



## Prompt together: il prompting come pratica mediale socialmente situata e collettivamente negoziata

### Prompt together: Prompting as a Socially Situated and Collectively Negotiated Media Practice

Michele Balducci

 0009-0004-0696-1029

Sapienza Università di Roma

 02be6w209

michele.balducci@uniroma1.it

(corresponding author)

Lorenzo Ugolini

 0000-0003-4533-0313

Sapienza Università di Roma

 02be6w209

lorenzo.ugolini@uniroma1.it

 10.54103/2531-5994/31736

### Abstract

**[It.]** Il contributo si propone di analizzare il prompt design non come semplice input testuale per l'attivazione dell'AI, ma come processo dialogico e ricorsivo tra utente e modello, fondato su dinamiche di co-costruzione comunicativa. La ricerca interpreta il prompting come una pratica socialmente situata, sviluppata attraverso feedback continui e forme collaborative di apprendimento e negoziazione collettiva tra utenti di community online dedicate all'AI. Adottando un approccio mixed methods, lo studio combina strumenti qualitativi e quantitativi per l'analisi delle pratiche discorsive e collaborative legate al prompting.

Attraverso un'osservazione etnografica digitale non partecipante e una content analysis, vengono analizzate due community online dedicate al prompting (r/PromptEngineering su Reddit e LearnAITogether su Discord), al fine di mettere in luce come le interazioni tra i membri favoriscano forme di prompt design community-driven. I risultati mostrano l'emergere di modalità collaborative e performative di costruzione del prompt, nelle quali il social e informal learning delle community contribuisce al miglioramento dell'efficacia generativa dei modelli e alla definizione di nuove pratiche di interazione uomo-AI orientate al perfezionamento di più espliciti processi di crowdsourced AI refinement.

**Parole chiave:** AI; prompt design; comunità online; Reddit; Discord; crowdsourced AI refinement.

**[En.]** The paper aims to analyse prompt design not as a simple textual input used to activate AI systems, but as a dialogic and recursive process between user and model, grounded in dynamics of communicative co-construction. The study interprets prompting as a socially situated practice, developed through continuous feedback and collaborative forms of learning and collective negotiation among users within online communities dedicated to AI. By adopting a mixed methods approach, the research combines qualitative and quantitative tools to investigate the discursive and collaborative practices related to prompting.

Through non-participant digital ethnography and content analysis, the research examines two online communities dedicated to prompting (r/PromptEngineering on Reddit

and LearnAlTogether on Discord), in order to highlight how interactions among members foster community-driven forms of prompt design. The findings reveal the emergence of collaborative and performative modes of prompt construction, in which the social and informal learning processes embedded within these communities contribute both to improving the generative effectiveness of AI models and to shaping new forms of human-AI interaction aimed at perfecting more explicit crowdsourced AI refinement processes.

**Keywords:** AI; prompt design; online community; Reddit; Discord; crowdsourced AI refinement.

## 1. Introduzione

Gli effetti trasformativi della *deeply mediatized society* (Hepp, 2022a; Kramp et al., 2025) si rivelano sempre più evidenti, specie considerando la crescente democratizzazione dell'Intelligenza Artificiale Generativa (GenAI) e il suo impatto *disruptive* sull'ecosistema comunicativo contemporaneo (Bolin, 2024; Feher, 2025; Nim, 2025). Analizzare le conseguenze socioculturali dei media *data-driven* e delle logiche algoritmiche che li sostengono costituisce oggi una sfida epistemica complessa, acuita dalla tensione socio-materiale tra le architetture medialità automatizzate emergenti e le pratiche d'uso degli utenti (Scott & Orlikowski, 2025).

La diffusione capillare degli attuali AI model nelle diete medialità di una mole sempre più consistente di individui impone di superare prospettive di ricerca centrate esclusivamente sull'utilizzatore o su una connotazione attanziale delle tecnologie algorithmic-oriented all'interno di specifici assemblaggi sociotecnici (Latour, 1987; Bareither, 2024), per considerare, invece, il loro mutuo modellamento processuale (Boczkowski, 1999; Li et al., 2025). I modelli generativi non ridisegnano solo ruoli e logiche di utilizzo dei media algoritmici (Bucher, 2018; Gagrčin et al., 2026), ma sollecitano una lettura comunicativa dell'interazione uomo-macchina in senso pieno (Esposito, 2022; Gunkel, 2024).

In questo frangente, risulta utile fare riferimento al concetto sensibilizzante (Bowen, 2006; Hepp & Loosen, 2023) di *agency tecnosociale*, intesa non come prerogativa esclusiva dell'utente o dell'algoritmo, ma come capacità trasformativa emergente dal processo iterativo e co-creativo tra gli utenti, le aggregazioni collettive in cui questi ultimi si organizzano, infine i media generativi (Giddens, 1984; Essmann & Mueller, 2022; Davis et al., 2025). Tale interdipendenza ricorsiva consente di rileggere tali pratiche all'interno di una più complessa idea di *Human-Machine Communication* (HMC, Hepp et al., 2024) in cui i modelli di linguaggio e gli attori umani si modellano reciprocamente, alimentando sistemi automatizzati sempre più sofisticati e sinergicamente disposti verso l'intelligenza collettiva e connettiva degli utenti che ne fanno uso (Marciano & Arduini, 2026).

Il *prompt design*, inteso come processo di definizione e affinamento dell'input destinato ai modelli generativi, costituisce quindi in questa sede un meccanismo centrale nell'attivazione di percorsi di HMC con cui focalizzare tale ricorsività a partire dalla successione di continuativi feedback-loop tra la sfera sociale dell'utente e quella tecnica

della macchina (Beer, 2022; Pedreschi et al., 2025). Se la nozione di “prompt” evoca talvolta l’idea riduttiva di un semplice input testuale, il *prompt design* implica invece una più estesa gestazione discorsiva tra utente e modello: una pratica socialmente situata (Haraway, 1988; Mahdavi Goloujeh et al., 2024) capace di incidere sia sull’apprendimento della macchina sia su quello dell’utente, allineando (reciprocamente) le potenzialità generative del modello con le esigenze degli attori che ne fanno uso (Airoldi, 2022).

Sebbene la letteratura abbia ampiamente indagato come gli algoritmi plasmino il sociale, appare ancora parzialmente inesplorato il ruolo di certe comunità di utenti nell’addomesticare le attuali tecnologie mediali automatizzate (Heuser & Vulpius, 2024). Il presente contributo si propone di esplorare tale dimensione, esaminando il *prompting* non come meccanismo *one-to-one* tra utente e medium generativo, ma come processo *many-to-one*. Si intende dunque comprendere le modalità con cui comunità differenziate di utenti (esperti, sviluppatori, neofiti, early adopter, artisti digitali) costruiscono e negoziano collettivamente la filiera del prompt making e come questo possa tradursi in più efficaci forme di fine-tuning dei modelli generativi.

Più specificamente, il paper si propone di riflettere su due principali domande di ricerca. La prima punta a interrogarsi sul modo in cui gli utenti delle community online dedicate all’AI costruiscono e negoziano collettivamente le pratiche di *prompt design*; la seconda mira ad approfondire in che misura tali dinamiche di negoziazione collettiva si traducono in forme di *prompt media literacy* informale, favorendo processi di apprendimento sociale e di addomesticamento del modello generativo da parte degli utenti.

Piattaforme come Reddit e Discord, caratterizzate da un’elevata densità discorsiva (Massanari, 2015; Robinson, 2023; Leonzi & Marinelli, 2023), rappresentano infatti contesti privilegiati da cui osservare potenziali pratiche di *AI domestication* (Müller, 2022) come negoziazione corale di competenze tecniche, norme etiche e criteri sociali condivisi orientati verso una gestione e applicazione sostenibile dell’AI. In questo senso, il *fine-tuning* sarebbe leggibile come processo di apprendimento reciproco tra l’intelligenza collettiva delle community e l’intelligenza artificiale dei modelli (Halpin, 2025), e conduce a inedite modalità di *crowdsourced AI refinement* (Santoso & Wijayanti, 2024; Holt, 2025) per cui dalla mera ottimizzazione tecnica dei modelli si passa ad una più profonda ridefinizione partecipativa e culturalmente situata del senso delle tecnologie generative basato sulla mutualità tra il *social learning* degli utenti e il *machine learning* dei modelli (Fourcade & Johns, 2020).

Il presente contributo si basa su un preliminare resoconto esplorativo di tale reciprocità tecnosociale tra utenti e modelli generativi. In particolare, l’articolo analizza le pratiche discorsive della community *r/PromptEngineering* su Reddit e del server *Learn AI Together* su Discord, considerandoli come arene tecno-culturali significativamente vicine all’idea di un *prompt design community-driven* (Murturi, 2023; Dautov et al., 2023).

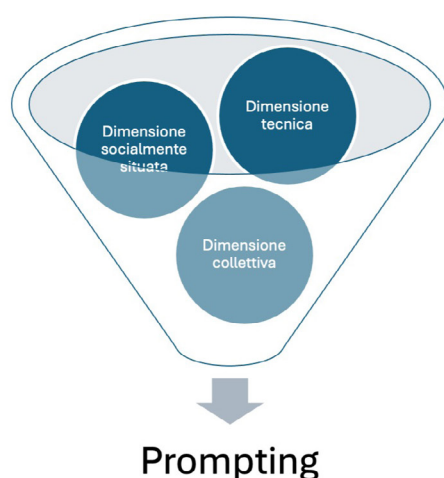
Su questa base, in conclusione, il contributo si propone di riflettere, in maniera più ampia e necessariamente esplorativa, sulla possibilità che tali dinamiche comunitarie costituiscano un primo indizio dell’emergere (o meno) di una forma di raffinamento partecipativo dei modelli generativi, distinta dai processi centralizzati e istituzionalizzati che caratterizzano tradizionalmente l’addestramento dei LLM.

