

# facebook



## World Wide Web

Il World Wide Web, in sigla WWW, e spesso abbreviato in Web, in quanto ormai ampiamente diffuso nel linguaggio comune, è un insieme vastissimo di contenuti multimediali e di servizi di Internet che possono essere resi disponibili dagli stessi utenti di Internet.

Il Web infatti rappresenta uno spazio per la pubblicazione di contenuti multimediali pubblicabili da chiunque lo desideri, nonché un mezzo per fornire particolari servizi da chiunque voglia avvalersi di tale possibilità (disponendo delle conoscenze e dalle risorse necessarie).

La nascita del Web risale al 6 Agosto 1991, giorno in cui Tim Berners-Lee, informatico inglese, mise on-line su Internet il primo sito Web.

Inizialmente utilizzato solo dalla comunità scientifica, nel 1993 (30 aprile) il CERN, Consiglio Europeo per la Ricerca Nucleare di Ginevra, decise di rendere pubblica la tecnologia Web; decisione a cui seguì un immediato successo del Web che portò ad una crescita esponenziale di Internet ancora oggi in atto e alla nascita della cosiddetta "era del Web", nonché la modalità più diffusa al mondo per inviare e ricevere dati su Internet.

Il progetto di Tim Berners-Lee con il collega Robert Cailliau era di elaborare un software per la condivisione di documenti scientifici in formato elettronico con il fine di migliorare la comunicazione tra i ricercatori dell'istituto.

Crearono oltre al software il linguaggio HTML (hypertext markup language- linguaggio di marcatura per ipertesti; linguaggio usato per descrivere la struttura dei documenti ipertestuali disponibili nel WWW ossia su Internet) e il protocollo di rete HTTP (hypertext transfer protocol- protocollo di trasferimento di un ipertesto; usato come principale sistema per la trasmissione di un informazione sul Web).

Originariamente il Web è stato concepito come modo per visualizzare documenti ipertestuali statici (linguaggio html); questo approccio può essere definito come Web 1.0. E' stato possibile creare delle vere e proprie applicazioni Web che si discostano dal vecchio concetto di semplice ipertesto attraverso l'uso di linguaggi di scripting (linguaggio di programmazione interpretato e non compilato) come javascript (linguaggio di scripting orientato agli oggetti).

Sempre più spesso si sente parlare di web 1.0 e web 2.0 senza sapere esattamente di cosa si tratti e fondamentalmente che differenza ci sia tra i due.

Visto che ormai si parla già di web 3.0, è il caso di fare un po' di luce su questo argomento.

Il Web 1.0 da un punto di vista tecnologico è equivalente al Web 2.0 in quanto l'infrastruttura di rete è costituita da http e l'ipertesto rimane il concetto di base delle relazioni tra contenuti. L'unica differenza sta nell'approccio con il quale gli utenti si rivolgono al web, che passa fondamentalmente dalla semplice consultazione alla possibilità di contribuire popolando e alimentando il Web con i propri contenuti.

Mi limito qui a tracciare le definizioni dei vari tipi di web, introducendo, per quel che se ne sa ancora, quelle che dovrebbero essere le caratteristiche del web 3.0.

Le definizioni:

**Web 1.0** Diffuso nei primi anni '90, composto da siti statici, senza alcuna possibilità di interazione con l'utente eccetto la normale navigazione tra le pagine, uso di e-mail e uso di motori di ricerca. Le informazioni sono pubblicate in maniera statica, immaginate come un foglio di word con testo e immagini, portato su web.

Attualmente il 70% degli utenti è ancora abituato a questo tipo di navigazione.

**Web 2.0** E' l'insieme di tutte quelle applicazioni online che permettono uno spiccato livello di interazione sito-utente (blog, forum, chat, tipo: Wikipedia, YouTube, MySpace, Facebook..).

Il termine venne coniato da Tim O'Reilly alla prima conferenza sul web 2.0. Per la prima volta si iniziò a dare grande importanza all'usabilità e al modo di condividere i contenuti. Il webmaster non è che una parte del sito, che, nei casi più importanti, è composto da comunità di migliaia di utenti (si pensi a Wikipedia).

Il Web 2.0 costituisce un approccio filosofico alla rete che ne connota la dimensione sociale: sebbene dal punto di vista tecnologico gli strumenti della rete possono apparire invariati (come forum, chat, blog, che esistevano già nel Web 1.0), è proprio la modalità di utilizzo della rete ad aprire nuovi scenari fondati sulla compresenza nell'utente della possibilità di fruire e di creare o modificare i contenuti multimediali.

