

Com-divisione. Giovani e content sharing

User generated ghetto (*G. Lughi*)

Il contributo intende sollevare alcuni interrogativi sul fenomeno dei contenuti generati dagli utenti e diffusi attraverso i social network. In particolare il tema verrà posto in relazione con le procedure sempre più elaborate di data mining e profilazione degli utenti; con il ruolo che nel fenomeno giocano i grandi soggetti mediatici; con il rischio di isolamento che minaccia le community ristrette.

Parole-chiave: User generated content, Social network, Profilazione utente, Media, Comunicazione

User generated ghetto

This paper aims to set some questions about the “user generated contents” phenomenon, which is widespread among people living and communicating through social networks. This subject will be analysed in relation to data mining and user profiling technologies; to the role that big media corporations are playing in this economic and cultural context; to the risk of social exclusion involved in participating to restricted communities.

Key-words: User generated content, Social network, User profiling, Media, Communication

Multitasking generation. Contrazione del tempo e dislocazione dell'attenzione (*A. Marinelli*)

Questo articolo analizza il rapporto tra le nuove generazioni e le tecnologie interattive, introducendo la metafora “multitasking generation” per identificare la sempre maggiore indistinzione e sovrapposizione tra le attività che si svolgono in presenza e quelle mediate da un frame che consente l'accesso a repertori e relazioni “virtuali”. Viene esaminata la dimensione temporale del fenomeno: il multitasking viene considerato come una modalità per approfondire o ampliare il tempo alla luce della possibilità, data dalle tecnologie di rete, di intraprendere più attività nello stesso momento.

Parole-chiave: Multitasking, Media education, Uso del tempo, Tecnologie interattive

Multitasking generation. Time contraction and dislocation of attention

This article analyzes the relationship between new generations and interactive technologies, using the metaphor of “multitasking generation” to identify the increasing overlap and indistinction between the activities that are achieved face-to-face and the ones mediated by a frame that enables access to “virtual” relationships. It investigates the temporal dimension of the phenomena: multitasking is seen as a way to deepen and expand time since interactive technologies made possible to undertake many activities at the same time.

Key-words: Multitasking, Media education, Time use, Interactive technology

Dibattito aperto

Fansubbing. Fatti nuovi e valori antichi nella relazione tra bit generation e new media (*P. Panarese*)

La diffusione di internet, peer to peer e banda larga ha contribuito alla diffusione di un fenomeno interessante di condivisione (anche) giovanile di passioni, esperienze e contenuti culturali. Si tratta dell'estensione delle comunità online di fansubber, gruppi di persone che dedicano parte del loro tempo libero e delle loro capacità alla sottotitolazione di animazioni, film e telefilm stranieri non ancora distribuiti in Italia.

Nelle comunità di fansubber produzione e consumo, lavoro e tempo libero, utilitarismo ed altruismo, appartenenza subculturale e accumulazione di capitale sociale si mescolano profondamente, fondendo fatti nuovi – la sottotitolazione digitale di prodotti audiovisivi diffusi in rete – con valori antichi quali la condivisione, il dono come forma di comunicazione, la comunità.

Parole-chiave: Giovani, Nuovi media, Condivisione, Valori, Etica

Fansubbing. New facts and old values in the relationship between the bit generation and the new media

The spread of the internet, peer to peer and broadband has increased the interest in the (juvenile) sharing phenomenon of passions, experiences and culture: the fansubber online communities. These communities include groups of people that dedicate their free time and skills to sub cartoons, film and serial not available in Italy.

Among the fansubbers, production and consumptions, work and spare time, convenience and generosity, subculture and social capital are strongly linked together mixing new facts – the digital subbing of audiovisual products shared in the internet – with old values, like sharing, gift, community.

