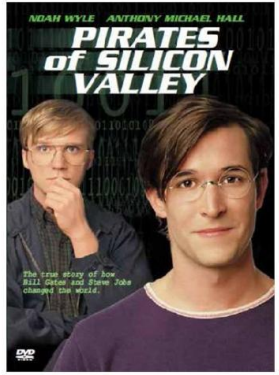
Web

Il nuovo mondo digitale



NewMedia – tutti i mezzi di comunicazione di massa sviluppatasi posteriormente alla nascita dell'informatica e in correlazione ad essa.

Nuove azioni: accesso random, editare, cancellare, manipolare, archiviare, copiare e incollare…

Il telespettatore si trasforma in utente, abbandona il suo ruolo passivo.

Il nuovo mondo digitale

Proprietà fondamentali dei computer: **digitalizzazione e interattività**

Il linguaggio 0-1 diventa universale

Con la nascita di internet prende forma il concetto teorizzato da **McLuhan** di **Villaggio Globale** per indicare un piccolo mondo, delle dimensioni di un villaggio, all'interno del quale si annullano le distanze fisiche e culturali e dove stili di vita, tradizioni, lingue, etnie sono rese sempre più omogenee.

Con l'interazione si ha un ritorno ad una dimensione tattile.
Il corpo, come afferma **De Kerckhove**, è di nuovo utilizzato per interagire e comporta un ritorno all'azione fisica e non al ritiro mentale e corporale della televisione.

Breve storia della rete

1969 – Nasce **Arpanet**, la prima rete informatica creata da diversi poli universitari e finanziata dal Ministero della Difesa americano.

1966 – 4 università, UCLA, Stanford Research Institute, University of Santa Barbara e University of Utah divennero i primi 4 poli connessi tra loro.

1966 – Primi sviluppi della posta elettronica.

1979 – Kevin Mackenzie inventa gli Emoticon, un simbolo grafico per rappresentare gli stati d'animo all'interno delle email.

1991 – Nasce la rete **Internet** presso il CERN di Ginevra

2000 – Internet si diffonde attraverso nuovi strumenti come cellulari, pc portatili, lettori mp3, etc..

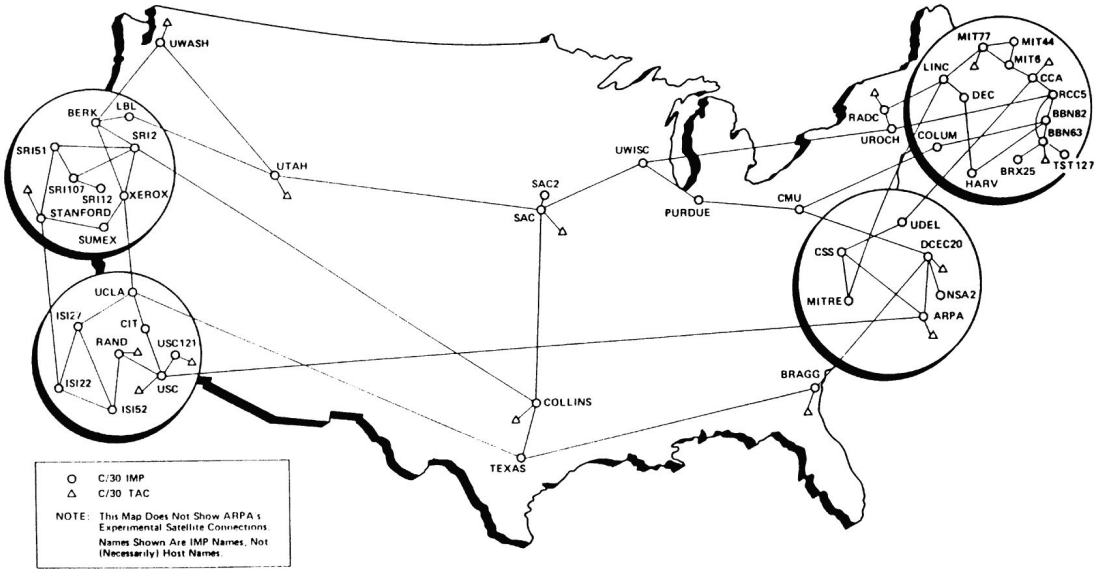
2002 – Linkedin. Nasce Internet 2.0

2005 - Nasce YouTube

2007 – Nascono i primi social network come MySpace, Facebook e Twitter.

Breve storia della rete

1960 – Nasce in America un centro di ricerca, l'A.R.P.A. (Advanced Research Project Agency)



Scopo del progetto è quello di assicurare la comunicazione anche in caso di una catastrofe nucleare
Paul Brand inventa la rete a forma di stella

Breve storia della rete

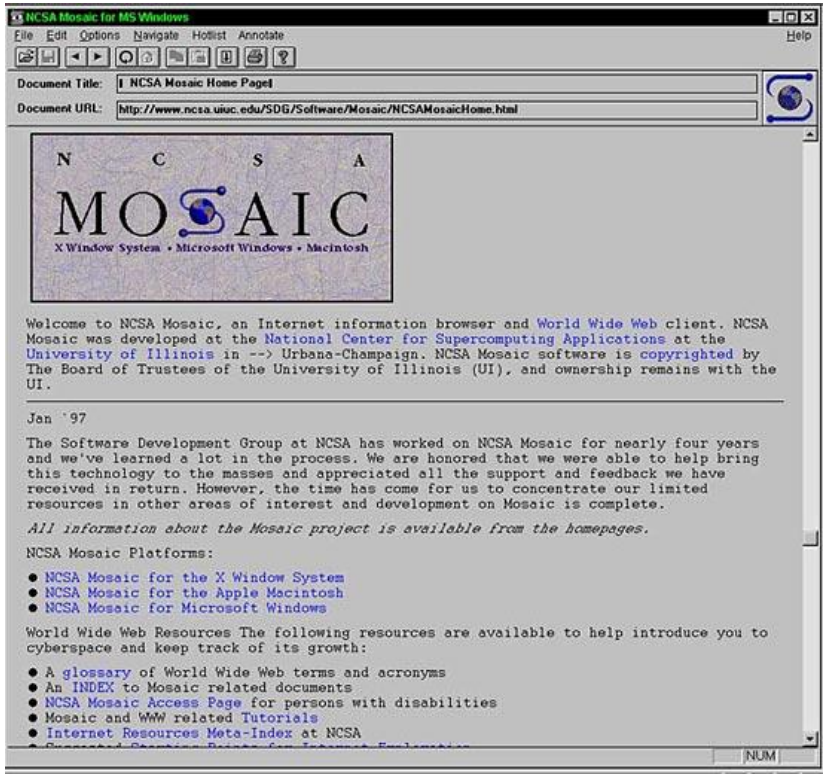
1970 – Ray Tomlinson aggiunge l´email alle Rete e sceglie il simbolo "at" come convenzione per specificare gli indirizzi e-mail sugli altri sistemi