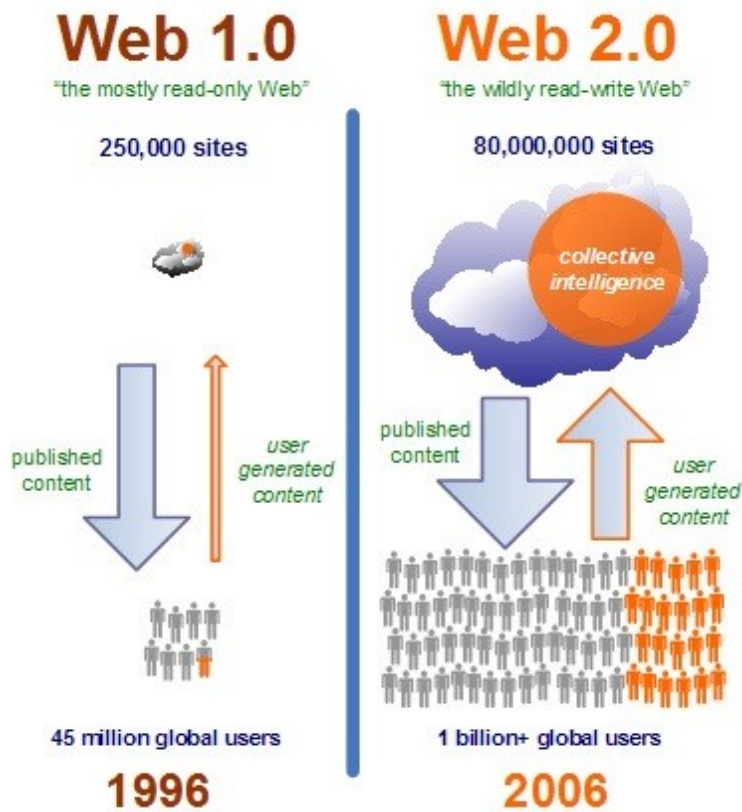
Precedentemente la costruzione di un sito Web personale necessitava la padronanza di elementi di html e programmazione, oggi, con i blog chiunque è in grado di pubblicare i propri contenuti, dotandoli di veste grafica, senza possedere alcuna particolare preparazione tecnica.

La prima comunità web era costituita da esperti informatici, ora a farla da padroni sui blog sono scrittori, giornalisti, artisti (gente con una preparazione informatica sufficiente).

**Web 3.0** Come ogni rivoluzione, si cerca ora, con il web 3.0, di raffinare l'enorme cambiamento che ha portato il web 2.0. Il web 3.0 infatti, non sarà altro che un'evoluzione del suo predecessore.

Attualmente non è ancora tutto chiaro ma da quel che si legge sulla rete, possiamo immaginarci uno scenario in cui le informazioni in rete vanno sempre di più agglomerate verso un unico database, e consultate da più pagine web grazie a tecnologie tipo XML, WSDL e derivate.

Infine il web 3.0 si muoverà verso il 3D, con una rete non più fatta di pagine, ma di veri e propri spazi in cui "muoverci" per trovare quello che cerchiamo. (In questo l'esperienza di Second Life credo sia stata determinante).



### WEB 1.0

- DoubleClick
- Ofoto
- Britannica Online
- Siti personali
- Screen scraping
- Pubblicazione
- Sistemi di gestione dei contenuti

### WEB 2.0

- Google AdSense
- Flickr
- Wikipedia
- Blogging
- Web services
- Partecipazione
- Wikis