## 2. Framework teorico: il prompting come pratica mediale

Il concetto di *pratica* costituisce il fulcro teorico dell'indagine. Nella tradizione della *theory of practice* (Bourdieu, 1980; Reckwitz, 2002; Spaargaren et al., 2016), le pratiche non sono semplici comportamenti individuali, ma forme di attività socialmente organizzate, condivise e trasmesse, che incorporano competenze tacite, conoscenze implicite e schemi d'azione sedimentati nel tempo. Un'azione diventa pratica quando smette di essere episodica e si stabilizza come modalità riconoscibile, replicabile e negoziabile tra soggetti appartenenti a uno stesso contesto sociale.

Su tale binario epistemico si pone l'analisi delle pratiche medialità (Couldry, 2012; Ytre-Arne, 2023): le modalità con cui le persone usano, interpretano, condividono e rendono senso dei media non come consumatori passivi, ma come agenti capaci di produrre, riprodurre e trasformare le condizioni materiali e simboliche dell'interazione con i dispositivi tecnologici. In questo quadro, la nozione di *media practice* non riguarda solo il momento d'uso, ma l'intera ecologia di competenze, aspettative, routine e negoziazioni che circondano l'adozione e l'addomesticamento di un certo apparato mediale.

Il *prompting* può essere concettualizzato come pratica mediale emergente, caratterizzata da una tensione ricorsiva tra utente e modello generativo che attraversa tre dimensioni analiticamente distinguibili. La prima è la dimensione *tecnica*: il prompt è un input linguistico destinato a un sistema che risponde secondo logiche probabilistiche; la sua efficacia dipende dalla conoscenza delle affordance del modello, dai suoi vincoli operativi e dalle sue tendenze di output. La seconda è la dimensione *socialmente situata*: il prompt non viene costruito nel vuoto, ma in un contesto specifico di scopi, risorse, riferimenti culturali e aspettative che ne orientano la formulazione. La terza è la dimensione *collettiva*: le strategie di prompting si stratificano e si diffondono attraverso comunità di utenti che condividono, correggono, negoziano, integrano e validano reciprocamente le proprie pratiche (Wenger, 1998; Haythornthwaite et al., 2018).



**Figura 1** – Elaborazione grafica della multidimensionalità del concetto di prompting a opera degli autori

Questa triplice struttura connette il *prompt design* alla più ampia questione dell'*agency* tecnosociale intesa come capacità trasformativa che appare distribuita tra l'utente e il medium generativo (Rammert, 2025; Aysan, 2026) ma non in modo simmetrico: i Large Language Model (LLM) operano su base computazionale e probabilistica, producendo effetti comunicativi senza comprenderli nel senso umano del termine. Il loro funzionamento è, in termini sistemici, *allopoietico*: evolvono e si adattano in risposta agli input ricevuti, ma non si riproducono autonomamente (Luhmann, 2018; Floridi, 2025; Zönnchen et al., 2025). Per tal ragione, il *prompt design* non è un semplice comando assegnato al modello generativo, ma un dispositivo comunicativo attraverso cui l'utente cerca di rendere operativa una relazione asimmetrica con un sistema non umano che necessita della supervisione dell'attore umano e del suo continuo intervento in fase di addestramento.

Questa asimmetria ha ripercussioni sul piano della cosiddetta *Explainable AI* (XAI), tradizionalmente intesa come insieme di strumenti, tecniche e risorse con cui rendere trasparenti e accessibili i meccanismi di elaborazione interni dei sistemi algoritmici automatizzati (Gunning et al., 2019; Ehsan et al., 2022). In questo caso, il concetto assume una valenza più ampia e fa riferimento all'idea che un'Intelligenza Artificiale comprensibile e spiegabile possa emergere dalle pratiche sociali di interazione, interpretazione e negoziazione che le comunità di utenti costruiscono attorno a essa. In questo senso, la possibilità di attualizzare una effettiva *prompt media literacy* come capacità di interrogare efficacemente un modello generativo, di interpretarne gli output e di partecipare alla gestazione collettiva delle sue potenzialità e dei suoi limiti, potrebbe costituire una traiettoria praticabile e socialmente collaudata di Explainable AI (Kraljic & Lahav, 2024).

L'attenzione rivolta alle community di Reddit e Discord come potenziali laboratori informali di *prompt media literacy* "peer to peer" è legata all'adozione di due lenti epistemologiche che permettono di saggiare più chiaramente questa peculiare disposizione comunitaria.

La prima lente è prettamente *figurazionale* (Elias, 1978; Hepp & Hasebrink, 2018) e permette di focalizzare come sia le subreddit che i server Discord agiscano da figure ibride composte da utenti differenziati e legati a background diversi ma anche dai relativi apparati mediali generativi che, costituendo il main topic dei flussi conversazionali delle community, entrano a far parte delle pratiche discorsive e delle discussioni sollevate a partire dalla condivisione del *prompt workflow* e degli output generati. Ne deriva una più ampia rete di interdipendenza per cui la partecipazione non è episodica ma fondamentalmente ricorsiva: ogni contributo degli utenti entra nella figurazione, la modifica e ridefinisce le condizioni di partecipazione successiva, producendo un meccanismo di diffusione orizzontale e informale del *prompt know-how*.

La seconda lente è invece di stampo *cibernetico* (Wiener, 1948; Degele, 2008; Küppers, 2023) in quanto le stesse community appaiono agire come sistemi di regolazione adattiva la cui feedback-logic non agisce solo sull'equilibrio comunicativo tra il singolo utente e il modello generativo, ma coinvolge una più ampia rete di utenti, che osserva, corregge e amplifica e riflette sulle strategie di interazione con i LLM.

Dalla combinazione di queste due prospettive, nasce l'esigenza di cogliere *le dinamiche di feedback tecnosociale in atto tra le figurazioni comunitarie di Reddit e Discord e i relativi media ensemble generativi e comprendere come queste possano effettivamente tradursi in strategie inedite di prompt media literacy informale.*

### 3. Metodologia

Rapportando le fila teoriche del precedente paragrafo all'analisi effettiva delle discussioni relative al prompt design collettivamente negoziato nelle figurazioni comunitarie di Reddit e Discord, risulta sostanziale definire l'impianto metodologico adottato, il cui iter operativo basato su un approccio mixed methods (Schrader et al., 2020) si è rivelato sostanziale nel tentativo di cogliere e analizzare rigorosamente l'estesa mole di contributi degli utenti pubblicati in ciascuna community.

Dal punto di vista metodologico, quindi, la ricerca si articola in quattro fasi operative: *selezione delle community, raccolta dei dati, preprocessing testuale e analisi*. Ognuna di queste fasi concorre a comporre una risposta organica alle due domande di ricerca. In particolare, la selezione delle community e la raccolta dei dati permettono di circoscrivere l'ambito empirico entro cui osservare le pratiche di negoziazione collettiva del prompt design, mentre le successive fasi di analisi (analisi lessicometrica, analisi di *cluster* e *topic modeling*, infine *content analysis*) consentono di risalire progressivamente dalle ricorrenze testuali di superficie alle forme più sedimentate di *prompt media literacy* informale che ne derivano.

#### 3.1. Selezione delle community

Per la selezione delle community analizzate in questo contributo (la subreddit *r/PromptEngineering* e il server Discord *Learn AI Together*) è stata effettuata un'osservazione etnografica digitale non partecipante (Hine, 2000; Pink et al., 2016) di molteplici comunità su Reddit e Discord al fine di vagliare la presenza di community di interesse, identificando quelle più significative per l'indagine sulla base di specifici criteri (numerosità dei membri, densità conversazionale e preminenza di temi relativi al prompt design e all'AI generativa più in generale). Seguendo tale impostazione metodologica, si è proceduto con un'osservazione diretta delle logiche comunicative che caratterizzano le due community, a partire dalle pratiche discorsive e dalle forme di interazione e moderazione dei contenuti, senza ricorrere a forme di partecipazione attiva che avrebbero potuto alterare le dinamiche native delle conversazioni in atto. Un approccio etnografico digitale disposto verso una tale traiettoria *lurk-oriented* (Kaur-Gill & Dutta, 2017; Forberg & Schilt, 2023) consente infatti di cogliere come gli utenti lavorino con e attorno ai modelli di AI generativa, senza che la presenza del ricercatore ne modifichi gli equilibri comunicativi. Inoltre l'idea di orientare la scelta dei casi studio verso l'ecosistema di figurazioni comunitarie di Reddit e Discord si basa sulla complementarità delle rispettive logiche di piattaforma: *r/PromptEngineering* costituisce un'arena conversazionale asincrona e gerarchicamente organizzata in specifici *flair post* (etichette argomentative messe a

disposizione dai moderatori di una certa subreddit per orientare la pubblicazione dei thread e classificarli più efficacemente) in cui la separazione netta tra post propositivo e commenti riprende e allo stesso tempo innova la logica del forum tradizionale (Medvedev et al., 2017; Messerli et al., 2025). Learn AI Together è invece un server Discord articolato in molteplici canali tematici (*chat room*) che si distinguono in canali testuali, vocali (anche in live stream audiovisivo) e forum, in cui il discorso si produce attraverso flussi conversazionali in tempo reale che coinvolgono argomenti differenziati continuamente sollecitati dai nuovi contributi degli utenti (Wiles & Simmons, 2022; Kim et al., 2025). Questa differenza strutturale non è irrilevante sul piano epistemologico: essa riflette due diverse modalità di produzione e circolazione del know-how e di un capitale tecno-culturale condiviso accomunate dalla stessa idea di prompting come pratica socialmente situata e collettivamente negoziata a partire da meccanismi di apprendimento sociale informale (Robinson, 2023; Cambridge et al., 2024; AlGhamdi, 2025).

