

## **Complotto e cospirazione. Dal complotto di Ingress alle ideologie semiotiche degli smart media**

**Federico Biggio**

Università di Torino, Université Paris 8  
federico.biggio@unito.it

**Abstract** The contribution aims to identify the linguistic signs of the conspiracy narrative within the transmedia narrative of Ingress (Niantic 2012). The theme of loss of agency through interaction with digital media will be considered as an expression of a semiotic ideology of alienation, an ontological presupposition that motivates and gives logical coherence to the conspiracy narrative. On the other hand, the playful practices prescribed by the application of augmented reality will highlight an ideologically opposite assumption, based on the ideological rhetoric of empowerment and sousveillance.

**Keywords:** Conspiracy, Ingress, Ideology, Interconnection, Sousveillance.

**Received 17/01/2022; accepted 15/04/2022.**

### **0. Introduzione**

Un obiettivo generale di questo articolo può dirsi quello di indagare e comprendere la fattualità e/o fantasiosità delle rappresentazioni disforiche/euforiche dell'interazione uomo-macchina (IUM) con i media immersivi come la VR e la AR, a partire dalla presupposizione e constatazione di un'ideologia degli smart media, della connettività e dell'immersività, e in generale dei linguaggi computazionali che, culturalmente, guida le interpretazioni degli utenti nelle attuali interazioni evenemenziali che li vedono coinvolti. L'ideologia, secondo Umberto Eco (1968: 96), è la connotazione finale della totalità delle connotazioni del segno o del contesto di segni: un costrutto retorico, come la rappresentazione figurativa, che porta con sé un atteggiamento ideologico opposto, che Eco (1964) ha indicato nella distinzione fra "apocalittici" e "integrati", rispettivamente disforico ed euforico. Secondo Silverstein, invece, le ideologie del linguaggio sono gli insiemi di credenze sul linguaggio articolate dagli utenti come razionalizzazione o giustificazione della struttura e dell'uso del linguaggio percepito (Silverstein 1979: 193). In particolare, le ideologie del linguaggio computazionale sono le credenze esplicite e le assunzioni implicite sulle forme di pratiche che si realizzano nello spazio dei dati o nella dimensione virtuale dell'IUM (Castells 1989, Floridi 2014).

È inoltre interessante osservare, prendendo spunto dalle riflessioni di Peter Knight (2000), che proprio il tema del complotto e della cospirazione occupi un posto centrale

nella costituzione di tale ideologia linguistica, in virtù dell'analogia concettuale fra interconnessione di dispositivi materiali e di eventi trascendentali<sup>1</sup>.

Già a partire dagli anni Ottanta, e ancor prima con la letteratura science-fiction del XX secolo, troviamo narrazioni in cui risaltano dispositivi tecnologici, talvolta indossabili ed interconnessi mediante antesignani di Internet, in grado di abilitare esperienze virtuali, che di volta in volta sono valorizzate tipicamente come disforiche ed euforiche, e che a loro volta contribuiscono a figurativizzare un immaginario dell'IUM tanto prevedibile nel futuro quanto critico nel presente.

Sebbene non sia molto importante sapere in questa sede se questi dispositivi si siano o meno realizzati in concreti artefatti tecnologici disponibili sul mercato, è indubbio che qualche rilevanza *mitologica* e *metaforica* questi dispositivi possiedono, e che il suo studio è essenziale per comprendere una generale ideologia degli smart media e dei linguaggi computazionali.

La cospirazione di *Niantic/Ingress* che prenderò in considerazione nel corso di questo articolo è interessante da studiare in una prospettiva semiotica proprio nella misura in cui, nel 2012, quando i grandi scandali che hanno interessato i magnati della Silicon Valley non erano ancora avvenuti, *Ingress* diventa un fenomeno di massa, arrivando a coinvolgere oltre sette milioni di giocatori in tutto il mondo (Takahashi 2014). Il gioco di realtà aumentata comunemente conosciuto, tuttavia, era accompagnato da una narrazione cospirazionista in formato riferibile al *digital interactive storytelling* (Lughi 2015, Pizzo *et al.* 2021) il cui soggetto e temi sono attualissimi, oltre che di grande portata simbolica.

A questo proposito, vorrei intendere la narrazione cospirazionista di *Niantic/Ingress*, così come, più in generale, l'insieme delle rappresentazioni disforiche dell'IUM come una serie di "credenze e assunzioni" (cioè un'ideologia semiotica) sui linguaggi computazionali e sui loro usi a livello meta-grammaticale.

*Ingress* non costituisce una rappresentazione disforica dell'IUM con i media immersivi; il suo racconto è un'esplicita figurativizzazione di una serie di credenze e assunzioni, per lo più disforiche, sugli smart media contemporanei. Allo stesso modo, la letteratura science-fiction può dirsi svolgere un ruolo di meta-riflessione per i lettori (Keane 2018), che auspicabilmente sono anche utenti dei media digitali, possessori di quell'utopia del progresso descritta nel racconto, in accordo con la semiotica della narrazione e dell'esperienza (Marrone *et al.* 2007).