Key-words: Young people, New media, Sharing, Values, Ethics

Profili in connessione: i Social Network Sites tra condivisione di gusti e “amicizie” (F. Comunello)

Il contributo analizza i SNS concentrandosi sui profili personali e sulle “amicizie”, con lo scopo di sottolineare il ruolo giocato dalla *condivisione di gusti* nelle performance identitarie che hanno luogo online. I profili rappresentano un efficace strumento di self presentation: le liste di interessi articolano pubblicamente le modalità in cui i gusti contribuiscono alla costruzione identitaria. Per definire la forza del legame sociale, non dovremmo soffermarci solo sui SNS, ma considerare il contesto più ampio. Tuttavia, i SNS rappresentano una preziosa *palestra*, sia per l'utente, sia per il ricercatore sociale.

Parole-chiave: Social Network Sites, Networked Individualism, Self Presentation, Condivisione di gusti, Amicizia

Connecting profiles: Social Network Sites between taste sharing and “friendships”

The purpose of this paper is to examine SNS focusing on personal profiles and “friendships”, in order to underline the role of *taste sharing* in the related identity performances.

Profiles are powerful tools of self presentation: a social network profile's list of interests publicly articulates how tastes contribute to identity building, leading to what has been defined as *taste performance*.

For a better understanding of the ties' strength, we should not only focus on SNS, but rather consider the wider context. Nevertheless, SNS are powerful playgrounds, both for the user and for the researcher.

Key-words: Social Network Sites, Networked Individualism, Self Presentation, Taste sharing, Friendship

Il file sharing tra legalità e illegalità: profili e modelli del popolo del download (G. Isernia)

Questo lavoro ha l'obiettivo di indagare il fenomeno del file sharing, analizzando l'universo dei nuovi *pirati* che scaricano musica e film illegalmente attraverso questi sistemi di condivisione di file.

Benché la legge italiana e internazionale consideri un reato la diffusione telematica abusiva di materiale audiovisivo, sembra che la società non attribuisca alcuna gravità a tali atti.

Da queste constatazioni è nata un'analisi del fenomeno del file sharing fra i giovani. Si è identificato in qualche modo un profilo motivazionale e si è indagato sugli sviluppi e le differenze di fruizione di questo anomalo pubblico.

Parole-chiave: File sharing, Pirateria, Diritto d'autore, Profili motivazionali

File sharing between legality and illegality: profiles and models of downloaders

The aim of this article is trying to investigate file sharing phenomenon, focusing specifically on the new pirates who download music and movies illegally by sharing systems.

What is surprising is the fact that although according to Italian and international laws the spread of copyrighted audiovisual products amount to a crime, society seems non to regard it as a great wrong.

From this statement, I decided to do an analysis of the audiovisual products sharing phenomenon among young people. I tried to determine their motivation profiles and I studied the development and the differences about copyrighted works fruition typical of this anomalous public.

Key-words: File sharing, Piracy, Copyright, Motivation profiles

La blogosfera: dinamiche di connessione e pratiche di condivisione (A. Totaro)

Partendo dalla rappresentazione mediale del rapporto dei giovani con le tecnologie digitali, il contributo analizza il fenomeno blog concentrandosi sulla natura profondamente connettiva di questo emergente format comunicativo. I blog, come altri strumenti tipici di espressione della rete, rappresentano uno spazio di sperimentazione di forme espressive sempre più proattive e partecipative. Il blog non è usato dai giovani solo come “pubblicazione narcisistica” del proprio io online, ma anche come strumento di condivisione di esperienze, conoscenze e informazioni.

Parole-chiave: Relazione sociale, Giovani, Blogosfera, Condivisione, Partecipazione

The blogosphere: connections and sharing

Starting from the media representation of the relationship between young people and digital media, the purpose of this paper is to examine the blog phenomenon focusing the deeply connective nature of this emerging communicative format. Like other typical network tools of expression, the blogs represent a space where it is possible to test increasingly proactive and participative patterns. The blog is not used just as a “narcissistic publication” of one's identity online, but also as a tool for sharing experiences, knowledge and information.

Key-words: Social relation, Young people, Blogosphere, Sharing, Participation

Networked families. Se le famiglie diventano reti (E. Tumolo)

Internet e cellulari ricoprono un ruolo importante all'interno della vita quotidiana delle famiglie contemporanee. Lo studio sugli usi sociali delle nuove tecnologie nei contesti di fruizione propone una lettura differente anche dei legami all'interno della fami-

glia. Nell'articolo vengono presentati alcuni dei risultati della ricerca "Networked families" del Pew Internet Center. Che cosa cambia nelle dinamiche familiari se anche i genitori usano i new media?

