

## podcast-ultimo-vero-2024.wav

**SPEAKER 1.** Napoli, novembre 2022. L'influencer che sentite in sottofondo tenta una missione quasi impossibile: cerca di trovare proprio a Napoli una pizza con dell'anas sopra. Una ricetta che i napoletani detestano. "L'anas a Napoli è morta", dice il pizzaiolo al povero influencer. Perché ci sono nel mondo delle cose abbastanza inconciliabili tra loro che è proprio difficile mettere insieme: l'anas e la pizza a Napoli, il parmigiano sul pesce oppure il cappuccino dopo le dodici, la Roma e la Lazio, il diavolo e l'acqua santa. E anche il giornalismo e il gioco. Fare informazione, che è una cosa molto seria, sembra conciliarsi poco con forme ludiche e giocose di creazione di contenuti. Eppure qualcuno nel mondo ci sta provando, qualcuno ha già realizzato e ancora realizza contenuti informativi e giornalistici per dare notizie e intrattenere nello stesso tempo.

**SPEAKER 2.** Ma che cosa significa concretamente fare informazione, intrattenere anche su temi importanti? Primo esempio: indossiamo i visori di Meta, di Facebook, per la realtà virtuale i Quest 3. Prezzo 549€. Per le nonne all'ascolto, i visori sono come occhiali magici che ci trasportano in luoghi reali ma ricostruiti in modo virtuale. E di colpo verremo catapultati sulla pista di Bob delle Olimpiadi di Pechino del 2022. Catapultati vuol dire essere dentro la gara, vederla e viverla come se fossimo noi stessi a competere. Le montagne tutte attorno, distese di neve candida, le grida dei tifosi e lo scintillio delle medaglie.

**SPEAKER 3.** Il secondo esempio ci porta invece al confine tra Gaza e Israele, al drammatico attacco terroristico di Hamas ai danni dei civili israeliani. Un evento tragico che il sito Blink.com (Dubai) ricostruisce con le modalità narrative del videogame.

**SPEAKER 4.** Curioso che la redazione di Dubai - 50 gradi all'ombra - possa farlo grazie alla tecnologia di una start up norvegese (-50 gradi). Una start up dal nome Impossibile Wizrt.

**SPEAKER 5.** Raccontare l'assalto di Hamas del 7 ottobre. Come se terroristi e vittime fossero parte di un videogame. Lo fa la startup di Dubai, Blinx. Ma tutto questo è davvero una buona idea? Non c'è forse il rischio di fare spettacolo e di giocare con un evento così drammatico? A questa obiezione risponde Nonni de la Peña, la cronista e imprenditrice statunitense, pioniera del giornalismo immersivo. Fin dal 2012, Nonni usa il giornalismo immersivo per portare le persone dentro il dramma dei più deboli.

**SPEAKER 6.** Un uomo che crolla a terra in coma diabetico, mentre in fila alla Banca del cibo di Los Angeles in cerca di un pezzo di pane. Il racconto nel lavoro "Hunger in L.A.". Ma anche un uomo recluso nel carcere di massima sicurezza a Guantanamo. Nessuna volontà di fare spettacolo. Al contrario, il giornalismo immersivo prova ad azzerare le distanze tra lo spettatore e chi soffre; e gli ultimi.

**SPEAKER 7.** E poi c'è un altro ambizioso obiettivo che il giornalismo immersivo si pone. Guardiamo l'Italia di oggi. Di giornali se ne vendono sempre meno. Più di 830.000 persone non guardano più il telegiornale. La loro fuga dalle notizie prende forma tra il 2022 e il 2023, calcola l'arbitro delle questioni tv, il garante AgCom. Nel 2024. Infine, l'agenzia di informazione Reuters descrive un'Italia ancora più disincantata e distratta. L'interesse verso l'informazione cala del 34% tra il 2016 e il

## podcast-ultimo-vero-2024.wav

2024, appunto. Recuperare le persone e soprattutto i giovani alle notizie non sarà semplice. E ancora lei, Nonni de la Peña, indica nel giornalismo immersivo l'antidoto alla malattia del disincanto. Perché è un giornalismo nuovo, più coinvolgente e appassionante.

**NONNI.** “Sono stata in questa straordinaria commissione quest'anno sulla fiducia nei media e nella democrazia. E le istituzioni centrali di fiducia sono ai minimi storici. Eppure il giornalismo svolge un ruolo importante nell'informare il pubblico affinché possa votare con una certa conoscenza. Quindi spero che il giornalismo immersivo e il pubblico giovane ottengano una comprensione più profonda e viscerale delle storie e abbraccino nuovamente il giornalismo come un modo per aiutare a sostenere i nostri valori democratici e partecipare alla democrazia”.

**SPEAKER 8.** Ma il successo del giornalismo immersivo passa dalla creazione di una specie di nuova YouTube. Serviva una piattaforma gratuita dove i creativi e gli autori potessero collocare i loro video in modo facile, senza complicazioni, perché tutti potessero vederli. E Nonni D'ha messa in piedi nel 2019. Si chiama Ritch.love.

**NONNI.** “Penso che il giornalismo immersivo sia solo all'inizio. Il problema è stata la difficoltà di realizzarlo, il costo e gli ostacoli nella distribuzione. E abbiamo appena costruito questa fantastica piattaforma di distribuzione per facilitare la creazione di storie realistiche sia di finzione che di non finzione. Sono davvero molto entusiasta che aiuteremo chiunque desideri a partecipare nel raccontare storie importanti”.

**SPEAKER 9.** In questo mondo senza più frontiere. Abbiamo già incontrato una startup di Dubai, Blix, che si allena di Bergen, Norvegia. Adesso voliamo a Salvador. Dal dialogo brasiliano. Caio Sampaio. Sampaio ha scritto il libro Level up del 2023 che tocca uno degli argomenti chiave di questo podcast: le modalità narrative del videogame per migliorare il racconto giornalistico. Nel link in basso trovi anche la recensione a un secondo libro meno recente, Newsgames, uscito nel 2012. Tra i tanti esempi, il secondo libro cita il gioco creato dal magazine Wired. Il gioco mostra come in una battaglia navale, i vantaggi economici che i pirati somali ottengono dall'assalto alle navi commerciali e dai rapimenti di marinai dell'equipaggio.

**SORBILLO.** “Oggi mangerò una pizza particolarissima qui nel centro antico di Napoli (...). Indovinate un po' Anzi, forse la state già vedendo la pizza all'ananas. Ragazzi, non vi scatenate. Certo, sono legato alla tradizione, però voglio provarla perché l'ho messa nel rione. Guardate un po'. Taglio proprio la parte centrale...”.

**SPEAKER 10.** Siamo tornati a Napoli, nella pizzeria di Gino Sorbillo, in via dei Tribunali. Il famoso pizzaiolo infrange il tabù. Da gennaio 2024, il suo locale serve proprio lei, la tanto disprezzata pizza con l'ananas. E dunque avevamo ragione noi. Se perfino i napoletani si rassegnano a mangiare la dolciastra pizza all'ananas, allora anche il giornalismo può viaggiare con qualcosa di apparentemente inconciliabile. Il gioco, la realtà virtuale, i video immersivi. Purché sia sempre giornalismo rigoroso, informato, utile alle persone.