1973 – Arpanet crea il primo nodo internazionale

1976 – La regina Elisabetta II invia la sua prima email

1991 – Presso il CERN di Ginevra il ricercatore Tim Benrners-Lee definisce il protocollo HTTP (HyperText Transfer Protocol), un sistema che permette una lettura ipertestuale dei documenti tramite link

1993 – Nasce **MOSAIC** il primo Browser – Nasce il World Wide Web



PRIMO SITO WEB: http://info.cern.ch/hypertext/WWW/TheProject.html

La libertà e i no-global

Il nuovo “utente” finalmente può scegliere cosa vedere, condividere, e inserire informazioni.

Nascono i primi Blog e Chattroom – le persone entrano in contatto tra loro

Nascono i primi siti di contro informazione

Con l’interazione si ha un ritorno ad una dimensione tattile.
Il corpo, come afferma **De Kerckhove**, è di nuovo utilizzato per interagire e comporta un ritorno all’azione fisica e non al ritiro mentale e corporale della televisione.

1968 – 1976 - Movimento studentesco, operaio, anni di piombo

La libertà e i no-global

1980 – Nascono le TV private

1991 – Nasce Internet (nelle sua prima forma di vita, le BBS)

Le persone riescono a comunicare anche a distanze notevoli, le nuove forme di lotta sociale si de-localizzano permettendo la coordinazione e la strutturazione in un unico movimento formato da tanti individui o gruppi di individui, che grazie alla rete condividono intenti, strategie e azioni

L'attività fisica si risveglia

1999 – Nasce **Indymedia** – sito di controinformazione

Nasce per supportare le proteste del movimento no-global durante il WTO di Seattle

La libertà e i no-global

1999 – SEATTLE

La libertà e i no-global

2001 – NAPOLI Global Forum

2001 – GENOVA G8

La libertà e i no-global

2010 – Tunisia

2011 – Egitto

2011 – Yemen

2011 – Iran

2011 – Sudan

2011 – Algeria

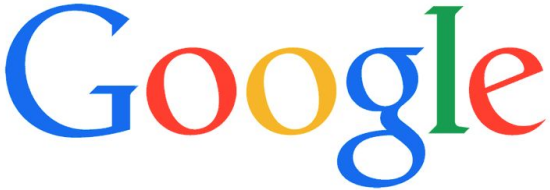
Il potere economico

Come si finanzia internet? Radio, tv e cinema vivono grazie a pubblicità e acquisto dei biglietti.

Internet tramite pubblicità e lavoro gratuito degli utenti.

Nuove strategie pubblicitarie

Invio di messaggi mirati – monitoraggio traffico utenti – newsletter – spamming – parole chiave - posizione clienti



La **captologia** studia i diversi modi di persuasione dei siti web e le tecniche di convincimento.

Sopra la libertà totale, sotto il codice che analizza gli utenti e il loro comportamenti

Entro il 2021 - Intelligenza artificiale, algoritmi e big data per realizzare in automatico messaggi pubblicitari su larga scala personali.

Il potere economico

Andrew Pole

“Sapevamo che se avessimo potuto identificare le nuove madri entro il loro secondo trimestre di gravidanza, avremmo avuto una buona probabilità di catturarle per anni: quando iniziano a comprare i pannolini da noi poi comprano anche tutto il resto nello stesso posto”

Predictive analytics: studio del profilo cliente (il Guest ID, che raccoglie tutti i dati delle carte fedeltà, coupon e carte di credito di una particolare persona), per federe se effettivamente la probabilità di una gravidanza sono positive.

Invio di pubblicità a una ragazza che non sapeva di aspettare un bambino.
Dopo aver comprato 25 prodotti nel negozio Target di Minneapolis.

Il potere economico

Pubblicità comportamentale

Pubblicità mirate in base ai siti e alle ricerche effettuate.
Utilizzo dei cookie, piccoli marcatori software che si installano nel nostro browser quando visitiamo un sito web.

FireFox **Lightbeam** (plugin che mostra i server contattati di nascosto)

Marketing conversazionale

Il web 2.0 con i social network, blog, etc...è in grado di far interagire le persone con i prodotti: nascono gruppi di discussione, eventi in Facebook, etc... le aziende devono cercare di essere presenti nei mondi virtuali e di dirottare l'interesse e le discussioni sui loro prodotti.
Le nuove strategie di marketing consistono nel trasporre le discussioni sui vari ambiti di interesse direttamente all'interno dei propri siti, blog, pagine di social network o nella realizzazione di video virali capaci di creare rumor e curiosità intorno all'azienda o a un prodotto. Nasce il **Marketing conversazionale**

https://www.mulinobianco.it/comunicazione/nel-mulino-che-vorrei

Cross Mediale

Cambia l'approccio pubblicitario utilizzando più media e più strategie insieme.

Cultura dei media o media cultura?

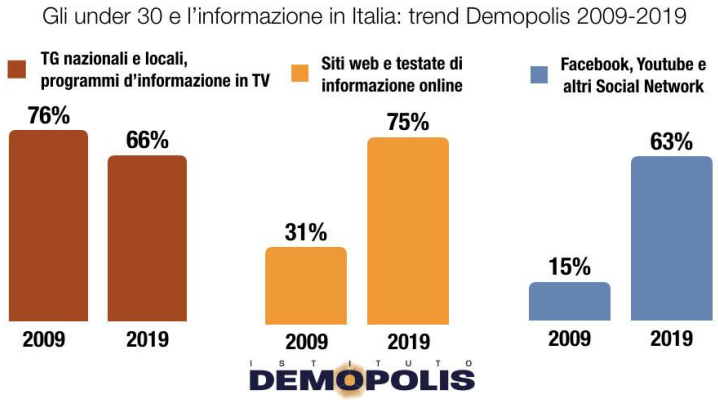
Stampa, radio, tv, web – milioni di informazioni invadono la nostra vita ogni giorno.