## 1. L'universo transmediale di *Ingress*

*Ingress* costituisce una delle più importanti e di successo *narrazioni transmediali*. Con questo concetto, Henry Jenkins (2009) ha indicato quell'insieme di testi, di diverso formato e genere, che, in diversi contesti e secondo diverse modalità esperienziali, concorrono a creare una narrazione unitaria e coerente, nello specifico caratterizzata da sette principi<sup>2</sup>.

Nello specifico, l'universo transmediale di *Ingress* si è composto di alcune forme testuali multimediali, perlopiù interattive e fruibili attraverso smartphone e pc, prescriventi differenti tipologie di pratiche esperienziali: l'applicazione per smartphone, cioè un *alternate reality game* (Geroimenko 2019, Milanesi, Morreale 2021), abilitava ad una pratica

---

<sup>1</sup>Secondo Peter Knight, «lo stile della cultura della cospirazione è cambiato da una rigida convinzione su un particolare nemico demonizzato, a un senso cinico e generalizzato dell'ubiquità – e persino della necessità – di forze clandestine e cospiratrici in un mondo in cui tutto è collegato» (2000: 3).

<sup>2</sup>Spreadability vs. Drillability, Continuity vs. Multiplicity, Immersion vs. Extractability, Worldbuilding, Seriality, Subjectivity and performance (Jenkins 2009).

ludica ed estetica, ma era anche un elemento narrativo; la piattaforma di *interactive storytelling* mediante la quale la narrazione complottista di sfondo è stata costruita, era strutturata in capitoli, corrispondenti ai mesi dell'investigazione, ed ogni giorno un nuovo documento veniva pubblicato (per un totale di 302 leaks)<sup>3</sup>. A queste due forme testuali principali è possibile aggiungere anche il forum di discussione su Google+ e la serie di testi *intradiegetici* che, a mano a mano che il fenomeno di Ingress ha iniziato a crescere, hanno cominciato ad essere pubblicati e inseriti negli *ebook store*, divenendo così oggetti del mondo reale che assicurano la connessione con il mondo finzionale della narrazione e determinano un'esperienza di fruizione più immersiva. Ad esempio, durante la narrazione si scopre che la Niantic, la casa produttrice dell'applicazione e la responsabile del complotto, è alla ricerca di Tycho, un fumettista (esistente, come confermano i video amatoriali della Comic-con, così come i fumetti stessi firmati a suo nome), in quanto in questi testi sono nascosti messaggi oscuri, che fanno riferimento alla "materia esotica".

I testi sui quali concentrerò la mia analisi sono quelli della narrazione transmediale di *Ingress*, e non quelli inerenti strettamente all'esperienza di gioco. Questa scelta è motivata dal focus sul tema della cospirazione.

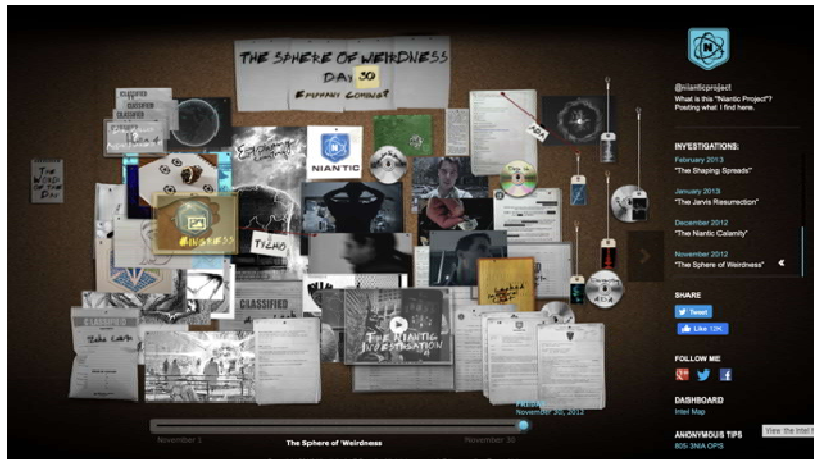


Fig. 1 – L'interfaccia dell'interactive storytelling The Niantic Project

Mediante tale piattaforma, l'utente di Ingress poteva seguire giorno per giorno le indagini di PA Chapeau, pseudonimo del giornalista Henry Richard Loeb.