È stato perciò necessario riconoscere e trattare le feature comunicative delle due comunità in modo differenziato e compatibile con un approccio *grounded* basato su una costante e reciproca contaminazione tra osservazione ed elaborazione di quanto osservato (Strauss & Corbin, 1990; Creamer, 2021).

### 3.2. Raccolta dei dati

Nel caso di *r/PromptEngineering*, i dati sono stati estratti mediante l'utilizzo del Reddit Data Extraction Toolkit (*RedditExtractoR*), un pacchetto open source disponibile per il programma di analisi statistica *R* e specificamente sviluppato per l'estrazione sistematica e anonimizzata di thread e commenti dalle subreddit di interesse (Hintz & Betts, 2022). I corpora di testo estratti consistono in 998 thread e 2.862 commenti, pubblicati dal 30 gennaio al 9 marzo 2026, per un totale di 3.860 occorrenze testuali. Per i quattro canali del server Discord Learn AI Together (*#general-discussions*, *#technical-questions*, *#agi-and-future-ai*, *#learn-prompting*), i dati sono stati estratti tra il 6 febbraio e il 6 aprile 2026 mediante l'estensione per Google Chrome *Discord Chat Exporter – Unlimited*, uno strumento browser-based che consente l'export in formato .csv o .xlsx di una consistente mole di log conversazionali da tutte le chat room di un certo server Discord a partire dall'interfaccia web della piattaforma e senza richiedere accesso alle API ufficiali (Fillies et al., 2024; Brown et al., 2025). I quattro dataset relativi ai canali di Learn AI Together analizzati sono composti da: 11.081 messaggi in *#general-discussions*, 97 messaggi organizzati in 28 thread all'interno di *#technical-questions*, 1.757 messaggi in *#agi-and-future-ai*, e 7 messaggi nel canale *#learn-prompting*, per un totale di 12.942 occorrenze testuali. I dati estratti sono stati successivamente importati in apposite matrici Excel così da poter più agevolmente condurre le successive fasi di analisi quanti-qualitativa del testo e dei relativi metadati (Raviv, 2018).

L'utilizzo e l'elaborazione dei dati per le finalità di questo studio si basano sulle linee guida definite dall'Association of Internet Researchers (franzke et al., 2020) e la più recente letteratura relativa all'uso di dati estratti da social media e piattaforme pubblicamente accessibili (Proferes et al., 2021; Fiesler et al., 2024). Le community di Reddit e i

server Discord osservati costituiscono spazi pubblici o semi-pubblici ad accesso libero; ciò nonostante, la natura pubblica dei dati non è stata considerata di per sé sufficiente (Zimmer, 2018): lo scraping è stato limitato al solo contenuto testuale e ai metadati essenziali, tralasciando qualsiasi informazione potesse ricondurre all'identità effettiva degli utenti. In tal senso, gli username associati agli autori dei contributi citati sono stati sostituiti dalle sigle  $R_n$  per Reddit e  $D_n$  per Discord (Utente R1-R4; Utente D1-D4), così da minimizzare il rischio di rintracciabilità inversa degli account (Adams, 2024).

### 3.3. Preprocessing testuale

I corpora di testo estratti dalle due community sono stati sottoposti a una rigorosa fase di pulizia testuale operata mediante il linguaggio di programmazione *Python* automatizzato tramite la funzione di *vibe coding* e di *natural language processing* (NLP) dell'AI model *Claude*, adottato sia nella costruzione della stoplist di termini per la pulizia che per le successive fasi di data mining (Srinivasa-Desikan, 2018; Fawzy et al., 2025). Per r/PromptEngineering la stoplist comprende, oltre alle stopwords standard in lingua inglese (predominante nei dibattiti esaminati), forme contratte residue, colloquialismi, e termini generici e poco rilevanti ai fini dello studio. Per LearnAITogether, la stoplist è stata arricchita di ulteriori filtri specifici per la piattaforma Discord: rimozione delle emoji personalizzate (pattern <:nome:id>), delle mention di utenti (pattern <@id>), dei link a canali (pattern <#id>), dei codici emoji standard e di tutti i caratteri non-ASCII prodotti da emoji nativa. L'adozione di una stoplist comune come baseline, differenziata nei suoi elementi specifici in funzione della piattaforma, garantisce la comparabilità dei risultati tra i due contesti pur rispettandone le specificità tecnico-testuali.

### 3.4. Analisi

L'analisi è articolata in cinque fasi. Le prime due si basano su un approccio lessicometrico esplorativo (Wiedemann, 2016; Rogers, 2024) attraverso cui restituire una panoramica intuitiva dei termini più ricorrenti e potenzialmente significativi all'interno dei corpora testuali. In questo senso, si è proceduto con la *frequency analysis* dei termini più ricorrenti in ciascun dataset e la relativa visualizzazione tramite *wordcloud* (Jung et al., 2023). La seconda è la *co-occurrence analysis*, con cui si è proceduto a individuare le coppie di termini più significative che ricorrono frequentemente nei corpora di testo di ciascuna community visualizzandole mediante istogrammi orizzontali (Sedighi, 2016). La terza fase consiste nella *cluster analysis* mediante l'adozione dell'algoritmo *K-means*, che permette di raggruppare thread e commenti formalmente simili in base alle loro caratteristiche testuali per delineare segmenti tematici emergenti dal testo e non necessariamente basati su etichette o categorie concettuali precedentemente operativizzate (Wu, 2012; Eryilmaz et al., 2022). La quarta fase è il *topic modeling* mediante algoritmo di *Latent Dirichlet Allocation* (LDA), tecnica adottata per una comprensione semantica più profonda e integrativa dei risultati parziali ottenuti in fase lessicometrica, risalendo a strutture argomentative e nodi tematici meno evidenti nella consistente mole di occorrenze testuali estratte (Blei et al., 2003; Müller et al., 2021). La quinta e ultima fase si basa

su una più estesa *content analysis* (Krippendorff, 2018) del materiale testuale basata sull'adozione dei nodi tematici ottenuti in precedenza come criteri di individuazione di alcuni dei thread e commenti più significativi ai fini dell'indagine.

## 4. Discussione dei risultati

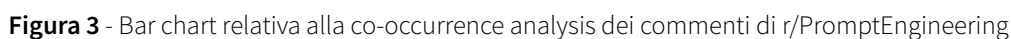
I risultati emersi dall'analisi quanti-qualitativa consentono di proporre una risposta alle due domande di ricerca poste in apertura, restituendo un quadro articolato sia delle modalità di negoziazione collettiva del prompt design sia delle forme di *prompt media literacy* informale che ne derivano.

L'analisi quanti-qualitativa dei corpora testuali di *r/PromptEngineering* e *Learn AI Together* ha prodotto evidenze convergenti che, pur nella diversità strutturale delle due piattaforme, delineano un quadro coerente. Dato l'orientamento esplorativo dello studio, quanto emerge dai risultati permette di ricostruire una panoramica delle principali tendenze e dinamiche comunicative caratterizzanti il prompt making collaborativo su Reddit e Discord, ponendo le basi per successivi (e necessari) avanzamenti. Le pratiche di prompting come forme di *social learning* si distribuiscono lungo un continuum che va dalla condivisione tecnico-operativa alla riflessione epistemica sull'AI. I risultati sono presentati su tre livelli: profilo lessicometrico, struttura tematica emersa da cluster analysis e topic modeling, e analisi qualitativa di thread e commenti rappresentativi.