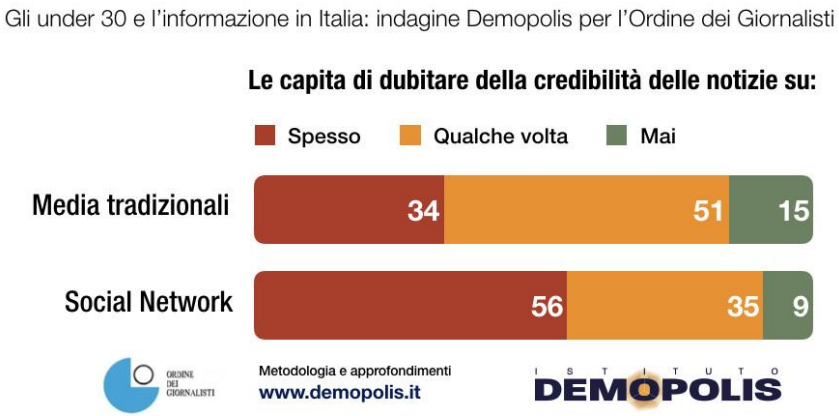
Tutto questo ha aumentato il livello culturale delle persone oppure questa tutta questa informazione è solo un'illusione?

DIFFERENZE TRA I VARI TIPI DI NOTIZIE

Cultura dei media o media cultura?

Come si informano gli italiani (fonte - Demopolis, 2019)





Cultura dei media o media cultura?

Cambiamento nella storia dei media: da una programmazione per testi stiamo arrivando a un sistema informativo per **tecnoimmagini**, immagini sintetiche prodotte da apparati tecnologici

(comunichiamo con emoticons!)

Termine della tradizione orale e scritta - nuovo linguaggio multimediale (ipertesti, suoni e immagini)

Le notizie sono sempre più brevi – **NEWS**

E' possibile selezionare le notizie: frammentazione della società che comporta una divisione della cultura o piuttosto un incremento della diversità culturale.

L'informazione viene così divisa, selezionata e creata dagli utenti

Come cambierà la società di fronte a questi nuovi strumenti?

Jan Van Dick (Sociologia dei nuovi media, 2002) – La società sarà divisa in più masse, dove l'individuo appartenente a ciascun gruppo risulta meno anonimo. Questi gruppi sono molto più compatti e specializzati rispetto ai fenomeni di associazionismo classici.

Cambia la società di massa.

Cultura dei media o media cultura?

SMOG DI DATI – L'incremento di informazione e il bombardamento mediatico genera confusione, stress e persino ignoranza

Il fattore tempo delle notizie è costantemente accelerato, le informazioni vengono inviate in quantità crescente per mantenere alta l'attenzione degli utenti, il linguaggio utilizza le immagini perché vengono rapidamente "consumate"

La società è sempre più invasa da schermi che trasmettono queste immagini

In sintesi: aumenta la quantità delle informazioni a disposizione e la conseguente possibilità di specializzazione degli utenti, si abbassa il livello informativo di massa e cresce il controllo economico.

Perdita di memoria: Internet sposta le nostre funzioni cognitive dalla ricerca di informazioni dentro la nostra mente verso la ricerca al di fuori di essa. (questo processo era già presente nella scrittura e nella stampa)

Cultura dei media o media cultura?

SMOG DI DATI – Video dell'artista **Keiichi Matsuda**

Cultura dei media o media cultura?

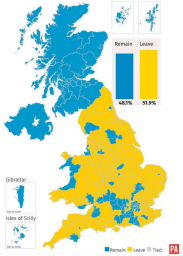
FakeNews (le nuove leggende metropolitane)

Chiunque può accedere a molte fonti di informazione e allo stesso tempo creare un contenuto informativo con bassi costi e alte potenzialità di distribuzione.

Influenzare l'opinione altrui per motivi politici / economici (molti siti guadagnano con le visite alle loro pagine) / generare odio e malcontento

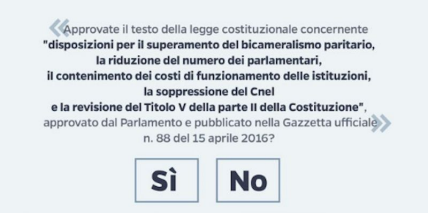
- **disinformazione**: creazione e condivisione consapevole di informazioni che si sa essere false
- **misinformazione**: la condivisione involontaria di informazioni false

POST-VERITA' - Alcune ricerche confermano che le nostre convinzioni **non vengono scalfite** neanche quando smentite in modo evidente dai fatti.



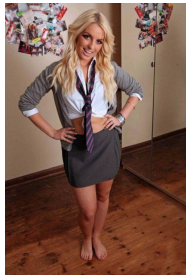
350 milioni di sterline a settimana una volta uscita dalla Ue

Papa Francesco decide di appoggiare Donald Trump



ritrovamento di 500.000 schede già segnate col SI (condivisa 200.000 volte.)

Umberto Eco: "chi voterà NO è un imbecille e i grillini sono una legione d'imbecilli"



Britney Spears morta Post pubblicato anche dalla Sony

Cultura dei media o media cultura?

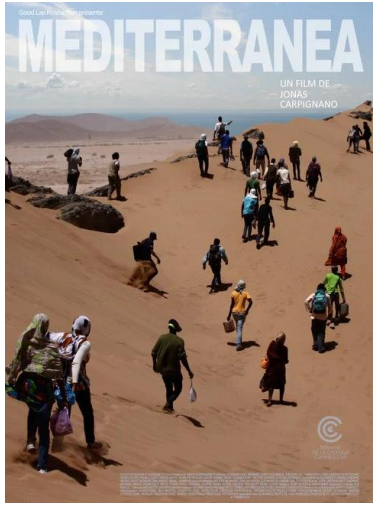
Introduzione numeri arabi
nelle scuole.

Social Network

2019 - **In Italia Facebook chiude 23 pagine seguite da 2,4 milioni di persone**

.

Cambio del nome delle pagine.
Ad esempio da “Associazione allevatori della provincia di Messina” a “Lega Salvini Premier Santa Teresa di riva” con 16.581 follower



Cultura dei media o media cultura?

