



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI MILANO

Temporary Social Media

La memoria e l'oblio digitale

Andrea Campanella

793938

Luca Tarallo

794087



Sommario

- Introduzione al concetto di oblio digitale
- Esempi di applicazioni con contenuti temporali
- Discipline della comunicazione e aspetti teorici
- Conclusioni e futuri sviluppi
- Osservazioni e domande
- Bibliografia

La memorizzazione pre-Web

La memorizzazione nell'era analogica, fino al 1980 circa, era **costosa, limitata nel tempo**, richiedeva grandi **sforzi** economici e temporali; è sempre stata un **processo imperfetto**.



La memorizzazione come filtro

Le **difficoltà di memorizzazione** è stata per molti anni un **filtro**: si ricordavano solo gli **elementi importanti**. Si è creato così un **patrimonio** di conoscenze, che lasciava nell'**oblio** gli avventimenti e le informazioni irrilevanti.



La memorizzazione digitale

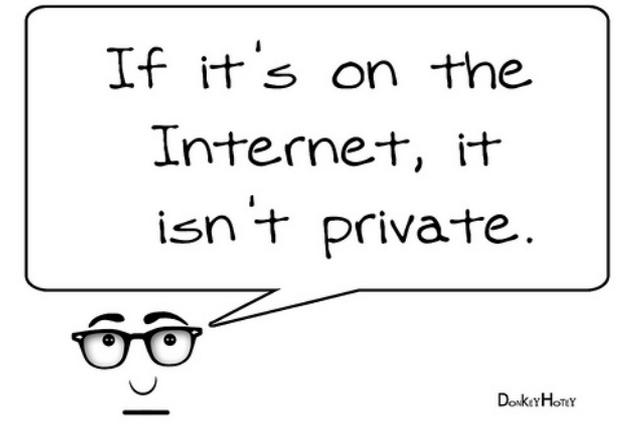
Nella società digitale il processo si è invertito: **la memorizzazione è il Default**. Dimenticare è temporalmente costoso mentre salvare i dati ha un **costo irrisorio**.



Ogni nostra comunicazione produce informazione che viene memorizzata.

L'influenza del ricordo

Le informazioni che vengono salvate **cancellano la possibilità di oblio** e creano **un profilo personale** di cui spesso l'utente non è a conoscenza.



Le informazioni possono **influire negativamente** sulla vita offline.

Ripristinare l'oblio digitale

Metodi per **ripristinare l'oblio digitale**:

- auto-censura
- educazione
- contestualizzazione perfetta e tutela della privacy
- leggi e regolamentazioni di ecologia dell'informazione



La proposta di legge dell'Unione Europea

La proposta del 2012 impone ai fornitori di servizi online di passare **dall'opt-out all'opt-in**, dove i dati appartengono solo all'utente, con una **maggiore trasparenza**. La normativa obbligherebbe a salvare solo le **informazioni pertinenti** per l'utente.



Le soluzioni presentate non sono esclusive e si integrano reciprocamente; non considerano però la **variabile temporale**.

Il Tempo

Nell'era pre-digitale le informazioni erano soggette all'**usura del tempo**, dimenticate o ricordate a seconda della loro **importanza**.



Nell'era digitale il tempo non modifica le informazioni, salvate **identiche per sempre**.

Data di scadenza

Reintroduciamo il concetto di oblio temporale attraverso un'informazione aggiuntiva del file: la data di scadenza.

EXPIRATION
DATE: - - - -



La data di scadenza è **stabilita dall'utente** che crea il file, una volta trascorsa si autocancella: si favorisce la qualità dei dati al posto della quantità.

Lacune della data di scadenza

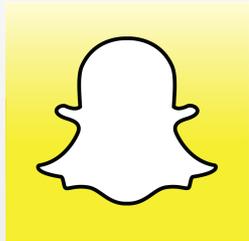
La data di scadenza presenta alcune **lacune**:

- Non protegge il **diritto alla privacy**
- Difficile per file di gruppo o creati da **più utenti**
- Non supplisce alla **disparità di potere informativo**
- Richiede un buon livello di **consapevolezza**



Applicazioni “temporali”

Applicazioni analizzate: **Snapchat, Poke, Confide, Wickr, Telegram**. Permettono la **gestione temporanea** dei contenuti, **limitano la duplicazione** e non consentono l'inoltro a terzi. Sono tutte orientate al **mobile**.