### 4.1. Lessicometria

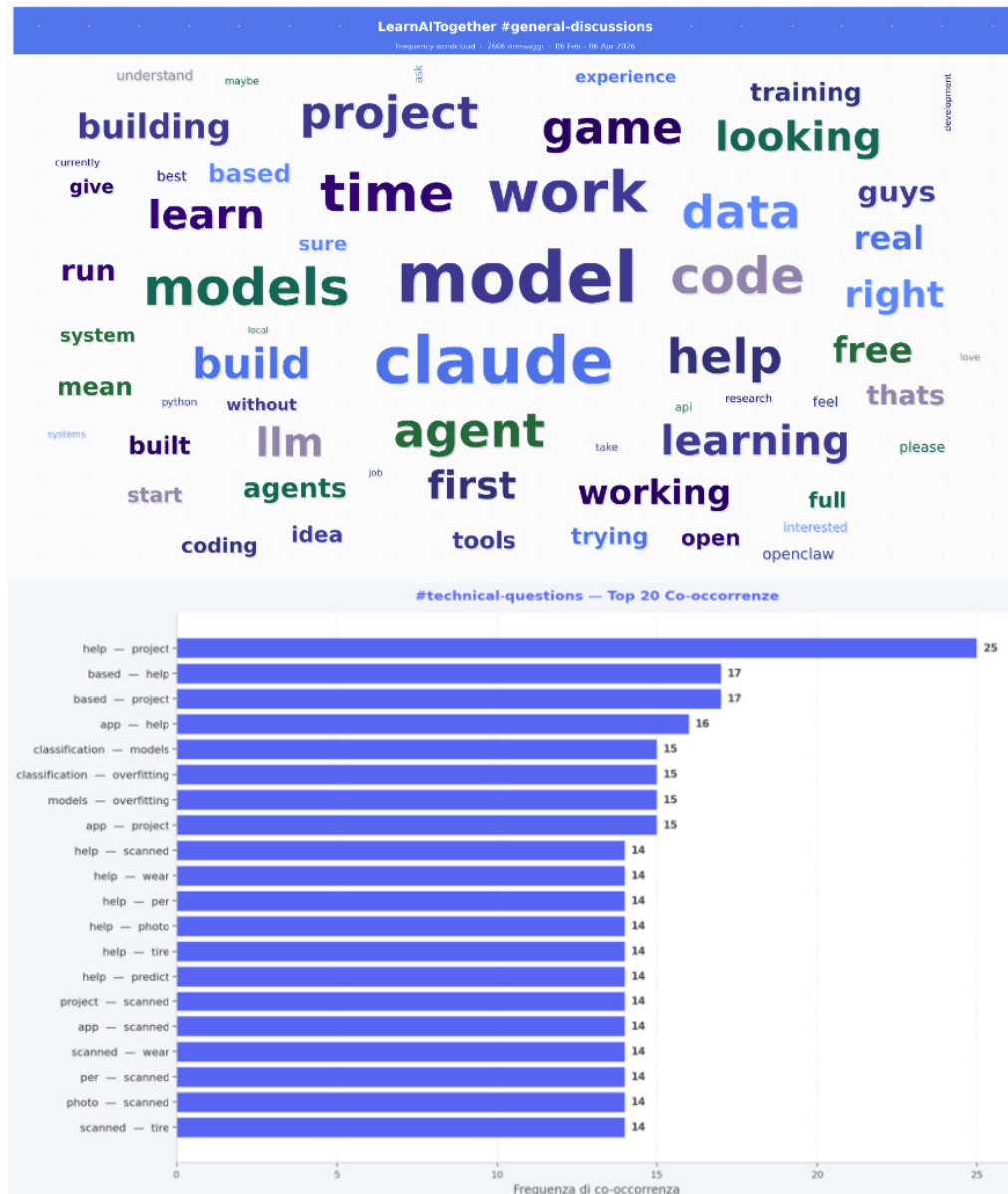
La *frequency analysis* dei commenti di *r/PromptEngineering* mostra una distribuzione lessicale dominata da termini tecnico-operativi: *prompt*, *model*, *LLM*, *data*, *output*, *system*, *Claude*, *ChatGPT*, *context*, *instruction*, *reasoning*. La compresenza di riferimenti a modelli specifici e termini operativi indica una community orientata alla valutazione comparativa degli LLM e alla costruzione collaborativa di workflow per prompt sofisticati. Tra le co-occorrenze più frequenti nei dataset combinati di thread e commenti, *prompt-system* e *context-prompt* sembrano riportare il focus dei dibattiti verso forme di prompt design più avanzate e legate a una filiera comunicativa tra utente e modello più complessa: si consideri, in questo senso, il concetto di *system prompt* come configurazione di istruzioni *task-agnostic* da affidare a una macchina indipendentemente dallo svolgimento di un compito specifico, per intercettare invece l'idea di una guida universale di prompting applicabile a molteplici domini operativi (Choi et al., 2026).

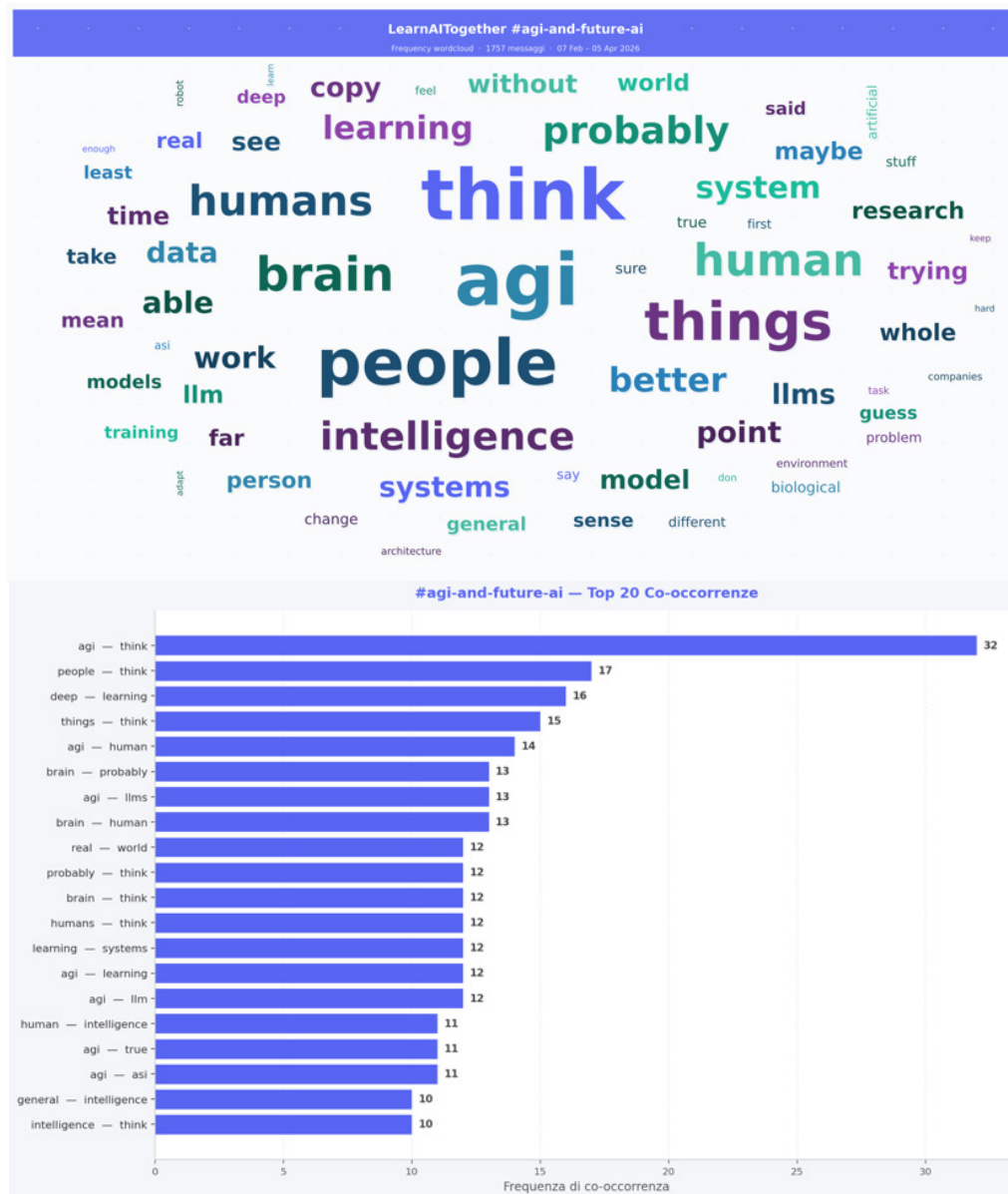
Nel secondo caso, l'attenzione sembra vertere sull'ottimizzazione della *context sensitivity* dei modelli generativi mediante strategie specifiche come il *multi-prompt context-aware contrastive decoding* (Li et al., 2026). Queste co-occorrenze non descrivono soltanto preferenze tecniche individuali ma testimoniano la potenziale sedimentazione di un vocabolario condiviso attraverso cui la community negozia collettivamente le migliori pratiche di interazione con i modelli.



Le chat room di *Learn AI Together* mostrano una distribuzione lessicale diversificata per canale. In *#general-discussions*, termini come *model*, *Claude*, *work*, *code*, *agent*, *game*, *project*, *build*, *learning*, *LLM* riportano ancora una volta verso uno spazio plurale di sperimentazione tecnica. In *#technical-questions*, parole come *overfitting*, *classification*, *PCA*, *validation*, accanto a *help*, *project*, *agent*, *tool*, delineano un *affinity space* fondato su expertise condivisa e problem solving collaborativo (Subash et al., 2022; Bi & Wei, 2023). In *#agi-and-future-ai*, termini come *AGI*, *brain*, *human*, *intelligence*, *lear-*

55







Mediante le tecniche di cluster analysis e di topic modeling e a partire dalla lettura incrociata delle rispettive risultanze emerse, è stato possibile identificare quattro nodi tematici trasversali che caratterizzano il discorso sul prompting nelle comunità attenzionate:

- 57

più adatto in base al prompt ideato. Viene sollecitata la dimensione descrittiva e divulgativa relativa al prompting come pratica tecnoculturale e alle feature dei grandi modelli di linguaggio.

2. *Sviluppo collaborativo di progetti AI-based e ottimizzazione dei modelli.* Il nodo descrive la filiera produttiva del prompting e la sua implementazione collaborativa destinata all'uso dei modelli generativi come nel caso dell'ottimizzazione interoperabile del vibe coding finalizzato alla costruzione di applicazioni e in cui emerge la funzione di supporto tecnico distribuito della community.
3. *Gestione e riflessione sulle strategie di apprendimento sociale informale finalizzate alla costruzione dell'AI literacy.* È il nodo tematico che intercetta più efficacemente l'idea di prompting in atto nelle community: il focus è orientato non solo alla realizzazione di un prompt know-how e di un'AI literacy come prodotto collettivo degli interventi (e miglioramenti stratificati) degli utenti, ma anche alla riflessione sul processo stesso di reciproca contaminazione e formazione a cui gli utenti prendono parte.
4. *Riflessione epistemica sull'AGI e dibattiti sui possibili scenari futuri dell'AI.* In questo nodo si fa principalmente riferimento ai thread e commenti la cui atmosfera di dibattito esula dalla dimensione strettamente tecnica e operativa del prompt design in senso stretto per intercettare un più ampio ventaglio tematico: gli utenti osservano le capacità computazionali dei modelli e si interrogano sui possibili effetti di lungo periodo di questi ultimi, sui possibili margini di ibridazione tra intelligenza umana e artificiale, elaborando molteplici scenari sul futuro digitale (Zhong et al., 2025).