Deepfake

Scarlet Johansson

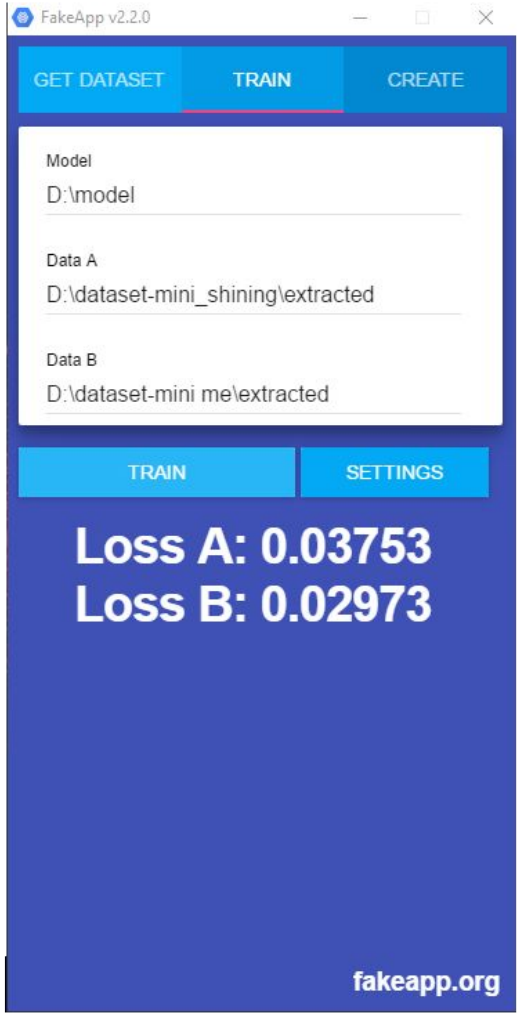
Tamim Bin Hamad

Emiro del Qatar inn un video elogia Hamas, Fratelli Musulmani e l'Iran.
Arabia Saudita, Emirati Arabi, Egitto, ecc.. denunciano il discorso come un appoggio al terrorismo boicottando il Qatar.

Attualmente le frontiere sono chiuse, embargo aereo, marittimo e terrestre.

Cultura dei media o media cultura?

Deepfake



Social Network

Con il **Web 2.0** (2002) per la prima volta nella storia dei media l'uomo è in grado di inviare (uplodare) dati, video e immagini (a livello di massa).

Grazie all'interattività c'è un'inversione della direzione mentale nel senso di un recupero della dimensione biunivoca nella comunicazione – l'uomo non è più passivo.

2002 - Linkedin

2005 - YouTube

2003- MySpace

2004 - Facebook

2006 - Twitter

Primo video - 20:27 del 23 aprile 2005

Social Network

2,7 miliardi di iscritti in tutto il mondo (2019)

Punti di forza.

Unione di più mezzi: chat, mail, blog.

Unione con altri Social Network: YouTube, Vimeo

Sparisce la figura dell'avatar

Esempi di come è stato utilizzato nella sua breve storia

Proteste dell'Onda Studentesca (2009) – 130 mila adesioni

V-Day (2007) - Beppe Grillo

No B Day (2009) - Rete Viola

Barack Obama

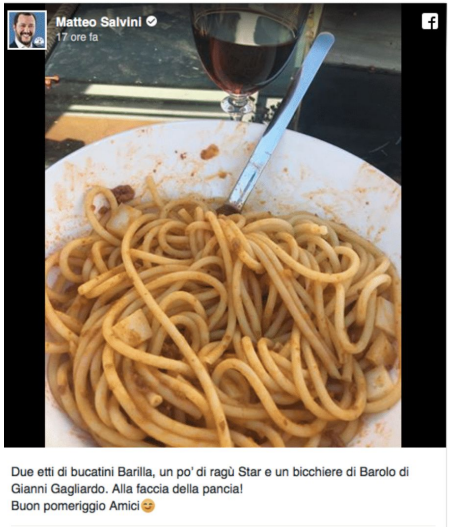
Le "cause" online, nate proprio con Facebook, non hanno però sempre una risposta che coinvolge realmente gli utenti. Come mai?

Social Network

Luca Morisi - responsabile della comunicazione di Matteo Salvini, creatore della “La Bestia”

Sistema informativo personalizzato e che racchiude tutto il meccanismo di viralità e socialità della presenza sul web di Salvini
Un sistema che analizza - di volta in volta e in modo scientifico - migliaia e migliaia di post e di tweet che ottengono i migliori risultati.
E quale tipo di persone hanno interagito.

Marzo 2018: Follower di Salvini su FB 2 milioni - Maggio 2019: 3.6 milioni



Social Network

RollingStone

Contro informazione: "Vi ho presi in giro in 27.938. E l'ho fatto per farvi riflettere su quanto è facile essere ingannati quando lo strumento di comunicazione è così potente.

Network

Rousseau - di Davide Caseleggio

Rousseau è il sistema operativo del MoVimento 5 Stelle.

I suoi obiettivi sono la gestione delle varie componenti elettive (Parlamenti italiano ed europeo, consigli regionali e comunali) e la partecipazione degli iscritti alla vita del MoVimento 5 Stelle. Su Rousseau è possibile proporre una legge, votare per la scelta delle l elettorali o per definire le posizioni politiche del MoVimento 5 Stelle rispetto a temi specifici.

Chiunque può accedere a Rousseau ma solo gli iscritti al MoVimento 5 Stelle possono parteciparlo attivamente

https://rousseau.movimento5stelle.it/

.- sicurezza informatica inesistente (denuncia del garante della Privacy)
- proprietà di un singolo cittadino
- poca trasparenze nei risultati delle votazioni online
- fine delle dirette streaming

http://www.beppegrillo.it/ (era tra i 10 Blog più visitati al mondo)

La guerra dei Social Network

Acquisti Facebook

Facebook Vs Second Life = vera identità / avatar

Facebook Vs MySpace

Facebook Vs YouTube

Facebook vs Twitter = ?