L'incipit del racconto cospirazionista fruibile dalla piattaforma racconta di un incidente avvenuto all'interno di un laboratorio del CERN di Ginevra, dove alcuni scienziati, impegnati nelle ricerche sulla cosiddetta "God Particle", hanno liberato un'energia transdimensionale chiamata "materia esotica", in grado di plasmare e manipolare il pensiero umano, il tempo e lo spazio. Sebbene l'origine della materia esotica non sia chiara, sembra essere connessa ad entità aliene dette "Shapers" (letteralmente "plasmanti"). Da queste premesse nascono le due fazioni dei giocatori di Ingress, gli *Illuminati* e la *Resistenza*. Gli Illuminati ritengono che la materia esotica sia una grande vantaggio per l'umanità e che gli Shapers possano portare la popolazione a uno stadio evolutivo più alto. I membri della Resistenza ritengono invece che gli Shapers vogliano solo ridurre l'umanità in schiavitù, e per questo sfruttano a loro volta la materia esotica per poter combattere gli Shapers e i loro sostenitori. La prima volta che un utente si unisce al gioco, deve scegliere in quale delle due fazioni schierarsi; dopodiché, il gioco consiste

<sup>3</sup><http://www.nianticproject.com/?id=sc306a>.

fondamentalmente nel raggiungere i portali e “catturare” tale materia, aumentando quindi il punteggio della propria squadra.

Inoltre, la narrazione cospirazionista legata alla materia esotica è continuamente intrecciata con l’esperienza di gioco. Seguendo le indicazioni di Chapeau, la terra è disseminata di particelle di materia esotica che giungono sulla Terra attraverso dei passaggi definiti “portali”. La materia esotica è in grado di influenzare le menti delle persone che ne vengono in contatto, stimolandone l’intelligenza e la creatività: per questo motivo, nei luoghi corrispondenti ai portali e quindi particolarmente densi di questa materia, sono state costruite, nel corso della storia, opere artistiche o di ingegno (statue, monumenti, edifici storici, opere ingegneristiche – gli stessi elementi reali che l’utente deve individuare per guadagnare la materia esotica).

## 2. Il complotto del Niantic Project

*«Many of us have lost faith in our institutions. Even Science, the unshakable God of impartiality, has long since been corrupted by the dark forces, its numbers twisted and manipulated until no-one knew what their true meanings were. We are flies trapped in a digitised web of lies but who are the arachnids?» – PA Chapeau*

È possibile evidenziare diverse categorie di elementi visivi e narrativi dell’interactive storytelling in questione e riferirli ai linguaggi e ai temi canonici del racconto cospirazionista così come alle logiche del complotto che guida alcune correnti di pensiero della contemporaneità.

Da una prospettiva semio-linguistica, la storia del Niantic Project si tinge sin dai primi capitoli di un’atmosfera misteriosa, criptica, anti-capitalistica, anti-scientista (d’altronde, si parla di scienziati che vorrebbero usare gli esseri umani – le loro menti, i loro dati – per ottenere controllo e potere, così come troviamo riferimenti a episodi che sono stati oggetto di complotti, come quello al Project Artichoke).

In uno dei primi capitoli, «The sphere of weirdness», PA Chapeau riceve una e-mail con un link che rimanda a un video YouTube in cui un geek trova uno strano componente all’interno del proprio smartphone, che poi si scopre essere quello fondamentale per interagire con la materia esotica. A poco a poco, nuove e-mail apportano al giornalista e al lettore nuove conoscenze e nuove connessioni con il Niantic Project, ad esempio da parte di scienziati anonimi che rivelano segreti o di un fumettista misterioso (Tycho) nelle cui opere è presente la simbologia di Ingress. In un episodio successivo, «The Nianticalamity», trapela la notizia dell’omicidio della dottoressa Bogdanovic, leader del Niantic Project, su cui neanche la polizia conosce alcunché, così che PA Chapeau richiede l’aiuto dei lettori.

Dal punto di vista delle retoriche discorsive è possibile parlare di una retorica della *sousveillance*, riferendo questo termine a tutto quell’insieme di pratiche che consiste nel “sorvegliare i sorveglianti” e che, come immaginato durante la prototipazione del concetto da Steve Mann (1998), si possono realizzare attraverso i media indossabili:

Sousveillance is a form of “reflectionism,” a term invented by Mann (1998) for a philosophy and procedures of using technology to mirror and confront bureaucratic organizations. Reflectionism holds up the mirror and asks the question: “Do you like what you see?” If you do not, then you will know that other approaches by which we integrate society and technology must be considered. Thus, reflectionism is a technique for inquiry-in-performance that is directed: a) toward uncovering the panopticon and undercutting its primacy and privilege; b) relocating the relationship of the surveillance society within a more traditional

commons notion of observability. Reflectionism is especially related to “detournement”: the tactic of appropriating tools of social controllers and resituating these tools in a disorienting manner. (Mann *et al.* 2003: 332-333)

Nel caso di *Ingress*, tuttavia, la retorica della *sousveillance* di PA Chapeau non è mite come nella proposta scientifica di Mann. Inserita nel contesto del racconto cospirazionista, l'*operazione* di *sousveillance* del narratore ed il suo discorso sono caratterizzati piuttosto da una retorica della paura, della minaccia e del rischio, in cui il concetto di *sousveillance* è piuttosto declinato nel suo valore contro-ideologico, e questo è confermato dalla continua ricorrenza di una retorica della partecipazione alla resistenza, che comunque porta con sé gli stereotipi del linguaggio complottista.

