirated to Train AI, Three Authors Went to Court — and Won. Their Fight Is Just Beginning* (2025), People, https://people.com/after-their-books-were-pirated-to-train-ai-three-authors-went-to-court-and-won-exclusive-11844826?utm_source=chatgpt.com (visitato il 09.03.2026)

Talefy, *Create Interactive AI Stories with Talefy*, Talefy.ai, <https://talefy.ai/> (visitato il 25.02.2026)

Tangermann Victor, *AI Is Causing Cultural Stagnation, Researchers Find* (2026), Futurism, <https://futurism.com/artificial-intelligence/ai-cultural-stagnation#:~:text=Scientists%20are%20still%20trying%20to,common%20attractors%2C%E2%80%9D%20they%20wrote> (visitato il 12.03.2026)

The combined book exhibit, *How AI is Changing the Landscape of Book Publishing and Copyright*, <https://www.combinedbook.com/how-ai-is-changing-the-landscape-of-book-publishing-and-copyright/#:~:text=Book%20cover%20design%20is%20an,resonate%20with%20your%20target%20audience.&text=AI%20is%20also%20making%20waves,listeners%20faster%20and%20more%20affordably.> (visitato il 14.03.2026)

Umaletiya Hitesh, *Trending AI Tools in 2026*, Brilworks, <https://www.brilworks.com/blog/beyond-chatgpt-trending-ai-tools/> (visitato il 02.02.2026)

University of South Florida Libraries, *AI Tools and Resources. Introduction to generative AI concepts and tools: Generative AI Reliability and Validity* (2026), <https://guides.lib.usf.edu/AI/reliability> (visitato il 09.02.2026)

Varhadpande Sarang, *A Beginner's Guide to Large Language Models*, Medium, <https://medium.com/@igniobydigitate/a-beginners-guide-to-large-language-models-e5e9e63d84a>

(visitato il 01.02.2026)

Vocabolario online, *Appendice*, Enciclopedia Treccani, <https://www.treccani.it/vocabolario/appendice/> (visitato il 23.05.2025)

Vrunda Gadesha, *What is prompt engineering?*, IBM, <https://www.ibm.com/think/topics/prompt-engineering> (visitato il 07.03.2026)

Wang Biao, NotebookLM now lets you listen to a conversation about your sources (2024), Google Blog, <https://blog.google/innovation-and-ai/products/notebooklm-audio-overviews> (visitato il 03.03.2026)

Woltag Laura, *Linear plot development* (2022), EBSCO, <https://www.ebsco.com/research-starters/literature-and-writing/linear-plot-development> (visitato il 17.02.2026)

Yoko, *Vogliamo parlare delle nuove copertine di Stephen King fatte con l'IA?!* (2026), Le Tazzine di Yoko, <https://www.letazzinediyoko.it/vogliamo-parlare-delle-nuove-copertine-di-stephen-king-fatte-con-ia/> (visitato il 12.02.2026)

Yuke, *Frontiers of New Media Narrative Storytelling: What Can We Learn from Ex-Machina and Black Mirror: Bandersnatch?* (2019), Medium, <https://medium.com/emergent-concepts-in-new-media-art-2019/frontiers-of-new-media-narrative-storytelling-what-can-we-learn-from-ex-machina-and-black-mirror-d150df54dafa> (visitato il 18.02.2026)