Facebook vs Sms

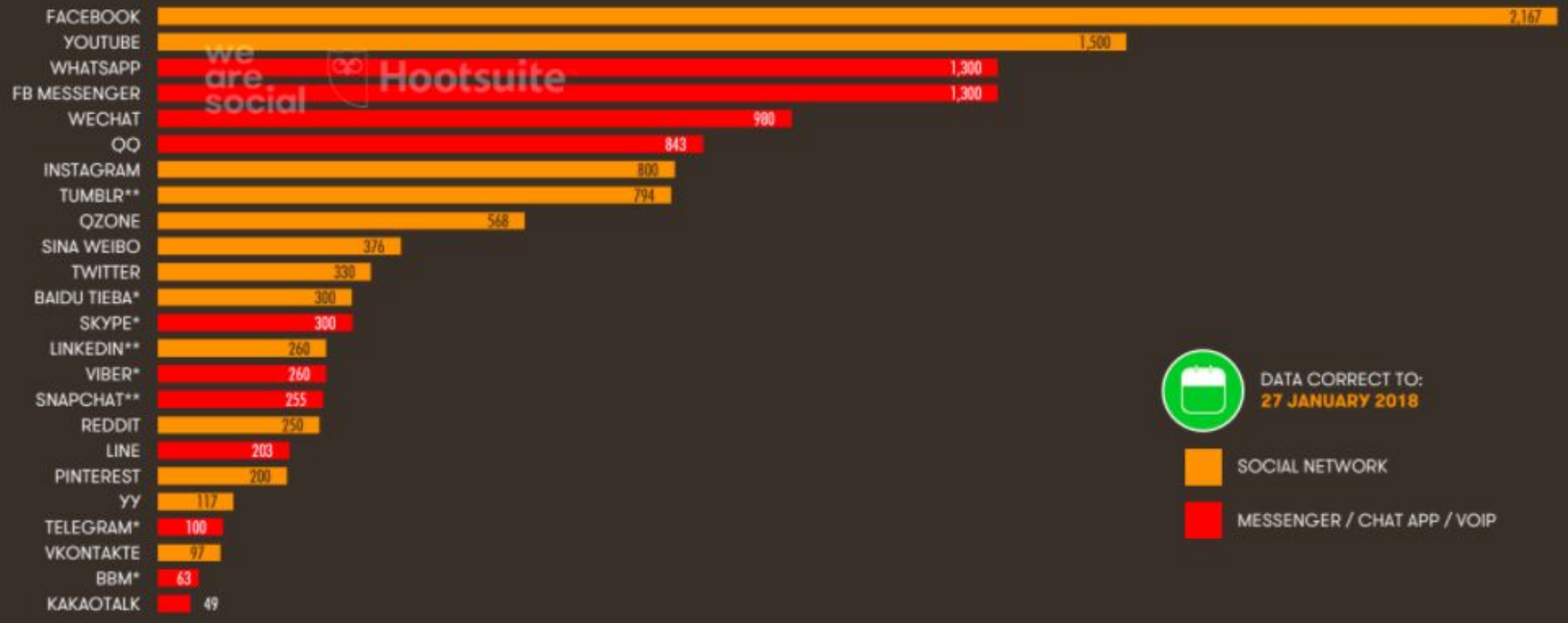
Facebook vs Email = ?

Facebook vs Snapchat = ?

JAN 2018

ACTIVE USERS OF KEY GLOBAL SOCIAL PLATFORMS

BASED ON THE MOST RECENTLY PUBLISHED MONTHLY ACTIVE USER ACCOUNTS FOR EACH PLATFORM, IN MILLIONS



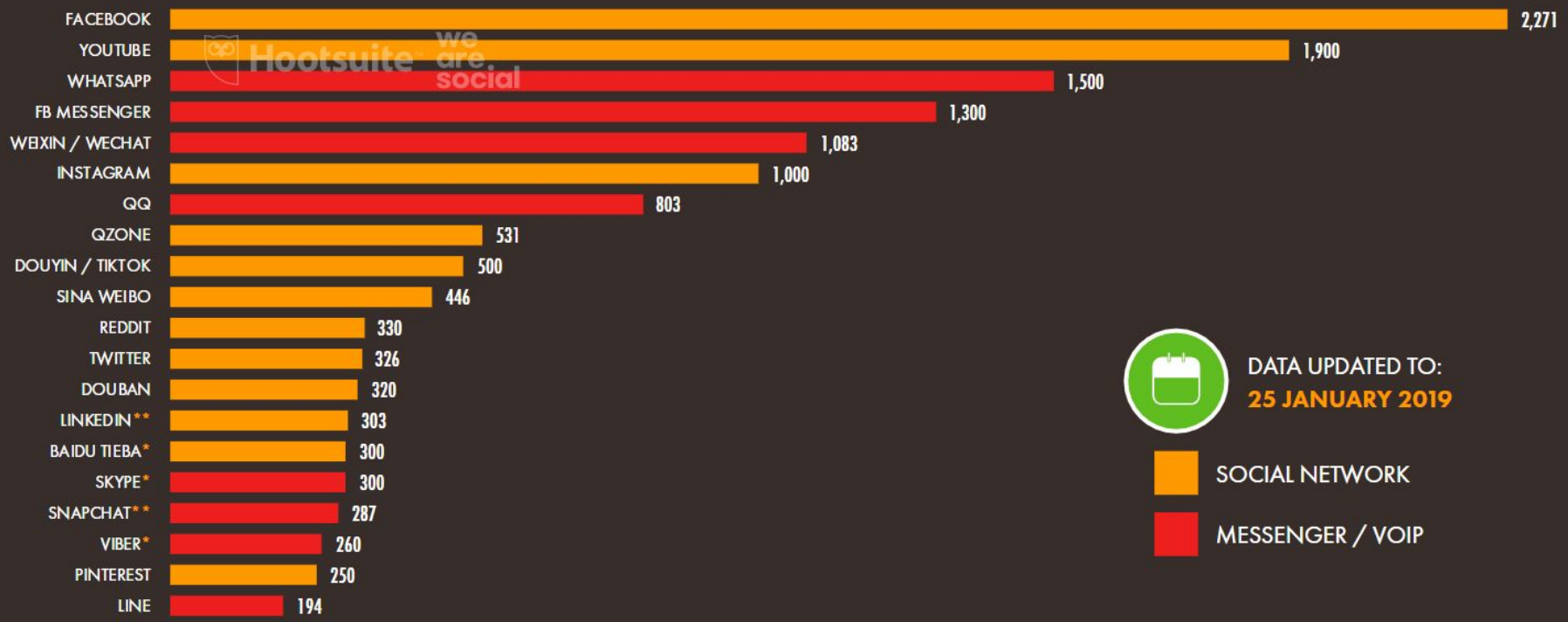
SOURCES: KEPIOS ANALYSIS; LATEST COMPANY EARNINGS RELEASES, PRESS RELEASES OR MEDIA STATEMENTS; REPORTS IN REPUTABLE MEDIA; ALL AS OF JANUARY 2018. ***ADVISORY:** PLATFORMS IDENTIFIED BY (*) HAVE NOT PUBLISHED UPDATED USER FIGURES IN THE PAST 12 MONTHS, SO FIGURES MAY BE LESS RELIABLE. ****NOTES:** THESE PLATFORMS DO NOT PUBLISH MAU DATA. TUMBLR FIGURE IS FOR MONTHLY UNIQUE VISITORS IN DEC 2017, VIA SIMILARWEB. SNAPCHAT FIGURE VIA TECHCRUNCH, JUN 2017. LINKEDIN DATA VIA FORTUNE / APPTOPIA, APR 2017.