Chess (2013), inoltre, ha contestualizzato la narrazione di *Ingress* all'interno del dibattito sull'etica e la sicurezza del progresso tecnologico a livello globalista. Poiché sia le corporazioni che gli individui possono potenzialmente trarre profitto dalle possibilità creative offerte dalla materia esotica, il profitto soggettivo è sempre un tema sottostante alle narrazioni del progresso tecnologico. In tutta la narrazione del gioco, questi dibattiti a due facce sul fatto che la materia esotica sia “buona” o “cattiva” sono costantemente ricorrenti.

In ultima istanza, è interessante osservare come vengano sviluppate le modalità della veridizione.

In *Del senso 2* (1984) Greimas definisce il funzionamento empirico della veridizione come un “atto empirico” mettendo in relazione gli schemi dell'apparire/non apparire (manifestazione) e dell'essere/non essere (immanenza). Secondo Greimas (1984: 108-109) «la verità non è altro che un effetto di senso, l'esercizio di un fare particolare, il far sembrare vero» e che ha come scopo «non l'adeguazione con il referente, come con la verosimiglianza, bensì l'adesione del destinatario a cui si indirizza». Tale effetto di senso è frutto di una manipolazione performante in cui la costruzione della verità è condizionata dalla rappresentazione che ne fa il destinante, artefice della manipolazione.

A livello narrativo, facendo leva sulla supposizione di un programma di alienazione, la piattaforma online è presentata dalla stessa Niantic come lo strumento epistemologico di resistenza a tale programma antagonista, di rivelazione della verità attraverso lo smascheramento dell'apparenza, attraverso la continua rivelazione di tracce, documenti e dati di diversa natura che permettono di ricostruire l'insieme, il cui significato denotativo è dato dall'interconnessione, mentre quello connotativo (ideologico) è piuttosto inscritto a livello para-testuale. Il discorso di PA Chapeau adotta spesso espressioni come «the word is not as you can see it» o «the world isn't what you believed it to be».

Quella di PA Chapeau appare come una testimonianza diretta, tant'è che sente il bisogno di avvertire il suo interlocutore al peggio: «If you found this blog chances are you realised something wasn't adding up» è la frase che introduce una lettera in cui PA Chapeau si rivolge direttamente ai lettori avvertendoli di essere in pericolo, siccome molte persone sono scomparse, e di poter essere catturato dalla Niantic. L'espressione «Paranoia is a good thing. It keeps you alive», presente in una lettera successiva, sembra spingere all'azione sempre più persone, che diventano a loro volta personaggi del racconto, attraversando luoghi dove sono più numerose le concentrazioni di materia esotica, sempre in prossimità di siti di interesse storico-culturale che però, talvolta, rimandano a civiltà antiche, premoderne e fondate, dal punto di vista semiotico, non a caso, sulla mitologia e la mistica. In questa direzione va, ad esempio, l'uso ricorrente di espressioni come «open the pandora box» per riferirsi all'incidente iniziale che ha rilasciato la materia esotica.

A livello paratestuale e sostanziale, infine, troviamo marche testuali come «do not retransmit», la presenza di glitch e l'uso delle tecniche di produzione del *mokumentary*, l'utilizzo di sintetizzatori vocali che simulano intelligenze artificiali come ADA (*a detection algorithm*), un bot creato per il Niantic Project e che, dopo l'incidente, acquisisce una coscienza propria, divenendo la leader della Resistenza. La maggior parte dei documenti, ancora a livello paratestuale, sono e-mail criptate, documenti segreti, note/messaggi audio, video, chat-bot, creazioni artistiche bottom-up di utenti, appunti di P.A. Chapeau, cartelle bloccate da aprire con password trovate all'interno di altri documenti, messaggi criptati, articoli di giornale. Dal punto di vista della pragmatica del testo, questo elenco è un aspetto fondamentale, in quanto rappresenta il puzzle generale che, procedendo per tasselli, ad aggiungere tasselli logici alla storia che provengono da avvenimenti svolti sempre più nel passato.

### 3. Gli attanti del racconto cospirazionista

Un ragionamento “meta” permetterebbe di cogliere anche le isotopie trasversali di tipo figurale, come ad esempio la figura dell'apparizione euristica (nei media digitali così come nella religione e nel mito) nel funzionamento della realtà aumentata e del martirio salvifico nell'operazione di *sousveillance*, e soprattutto in quella di *detournement* che caratterizza le pratiche simboliche di figure mitiche come il whistleblower.