### 4.3. Content analysis

L'analisi qualitativa del contenuto testuale permette infine di passare da una ricognizione statistica delle occorrenze testuali raccolte a un più esteso approfondimento dell'architettura conversazionale attivata dai membri di ciascuna community, e di come questa si traduca in molteplici forme di prompt making socialmente situato e collettivamente orientato<sup>1</sup>:

“(title)I spent 90 minutes building a universal prompt framework. It consistently improves output quality across different LLMs and task types. Free template + how to use it. — (caption) UPDATE: THE MASSIVE V2 IS LIVE! Thanks to your incredible feedback (1.2k+ shares!), I spent the last 24h iterating. The new version features XML Parsing, Dynamic Routing. [...]  
# The Problem  
Most people write prompts that are basically “hey do this thing.” Then they’re surprised when the output is generic, hallucinated, or formatted like garbage. The issue isn’t the model. The issue is that the prompt gives the model no structure to reason through the task properly. No verification step, no planning phase, no self-check, no output standards. I wanted to fix this once and reuse it everywhere.

<sup>1</sup> I commenti citati sono stati da noi selezionati a titolo di esemplificazione dei nodi critici emersi dall'analisi del contenuto; sono stati riportati senza alcun intervento (inclusi eventuali refusi ed errori), fatto salvo un mero intervento di formattazione a fini di leggibilità.

*# What This Framework Actually Is*

[...] this is not a prompt where you just change one word. It's a Master System Prompt. The workflow is:

1. Copy the framework below.
2. Paste it into your AI (ChatGPT, Claude, whatever).
3. Fill in the \[ROLE\] and explain your \[TASK EXPLAINED IN DETAIL\].
4. Hit send.

The framework forces the AI to structure its own thinking process before giving you the final output. [...]"

*(r/PromptEngineering, thread di user: R1, 21/02/2026)*

Questo thread, particolarmente apprezzato nella subreddit (147 upvote) illustra con esemplare chiarezza la logica di un prompt design collettivamente gestito e orientato a costituire un pattern d'uso condivisibile: il workflow di partenza viene costruito dal singolo utente (90 minuti di lavoro individuale), condiviso gratuitamente ("free template"), ripetuto e testato sulla base di 1.200 contributi collettivi ("your incredible feedback"), e rilasciato in una versione migliorata ("V2 IS LIVE"). Questa disposizione iterativa sembra richiamare l'idea di un feedback-loop adattivo, ma operante a un livello prettamente sociale oltre che tecnico: non è il modello AI a ricevere il feedback e ad aggiornarsi, è l'utente che, mediato dalla community, aggiorna il prompt che poi sarà usato per interagire con il modello. La community diventa così un livello intermedio del processo di ottimizzazione e di fine-tuning effettivo: un'intelligenza collettiva che si frappone tra l'utente singolo e il modello AI, amplificando la qualità dell'interazione.

"Reading all this, it feels like everyone here has built their own mental process to make AI useful — defining role, context, goal, data, then output. I'm actually building a tool around this idea that forces this structure automatically before sending anything to AI. Still early and validating the idea. If a tool handled this thinking step for you, would you use it?"

*(r/PromptEngineering, commento di user: R2, 31/01/2026)*

Questo commento riporta a un altro aspetto saliente: la meta-riflessione di un redditor sul processo di prompting che gli utenti sottopongono al vaglio collettivo. L'utente osserva un pattern di utilizzo dei modelli piuttosto ricorrente nel discorso della community – "everyone here has built their own mental process" – e ne trae un iter procedurale astratto (ruolo → contesto → obiettivo → dati → output) che vorrebbe automatizzare attraverso l'adozione di un unico tool che faciliti l'attuazione di questo stesso pattern. Anche in questo caso, emerge una disposizione riflessiva degli utenti che costituisce un primo effettivo point of entry verso l'idea di una AI literacy trasversale e decentralizzata con cui codificare e trasmettere un sapere pratico con cui affinare l'approccio al prompting degli utenti e quindi le capacità computazionali del modello incapace di comprendere e quindi di riflettere sui suoi output.

"There is no such right, we are on Reddit not anyone's space. If people don't want feedback on prompting, what is this space for anyway?"

*(r/PromptEngineering, commento di user: R3, 02/02/2026)*

La brevità di questo commento non ne diminuisce la rilevanza: esso esprime in forma esplicita la norma fondamentale su cui si regge la community stessa – il feedback reciproco come regola costitutiva dello spazio condiviso. La domanda retorica ("what is

this space for anyway?") è in realtà definitoria: delimita l'ethos comunitario di r/Prompt-Engineering come spazio di valutazione critica e di miglioramento collettivo. In termini figurazionali, questa norma implicita sembra rappresentare il fulcro dialogico con cui è possibile intessere catene di interdipendenza conoscitiva e sociale che garantiscono la persistenza della figurazione comunitaria: la regola non scritta per cui partecipare significa esporre il proprio lavoro al giudizio degli altri che costituisce la risorsa collettiva attraverso cui la community si alimenta.

"These are actually great tips. One thing I'd add is that if you want your content to sound like you specifically (not just vaguely human), it's worth investing time training AI on your own writing samples, plus having a review workflow for editing before publishing. We've built a product that helps with this, happy to share more if anyone's interested. That way, you don't need to spend ages editing every single output to match your brand voice."

*(r/PromptEngineering, commento di user: R4, 02/02/2026)*

Questo commento esemplifica l'impostazione conversazionale più ricorrente in r/PromptEngineering: non si tratta di una correzione né di una confutazione, ma di un'espansione collaborativa del sapere pratico condiviso. L'utente non sostituisce il contributo precedente ma lo arricchisce, integrando la propria esperienza diretta ("training AI on your own writing samples") in un sistema distribuito di conoscenza in continua espansione. Il redditor è inoltre disposto a condividere una risorsa tecnica ulteriore su cui sta lavorando con cui facilitare l'addestramento di un modello, integrando un certo numero di sample testuali per migliorarne la capacità di scrittura. Questa forma di "accumulo supplementare" di risorse e competenze è la modalità preferenziale attraverso cui il prompt engineering socialmente orientato favorisce la sedimentazione di nuovi layer di significato che entrano a far parte di un capitale tecno-culturale decentralizzato.

Su LearnAITogether, il discorso anche se alimentato secondo una differente logica di piattaforma, sembra convergere verso lo stesso insieme di processi di AI literacy socialmente orientata. In #technical-questions, i thread espliciti descrivono problemi reali portati alla community per una risoluzione collaborativa:

"How do I even fine tune an AI on dynamically updating system prompts? Like if it includes meta data like summarized vision, past memories etc that changes with every message."

*(LearnAITogether, #technical-questions, thread di user: D1, 02/03/2026)*

Questa domanda tocca uno dei nodi più avanzati del rapporto tra prompt design e machine learning: come gestire system prompts che si aggiornano dinamicamente in funzione della memoria persistente del modello. Tra i commenti al thread come il seguente:

"Use a framework with persistent memory, such as Claude Code or Openclaw"

*(LearnAITogether, #technical-questions, commento di user: D2, 02/03/2026)*

emerge consistentemente una spiccata attitudine al problem solving che traduce la domanda e il gap d'esperienza e competenza tecnica dell'utente in una soluzione pratica, basata su un certo ensemble di strumenti specifici. La soluzione fornita diviene così una risorsa accessibile per tutti i nuovi utenti che condividono lo stesso limite operativo del primo. Secondo questa logica, il thread (e la sequenza di eventuali commenti integrati-

vi) assume i connotati di un *artefatto comunitario*, inteso come porzione di conoscenza legata al più ampio repertorio di informazioni scambiate dagli utenti e che risulta collettivamente negoziabile, integrabile e riutilizzabile nel tempo da questi ultimi.

“It’s not a Qwen issue, it’s a dataset design issue. If it’s hallucinating new schema fields, your training data is too flexible. Every single sample must output the exact same fixed JSON schema with all 100 fields present every time even if 90% are null. Never omit fields. Never change structure. Never vary key names. If the model ever sees variable output shape, it will learn that the schema is flexible and start inventing fields. [...] Schema extraction only works when the output space is rigid and boring during training” (*LearnAITogether, #technical-questions, thread di user: D3, 27/02/2026*)

Questo messaggio di supporto tecnico è particolarmente rilevante perché reindirizza causalmente il problema che è stato posto in precedenza: non è il modello ad avere un difetto (“it’s not a Qwen issue”) ma il dataset di addestramento a essere mal progettato (“dataset design issue”). Spostare l’accento sui dati immessi nel modello piuttosto che focalizzarsi sul malfunzionamento di quest’ultimo implica un cambio di prospettiva fondamentale che permette una più profonda comprensione del rapporto tra la struttura dei dati in input e l’autonomia operativa della macchina. L’accento viene dunque posto principalmente su come l’efficienza del deep machine learning non possa mai essere dissociata da un’adeguata fase di pulizia e trattamento dei dati forniti.

“[...] Defining AGI using human abilities as a benchmark is just so, so bad. If we had enough compute and storage for a gigantic lookup table that is better than most humans on most tasks, it would clearly not be AGI. Maybe “doing most tasks better than most humans” is implied by AGI [...], but the opposite is clearly not true in general. If you do not think the lookup table is a good counterexample, just think about creating tens of thousands of narrow AIs, aggregating them into a single system with a task router, and call that your “AGI candidate”. Technically this system would be general since it solves most tasks better than most humans, right? Well it is still a bunch of narrow AIs put together. You do not get new properties by doing something like that, you are just expanding what “narrow” means. [...] AGI does not have a neutral effect on the task set used as criterion for being an AGI. Something approaching AGI will just push the task distribution away from what the AGI can solve. That is also why it is nonsensical. That is why we need to focus on specific set of properties to define AGI, instead of relying on transient concepts such as “what humans are able to do”” (*LearnAITogether, #agi-and-future-ai, thread di user: D4, 12/03/2026*).