Hootsuite we are social

JAN 2019

SOCIAL PLATFORMS: ACTIVE USER ACCOUNTS

BASED ON MONTHLY ACTIVE USERS, USER ACCOUNTS, OR UNIQUE VISITORS TO EACH PLATFORM, IN MILLIONS



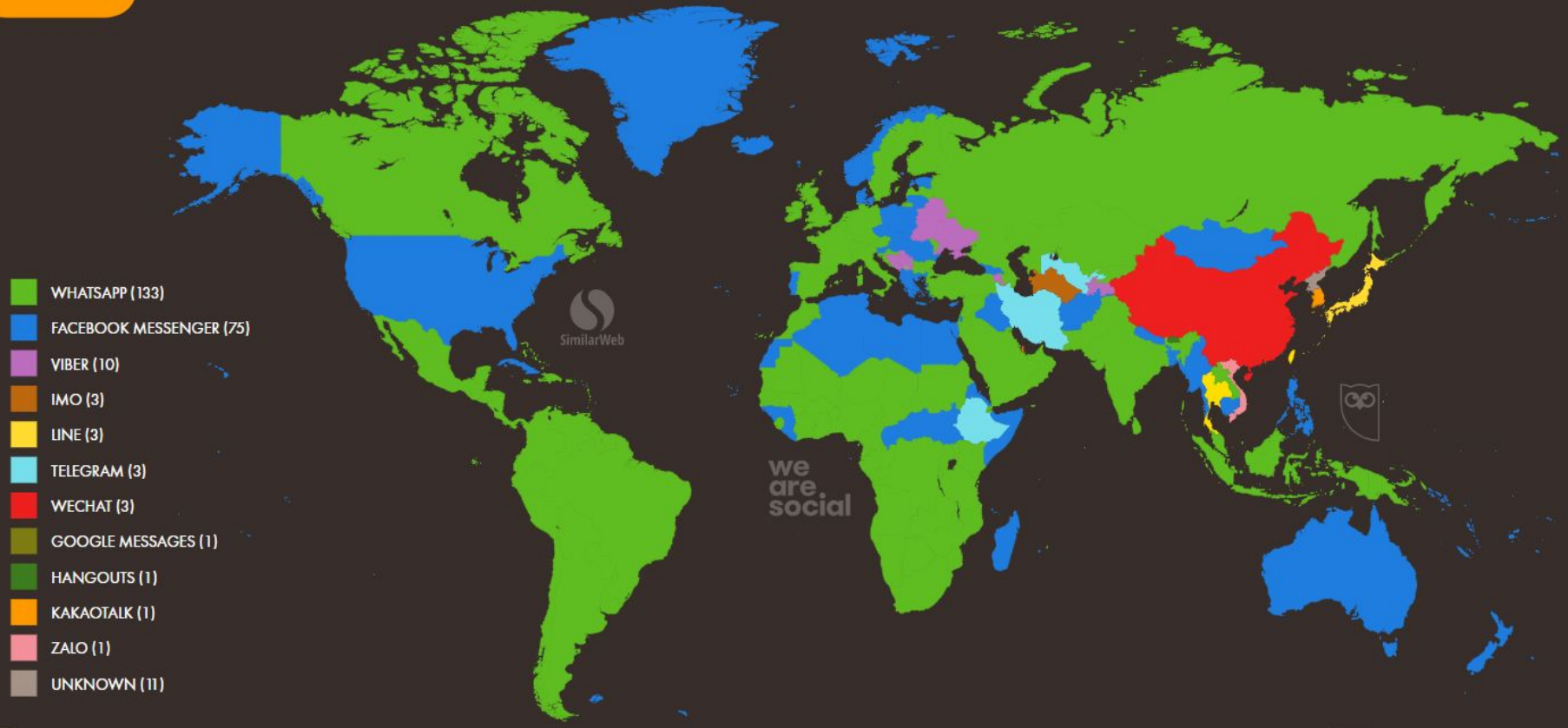
SOURCES: KEPIOS ANALYSIS; LATEST COMPANY EARNINGS RELEASES, PRESS RELEASES OR MEDIA STATEMENTS; REPORTS IN REPUTABLE MEDIA (ALL UP TO JAN 2019). ***ADVISORY:** PLATFORMS IDENTIFIED BY (*) HAVE NOT PUBLISHED UPDATED USER FIGURES IN THE PAST 12 MONTHS, SO FIGURES MAY BE LESS RELIABLE. ****NOTES:** THESE PLATFORMS DO NOT PUBLISH MAU DATA. LINKEDIN FIGURE IS BASED ON MONTHLY UNIQUE WEBSITE VISITORS IN DEC 2018, VIA SIMILARWEB. SNAPCHAT FIGURE EXTRAPOLATED FROM DATA REPORTED IN TECHCRUNCH (JUN 2017).

Hootsuite™ we are social

JAN 2019

TOP SOCIAL MESSENGERS AROUND THE WORLD

THE MOST POPULAR MESSENGER APP BY COUNTRY / TERRITORY IN DECEMBER 2018



SOURCE: BASED ON SIMILARWEB'S ALGORITHM INTEGRATING CURRENT INSTALLS FROM THE GOOGLE PLAY STORE WITH ACTIVE APP USERS (DECEMBER 2018).
NOTE: FIGURES IN PARENTHESES IN THE LEGEND REPRESENT THE NUMBER OF COUNTRIES / TERRITORIES IN WHICH EACH PLATFORM IS THE TOP-RANKED MESSENGER APP.

Hootsuite™ we are social

internet live stats

live 1 second watch trends & more Get our Counters!

Start Making Your Own Website
Go to Wix.com to Discover How to Develop an Online Presence for Your Business or Brand. WIX.com
OPEN

4,532,321,739
Internet Users in the world

1,763,872,753
Total number of Websites

246,370,456,378
Emails sent today

6,703,705,936

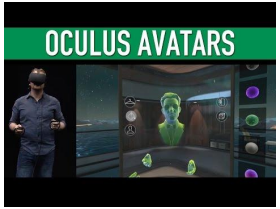
6,413,662

729,350,538

https://www.internetlivestats.com/ - Contatore web

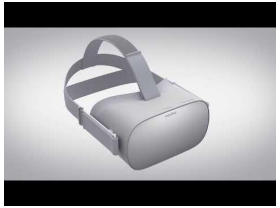
Social Network

Torna la figura dell'avatar



2016 - **Social VR Demo**

2018 - **Oculus Go**



https://www.oculus.com/go/

Social Network

2018 - **DataGate** - **Cambridge Analytica**

Christopher Wylie

Analisi BigData

Furto dati sensibili
(50 milioni di utenti FB)
Fake News

Il modello è studiato per prevedere e anticipare le risposte degli individui. Kosinski sostiene che siano sufficienti informazioni su 70 “Mi piace” messi su Facebook per sapere più cose sulla personalità di un soggetto rispetto ai suoi amici, 150 per saperne di più dei genitori del soggetto e 300 per superare le conoscenze del suo partner. Con una quantità ancora maggiore di “Mi piace” è possibile conoscere più cose sulla personalità rispetto a quante ne conosca il soggetto.