Gli elementi della cospirazione di Ingress che ho evidenziato fino a questo punto si rifanno alla cultura hacker ed allo stile di vita geek ai quali la Niantic, in quanto azienda di prodotti tecnologici all'avanguardia, è molto legata. La cultura hacker, da sempre, è legata ai valori della conoscenza aperta e dell'accessibilità del codice sorgente, così come i suoi valori disforici riguardano la capitalizzazione di Internet e dell'informazione da parte di corporazioni, perfettamente rappresentati dall'attante Niantic.

Nella socio-semiotica del web proposta da Thibault (2016), gli hacker sono individuati alla periferia della semiosfera – descritta da Lotman come l'area più innovativa, dinamica e fertile della cultura, che spesso si presenta come alternativa e in aperto contrasto con il centro– questi ultimi generalmente chiamate “subculture”, che includono fandoms, sette religiose, estremisti politici e, naturalmente, subculture correlate ai concetti di “geekiness” e “nerdismo”. D'altra parte, come evidenziato da Thibault:

Really skilled hackers, however, are rather few, and the importance of this thematic role is more a mythological one than a social one. This role fascinates the Internet, not only with fiction, but also thanks to famous real like hackers and activists like Julian Assange, the founder of Wikileaks. The prestige of this role among the users of the Internet is probably due to its two major characteristics: the first one is the outstanding computer science competences he possesses; the second one is its ability to unmask, to manage the revelations. The latter is strictly connected with the economy of suspicion that permeates the Internet, from this perspective a hacker is mainly a debunker, someone capable of see under the surface and to reveal conspiracies by unmasking the actions of the conspirators and finding the proofs. (Thibault 2016: 397)

Un ruolo attanziale importante per la definizione dell'ideologia di Ingress è però anche quello di PA Chapeau, che potremmo riferire alla figura tematica del whistleblower (Coleman 2014, Biggio 2018). L'operazione di *sousveillance* di PA Chapeau è caratterizzato da un voler fare qualcosa in contrasto con un obbligo (per il quale è prescritto un divieto), o comunque con un segreto, celato da un attante opponente; questo *voler fare* è, più precisamente, un *voler far sapere*, cioè un *rivelare* un oggetto di valore,

che coincide con la verità. Per certi versi, il discorso di PA Chapeau è assimilabile a quello di Edward Snowden, il whistleblower coinvolto nella vicenda nota come *datagate*. Il discorso di Snowden va considerato nel contesto di un contrasto tra diverse concezioni del valore della verità. Infatti, i programmi di sorveglianza di massa che egli ha denunciato sono stati presentati dal governo come forma di trasparenza utile alla prevenzione del terrorismo. Il contrasto con la passione disforica associata all'idea di alienazione digitale si può quindi ricondurre al dualismo evidenziato da Eugeni (2015: 68) fra una «filosofia comunitarian (che sottomette le esigenze dell'individuo a quelle del controllo e della sicurezza sociali) e una libertarian (attenta a preservare i principi dell'autonomia e libertà di scelta dei soggetti sociali, il loro diritto alla privacy come pure altre forme di associazionismo)».

#### 4. Agency: empowerment o alienazione?

Sia i testi della piattaforma sia le pratiche testuali dell'esperienza di gioco possono essere interpretati dal punto di vista ideologico, e considerati come rappresentativi di una certa serie di credenze e assunzioni di carattere meta-grammaticale sui linguaggi computazionali che è possibile tracciare semioticamente nella struttura di opposizioni ideologiche, ad esempio fra “empowerment” e “alienazione”.

A questo proposito, è utile evidenziare che lo stesso tema della narrazione cospirazionista di Ingress viene affrontato nella serie *The OA* (Marling, Batmanglij 2016). Nella seconda stagione, si scopre che un gioco di realtà aumentata chiamato “Q Symphony”, sviluppato da un certo Pierre Ruskin, un misterioso magnate della tecnologia soprannominato il “Santo Profeta della Valle” secondo episodio, ipnotizza e attira i giocatori in una casa dove sono chiamati a risolvere enigmi. Poiché Ruskin non riesce a risolverne uno, usa i giocatori per fare il lavoro al posto suo – e per tenersi fuori dal pericolo. Per quanto riguarda Michelle, la ragazza scomparsa alla cui ricerca è dedicata la seconda stagione, si crede che abbia superato il livello più alto del gioco e che sia “entrata in un'altra dimensione”.