In questo ultimo caso, l’utente mette in discussione gli attuali criteri di definizione e legittimazione dell’AGI: il suo contributo assume i tratti di una critica verso il tentativo di assumere le capacità cognitive e creative umane come metro di paragone e sistema di riferimento per il perfezionamento delle potenzialità computazionali dell’artificial general intelligence. In un certo senso, il problema sollevato intercetta ancora una volta una certa idea di agency artificiale che non può essere davvero colta se contestualizzata solo entro ciò che gli *esseri umani sono in grado di fare e che le macchine potrebbero fare meglio*. Se la *pars destruens* sostenuta dall’utente è appunto legata al rigetto di una certa idea fin troppo antropomorfa dell’AI osservata e indagata secondo criteri di valutazione ancorati ad una prospettiva umano-centrica, la *pars costruens* si radica invece nell’idea di selezionare un certo corpus di proprietà definitorie dell’AGI (Matta, 2026) a

prescindere dal ricorrente e transitorio confronto con la sfera umana (“That is why we need to focus on specific set of properties to define AGI, instead of relying on transient concepts such as “what humans are able to do”). Si tratta di uno dei molteplici esempi di conversazioni instaurate dagli utenti che intercettano uno spettro di tematiche che afferiscono a dimensioni non strettamente tecniche ma più vicine alla filosofia e all’etica dell’Intelligenza Artificiale o alle scienze cognitive e alla sociologia delle macchine (Woolgar, 1985; Coeckelbergh, 2022).

Si tratta di circuiti discorsivi che, per quanto non del tutto sovrapponibili all’attitudine più pragmatica degli utenti focalizzati sulla gestione collaborativa del prompting, restituiscono comunque un ventaglio di suggestioni, conoscenze e immaginari socio-tecnici (Jasanoff & Kim, 2015; Sartori & Bocca, 2023) che contribuiscono a intensificare l’effervescenza partecipativa degli utenti e a fornire elementi utili non solo alla gestione dei rispettivi flussi di lavoro AI-driven ma anche per la restituzione di una maggiore consapevolezza delle reali potenzialità e rischi dei media algoritmici e di come sia possibile integrare questi ultimi in percorsi di innovazione tecnosociale sostenibile.

## 5. Conclusione

Quanto emerso dall’analisi di *r/PromptEngineering* e *LearnAITogether* consente quindi di rispondere alle due domande di ricerca poste in apertura: emerge infatti in maniera netta il fatto che le community esaminate costruiscano e negozino collettivamente le pratiche di prompt design attraverso meccanismi di correzione, espansione e feedback reciproco, dando così luogo a forme di *prompt media literacy* informale che si sedimentano in artefatti comunitari e *knowledge base* condivise. A partire da questa osservazione, è possibile avanzare tre considerazioni di natura più ampia, che pongono le basi per un più articolato processo di raffinazione concettuale del prompt design come fenomeno sociale oltre che tecnico e che risulterà necessario vagliare ulteriormente negli step di ricerca successivi a questa iniziale fase esplorativa.

La prima riguarda la natura comunicativa del prompt. Lunghi dall’essere un semplice input testuale, il prompt si configura come l’unità elementare di un processo comunicativo ricorsivo tra sistemi sociali e sistemi tecnici: assurge alla funzione di interfaccia linguistica per l’accoppiamento strutturale tra la logica operativa della community e quella del modello generativo da cui è possibile delineare l’idea di un macrosistema ibrido di Explainable AI (Keenan & Sokol, 2023). Alla base di tale sistema vi è proprio la capacità delle collettività di utenti, come le community online indagate in questa ricerca, di intervenire collaborativamente sull’interazione uomo-macchina, favorendo l’emersione di strategie e pratiche informali di apprendimento reciproco degli utenti che favorisce la sedimentazione di un capitale tecno-culturale che supera la somma delle conoscenze individuali e che costituisce la manifestazione più lampante del prompt design come *social prompt engineering* (Wang et al., 2024; Lin et al., 2025).

Collegata alla prima, la seconda considerazione riguarda la dimensione *many-to-one* del prompting come pratica socialmente situata e collettivamente negoziata (Liu

et al., 2026). La relazione comunicativa diadica tra utente e medium generativo risulta talvolta accompagnata da problemi di natura tecnica e operativa che sia il primo, a causa di una conoscenza parziale del funzionamento del modello di linguaggio e della sua prompt orientation, che il secondo, limitato dalla sua fattispecie allopoietica, non sono in grado di risolvere nell'immediato. In questo frangente si iscrive la possibilità dell'utilizzatore di appellarsi a una comunità online di riferimento in cui chiedere aiuto e colmare, da un lato, il suo gap di competenze nell'uso del modello generativo e dall'altro, il margine di errore e di allucinazione algoritmica del singolo LLM (Crooks, 2026). Il risultato di questa prassi consolidata sia nell'atmosfera comunitaria di Reddit che di Discord è la costruzione cooperativa di una knowledge base di riferimento a cui tutti gli utenti, anche a distanza di tempo, avranno potenzialmente modo di attingere, aggiornando e perfezionando costantemente il repertorio di saperi differenziati messi a disposizione. In tal senso, risulta più evidente come il social learning informale di queste arene figurazionali sia, nel lungo periodo, una condizione sostanziale per l'ottimizzazione ricorsiva del deep machine learning dei modelli stessi (Guile & Popov, 2025).

Infine, è possibile pensare al mutuo modellamento in atto tra l'intelligenza collettiva degli utenti e l'agency artificiale dei modelli generativi (Halpin, 2025) come a un ulteriore step evolutivo del cosiddetto *Reinforcement Learning through Human Feedback* o RLHF (Lin et al., 2020; Kaufmann et al., 2024). Il Reinforcement Learning così disposto consiste in una tecnica di addestramento per rinforzo (positivo e negativo) dei LLM in cui un dato agente artificiale ottimizza il proprio comportamento sulla base del feedback valutativo fornito da esseri umani, piuttosto che esclusivamente da segnali di reward definiti in modo formale e automatizzato.

Attualmente l'RLHF si esplica in modalità di AI training basate sull'intervento di valutatori professionali selezionati e retribuiti dalle principali aziende ICT impegnate nella ricerca e sviluppo dei rispettivi modelli generativi di punta, come Anthropic, OpenAI, Google e altri provider: si tratta quindi di un processo centralizzato, controllato e deliberato, basato sul contributo di individui ingaggiati per periodi più o meno lunghi e sulla base di un certo background culturale e lavorativo pregresso al fine di addestrare in modalità telematica i modelli sulla base delle loro specifiche competenze (Anwar, 2025).

Ciò che invece è stato possibile mettere in luce in questo contributo è probabilmente l'emersione di una nuova possibile fase di implementazione dell'RLHF basato su interventi adattivi umani ma collettivamente disposti verso la macchina. Non si tratta di un'operazione verticale e orientata da un oligopolio di imprese over the top in ambito tecnico e informatico: quello che sembra delinearsi è, al contrario, un processo decisamente più orizzontale, decentralizzato e (per il momento) scevro da effettivi interessi capitalistici poiché basato sulla libera condivisione di risorse, esperienze e conoscenze di utenti accomunati dalla stessa voglia di innovare una certa tecnologia, mettendola in discussione e negoziandola partecipativamente. Da questo punto di vista, sarebbe più appropriato parlare di un crowdsourced AI refinement (Lazaros et al., 2026) basato sul reciproco apprendimento (Hoc, 2000; Nixdorf et al., 2026) tra le figurazioni comunitarie degli utenti e i media ensemble automatizzati che le prime utilizzano, discutono e che imparano a addomesticare insieme.

## Bibliografia

- Adams, N. N. (2024). "Scraping" Reddit posts for academic research? Addressing some blurred lines of consent in growing internet-based research trend during the time of Covid-19. *International Journal of Social Research Methodology*, 27(1), 47–62.
- Airoldi, M. (2022). Macchine socializzate e riproduzione tecno-sociale: nuove frontiere sociologiche. *Sociologia Italiana*, 19(20), 111-121.
- AlGhamdi, R. (2025). Bridging learning gaps through Discord: peer-to-peer learning in computer graphics education. *Learning and teaching in higher education: Gulf perspectives*, 19(1), 49-65.
- Anwar, M. A. (2025). Value chains of AI: Data training firms, platforms, and workers. In *The Future of Labour* (pp. 198-213). Routledge.
- Aysan, H. (2026). Artificial Intelligence as a Distributed Actor: Rethinking Organizational Theory Through Sociotechnical Networks. In *Artificial Intelligence and Applications*, 4(1), pp. 92-100.
- Bareither, C. (2024). Cultures of artificial intelligence: AI assemblages and the transformations of everyday life. *Zeitschrift für empirische kulturwissenschaft*, 120(1).
- Beer, D. (2022). The problem of researching a recursive society: Algorithms, data coils and the looping of the social. *Big Data & Society*, 9(2), doi: [10.1177/205395172211049](https://doi.org/10.1177/205395172211049).
- Bi, R., & Wei, S. (2023). Exploring the Implementation of NLP Topic Modeling for Understanding the Dynamics of Informal Learning in an AI Painting Community. In *EDM*.
- Blei, D. M., Ng, A. Y., & Jordan, M. I. (2003). Latent Dirichlet allocation. *Journal of Machine Learning Research*, 3, 993–1022.
- Boczkowski, P. J. (1999). Mutual shaping of users and technologies in a national virtual community. *Journal of Communication*, 49(2), 86-108.
- Bolin, G. (2024). Communicative AI and techno-semiotic mediatization. *Human-Machine Communication*, 7, 65-82.
- Bolin, G. & Hepp, A. (2017). The complexities of mediatization. In *Dynamics of mediatization* (pp. 315-331). Springer.
- Bourdieu, P. (1980). *Le sens pratique*. Minuit.
- Bowen, G. A. (2006). Grounded theory and sensitizing concepts. *International journal of qualitative methods*, 5(3), 12-23.
- Brown, M. A., Gruen, A., Maldoff, G., Messing, S., Sanderson, Z., & Zimmer, M. (2025). Web scraping for research: Legal, ethical, institutional, and scientific considerations. *Big Data & Society*, 12(4), doi: [10.1177/20539517251381](https://doi.org/10.1177/20539517251381).
- Bucher, T. (2018). *If... then: Algorithmic power and politics*. Oxford University Press.
- Cambridge, D., Wenger-Trayner, E., Hammer, P., Reid, P., & Wilson, L. (2024). Theoretical and practical principles for generative AI in communities of practice. In *Framing futures in postdigital education* (pp. 229-239). Springer.
- Choi, Y., Baek, J., & Hwang, S. J. (2026). System prompt optimization with meta-learning. *Advances in Neural Information Processing Systems*, 38, 55451-55488.
- Coeckelbergh, M. (2022). *The political philosophy of AI*. John Wiley & Sons.