“Abbiamo sfruttato Fb per raccogliere i profili di milioni di persone. E abbiamo costruito modelli per sfruttare quello che sapevamo su di loro e per prendere di mira i loro demoni interiori”

Social Network

Terrapiattisti

Il 25 agosto 2011 Matthew Boylan (comico canadese) posta un video di YouTube sulla Terra piatta. Da lì si scatena il fenomeno.

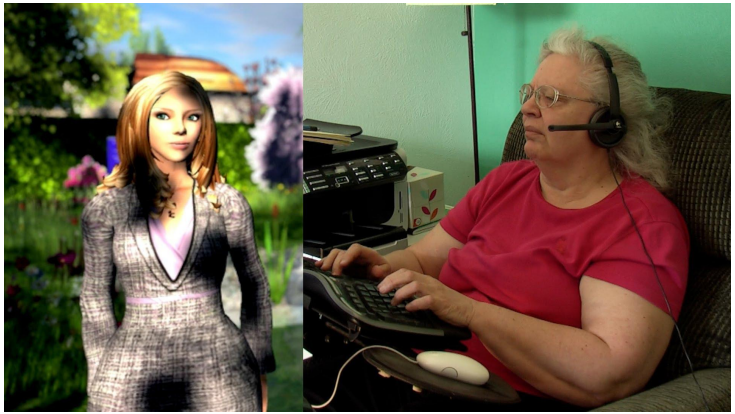
2015 - Video sulla Terra piatta - 50 mila

2018 - 19,4 milioni

2019 - 41,3 milioni

Social Network

2003 - Second Life



Social Network

2017 - **Sansar** (nuovo Second Life)
“Sansar sarà esplorazione, socializzazione, e altre esperienze possibili attraverso gli avatar espressivi, utilizzando testo e chat vocale”

Hikikomori, cyberbullismo, revenge porn

Hikikomori – “ritiro”

Fenomeno presente in Giappone dagli anni ‘80.

Una forma di resistenza alla ricerca del successo nella società.

- Difficoltà a relazionarsi con i compagni di scuola

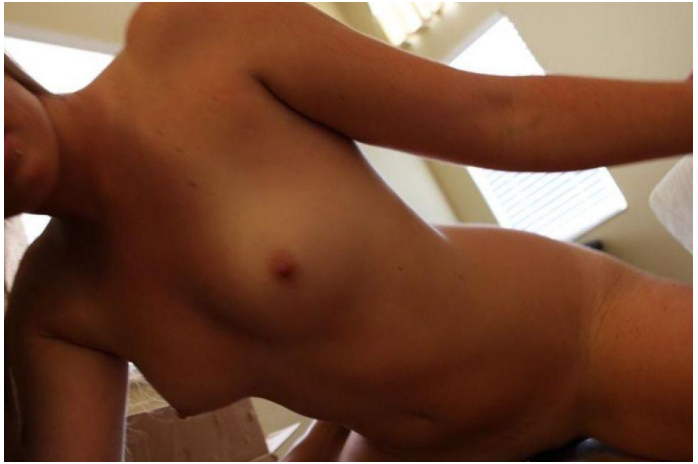
Cyberbullismo

Atti di bullismo effettuati tramite mezzi elettronici

come l’email, social network, blog, siti web, mobile, etc..

Un ragazzo su 5 trova in Internet informazioni false sul proprio conto.

Hikikomori, cyberbullismo, revenge porn



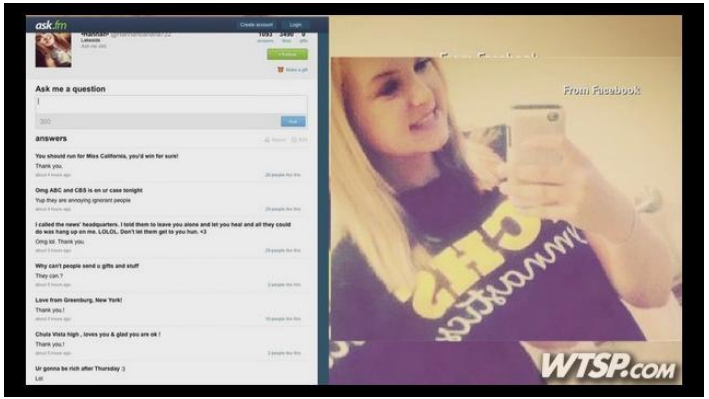
Revenge porn

Fenomeno quasi esclusivamente rivolto verso le donne.

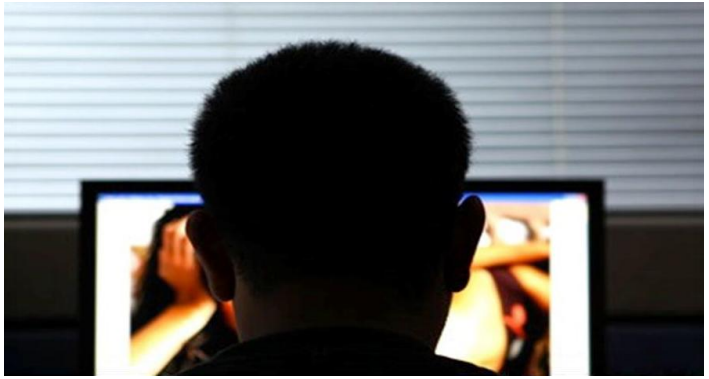
“Basta un secondo per scattarle, neanche una vita per toglierle”

Lorella Zanardo

Hikikomori, cyberbullismo, revenge porn



Ask.fm



Sextortion

Curarsi da internet

Internet Point

Boot Camp

Questi caschi replicano la stimolazione visiva che si riceve davanti al pc. Una sorta di metadone giornaliero.
Ogni seduta è di 20 minuti.

