



FIDAE lombardia



Milano, 7 novembre 2014

Educarci per educare alla comunicazione multimediale

*Opportunità e rischi dei
social network per gli adolescenti*

Gabriele Torresan

Le grandi rivoluzioni della storia

- Rivoluzione agricola
Caccia e raccolta ⇒
Allevamento e coltivazione
- Rivoluzione industriale
Bottega artigiana ⇒ Fabbrica
- Rivoluzione informatica



La grande rivoluzione informatica

- Rivoluzione Informatica
- Rivoluzione Telematica
- Rivoluzione *Social Network*



Un caso recente: riflettiamo!



Le dimensioni del fenomeno



1200 bit/sec

Velocità: **<1 MHz**
Memoria: **3,5 KB**
Prezzo: **900.000 Lit.**



7÷100 Mbit/sec

Velocità: **2.6 GHz**
Memoria: **8 GB**
Prezzo: **400 €**



Velocità: **80 Km/h**
Posti: **4 (stretti)**
Prezzo: **3.500.000 Lit.**



Velocità: **210 Km/h**
Posti: **5 (comodi)**
Prezzo: **35.000 €**

Perché occuparcene?



“il cyberspazio è una nuova frontiera che si schiude all’inizio di questo millennio.

Come le nuove frontiere di altre epoche, anche questa è una commistione di pericoli e promesse...”



23/11/2001

Giovanni Paolo II
36^ Giornata Mondiale
delle Comunicazioni Sociali
12 maggio 2002

Perché ci coinvolge?



“...le vie di comunicazione aperte dalle conquiste tecnologiche sono ormai uno strumento indispensabile.

Infatti, il mondo digitale, ponendo a disposizione mezzi che consentono una capacità di espressione pressoché illimitata, apre notevoli prospettive...”



12/12/2012

Benedetto XVI
44^ Giornata Mondiale
delle Comunicazioni Sociali
24 gennaio 2010

Perché comprendere?

