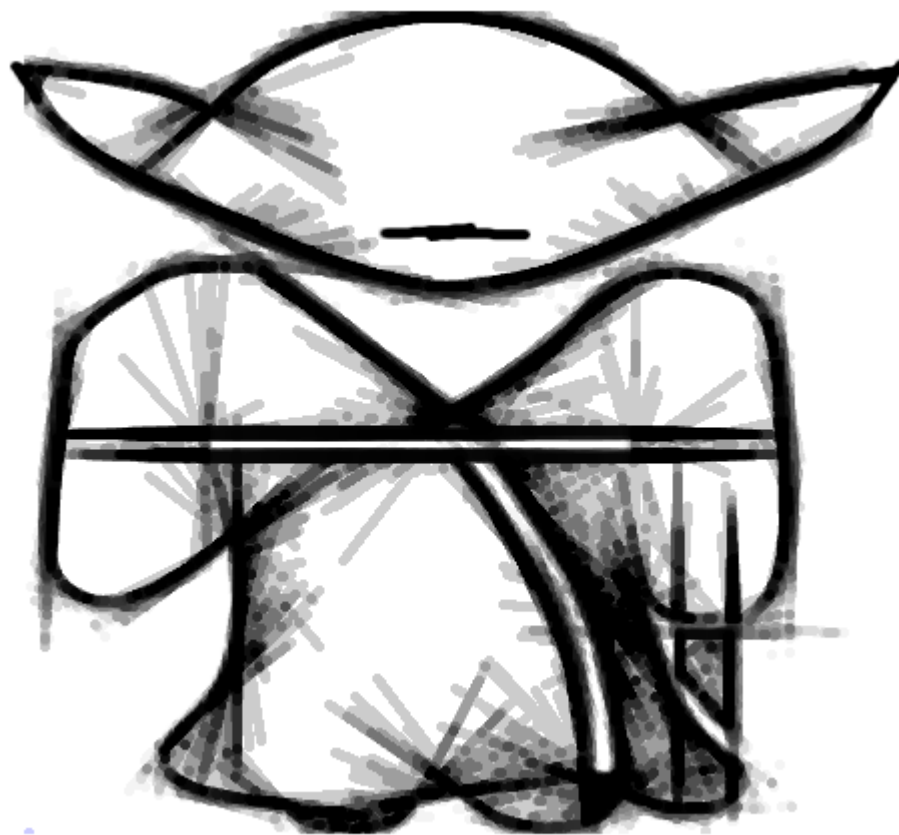


LA GUERRA PER L'ATTENZIONE INIZIATA È'



WEBPREPPING



SURVIVALISMO
DIGITALE

E-PRIVACY

XXIX

21-22 MAGGIO

2021

SUMMER

PROGETTO
WINSTON
SMITH

HERMES

*E siamo qui, come in una piana che s'oscura
sbattuti tra confusi allarmi di lotte e fughe,
dove eserciti ignoranti si scontrano di notte.*