Sia in Ingress che in *The OA*, la minaccia della perdita di agency degli utenti, imputabile ai magnati della tecnologia, si sviluppa come una critica della natura tecnica dell'AR: alcuni di essi legati alla prima idea concentrano la critica sulla vicinanza del dispositivo AR, poiché alcuni sono progettati per essere indossabili, tale vicinanza rende più facili le azioni di controllo mentale. Questa linea di critica parte dal presupposto che l'AR corrisponde a un mezzo tra soggetti che sfruttano le sue capacità per esercitare il loro potere su altri utenti.

Tuttavia, per riprendere il discorso accennato in apertura, il caso di Ingress è particolarmente interessante in quanto non descrive soltanto l'alienazione dell'utente dei media digitali nella forma narrativa di una perdita di agency ma, in modo più ottimista, fornisce all'utente del gioco lo strumento simbolico – l'applicazione di realtà aumentata – per visualizzare e contenere o diffondere, a seconda della fazione che si sceglie, la materia esotica. Sebbene la cospirazione del Niantic Project sia incentrata sulla minaccia di un globale programma di controllo e manipolazione delle menti attraverso gli smartphone, è proprio l'applicazione – elemento extra-diegetico – e la sua attivazione mediante una pratica ludica ad essere connotata ideologicamente in senso positivo, e non solo nel contesto della narrazione.

La stessa applicazione di Ingress è uno strumento narrativo in quanto, attraverso la realtà aumentata, l'utente può “penetrare gli strati del mondo” ed uscire dalla caverna platonica, rivelando forse il più significativo complotto della cultura digitale, quello della *Matrix hypothesis* (Chalmers 2016). Naturalmente la potenza retorica di questa proposta

supera di gran lunga la capacità comprensiva dei molti della eventuale validità delle ragioni empiriche per cui è stata formulata.

Da un'altra prospettiva epistemologica, ma nella stessa direzione ideologica, Chess (2013) ha evidenziato il valore "glocale" di Ingress, concedendo alla narrazione cospirazionista il merito di offrire all'utente l'isotopia semantica dell'interconnessione (il "tutto è connesso con tutto"), che è propedeutica all'interpretazione dell'esperienza su scala globale. Lo stesso CEO della Niantic, John Hanke, ha parlato dell'esperienza di gioco di Ingress come di un'attività che «incoraggia le persone ad uscire per davvero ed esplorare il *proprio* mondo»<sup>4</sup>: un'interpretazione critica di questo slogan pubblicitario potrebbe portare ad evidenziare la presupposizione implicita di una condizione disforica, se non strettamente cospirazionista, almeno molto simile a quella figurata in Ingress: dire che un'applicazione «incoraggia le persone ad uscire» significa, implicitamente, presupporre una condizione di solipsismo digitale, di cui proprio nei primi anni del primo decennio, quando è uscito Ingress ed i social network si stavano affermando definitivamente, si è cominciato a parlare criticamente. Non è un caso che il prodotto più fortunato della Niantic sia stato Pokémon Go, anticipato dall'antesignano, precedente anche di Ingress, *Field Trip*. *Field Trip* è stata un'applicazione location-based in grado di segnalare all'utente i luoghi di interesse nelle vicinanze.

Quindi, sebbene la cospirazione di Ingress riguardi la realtà aumentata, è sintomatico rilevare all'interno della sua trama narrativa i complotti della cultura digitale contemporanea, che è piuttosto preoccupata dell'uso illecito dei dati personali attraverso i social media che di un'alienazione nel "metaverso" alla Matrix. Non è forse un caso che, mentre nelle società contemporanee cresce il dibattito intorno alla questione della proprietà dei dati, al cosiddetto capitalismo della sorveglianza (Zuboff 2018) e alla tendenza a diffidare degli utenti verso un certo tipo di piattaforme, nei discorsi disforici sull'AR gli stereotipi dei media computazionali sono spesso rappresentati in modo critico.

La posizione critica di Franco Bifo Berardi è centrale per rendere conto di queste tipologie di retoriche e delle valutazioni disforiche dei media immersivi, propedeutiche a sviluppare una disposizione critica nell'interazione con gli smart media. Egli ha proposto il concetto di «semicapitalismo» per indicare l'influenza ideologica e inconscia sulla percezione dello spazio e del tempo dei media digitali da parte degli utenti.

The digital capture of attention and experience has, notably, been the crucial goal of the Google corporation, whose mission is to create the most flexible and dynamic relationship as possible between the Net and the netter, between the machine and the cognitive worker. (Berardi 2013: 13)

Berardi ha considerato anche l'esempio dei Google Glass per affrontare l'esperienza preconfezionata e semicapitalistica offerta da tali medium:

In the not-so-distant future, users wearing Google Glass will receive information about their objects of vision directly on the screen before their eyes, in the space between themselves and those objects. In other words, Google Glass will be a wearable computer with an optical interface displaying information about objects in the user's field of vision. [...] Little by little the entire world – already entirely mapped by Google maps – will be re-coded by Google Glass, so you can access those previously undergone experiences that Google Glass makes available for you. This implies that you will no longer experience the world, but, rather, that you will simply use or receive, or access) previously-experienced data about an object that is