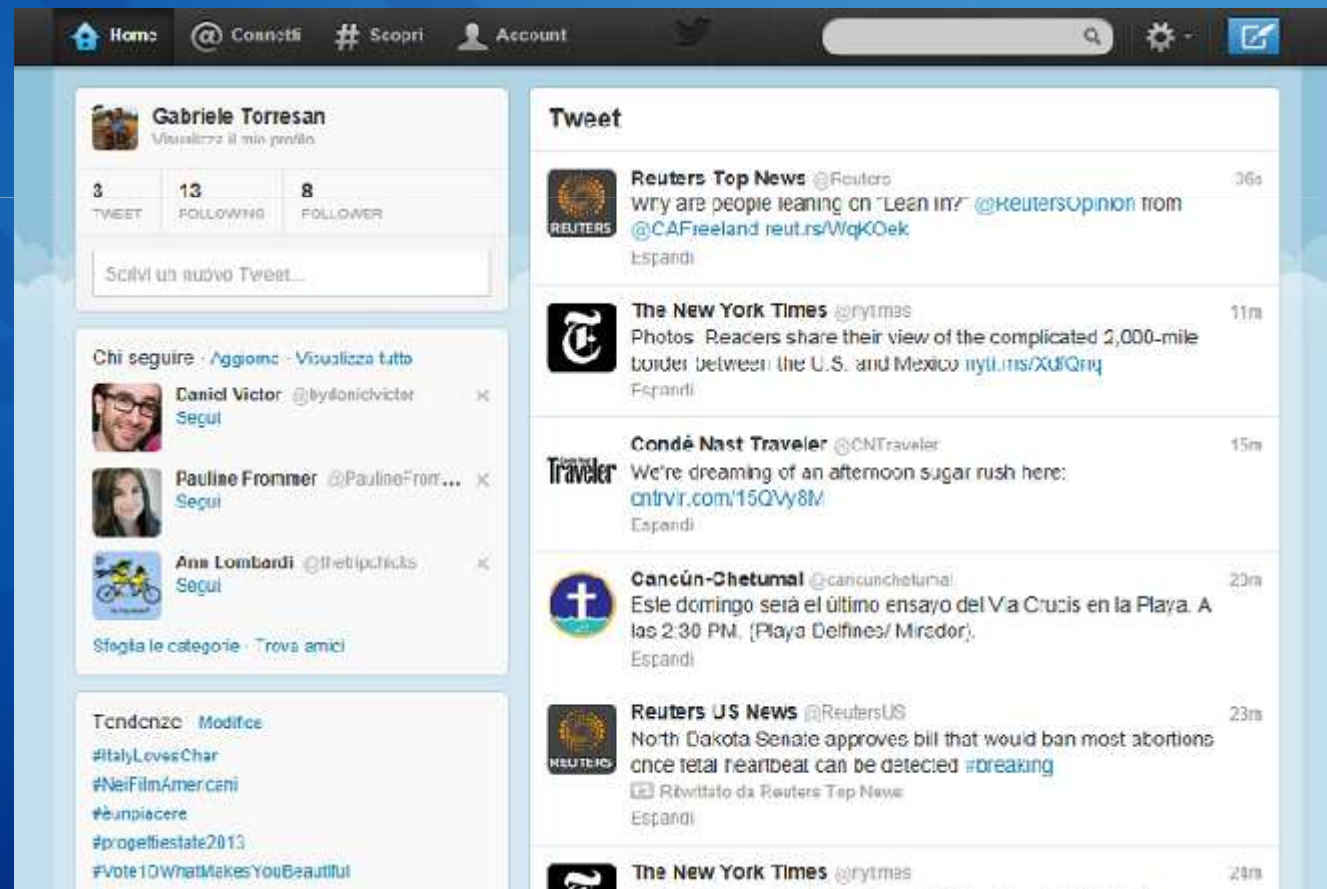


“...l'ambiente digitale non è un mondo parallelo o puramente virtuale, ma è parte della realtà quotidiana di molte persone, specialmente dei più giovani. I network sociali sono il frutto dell'interazione umana, ma essi, a loro volta, danno forme nuove alle dinamiche della comunicazione che crea rapporti: una comprensione attenta di questo ambiente è dunque il prerequisito per una significativa presenza all'interno di esso....”

Francesco
47^ Giornata Mondiale
delle Comunicazioni Sociali
12 maggio 2013

Le comunità virtuali

- Second life
- Facebook
- Twitter



La storia di internet

History of the Internet

'62 J.C.R. Licklider (1915-1980) introduced the **idea of an 'Intergalactic Network.'**

His idea involved a global computer network that allowed everyone to access information from anywhere in the world. He became head of Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA), convincing his superiors of the importance of the network.

'74 Vint Cerf and Bob Kahn used the term **"Internet"** in a Transmission Control Protocol paper.

'76 Dr. Robert Metcalfe **invented Ethernet, coaxial cables** that quickly transport data. Ethernet was an important aspect in developing Local Area Networks (LAN), which is a computer network that covers a small area, like a home, office, or school.

'78 Gary Thuermer sent the **first spam email** to 400 users of ARPANET advertising his DEC's new range of minicomputers.

'83 On January 1, 1983, **every machine** connected to ARPANET was **required to use TCP/IP** (Transmission Control Protocol and Internet Protocol). This became the core of the Internet.

'84 Dr. Jon Postel described **ideas for .com, .org, .gov, .edu, and .mil** in a series of papers published by the Internet Engineering Task Force.

'85 Dennis Jennings joined the National Science Foundation and determined that **TCP/IP should be mandatory** for the entire NSFNET program.

When Steve Wolff took over a year later, he determined that the academic research community needed something outside of government funding. They would need a Wide Area Network (WAN), which connects LAN.

'87 CompuServe accidentally released the **Graphics Interchange Format (GIF) image** not knowing there was a patent pending on the technology.

'89 The World, an Internet Service Provider (ISP), offered the **first commercial dial-up internet** Netcom, which was established in 1988, did not serve the public until after The World. Also founded in 1989, Paris was the third ISP.

'92 Corporation for Education and Research Network (CERN) **released the World Wide Web.**

NSFNET is **upgraded to 44.739 Mbps.**

'93 Marc Andreessen, NCSA, and the University of Illinois developed **Mosaic for X**, a graphical interface for the World Wide Web. Mosaic was the **first widely used internet browser**.

Marc Andreessen later founded Netscape in 1994. His company also developed Netscape Navigator (NNA), which encrypts and secures sensitive data. It's still the standard today.

'94 **Pizza Hut** offered **online ordering** through their website.

'95 Pierre Omidyar released AuctionWeb, which later became **eBay**.

The NSA, overwhelmed with new hosts, determined that as of April 30, 1995, they would no longer allow access to the NSF backbone. Instead, four providers could lease access. **An annual fee was imposed for all domains** except those used by the government (.gov) or educational institutions (.edu).

'96 **Internet2** is released. Internet2 is a network of research and education institutions.

Hotmail is launched. Microsoft bought hotmail for \$400 million the following year.

'98 **Google** receives funding from Andy Bechtolsheim (Sun Microsystems) becoming Google Technology Incorporated.