## Social Networking

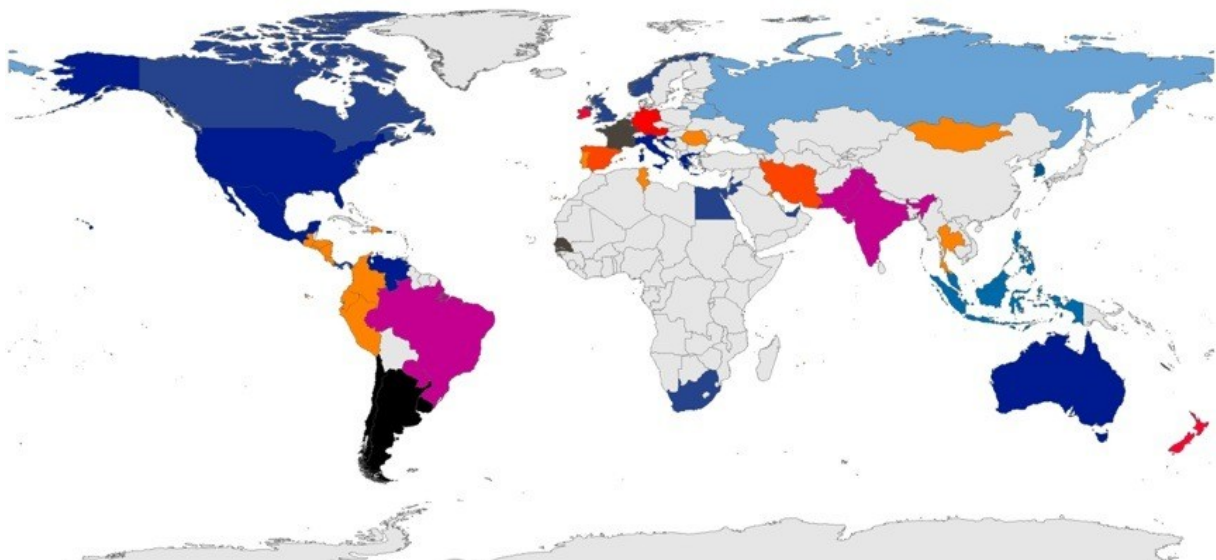
Una rete sociale (in inglese social network) consiste di un qualsiasi gruppo di persone connesse tra loro da diversi legami sociali, che vanno dalla conoscenza casuale, ai rapporti di lavoro, ai vincoli familiari. Le reti sociali sono spesso usate come base di studi interculturali in sociologia e in antropologia.

La versione di Internet delle reti sociali è una delle forme più evolute di comunicazione in rete, ed è anche un tentativo di violare la "regola dei 150". La rete delle relazioni sociali che ciascuno di noi tesse ogni giorno, in maniera più o meno casuale, nei vari ambiti della nostra vita, si può così "materializzare", organizzare in una "mappa" consultabile, e arricchire di nuovi contatti.

Il fenomeno delle social network virtuali nacque negli Stati Uniti e si è sviluppato attorno a tre grandi filoni tematici: l'ambito professionale, quello dell'amicizia e quello delle relazioni amorose. Le social network online ebbero un'esplosione nel 2003, grazie alla popolarità di siti web come Friendster, abcTribe.com e LinkedIn.

Attualmente i due social network services più rilevanti per accessi sono **Facebook** e MySpace, rispettivamente con 200 e 130 milioni di utenti.

Per entrare a far parte di un social network online occorre costruire il proprio profilo personale, partendo da informazioni come il proprio indirizzo email fino ad arrivare agli interessi e alle passioni, alle esperienze di lavoro passate e relative referenze.



## Facebook

Facebook è stato fondato il 4 febbraio 2004 da Mark Zuckerberg, all'epoca studente diciannovenne presso l'università di Harvard. Nato il 14 maggio 1984 è un informatico, imprenditore e dirigente d'azienda statunitense. Mentre era studente ad Harvard ha fondato il sito di social networking Facebook con l'aiuto del collega e specializzato in informatica Andrew McCollum, insieme ai compagni di stanza Dustin Moskovitz e Chris Hughes. Oggi è amministratore delegato di Facebook.

La rivista statunitense Forbes lo ha nominato "Il più giovane miliardario del mondo" con un patrimonio netto stimato intorno al miliardo e mezzo di dollari.



Il nome del sito si riferisce agli annuari (facebook) con le foto di ogni singolo membro che alcuni college e scuole preparatorie statunitensi pubblicano all'inizio dell'anno accademico e distribuiscono ai nuovi studenti ed al personale della facoltà come mezzo per conoscere le persone del campus. In quel periodo per la fine del mese, più della metà della popolazione universitaria di Harvard era registrata al servizio. A quel tempo, Zuckerberg fu coadiuvato da Dustin Moskovitz e Chris Hughes per la promozione del sito e Facebook si espanse all'Università di Stanford, alla Columbia University e all'Università Yale.

Questa espansione continuò nell'aprile del 2004 quando si estese al resto della Ivy League, al MIT, all'Università di Boston e al College di Boston. Alla fine dell'anno accademico, Zuckerberg e Moskovitz si trasferirono a Palo Alto in California con McCollum, che aveva seguito un stage estivo alla Electronic Arts.