Matthew Arnold, La spiaggia di Dover 'New Poems', 1867

WEBPREPPING



**SURVIVALISMO
DIGITALE**

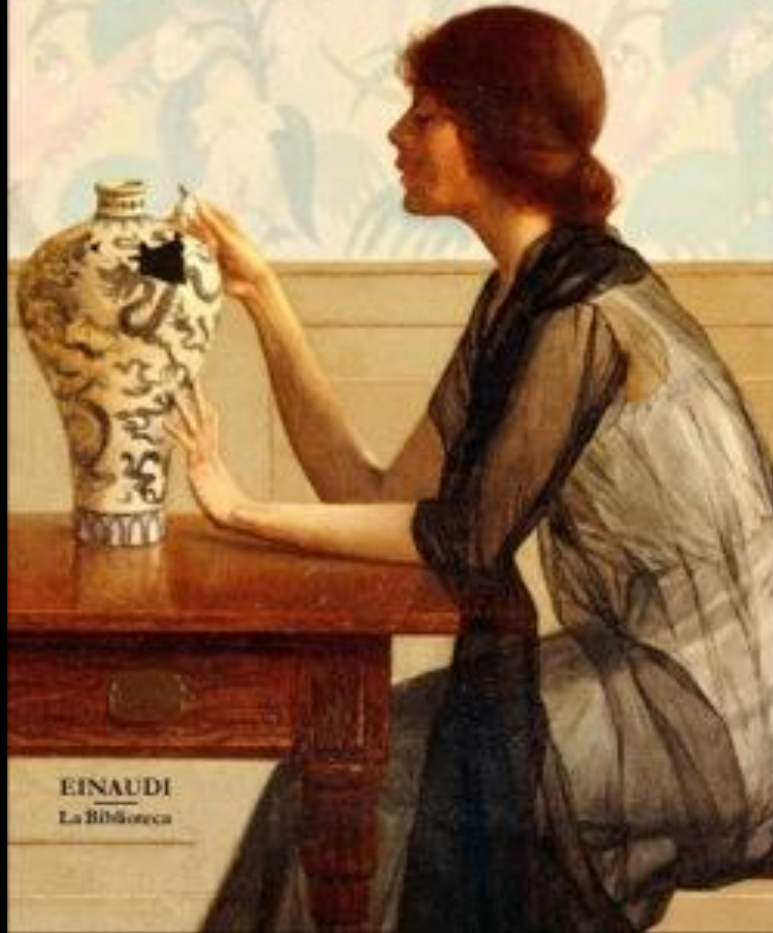
Prima suggestione

a chi diamo l'attenzione?

Frank Trentmann

L'impero delle cose

Come siamo diventati consumatori.
Dal XV al XXI secolo



EINAUDI
La Biblioteca

Noi Diamo l'Attenzione?

O La riceviamo?

Come la Misuriamo?



Un ottimo metodo per sapere se stai vivendo una corretta vita digitale è farti questa domanda:



Conta quanti Auguri, e da chi, ti arrivano al tuo compleanno (Email, Whatsapp, etc.)

CONSIDERAZIONE OVVIA: Se non ti arrivano auguri social automatici la tua vita digitale è un successo (in termini di sicurezza dei tuoi dati personali)

TIPS:

Prenditi una settimana di tempo per disiscriverti

Fa bene!
È Gratis



*Ma soprattutto ti alleni ad occuparti dei TUOI dati,
e cominci a praticare una corretta cittadinanza digitale*

Lojong digitale



Allenati a non polarizzarti. lojong, uno dei cardini della pratica del buddhismo tibetano.

*La parola tibetana lojong letteralmente significa **'allenamento della mente'**.*

*Altrimenti si ottiene un effetto immediato di scandalizzazione sul **face recognition...***

„e poi clicci a caso le autorizzazioni delle APP



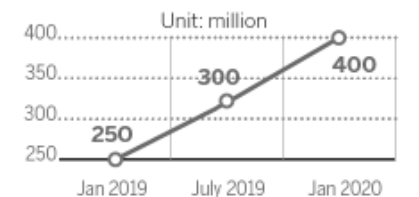
≠



Top 5 most popular knowledge categories on Douyin

- TOP 1  Food preparation
- TOP 2  Foreign language education
- TOP 3  Subject education
- TOP 4  Vocational education
- TOP 5  Popular science knowledge

Growth of Douyin's daily active users



Source: Douyin LIU LUNAN / CHINA DAILY

TikTok, noto anche come Douyin (抖音, Dǒuyīn) in Cina è un social network cinese lanciato nel settembre 2016, (musical.ly.)

Attraverso l'app, gli utenti possono creare brevi clip musicali di durata variabile (fino a 15 o fino a 60 secondi) ed eventualmente modificare la velocità di riproduzione, aggiungere filtri ed effetti particolari ai loro video.

In Cina, l'applicazione non è la stessa pubblicata in Occidente ed è più sviluppata, integrando anche funzioni per l'Internet marketing ed utilizza metriche diverse

400 Milioni di utenti si informano e si aggiornano in Cina su Douyin



**MONDO OCCIDENTALE
+ GIAPPONE**

LE PARTITE di GIOCO (20 sec. Vs ORE)
L'ESPOSIZIONE AI CONTENUTI MEDIA
(FILM,TV Vs 3 sec.)
LA PUBBLICITA' (30 sec. Vs 3-5 Sec.)
CONTRIBUZIONE ALL'A.I.
GOVERNI + PRIVATI
....

CINA

AUMENTO DURATA MEDIA
AUMENTO CONTENUTI CULTURALI
A.I. government BY DESIGN
...