'99 **Wi-Fi** wireless internet technology is standardized.

Sean Fanning created and released his infamous **Napster**. He was 16.

'00 The **Dot-com bubble burst** falling drastically after peaking at 5,048.62 on the NASDAQ.

'01 **Wikipedia** is launched eventually changing domains from .com to .org.

'03 **Apple** launched the **iTunes Store** with only 200,000 songs. Within 24 hours, they'd sold a quarter of a million songs.

'04 On April 1, 2004, Google announced the **launch of Gmail**, which would offer 1GB of storage. Because Hotmail and Yahoo were only offering 2MB and 4MB respectively, some people thought it was an April Fool's joke.

'05 **YouTube** is launched revolutionizing web-based videos. Google bought YouTube for \$1.6 billion the following year.

'06 **Twitter** Dom Stogola released Twitter.

Facebook, once exclusive to college students, is made available to everyone.

'09 **Mobile data traffic exceeded voice traffic every single month.** Globally, mobile data exceeded an exabyte (a billion gigabytes) for the first time.

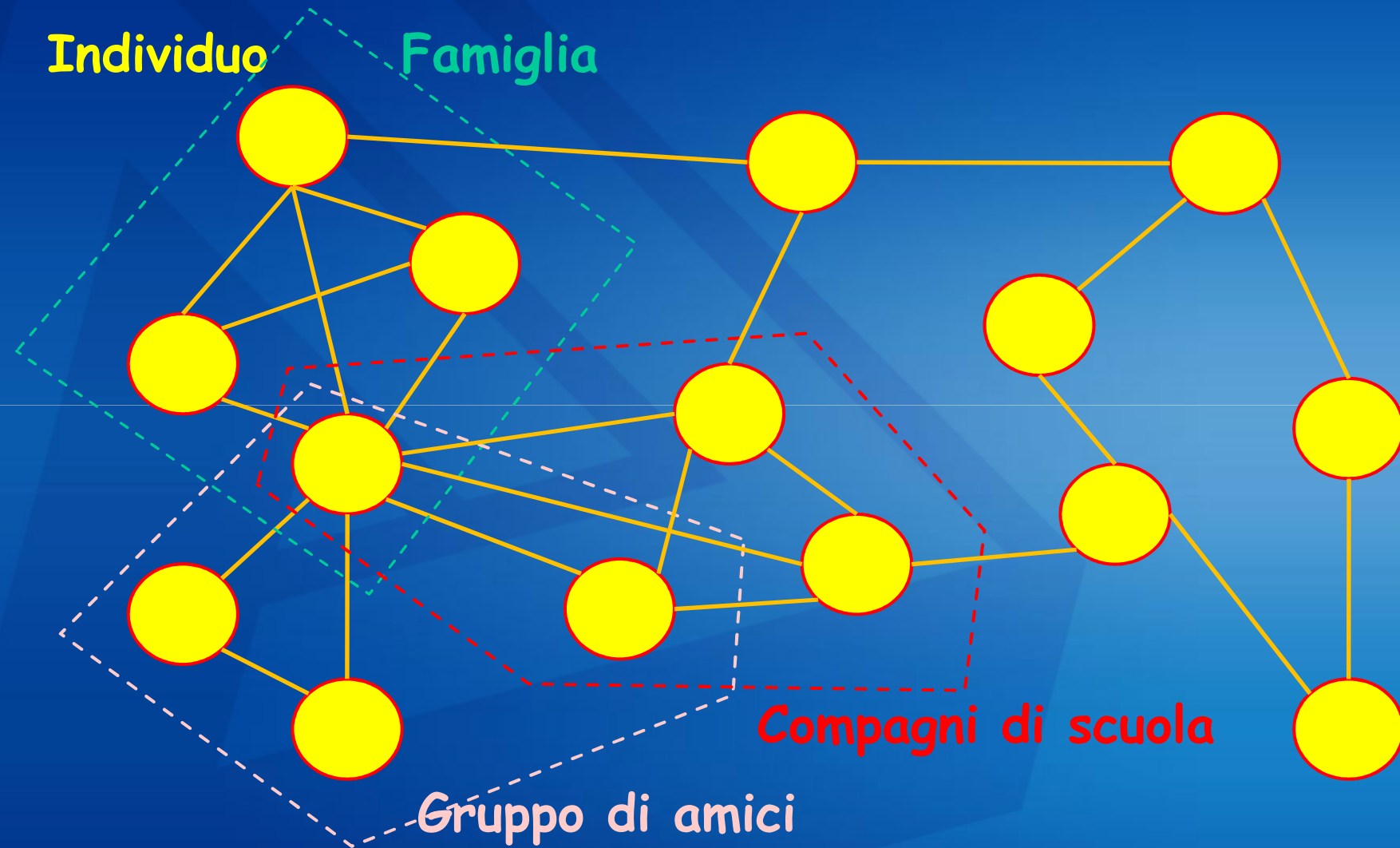
Design by Jason Powers

OnlineSchools
www.OnlineSchools.org

I “social network”