Il dominio attuale, Facebook.com, fu registrato soltanto in seguito, tra l'aprile e l'agosto 2005, e molte singole università furono aggiunte in rapida successione nell'anno successivo.

Dall'11 settembre 2006, chiunque abbia più di 13 anni può parteciparvi. Gli utenti possono fare parte di una o più reti partecipanti, come la scuola superiore, il luogo di lavoro o la regione geografica, diventando in questo modo una rete sociale che abbraccia trasversalmente tutti gli utenti di internet.

Il sito è gratuito per gli utenti e trae guadagno dalla pubblicità, inclusi i banner. Fonti dicono che nell'aprile 2006 le entrate fossero di 1,5 milioni di dollari alla settimana.

## **Come si usa Facebook?**

Dopo la registrazione (che, coerentemente con le origini di Facebook, richiede di segnalare se studiamo in una high school, in una università o lavoriamo in un'azienda) accederemo a una pagina personale che ovviamente sarà pressoché vuota. Le uniche informazioni presenti possono essere il proprio nome, il link alla possibilità di modificare il proprio profilo (foto e dati personali), un box dedicato agli amici (vuoto, finché non si cerca qualche amico da aggiungere), un mini-feed che rappresenta la storia delle azioni che compiamo in Facebook e un Wall, ossia una bacheca, dove appariranno i messaggi personali degli amici (o di chi passa dal nostro profilo in genere). I box Information e Education appariranno automaticamente una volta completate le informazioni del proprio profilo.

Prima di considerare le modifiche al profilo, però, due parole sui cosiddetti "box". Le informazioni, su Facebook, vengono disposte all'interno della stessa pagina web in riquadri (richiudibili e/o espandibili) con un titolo e un proprio contenuto. La particolarità dei box è che si possono spostare come si vuole nella pagina, un po' come nel vecchio gioco del quindici, dandogli spazio nella colonna centrale dei contenuti o "relegandoli" nella colonna di sinistra, più stretta. E questo è l'unico modo di personalizzare la "forma" della propria pagina personale, che per il resto è tutta basata sui contenuti.

Selezionando il link Edit accanto a Profile (la prima voce del menu in testata), si accede a una serie di finestre in cui si va dalle informazioni di base (data di nascita, sesso, e persino le preferenze politiche e religiose – ovviamente non obbligatorie) a informazioni più dettagliate su come essere contattati, che tipo di relazioni si accettano su Facebook, gli interessi personali, le scuole fatte, il proprio lavoro, e infine la propria fotografia.

A questo punto la pagina personale dovrebbe apparire sensibilmente più ricca di contenuti. Anche il mini-feed riporterà informazioni come "hai aggiornato il tuo profilo". Prima ancora di capire come si può riempire la propria pagina con diversi altri contenuti, è il momento di usare gli altri due comandi del menu principale, Friends e Networks (Inbox è semplicemente un sistema di posta interna a Facebook che permette di scriversi privatamente tra "amici").

Anche se non si cercano o si invitano amici su Facebook, è per certo che qualcuno prima o poi lo farà. Quindi tanto vale cominciare subito: basta dare a disposizione la propria rubrica di indirizzi (per esempio, Gmail, Hotmail o Yahoo!) a Facebook, e il sistema restituirà una lista di contatti che sono già iscritti al network. Per tutti gli altri, resta la possibilità di invitarli ad usare Facebook. Chi ha già un profilo può essere aggiunto alla propria Friend list con pochi click: Facebook richiede di segnalare anche come si è conosciuta una persona, se la conoscenza è superficiale o meno, e altre (utili) amenità del genere. Iscrivere in un network, invece, non vuol dire iscriversi a un "gruppo di interesse" (ci sono anche quelli, comunque). Significa certificare la propria appartenenza a un college/università, o quantomeno al network di una nazione. Il network Italy, dove generalmente si inseriscono gli utenti italiani, conta oggi quasi 95.000 iscritti. La pagina di un Network è simile a una pagina personale, con informazioni, eventi, statistiche, e un wall comunitario per i messaggi.