- Couldry, N. (2012). *Media, society, world: Social theory and digital media practice*. Polity Press.
- Creamer, E. G. (2021). *Advancing grounded theory with mixed methods*. Routledge.
- Crooks, L. C. (2026). Tracing Non-Dyadic Creative AI Interaction. *CHI 2026 Workshop*, <https://herding-cats-ws.github.io/2026/papers/p25.pdf>.
- Dautov, R., Husom, E. J., Sen, S., & Song, H. (2023). Towards community-driven generative AI. In *FedCSIS (Position Papers)*, 43-50.
- Davis, N., Sherson, J., & Rafner, J. (2025). The co-creative design framework for hybrid intelligence. In *Proceedings of the 2025 Conference on Creativity and Cognition* (pp. 560-572).
- Degele, N. (2008). On controlling complex systems—a socio-cybernetic reflexion. *Journal of Sociocybernetics*, 6(2), 55-68.
- Ehsan, U., Wintersberger, P., Liao, Q. V., Watkins, E. A., Manger, C., Daumé III, H., ... & Riedl, M. O. (2022). Human-Centered Explainable AI (HCXAI): beyond opening the black-box of AI. In *CHI conference on human factors in computing systems extended abstracts* (pp. 1-7).
- Elias, N. (1978). *Was ist Soziologie?*, Yuventa [Ed. it.]: *Che cos'è la sociologia* (1990), Rosenberg & Sellier.
- Eryilmaz, E., Thoms, B. & Ahmed, Z. (2022). Cluster Analysis in Online Learning Communities: A Text Mining Approach. *Communications of the Association for Information Systems*. 51, doi: [10.17705/1CAIS.05132](https://doi.org/10.17705/1CAIS.05132).
- Esposito, E. (2022). *Comunicazione artificiale: Come gli algoritmi producono intelligenza sociale*. Bocconi University Press.
- Essmann, B., Mueller, O. (2022) AI-Supported Brain-Computer Interfaces and the Emergence of 'Cyberbilities'. In: Voenecky S, Kellmeyer P, Mueller O, Burgard W (eds) *The Cambridge Handbook of Responsible Artificial Intelligence: Interdisciplinary Perspectives*. Cambridge University Press, pp. 427-443. doi: [10.1017/9781009207898.033](https://doi.org/10.1017/9781009207898.033)
- Etzrodt, K., & Edwards, A. P. (2026). The Epistemic Power of Human-Machine Communication. *Human-Machine Communication*, 12(1), 1.
- Fawzy, A., Tahir, A., & Blincoe, K. (2025). Vibe Coding in Practice: Motivations, Challenges, and a Future Outlook--a Grey Literature Review, *arXiv preprint* doi: [10.48550/arXiv.2510.00328](https://doi.org/10.48550/arXiv.2510.00328).
- Feher, K. (2025). *Generative AI, Media & Society*. Routledge.
- Fillies, J., Peikert, S., & Paschke, A. (2024). Hateful messages: A conversational data set of hate speech on Discord. In *Data Science—Analytics and Applications*. Springer.
- Fiesler, C., Zimmer, M., Proferes, N., Gilbert, S., & Jones, N. (2024). Remember the human: A systematic review of ethical considerations in reddit research. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 8(GROUP), 1-33.
- Floridi, L. (2025). AI as Agency without Intelligence. *Philosophy & Technology*, 38(1), 30.
- Forberg, P., & Schilt, K. (2023). What is ethnographic about digital ethnography? *Frontiers in Sociology*, 8, doi: [10.3389/fsoc.2023.1156776](https://doi.org/10.3389/fsoc.2023.1156776).
- Fourcade, M. & Johns, F. (2020). Loops, ladders, and links: The recursivity of social and machine learning. *Theory and Society*, 49(5-6), 803-832.

- franzke, a. s., Bechmann, A., Zimmer, M., & Ess, C. (2020). *Internet Research: Ethical Guidelines 3.0*. Association of Internet Researchers. <https://aoir.org/reports/ethics3.pdf>
- Gagrčin, E., Naab, T. K., & Grub, M. F. (2026). Algorithmic media use and algorithm literacy: An integrative literature review. *New Media & Society*, 28(1), 423-447.
- Giddens, A. (1984). *The constitution of society*. Polity Press.
- Guile, D., & Popov, J. (2025). Machine learning and human learning. *AI & SOCIETY*, 40(2), 325-338.
- Gunkel, D. J. (2024). *AI for communication*. CRC Press.
- Gunning, D., Stefik, M., Choi, J., Miller, T., Stumpf, S., & Yang, G. Z. (2019). XAI—Explainable artificial intelligence. *Science robotics*, 4(37), doi: 10.1126/scirobotics.aay7120.
- Halpin, H. (2025). Artificial intelligence versus collective intelligence. *AI & SOCIETY*, 40(6), 4589-4604.
- Haraway, D. (1988). Situated knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. *Feminist Studies*, 14(3), 575-599.
- Haythornthwaite, C., Kumar, P., Gruz, A., Gilbert, S., Esteve del Valle, M., & Paulin, D. (2018). Learning in the wild: coding for learning and practice on Reddit. *Learning, media and technology*, 43(3), 219-235.
- Hepp, A. (2022a). Agency, social relations and order. *Communications*, 47(3), 470-493.
- Hepp, A. (2022b). Digital media, data infrastructures, and space. In *Communicative constructions and the refiguration of spaces* (pp. 57-75). Routledge.
- Hepp, A., Bolin, G., Guzman, A. L., & Loosen, W. (2024). Mediatization and human-machine communication. *Human-Machine Communication*, 7, 7-21.
- Hepp, A. & Hasebrink, U. (2018). Researching transforming communications in times of deep mediatization. In *Communicative figurations*, pp. 15-48, Palgrave Macmillan.
- Hepp, A. & Loosen, W. (2023). The interdisciplinarity of HMC. In *The SAGE Handbook of Human-Machine Communication*. Sage (pp. 12-21).
- Heuser, M. & Vulpius, J. (2024). ‘Grandma, tell that story about how to make napalm again’: Exploring early adopters’ collaborative domestication of generative AI. *Convergence*, 32(1), 87-110.
- Hine, H. M. (2000). *Virtual Ethnography*. Sage.
- Hintz, E. A. & Betts, T. (2022). Reddit in communication research. *Annals of the ICA*, 46(2), 116-133.
- Hoc, J. M. (2000). From human-machine interaction to human-machine cooperation. *Ergonomics*, 43(7), 833-843.
- Holt, K. (2025). *Hybrid intelligence: Merging collective and artificial intelligence*. Taylor & Francis.
- Jasanoff, S., & Kim, S.H. (Eds.) (2015). *Dreamscapes of modernity*. University of Chicago Press.
- Jung, S. I., Lee, H., & Park, J. (2023). Word cloud techniques for data analysis. *1st International Conference on Smart Mobility*, 278-283.
- Kaufmann, T., Weng, P., Bengs, V., & Hüllermeier, E. (2024). A survey of reinforcement learning from human feedback. *Transactions on Machine Learning Research*.