- Una **rete sociale** consiste di un qualsiasi gruppo di persone connesse tra loro da diversi legami sociali (conoscenza casuale, rapporti di lavoro, vincoli familiari, legami d'amicizia, ragioni di studio, interessi comuni, area geografica, ecc.)
- Le reti sociali sono spesso usate come base di studi interculturali in *sociologia* ed in *antropologia*

I “social network”



Social network sites

Definizione [Boyd-Ellison]:

Sono servizi web che permettono:

- la creazione di un profilo pubblico o semi-pubblico all'interno di un sistema vincolato
- l'articolazione di una lista di contatti
- la possibilità di scorrere la lista di amici dei propri contatti

attraverso ciò questi servizi permettono di gestire e rinsaldare online amicizie preesistenti o di estendere la propria rete di contatti

Social network sites

Funzionamento:

1. costruzione del proprio profilo personale
2. attivazione dei legami di “amicizia”
3. partecipazione alla “community”

Social network sites

Punto di debolezza:

(1) Costruzione del proprio profilo personale



Il Social Network più diffuso



Dal 2010 è il 2° sito più visitato al mondo, preceduto solo da:



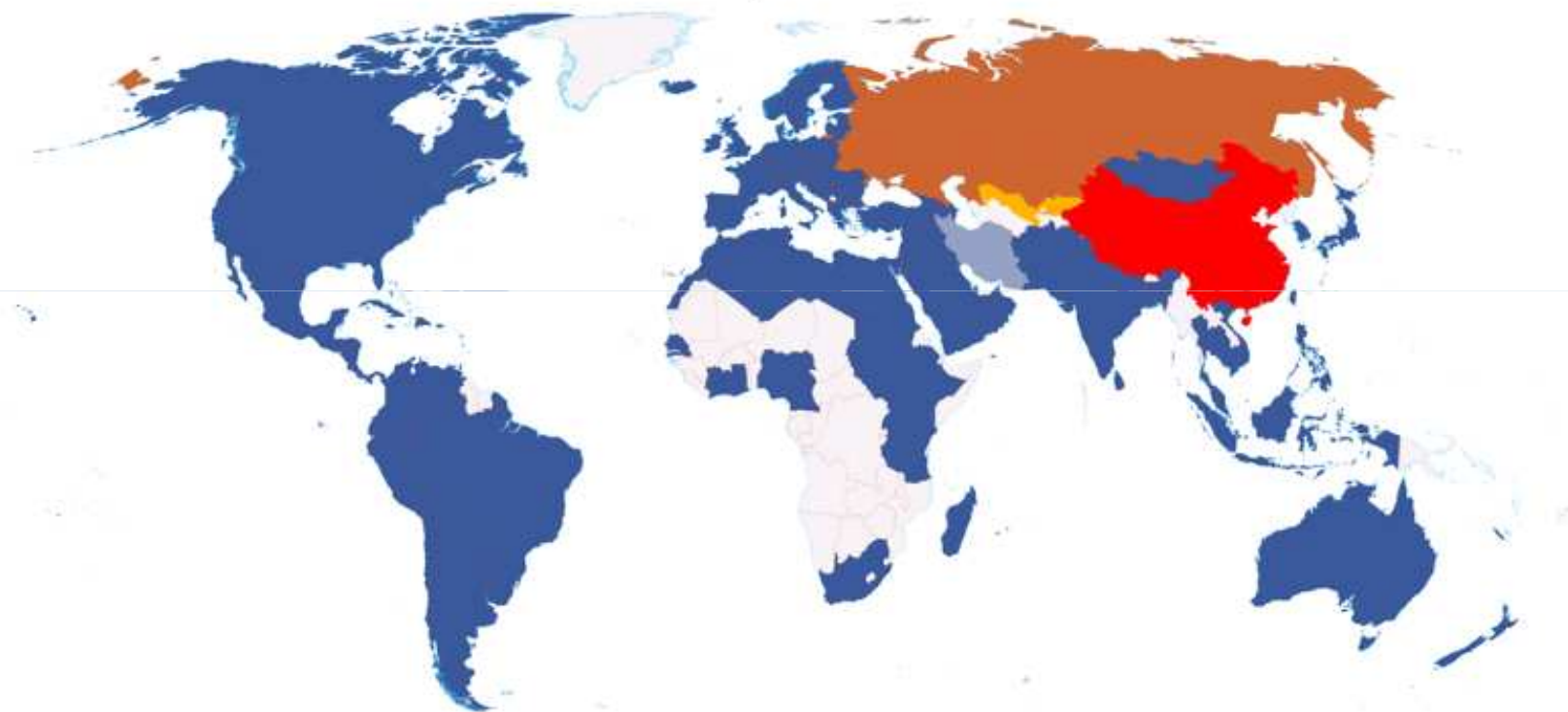
...non solo facebook...