Parole-chiave: Famiglia, Giovani, Rete, Nuove tecnologie, Legami familiari

Networked families.

The internet and cell phones have become central components of modern family life. Studying the social utilities of new technologies in the settings of use, we can have a different point of viewing even the family relationships. In the article we present some of the main results of "Networked families" by the Pew Internet Center. What does it change if even parents use the new media?

Key-words: Family, Young people, Network, New technologies, Family relationships

Together we play. Gioco online e condivisione del contenuto violento dei videogiochi (S. Mulargia)

Nel presente intervento si analizza una specifica forma di condivisione di norme e valori relativi al mondo del videogioco online. Attraverso la somministrazione di un questionario si indaga sulla percezione del contenuto violento dei videogiochi. L'ipotesi è che i giocatori online, nelle loro esperienze di partecipazione alle azioni di gioco, condividano un insieme di conoscenze relativamente al tema del contenuto violento dei videogiochi. I risultati del questionario, discussi nell'articolo, tendono a confermare tale ipotesi: le valutazioni del livello di violenza dei videogiochi fornite dai giocatori risultano omogenee, mostrando evidenti segnali di condivisione della valutazione del contenuto violento.

Parole-chiave: Videogiochi, Videogiochi violenti, Valutazione violenza, Network digitali, Gioco online.

Together we play. Online gaming and videogames violent content sharing

The paper analyzes how online gamers share assessments about violent content of videogames. The hypothesis is that gamers have a shared view of the violent content of videogames. 495 gamers are asked to rate the violence of 5 videogames belonging to different genres. The results from the questionnaire are consistent with the hypothesis: the assessments provided by the gamers are homogeneous.

Key-words: Videogames, Violent videogames content, Violence rating, Digital networks, Online gaming.

Save the media (I. Cortoni)

Scarso senso di responsabilità etica e enfasi sull'estetica, sul codice espressivo e sulle modalità di narrazione di un fenomeno sono gli ingredienti della notizia, soprattutto quando si focalizza su giovani e tecnologie digitali. Cyberbullismo o videobullismo appartengono alla quotidianità dei giovani romani? I ragazzi si riconoscono negli eventi rappresentati? Un incrocio di punti di vista fra adulti, giovani e studiosi sembrano ricostruire frames interpretativi di un dibattito ancora aperto.

Parole-chiave: Rappresentazione mediale dei giovani, Cyberbullismo, Responsabilità etica, Giovani, Media digitali.

Save the media

Nowaday the news consider more important the style and the expressive languages than the meanings and the real content of the event. That's true especially when newspaper, also those on line, tell about the relationship between digital media and children. How is real the using of new media by young people about the criminal acts? Do the children acknowledge in the represented events? Adults, young and studios provide any interpretations for an actual discussion still open.

Key-words: Representation of the reality by media, Cyberbullismo, Ethical responsibility, Young people, Digital media.

La fabbrica dei desideri. Le nuove forme di coinvolgimento del marketing 2.0 (F. Cardia e A. Passero)

Come e attraverso quali modalità le aziende possono intercettare i target giovanili? L'articolo dimostra che la condivisione delle esperienze di consumo attraverso gli strumenti della rete da una parte può aiutare i giovani a sentirsi parte di una comunità in grado di bypassare i consigli pubblicitari dei media generalisti, dall'altra consente alle aziende di sfruttare il passaparola e il buzz come strumenti virali a basso costo, capaci di incrementare il consumo dei propri prodotti.

Parole-chiave: Giovani, Social network, Consumo, Aziende, Viral marketing.

The wish factory. New forms of involvement of marketing 2.0

How and through which ways can business intercept youthful targets? This article shows the sharing of consumption experiences of consumer through the ways of the net that can help youths feel part of a community that can pass the advertising advice of the old media. It allows business as to take advantage of word of mouth and the buzz at low prices in order to improve their consumer goods.

Key-words: Youths, Social network, Consumption, Business, Viral marketing.