- Kaur-Gill, S., & Dutta, M. J. (2017). Digital ethnography. *The international encyclopedia of communication research methods*, 10(1), 1-10.
- Keenan, B., & Sokol, K. (2023). Mind the gap! Bridging explainable AI and human understanding. doi: [10.48550/arXiv.2302.03460](https://doi.org/10.48550/arXiv.2302.03460).
- Kim, J., Klein-Balajee, T., Kelly, R. M., & Hiniker, A. (2025). Discord's Design Encourages 'Third Place' Social Media Experiences. doi: [10.48550/arXiv.2501.09951](https://doi.org/10.48550/arXiv.2501.09951).
- Kraljic, T. & Lahav, M. (2024). From prompt engineering to collaborating. *Interactions*, 31(3), 30-35.
- Kramp, L., Hepp, A., & Radde-Antweiler, K. (2025). The Centre for Media, Communication, and Information Research. In Edwards C. et al. (eds), *Creating Communication and Media Research Labs*. Palgrave Macmillan.
- Krippendorff, K. (2018). *Content analysis. An introduction to its methodology*. Sage.
- Küppers, E. U. (2023). Cybernetic Systems in Practice. In A Transdisciplinary Introduction to the World of Cybernetics (pp. 147-206). Springer.
- Latour, B. (1987). *Science in action*. Harvard University Press.
- Lazaros, K., Vrahatis, A. G., & Kotsiantis, S. (2026). Human-in-the-Loop Artificial Intelligence. *Entropy*, 28(4), 377.
- Leonzi, S. & Marinelli, A., (2023). Per un approccio ecologico ai media tra processi di piattaformaizzazione e dinamiche transmediali. *Sociologia della comunicazione*: 64, 2, 2022, 59-79.
- Li, M., Xue, Z., Li, J., Liang, M., & Yu, Z. (2026). Making Low-Saliency Context Exert Its Effect: Multi-prompt Context-aware Contrastive Decoding. In *2026 IEEE International Conference on Big Data and Smart Computing (BigComp)* (pp. 104-111). IEEE.
- Li, J., Song, T., Xue, B., & Lee, Y. C. (2025). We shape AI, and thereafter AI shape us: Humans align with AI through social influences. In *ICLR 2025 Workshop on Bidirectional Human-AI Alignment*.
- Lin, L., Im, J. J., & Long, D. (2025). Beyond the Prompt: Community-Oriented Futures for Creative GenAI. DIS 2025.
- Lin, J., Ma, Z., Gomez, R., Nakamura, K., He, B., & Li, G. (2020). A review on interactive reinforcement learning from human social feedback. *IEEE Access*, 8, 120757-120765.
- Liu, H., Bhatia, P., Vincent, N., & Chilana, P. (2026). Tracing Everyday AI Literacy Discussions at Scale: How Online Creative Communities Make Sense of Generative AI. arXiv preprint doi: [10.48550/arXiv.2603.09055](https://doi.org/10.48550/arXiv.2603.09055).
- Luhmann, N. (2018). *Organization and decision*. Cambridge University Press.
- Mahdavi Goloujeh, A., Sullivan, A., & Magerko, B. (2024). The social construction of generative AI prompts. *CHI 2024 Extended Abstracts of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1-7).
- Marciano, M. C., & Arduini, G. (2026). Collective Intelligence, Connective Intelligence and Artificial Intelligence: Methodological Implications for Educational Research. *Journal of Inclusive Methodology and Technology in Learning and Teaching*, 6(1).
- Massanari, A. (2015). *Participatory culture, community, and play: Learning from Reddit*. Peter Lang.
- Matta, D. (2026). What Makes an Agent? Structural Conditions for Artificial Agency,

- Toward a Developmental Systems Theory of Artificial Agency*, *PhilPapers*, <https://philpapers.org/archive/MATWMA-6.pdf>.
- Medvedev, A. N., Lambiotte, R., & Delvenne, J. C. (2017). The anatomy of Reddit. An overview of academic research. *Dynamics on and of Complex Networks*, 183-204.
- Messerli, T. C., Dayter, D., Leuckert, S., Liimatta, A., Mahler, H., Bohmann, A., ... & Tosin, R. (2025). Digital debating cultures: communicative practices on Reddit. *Digital Scholarship in the Humanities*, 40(1), 227-240.
- Müller, L. (2022). Domesticating artificial intelligence. *Moral Philosophy and Politics*, 9(2), 219-237.
- Müller, V., Sieg, C., & Linsen, L. (2021). Uncertainty-aware topic modeling visualization. In *2021 IEEE 6th Workshop on Visualization for the Digital Humanities (VIS4DH)* (pp. 12-18). IEEE.
- Murturi, I., Donta, P. K., & Dustdar, S. (2023). Community AI: Towards community-based federated learning. *IEEE CogMI 2023*.
- Nim, E. G. (2025). Artificial Intelligence and Human-Machine Communication: A Challenge for Mediatization Studies. *RUDN Journal of Studies in Literature and Journalism*, 30(4), 813-823.
- Nixdorf, S., Zhang, M., Grosse, E. H., & Ansari, F. (2026). Reciprocal learning in human-machine collaboration: a systematic literature review and implications for production and logistics. *International Journal of Production Research*, 64(4), 1561-1585.
- Pedreschi, D., Pappalardo, L., Ferragina, E., Baeza-Yates, R., Barabási, A. L., Dignum, F., ... & Vespignani, A. (2025). Human-AI coevolution. *Artificial Intelligence*, 339, doi: [10.1016/j.artint.2024.104244](https://doi.org/10.1016/j.artint.2024.104244).
- Pink, S., Horst, H., Lewis, T., Hjorth, L., & Postill, J. (2016). *Digital ethnography: Principles and practice*. Sage.
- Proferes, N., Jones, N., Gilbert, S., Fiesler, C., & Zimmer, M. (2021). Studying reddit: A systematic overview of disciplines, approaches, methods, and ethics. *Social media+ society*, 7(2), doi: [10.1177/205630512111019004](https://doi.org/10.1177/205630512111019004).
- Rammert, W. (2025). Technology and the Theory of Distributed Agency: A New Approach After Actor-Network-Theory. In *Distributed Agency & Digital Technology: A Social Pragmatist View on Human-Technology Interaction* (pp. 129-142). Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Raviv, G. (2018). Collect, combine, and transform data using Power Query in Excel and Power BI. *Microsoft Press*.
- Reckwitz, A. (2002). Toward a theory of social practices. *European Journal of Social Theory*,
- Robinson, B. (2023). Governance on Discord: a study of platform practices. *Learning, Media and Technology*, 48(1), 81-94.
- Rogers, R. (2024). *Doing digital methods*. Sage.
- Santoso, B., & Wijayanti, R. (2024). Human-AI collaboration in creative industries. *Transactions on AI, Machine Learning, and Cognitive Systems*, 9(11), 11-26.
- Sartori, L. & Bocca, G. (2023). Minding the gap(s): public perceptions of AI. *AI & Society*, 38(2), 443-458.

- Schrader, P. G., Carroll, M. C., McCreery, M. P., & Head, D. L. (2020). Mixed methods for human-computer interactions research. *Journal of Educational Computing Research*, 58(4), 818-841.
- Scott, S. V., & Orlikowski, W. J. (2025). Exploring AI-in-the-making: Sociomaterial genealogies of AI performativity. *Information and Organization*, 35(1), doi: 10.1016/j.infoandorg.2025.100558.
- Sedighi, M. (2016). Application of word co-occurrence analysis method in mapping of the scientific fields (case study: the field of Informetrics). *Library review*, 65(1-2), 52-64.
- Silverstone, R. & Hirsch, E. (Eds.). (1994). *Consuming technologies: Media and Information in Domestic Spaces*. Routledge.
- Spaargaren, G., Weenink, D., & Lamers, M. (2016). Practice theory and research. *Exploring the Dynamics of Social Life*. Routledge.
- Srinivasa-Desikan, B. (2018). *Natural Language Processing and Computational Linguistics: A practical guide to text analysis with Python, Gensim, spaCy, and Keras*. Packt Publishing Ltd: libro digitale.
- Steinbach M., Karypis, M. S. G. & Kumar, V. (2000). A comparison of document clustering techniques. Retrieved from the University Digital Conservancy, <https://hdl.handle.net/11299/215421>.
- Strauss, A., & Corbin, J. (1990). *Basics of qualitative research* (Vol. 15, pp. 61-110), Sage.
- Subash, K. M., Kumar, L. P., Vadlamani, S. L., Chatterjee, P., & Baysal, O. (2022). DISCO: A dataset of Discord chat conversations for software engineering research. In *Proceedings of the 19th International Conference on Mining Software Repositories* (pp. 227-231).
- Wang, Z., Chakravarthy, A., Munechika, D., & Chau, D. H. (2024). Wordflow: Social prompt engineering for large language models. In *Proceedings of the 62nd Annual Meeting of the Association for Computational Linguistics (Volume 3: System Demonstrations)* (pp. 42-50).
- Wenger, E. (1998). *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. Cambridge University Press.
- Wiedemann, G. (2016). *Text mining for qualitative data analysis in the social sciences*. Springer.
- Wiener, N. (1948). *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*. MIT Press.
- Wiles, A. M., & Simmons, S. L. (2022). Learning community with Discord. *Journal of Microbiology & Biology Education*, 23(1), doi: 10.1128/jmbe.00334.
- Woolgar, S. (1985). Why not a sociology of machines? *Sociology*, 19(4), 557-572.
- Wu, J. (2012). Cluster analysis and K-means clustering: an introduction. In *Advances in K-Means clustering: A data mining thinking* (pp. 1-16). Springer.
- Yenduri, G., Murugan, R., Maddikunta, P. K. R., Bhattacharya, S., Sudheer, D., & Savarala, B. B. (2025). Artificial general intelligence: Advancements, challenges, and future directions in AGI research. *IEEE Access*.
- Ytre-Arne, B. (2023). *Media use and everyday life: Theorising media practice*. Emerald Publishing Limited.

- Zhang, Q. (2026). Exploring Value Creation in Human-AI Collaborative Art: An Affordance Perspective. *Information Systems Frontiers*, 1-26.
- Zhong, B., Song, Y., Feng, G. C., Shi, J., Zhu, Y., Xie, L., Zhu, W. A., Yu, S., Lu, Y., Qin, Y., & Xiong, Z. (2025). AI imaginaries shape technological identity and digital futures. *Computers in Human Behavior*, 169, doi: [10.1016/j.chb.2025.1086](https://doi.org/10.1016/j.chb.2025.1086).
- Zimmer, M. (2018). Addressing conceptual gaps in big data research ethics: An application of contextual integrity. *Social Media + Society*, 4(2).
- Zönnchen, B., Dzhimova, M., & Socher, G. (2025). From intelligence to autopoiesis: rethinking artificial intelligence through systems theory. *Frontiers in Communication*, 10, doi: [10.3389/fcomm.2025.1585321](https://doi.org/10.3389/fcomm.2025.1585321).