I social network dominanti nel mondo

WORLD MAP OF SOCIAL NETWORKS

July 2014



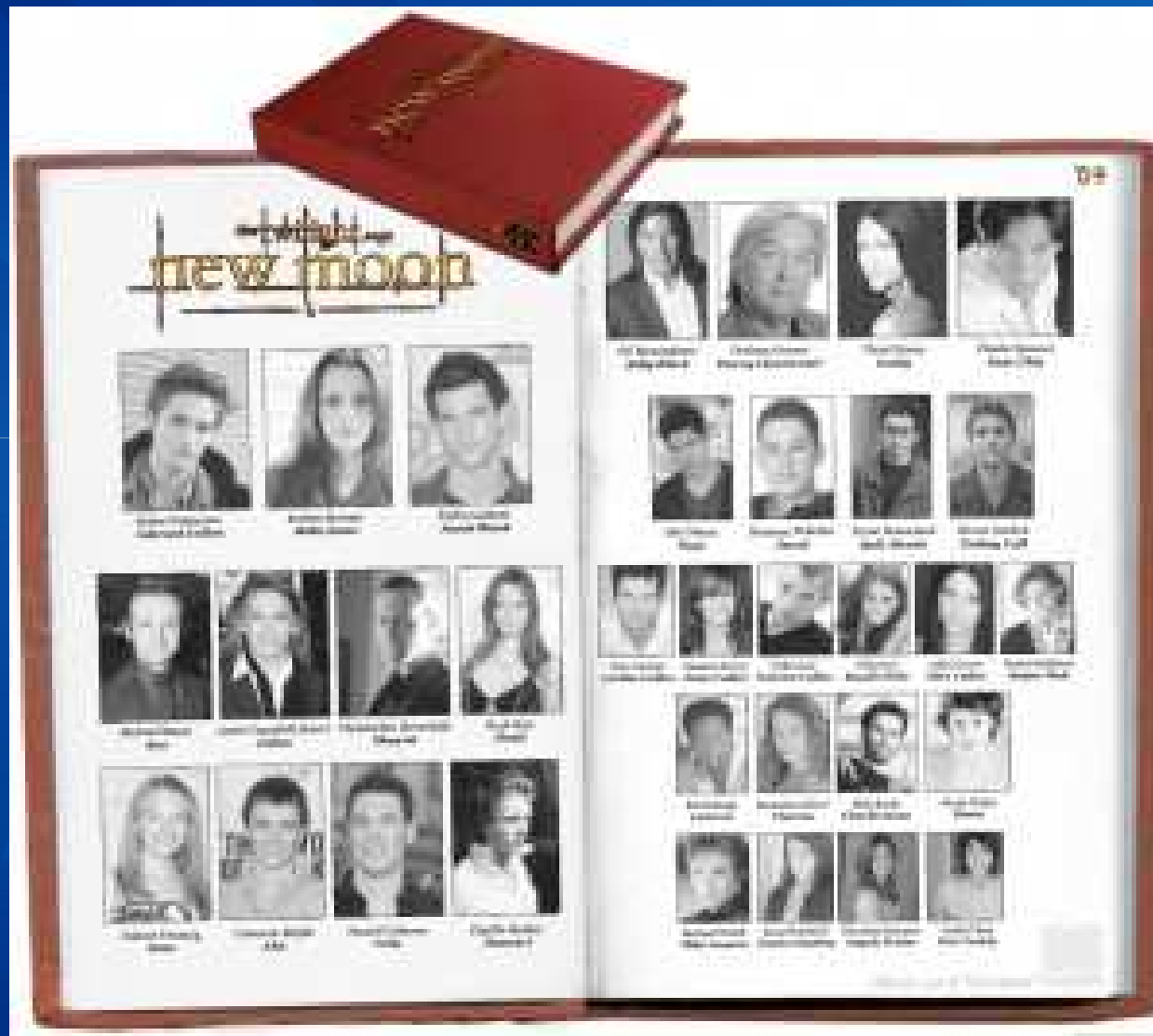
Facebook QZone V Kontakte Odnoklassniki Facenama

credits: Vincenzo Cosenza vincos.it

license: CC-BY-NC

source: Alexa

Cos'era «facebook» fino a pochi anni fa...