---

<sup>4</sup><https://edition.cnn.com/2013/08/26/tech/gaming-gadgets/google-niantic-ingress/index.html>



no longer the object of your own experience but purely a reference to a pre-packaged world. (Berardi 2013: 20-22)

Da una differente prospettiva epistemologica, Eugeni (2021) ha proposto di pensare a una logica di estrazione (di dati e informazioni). Tracciando un'archeologia dei dispositivi di realtà estesa, e partendo da alcune opposizioni, Eugeni ha proposto l'idea che il passaggio dalla fotografia e dal cinema alla televisione e ai media digitali possa essere inteso come un passaggio da una *logica di produzione* (di luce, immagini e informazioni) a una *logica di estrazione*, legata a un processo di appropriazione del mondo-immagine da parte dell'utente. In particolare, la logica di estrazione è ben rappresentata dai meccanismi di creazione di immagini foto-cinematografiche ed elettroniche. Dispositivi come le telecamere a campo chiaro, gli occhiali per la visione notturna o i Google Glass, oltre ad essere in grado di rilevare la morfologia luminosa di una scena inquadrata per mezzo di sensori, in alcuni casi prevedono l'elaborazione dei dati raccolti e la loro visualizzazione all'interno dell'immagine aumentata, rendendoli interattivi. Questo è possibile grazie alla trasduzione dei raggi luminosi in segnali elettromagnetici. Negli smart media, questi processi di estrazione riguardano perlopiù informazioni e individuano come enunciatori attori computazionali, cioè algoritmi. In questo senso, il controllo sul mondo attraverso l'estrazione (di materia esotica o di informazioni) proprio come è stato raffigurato nella narrazione di Ingress o in The OA è strettamente legato semanticamente, tanto da rappresentare metaforicamente, l'appropriazione del mondo da parte di algoritmi:

Gli algoritmi non si limitano a controllare e prendere possesso di un mondo posto di fronte al proprio osservatore, che gli verrebbe offerto e aperto come territorio di sguardo, controllo e appropriazione; piuttosto, essi applicano allo stesso modo e nello stesso momento questo controllo e questa presa di possesso allo stesso osservatore: i medesimi sensori plenottici e implementati che ingeriscono il mondo visivi sono anche impegnati a "estrarre", scansionare o tracciare in modo sempre più preciso e dettagliato la posizione dello spettatore in un certo spazio, i suoi spostamenti, i movimenti del suo corpo (in particolare della sua testa e delle sue mani), fino ai suoi movimenti oculari. (Eugeni 2021: 154-155)

In questo senso, le pratiche di estrazione di dati si inseriscono in una tendenza generale e sovra-storica volta a capitalizzare differenti forme di energia e informazione. Queste pratiche sono riferibili ad un'ideologia dell'empowerment, e il fatto che Ingress preveda, accanto ad una narrazione di alienazione di carattere cospirazionista, un'applicazione, cioè un artefatto tecnico fattuale in grado di determinare le sorti di tale narrazione (empowerment), è centrale ai fini della sua interpretazione. È a questo punto che è possibile sostenere che le pratiche HCI sono anche politiche.

## 5. Conclusioni

Per concludere, vorrei riassumere il discorso affrontato fino a questo punto tracciando un modello teorico e strutturale che permetta di distinguere due poli concettuali dell'ideologia semiotica degli smart media nell'analisi di rappresentazioni e di narrazioni cospirazioniste incentrate sul tema dell'IUM.

Da un lato, è possibile individuare un'*ideologia dell'alienazione*, che, a seconda dell'oggetto-dispositivo della narrazione, può realizzarsi linguisticamente in un'esplicita *valorizzazione disforica* della fattualità di una rappresentazione (di IUM, è il caso di un film come *Her* di Spike Jonze, 2013), così come in un artificio metaforico (è il caso della narrazione del Niantic Project), ugualmente valorizzato disforicamente, entrambi volti ad evocare un

*sensu di resistenza* che va rilocato, a livello enciclopedico, nel contesto di potenziali interazioni.

Dall'altro, è possibile individuare un'ideologia dell'empowerment o dell'autonomizzazione tecnica (Simondon 1968, Montani 2014), che, a seconda dell'oggetto-dispositivo della narrazione, può realizzarsi linguisticamente in un'esplicita valorizzazione euforica (e feticistica) della di una rappresentazione (di IUM, è il caso del video di "un-boxing"), così come in un artificio metaforico (è il caso), ugualmente valorizzato euforicamente, entrambi volti a evocare un senso di re-azione, non necessariamente ad una condizione disforica presupposta, che va rilocato, a livello enciclopedico, nel contesto di potenziali interazioni.