Tornando al profilo, una volta aggiunti gli amici, si comincerà a visitare le loro pagine, e si noteranno una serie di box finora sconosciuti. Sono le cosiddette Facebook applications, piccoli widget di terze parti che possono essere inseriti e spostati qua e là nella propria pagina personale. Ad esempio, ci sono applicazioni che "inglobano" in Facebook altri strumenti sociali: c'è l'applicazione per Twitter, quella per Last.fm, quella per Anobii, quella per Flickr e ci sono perfino applicazioni che replicano in Facebook il feed rss del proprio blog o dei post condivisi dei blog che ci piace seguire. Poi ci sono applicazioni più ludiche, come il mega-smiley dell'umore, la mappa interattiva dei paesi visitati, la citazione del giorno o le dichiarazioni di fandom. Ma soprattutto ci sono le applicazioni ludiche di gruppo, che per alcuni sono il sale di Facebook: sono i vari vampiri, zombie e lupi mannari di cui spesso si sente parlare, per cui un utente "morde" un amico e lo contagia facendogli vivere una vita parallela da mostro.

Alcune di queste attività possono sembrare un po' inutili: nulla di male, rispondono solo a una particolare esigenza della comunicazione, la famosa funzione fatica. Come lo "squillo" senza risposta su cellulare, che serve solo a dire "ti sto pensando", un morso di licantropo o un poke (una "toccatina") su Facebook hanno la stessa funzione. Non dicono nulla, se non che il canale "è aperto".

Se si desidera inserire un'applicazione sulla propria pagina in Facebook basta selezionarla e installarla (c'è un vero e proprio procedimento che presenta anche alcune opzioni e descrive l'utilizzo dell'applicazione). Se non si è per questo tipo di giochi, ma si preferiscono i più tradizionali gruppi, basta selezionare Groups nel menu delle applicazioni all'estrema sinistra della pagina (Groups è presente fin dal momento dell'iscrizione, come anche Photos, l'applicazione che permette di creare album fotografici visibili agli amici di Facebook o anche all'esterno). I gruppi, come sempre nei social network, si possono cercare, sottoscrivere e si possono anche creare ex novo. Ogni gruppo ha la sua pagina con la sua photo gallery, il suo wall e le sue news.

Anche Events e Marketplace sono presenti nel menu applicazioni fin dall'inizio: la loro funzione è quella di creare e segnalare eventi da condividere con la propria lista di amici (le feste universitarie di cui si diceva più sopra) e di leggere e scrivere piccoli annunci economici, immobiliari e di lavoro – una delle funzioni per cui Facebook è più usato nel mondo. Qualsiasi annuncio può essere letto e successivamente condiviso con altri amici e/ o inserito nella propria pagina personale per dargli più risonanza. Inserire un nuovo annuncio è ancora più semplice: basta cliccare su Add a new listing e seguire le istruzioni (ci sono anche modelli predefiniti di annuncio). Per gli eventi la procedura è simile (c'è il tasto Create an event), e si può decidere se l'evento è aperto a tutti, a un network particolare o a una lista chiusa di amici di Facebook. Molto convenientemente, ogni volta che si riceve un invito, c'è la possibilità "RSVP" di segnalare subito la propria presenza o assenza.

Lungi dall'essere soltanto l'ultima moda in fatto di web 2.0, Facebook è in ultima analisi la più completa ed efficace evoluzione di quello che in un tempo neanche troppo lontano si chiamava "avere la propria pagina su Internet". Una summa personale della propria identità, delle proprie competenze, dei propri interessi e della propria voglia di partecipare, anche giocando. Un'occasione in più, insomma, che può essere più o meno adeguatamente sfruttata. A noi la scelta.

La crescita esponenziale di Facebook ha portato con sé, com'era prevedibile, anche un'escalation di critiche, che vanno dalla privacy al "suicidio" dalla rete.

Incomincerò con il primo punto: secondo le condizioni di iscriversi a Facebook, i contenuti pubblicati dagli iscritti (come fotografie, video e commenti) sono proprietà del sito, che è libero di rivenderli e trasmetterli a terzi, e di conservarli anche dopo la cancellazione del profilo degli utenti senza dovere nulla a nessuno.

Due studenti del Massachusetts Institute of Technology riuscirono a scaricare più di 70 000 profili di Facebook utilizzando uno shell script automatico.

Nel maggio del 2008 un programma della BBC, *Click*, mostrò che era possibile sottrarre i dati personali di un utente e dei suoi amici con delle applicazioni maligne.

Il secondo punto è quello che più mi interessa, anche perché ne faccio parte.