Facebook



- Facebook è stato fondato il 4 febbraio 2004 da **Mark Zuckerberg**, all'epoca studente diciannovenne
- Se lo scopo iniziale di Facebook era di far mantenere i contatti tra studenti di università e licei di tutto il mondo, col passare del tempo si è evoluto in una **rete sociale** che attraversa trasversalmente tutti gli utenti
- Il valore attuale del sito è di circa **15 miliardi di \$**
- E' disponibile in oltre 70 lingue

Third Quarter 2014 Operational Highlights

- Daily active users (DAUs) were 864 million on average for September 2014, an increase of 19% year-over-year.
- Mobile DAUs were 703 million on average for September 2014, an increase of 39% year-over-year.
- Monthly active users (MAUs) were 1.35 billion as of September 30, 2014, an increase of 14% year-over-year.
- Mobile MAUs were 1.12 billion as of September 30, 2014, an increase of 29% year-over-year.

fonte: investor.fb.com



ha superato il **miliardo**

facebook Cerca persone, luoghi e oggetti

Mark Zuckerberg · 17.719.141 seguaci
4 ottobre 2012 alle ore 12.00 nei pressi di East Palo Alto ·

Segui

This morning, there are more than one billion people using Facebook actively each month.

... for giving me and my little team the honor of serving you.

... it is amazing, humbling and by far the thing I am most proud

... every day to make Facebook better for you, and hopefully

... le to connect the rest of the world too.

Mi piace · Condividi 32.673

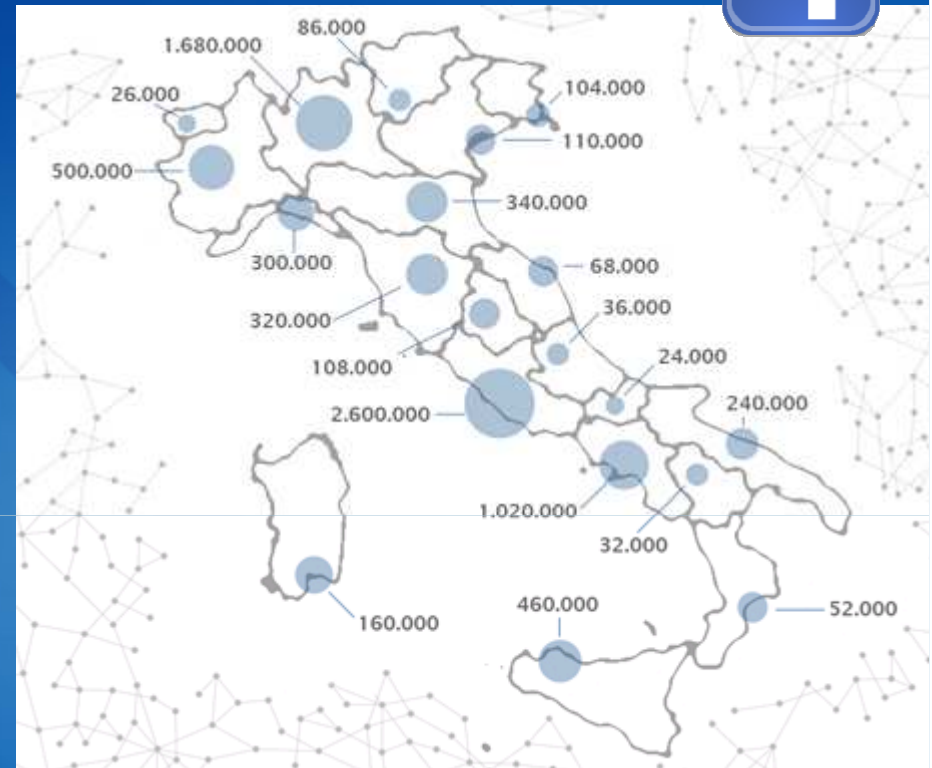
A 636.834 persone piace questo elemento.