**CULTURA &
VELOCITA'**

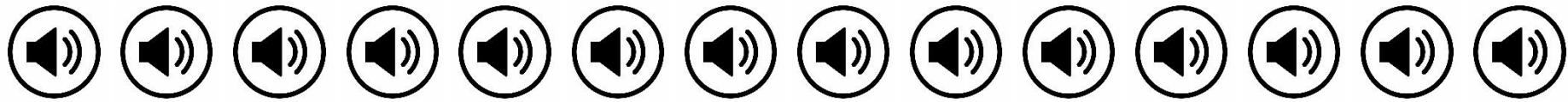
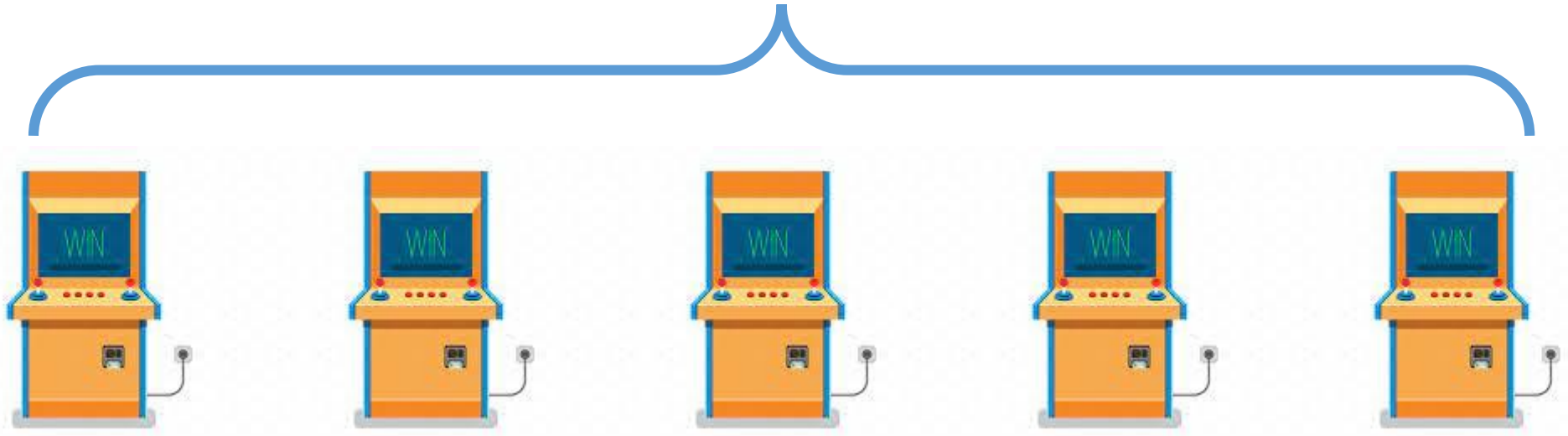
CULTURA e LA RIFLESSIONE SONO INVERSAMENTE PROPORZIONALE AI CONTENUTI ed alla VELOCITA'

MODELLO DI ELABORAZIONE DELL'INFORMAZIONE (molto molto semplificato)





Early 80's
enjoy retrogaming!



6-15 ORE

BINGE GAMING → BINGE CONTENTS

State of Online Gaming 2020

18 e 25 anni.

A livello globale, lo smartphone sembra essere il principale dispositivo di gioco.

In Italia tengono ancora PC e le console.

Il 71% si definiscono esperti e 77% tra gli aspiranti gamer

Sta diventando un mestiere ed il tempo libero è guardare altri che giocano.

Soprattutto la spesa innovativa non va sul potenziamento ma sulla riconoscibilità

Per tutti il problema è la velocità del download.

Connessione e Banda Larga? Per l'inclusione o la Fruizione?

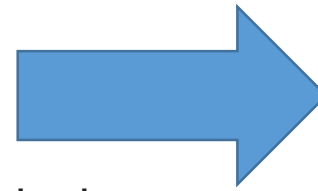
principali risultati:

- Il numero di partite giocate (Videogiochi) è aumentato del 14% rispetto allo scorso anno.
- I giocatori di tutto il mondo giocano ai videogiochi per una media di 8 ore e 27 minuti ogni settimana.
- La metà dei giocatori a livello globale (53%) afferma di essersi fatta nuovi amici grazie ai giochi online.
- Fast performance is the most important aspect of playing video games.
- Sono aumentati i giochi gratuiti? (**chiediamoci perché**)



BINGE GAMING → BINGE CONTENTS

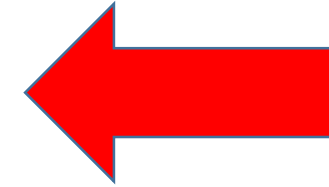
SCELTA



ACQUISTO

Una volta interessava solo se era buono

Crescita del gioco online favorita dal bisogno di intrattenimento e di relazioni sociali



GRATIS
Senza
Aver
Scelto

CULTURA TEMPI
LUNGH

INTERAGIAMO
ANCHE FRA UNA
PAUSA E L'ALTRA
Tempo dilatato
Esposizione
attenzione

ASSORBENDO
CONTENUTI



CONVERGENZA GIOCO SOCIAL

Tempo di reazione (TR) molto molto semplificato

Il TR indica la velocità della presa di decisione.
Rappresenta quindi l'intervallo tra la
presentazione di uno stimolo e l'inizio della
risposta ad esso.