Gli Smartphone

Breve storia dei cellulari

1973 – Martin Cooper, direttore della sezione Ricerca e sviluppo della Motorola, inventa il cellulare ed effettua la prima chiamata. Solamente 10 anni dopo il primo telefonino verrà messo in commercio.
1983 – Il Motorola DynaTac 8000X è il primo cellulare ad essere messo in vendita. Il suo prezzo è di circa 3.995 dollari.
1991 – In Europa viene lanciato il sistema digitale GSM per le comunicazioni mobile.
1992 – Nascono gli SMS, pensati inizialmente come sistema di comunicazione di servizio per gli operatori della telefonia mobile.
1992 – La IBM mette in commercio Simon, il primo smartphone.
2007 – Il 50% della popolazione mondiale possiede un telefonino.
2007 – Primi cellulari con antenna gps integrata.
2007 – Steve Jobs presenta l'iPhone.
2007 – Nasce Android, piattaforma open source per dispositivi mobile
2009 – Il 61% della popolazione mondiale possiede un telefonino.
2012 – 1.4 cellulari a persona. Il numero di cellulari supera quello della popolazione mondiale.

2017 - Gli smartphone superano come numero i cellulari - 3,4 miliardi di smartphone

2020 - 5,9 miliardi di smartphone

2021 - 6,3 miliardi di smartphone

L'iPhone concepito come un videogames

Gli Smartphone

9 gennaio 2007: presentazione dell'iPhone. Steve Jobs: " le applicazioni dentro l'iPhone ce le mettiamo noi della Apple e basta. "

In Italia iRev (Max Uggeri) aprì il suo iPhone e creò la prima App dal nome "Free Contact" (oltre 15 milioni di download).
Nello stesso istante nel mondo numerosi hacker facevano la stessa cosa.

10 luglio 2008: Steve Jobs crea **l'AppStore** dove può vendere le App dopo averle controllate.

10 milioni di App scaricate in 4 giorni.

Smartphone isolarsi con piacere

Il ritorno della geografia

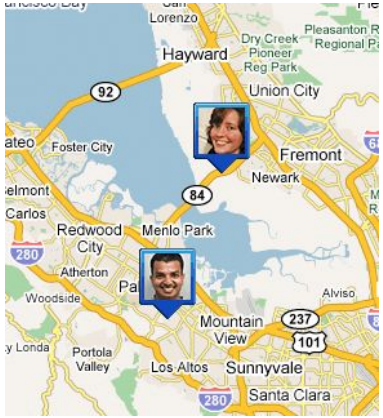
2004: Google lancia Google Earth

2006: Google Maps

2007: Google Street View

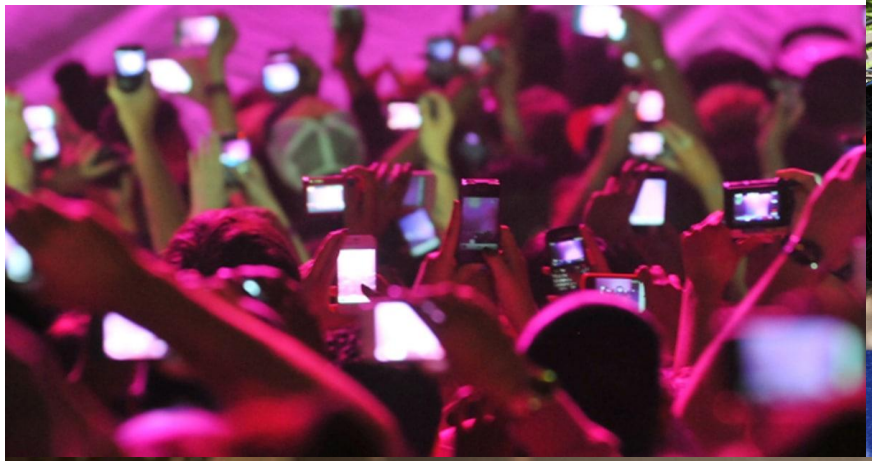
2009: Google Latitude (chiuso nel 2013)

2013 Hyperlapse - Video realizzati con frame (non più attivo)



Smartphone isolarsi con piacere

Smartphone isolarsi con piacere



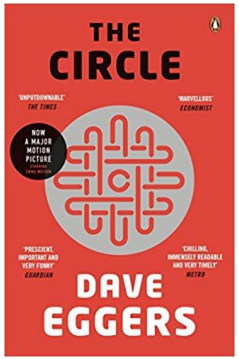
Smartphone isolarsi con piacere

Il futuro è ora!

Mobilità e **connettività** sono le parole chiave delle future applicazioni tecnologiche Strumenti informatici sempre più portatili o indossabili
Connessione ovunque via wireless Social Network sempre più evoluti, con nuove funzione contenute in un unico programma.
La gente potrà lavorare al parco, seduti su una panchina, in treno, in piazza. Sempre davanti ad un unico schermo che ci isolerà sempre di più nel mondo reale ma ci connetterà con centinaia di amici nel mondo virtuale.

Consigliati...

The Circle

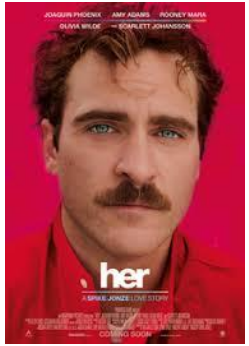


Demenza Digitale

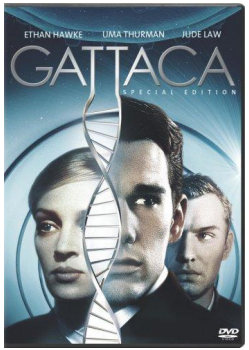
The Game

Black Mirror

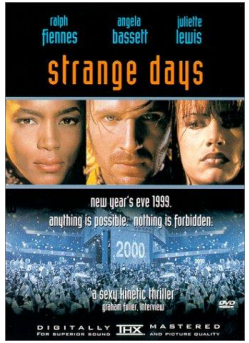
Her



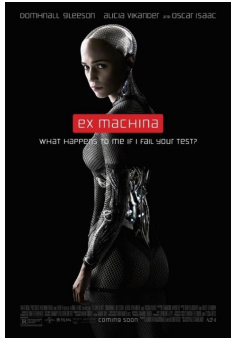
Gattaca



Strange Days



Ex Machina



www.marcopucci.it

puccimarco76@yahoo.it

I testi sono condivisibili sotto l’etichetta Creative Commons (non è possibile commercializzarli e modificarli)