Mostra commenti precedenti 45 di 224

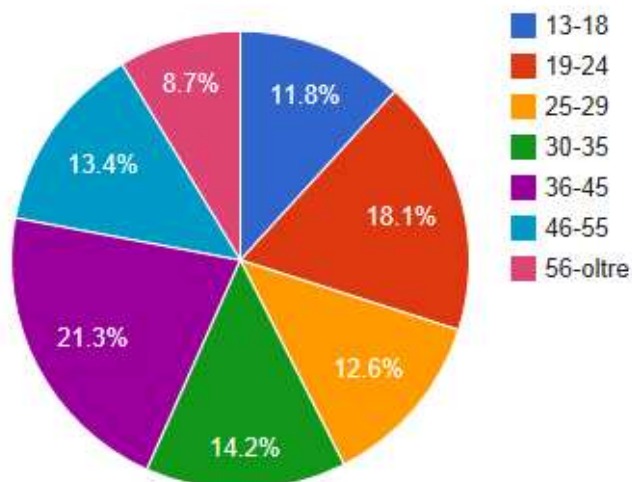
Facebook in Italia



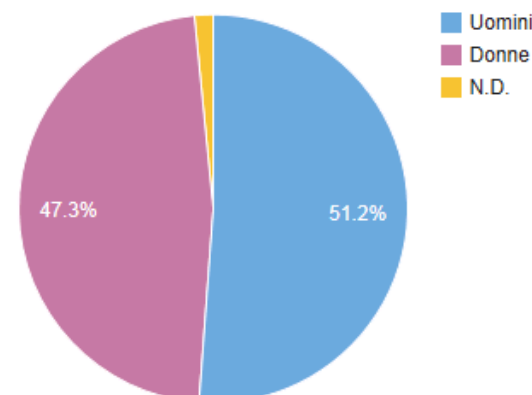
Ha 24 milioni di iscritti
(su 28 milioni di navigatori
abituali [86%] e su 60 milioni
di abitanti [40%]),
oltre 17 milioni di utenti vi
accedono ogni giorno,
oltre 15 milioni vi accedono
da dispositivo *mobile*



Facebook - età degli italiani iscritti



Facebook - genere degli iscritti



fonte: www.vincos.it
dati a novembre 2014

La rivoluzione dei 140 caratteri



A real-time information network that connects you to the latest information about what you find interesting

- Twitter è un servizio di scambio messaggi
- Consente di inviare testi di 140 caratteri via computer o cellulare (anche SMS)
- Conta oltre 500 milioni di utenti attivi* che pubblicano ogni giorno circa 100 milioni di *tweet*
- Richiede un ruolo attivo (*follow*), attenzione al *real time*, voglia di conversare

Il proprio canale televisivo



- È un servizio di *videosharing*
- È il 3° sito più visitato al mondo
- È il 2° motore di ricerca al mondo
- Consente di incorporare i video dentro altri siti
- Contiene oltre 200 milioni di video*
- Vanta più di un miliardo di utenti unici ogni mese*
- Ogni mese sono viste oltre 6 miliardi di ore video*
- 100 ore di nuovi video sono caricate ogni minuto*