Ingress è, in questa direzione, un prodotto transmediale significativo nella misura in cui tiene insieme una retorica ideologica disforica, volta a evocare un senso disforico di alienazione, e una retorica ideologica euforica, volta a evocare un senso euforico di autonomizzazione (empowerment) tecnico. Ciò esplica anche il dualismo ontologico ed ideologico alla base delle due fazioni del gioco.

<i>Disposizione ideologica</i>	Alienazione	Empowerment
<i>Qualità dell'oggetto</i>	Fattuale / Fantasiioso	
<i>Funzione del complotto</i>	Resistenza	Re-azione
<i>Valorizzazione timica</i>	Disforica	Euforica

## Bibliografia

Berardi, Franco "Bifo" (2013), *Neuro-Totalitarianism in Techno-maya Goog-colonization of Experience and Neuro-plastic Alternative*, Semiotext(e), Los Angeles.

Biggio, Federico (2018), «Martiri a bassa intensità», in *Lexia*, vol. 31-32, *La semiotica del martirio*, pp. 337-350.

Castells, Manuel (1989), *The informational city: Information technology, economic restructuring, and the urban-regional process*, Basil Blackwell, Oxford.

Chalmers, David (2016), *The Matrix as Metaphysics*, in Schneider, Susan (ed.), *Science Fiction and Philosophy: From Time Travel to Superintelligence*, John Wiley & Sons, Hoboken, pp. 35-54.

Chess, Shira (2013), «Augmented regionalism: Ingress as geomediated gaming narrative», in *Information, Communication & Society*, vol. 17, pp. 1105-1117.

Coleman, Gabriella (2014), *Hacker, Hoaxer, Whistleblower, Spy: The Many Faces of Anonymous*, Verso, Londra-New York.

Eco, Umberto (1964), *Opera aperta*, Bompiani, Milano.

- Eco, Umberto (1968), *La struttura assente*, Bompiani, Milano.
- Eugeni, Ruggero (2015), *La condizione postmediale*, La scuola, Milano.
- Eugeni, Ruggero (2021), *Capitale algoritmico: cinque dispositivi post-mediali (più uno)*, Morcelliana, Brescia.
- Floridi, Luciano (2014), *The Fourth Revolution: How the Infosphere is Reshaping Human Reality*, Oxford University Press, Oxford.
- Geroimenko, Vladimir (2019), *Augmented Reality Games II: The Gamification of Education, Medicine and Art*, Springer, London.
- Greimas, Algirdas Julien (1984), *Du sens: Essais sémiotiques Tome 2*, Seuil, Paris.
- Jenkins, Henry (2009), *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling*, url: [http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html).
- Keane, Webb (2018), «On semiotic ideology», in *Signs and Society*, vol. 6, no. 1, pp. 64-87.
- Knight, Peter (2000), *Conspiracy Culture. From the Kennedy Assassination to The X-Files*, Routledge, London-New York.
- Lughi, Giulio (2015), *Interactive Storytelling*, in Arcagni, Simone (ed.), *I media digitali e l'interazione uomo-macchina*, Aracne, Roma 2015, pp. 169-190.
- Mann, Steve, Nolan, Jason, Wellmann Berry (2003), «Sousveillance: Inventing and Using Wearable Computing Devices for Data Collection in Surveillance Environments», in *Surveillance & Society*, vol. 1, 3, pp. 331-355.
- Marrone, Gianfranco, Dusi, Nicola, Lo Feudo, Giorgio (2007), *Narrazione ed esperienza. Intorno a una semiotica della vita quotidiana*, Meltemi, Roma.
- Milanesi, Riccardo, Morreale, Domenico (2021), *Alternate Reality Game. Costruire mondi possibili per un futuro migliore*, Franco Angeli, Milano.
- Pizzo, Antonio, Lombardo, Vincenzo, Damiano, Rossana (2021), *Interactive storytelling. Teorie e pratiche del racconto dagli ipertesti all'Intelligenza Artificiale*, Audino, Roma.
- Silverstein, Micheal (1979), «Language Structure and Linguistic Ideology», in Clyne Paul, Hanks, William, Hofbauer Carol (eds), *The Elements: A Parasession on Linguistic Units and Levels*, Chicago Linguistic Society, Chicago, pp. 193-247.
- Takahashi, Dean (2014), «Google's mobile game Ingress enables 7M players to create user-generated missions», in *VentureBeat.com*, url: <http://venturebeat.com/2014/09/25/googles-mobile-game-Ingress-enables-7m-players-to-create-user-generated-missions/>.
- Thibault, Mattia (2016), «Trolls, Hackers, Anons Conspiracy Theories in the Peripheries of the Web», in *Lexia*, vol. 23-24, *Complotto*, pp. 387-408.

Zuboff, Shoshana (2019), *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, Public Affairs, New York.