La più grande comunità virtuale del mondo continua a crescere ma molti iniziano a pentirsi. Tra dicembre 2007 e gennaio 2008 ventimila francesi e ventitremila spagnoli, riporta *Le Figaro*, hanno cancellato il loro account. "Suicidarsi", è il gergo drammatizzante che si usa in questi casi. Evidentemente è stato un dietro-front del "potere di condividere, per rendere il mondo più aperto e connesso", come il fondatore Mark Zuckerberg ha definito la sua creatura alla recente convention di San Francisco.

Facebook, per me e per molti altri, era una trappola: il fatto che una volta digitata la password, si poteva vedere dov'era e che faceva in quel preciso momento una serie di amici, e scoprire che alcuni avevano familiarizzato grazie a varie coincidenze, aveva fatto in modo di entrare in un circolo il quale era difficilissimo uscire poi.

La notte che mi sono decisa di disattivare il mio account sono rimasta esterrefatta dalla difficoltà di farlo.

Non è stato un semplice "click" .. ho dovuto dare delle spiegazioni sul perché, se ero fermamente decisa a chiudere con quel mondo virtuale.

Dopo averle date, credendo di avercela fatta, e mi sbagliavo, ecco che mi si apre un'ulteriore pagina in cui comparivano frasi del tipo: "A PincoPallino mancherai moltissimo.." etc.

L'ho trovato assurdo, psicologicamente parlando.

Il giorno dopo, quasi per caso, leggevo *L'Internazionale* trovando poi un articolo intitolato: "**Dottore, ho l'ansia da avatar**" - Costruiamo la nostra identità online con le storie e le foto che decidiamo di condividere. Ma raccontare agli estranei i dettagli della nostra vita può essere inquietante.

Il nocciolo della questione è: sei tu che crei la tua identità online. E visto che questo determina il ruolo sociale su internet, tutte le decisioni che si prendono su come raccontarsi, le verità o le bugie, le foto che si mostrano, le persone con cui si fa amicizia, i libri e i film che si preferiscono, le parole usate nel blog, ogni cosa presenta, in modo più o meno sottile, una specie di pericolo esistenziale. Siamo responsabili delle nostre scelte: dopotutto, siamo i genitori del nostro avatar.

Abbandonare il mondo reale per partecipare a una comunità online non attenua l'ansia dell'autocoscienza, ma la amplifica. Sì è molto più esposti.

Gli psichiatri non hanno ancora riconosciuto l'ansia da avatar come una malattia reale ma c'è una buona percentuale che con il tempo lo sarà.

Ho trovato interessante anche ciò che scrive Steven Levy in "Il peso di Twitter" in cui racconta di quanto ama il social networking ma che il suo sé online lo metta in agitazione. Levy si sente in colpa se non aggiorna il blog, se commenta poco e "ha l'impressione di rubare bocconi prelibati dal banco dell'informazione senza dare nulla in cambio".

Interessante è anche la sensazione che dice di provare quando partecipa: "Appena

ricomincio a scrivere soffro di rimorso. Più aggiungo piccoli dettagli della mia vita più mi sembra di espormi troppo. Condividere l'intimità con una persona va bene, ma farlo con un'intera comunità è inquietante."

Levy inoltre accenna al fatto che nel mondo 2.0 si parli in modo intimo, o almeno familiare, anche con dei perfetti sconosciuti (che però a volte definiamo "amici").

C'è una sorta di arroganza nel condividere con degli estranei i dettagli della propria vita. L'arroganza del potere, l'idea che in qualche modo questi dettagli meritano di essere resi pubblici. Gli sconosciuti destinatari delle nostre rivelazioni li leggono con avidità ma, a forza di darci importanza, finiscono per svilire loro stessi. In questo scambio c'è una specie di sadomasochismo.

Il tema delle relazioni di potere nel social networking e delle loro conseguenze psicologiche e sociali merita di essere approfondito.

Credo di aver fatto bene ad essermi "suicidata" da Facebook. Mi era sfuggita di mano la situazione: troppe ore perse, troppa voglia di controllare, aggiornare, leggere, sapere. Faccio parte di altri due mondi, Fotolog e Flickr, dove posso mostrare le mie abilità con la macchina fotografica e scrivere o non scrivere ciò che voglio. Almeno la gente non sa ogni mio spostamento.

Non devo niente a nessuno.

*"La gente segue quel che fa il gregge, senza tanto riflettere. Il motore immobile di tanti successi commerciali. Nel mondo reale come in quello virtuale."*