* dati a novembre 2014

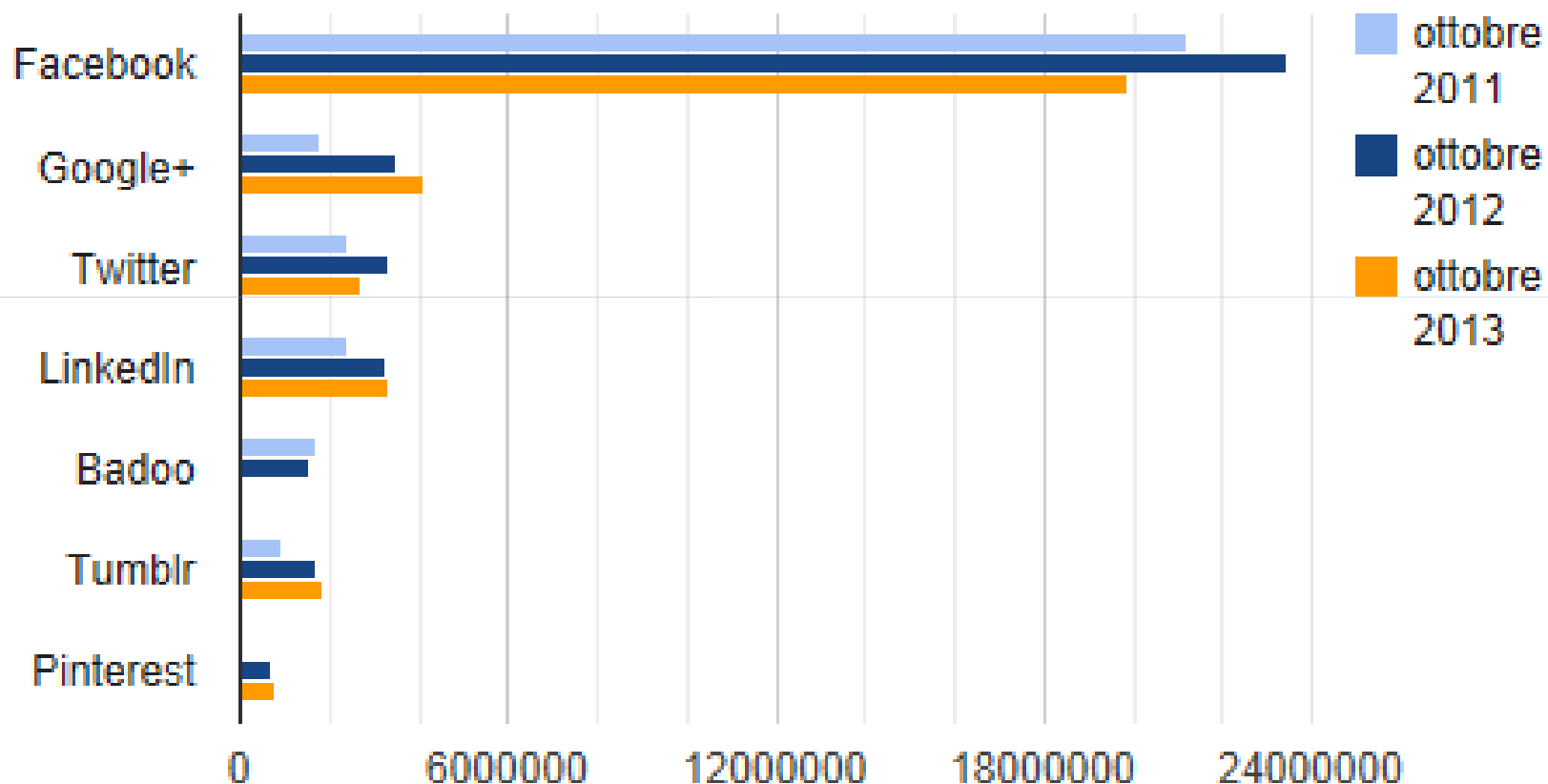
Risorse umane e non solo



- LinkedIn è un *business social network* tematico nato nel 2003
- Conta oltre 300 milioni di utenti registrati in più di 200 nazioni (cresce a più di 1 milione di utenti a settimana)*
- In Italia ha superato i 7 milioni di utenti*
- Permette di offrire e cercare lavoro
- Consente la pubblicazione di foto, profilo e curriculum professionale
- Prevede gruppi di discussione su vari temi
- Offre la possibilità di effettuare sondaggi

Social network in Italia

Social Media Italia - confronto temporale - visitatori unici mensili



fonte: www.vincos.it

La storia dei pomeriggi dei ragazzi italiani



anni '60



anni '80



anni 2000



anni 2010

Opportunità

- Allargamento delle amicizie
- Superamento della timidezza
- Recupero di amicizie perse
- Più condivisione sociale
- Maggior tempestività delle notizie
- Maggior multimedialità nelle relazioni



Rischi

- Isolamento sociale
- Sdoppiamento della personalità
- Virtualizzazione della realtà
- Danneggiamento della reputazione
- Furto di identità
- Adescamento di minori
- Crimini informatici



Rischi (1): isolamento sociale



Rischi (2): sdoppiamento della personalità



Rischi (3): virtualizzazione della realtà



Rischi (4): danneggiamento della reputazione



Rischi (5): furto di identità



Rischi (6): adescamento minori



Rischi (7): crimini informatici



Difese

- Comprensione del fenomeno
- Dialogo esplicativo con gli adolescenti ed affiancamento
- Pretesa di amicizia e vigilanza
- Verifiche «a sorpresa»
- Difese tecnologiche hardware e software

Conclusioni

I social network sono una realtà
ineluttabile,
essi aprono grandi opportunità
ma al contempo espongono a gravi
rischi
che possono venire significativamente
ridotti applicando alcune semplici ma
potenti regole.

GRAZIE per l'attenzione!

Gabriele Torresan



gabriele.torresan@soluzione.eu



cell.phone: +39.348.6020650



facebook.com/gabriele.torresan



twitter: @Gtorresan



linkedin: gabriele torresan



skype: gabriele.torresan