*Tempi di reazione più lunghi derivano da un maggior numero di alternative stimolo-risposta (legge di Hick)
Tale legge è in relazione con il II stadio di elaborazione dell'informazione perché è pertinente alla quantità d'informazione con cui l'esecutore ha a che fare, prima di decidere cosa fare.*

Compatibilità stimolo-risposta



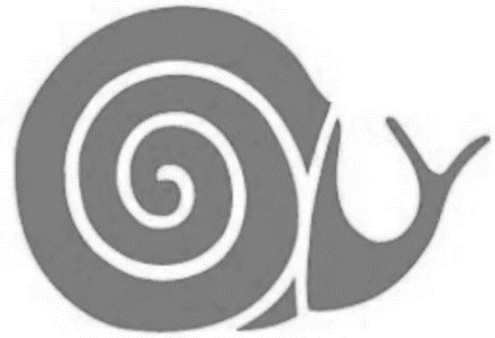
Se vuoi andare veloce, impara ad andare piano

Qualunque processo di cambiamento, di evoluzione personale, di miglioramento, di comprensione vera passa attraverso il rallentare.

Quando siamo nella velocità ripetiamo gli stessi errori.

Situazioni apparentemente diverse generano Meccanismi (risposte) uguali.

Allenati a rallentare



Slow Food®



Slow Web

Il problema non è solo il contenuto ma
l'attenzione ci vuole una
Ristrutturazione Cognitiva (reframing)

Partecipa alla tua privacy semplicemente
rallentando (pensando)

(gestione dei dati)

Con lo stesso entusiasmo che vedo quando i
colleghi si «attizzano» per i video che fanno
guadagnare i soldi (diventare ricchi) su
youtube.

Pronti a Cliccare ai ***CLICKBAIT!***



Alleniamo ogni giorno l'Intelligenza artificiale,
ma non dedichiamo tempo all'Allenamento
della Intelligenza Umana.

II PARADOSSO, DEL FANTACALCIO



Nella Vita Digitale devo Cercare in ogni modo di avere coerenza tra quello che professo e scrivo sui social (a chi do attenzione) e quello in cui credo o scelgo veramente.

Altrimenti il pericolo è di trovarsi ad un certo punto in un percorso di incoerenza assoluta.

Es. Sono hater/flamer sui social APP trading online



**Siamo ciò che
consumiamo.
Compresi i dati.**

**I NOSTRI DATI SONO UN DIRITTO
LA PRIVACY È LIBERTA**



Allenati a rallentare

La guerra dell'attenzione
sarà vinta

Se poniamo l'attenzione al
comportamento di noi stessi

Il Rischio è **Digitatori Compulsivi** pronti ad accettare tutto per la nostra dipendenza non comprendendo nemmeno in realtà cosa facciamo.

Sviluppo della società dell'informazione passa per la cultura del dato.

Partecipare alla libera circolazione dei dati in maniera consapevole.



Riferimenti e Note

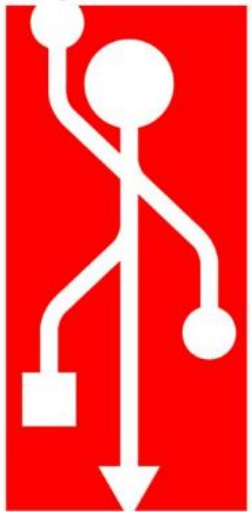
1. L'intenzione paradossa e la Derefflessione- Frankl, 1938, 1955, 1958; Polak, 1949; Weisskopf-Joelson, 1955
2. Frank Trentmann - *L'impero delle cose Come siamo diventati consumatori*. Dal XV al XXI secolo ISBN 9788806233433
3. Il logo SLOWFOOD è proprietà del movimento culturale internazionale slowfood.it
4. Le app in Cina tinyurl.com/57k2krt3
5. Rapporto Binge Gaming it.limelight.com/lp/state-of-online-gaming-2021
6. La Ristrutturazione - Richard Bandler, John Grinder Astrolabio ISBN 9788834007563
7. Lojong; Il buddhismo come atteggiamento mentale. L'allenamento mentale in sette punti - B. Alan Wallace - EAN: 9788834013915
8. Il miracolo della presenza mentale. Un manuale di meditazione Thich Nhat Hanh EAN: 9788834010488

RINGRAZIAMENTI: R. Dambrosi, Donghua jiang

E-PRIVACY
XXIX
21-22 MAGGIO
2021
SUMMER

**Lasciateci la faccia...
Metteteci la Testa!**

WEBPREPPING



SURVIVALISMO
DIGITALE



webprepping.com

Grazie

E-PRIVACY

XXIX

21-22 MAGGIO

2021

SUMMER