Snapchat



Facebook Poke



Confide



Wickr

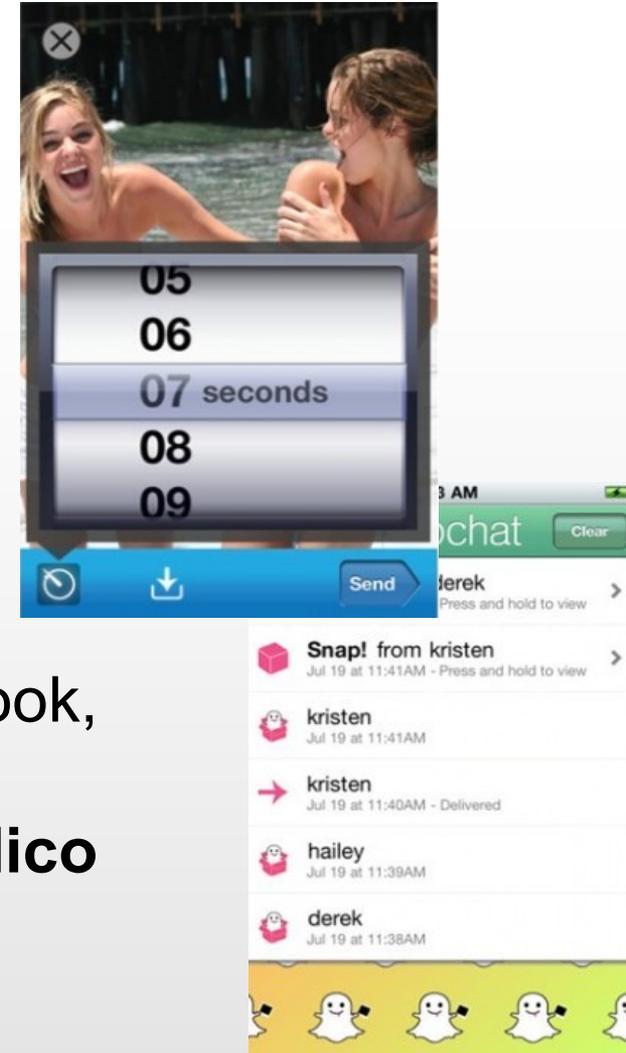


Telegram

Snapchat



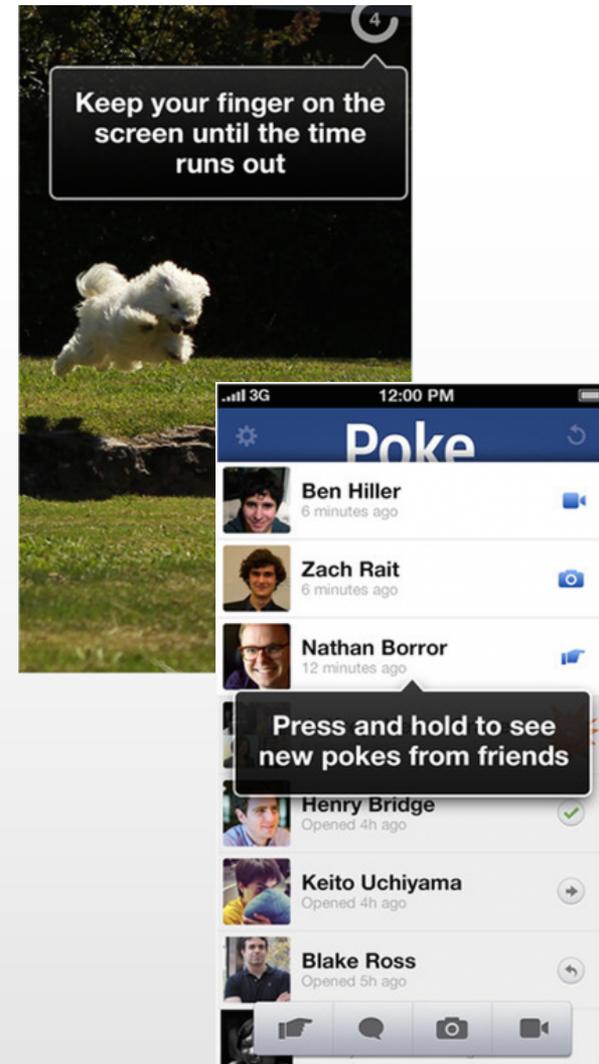
- Nata nel settembre 2011
- **Foto**, con didascalia o disegno
- Scelta del **tempo** e dei destinatari
- **Immagini criptate ed eliminate** una volta scadute
- Non impedisce screenshot, ma lo segnala al mittente
- **Giovani e adolescenti** tra i 13 e i 23 anni o persone oltre i 40 anni
- Concetto di amicizia e contatto di Facebook, dinamiche sociali di Whatsapp
- Favorisce la **spontaneità** e l'**aspetto ludico**



Facebook Poke

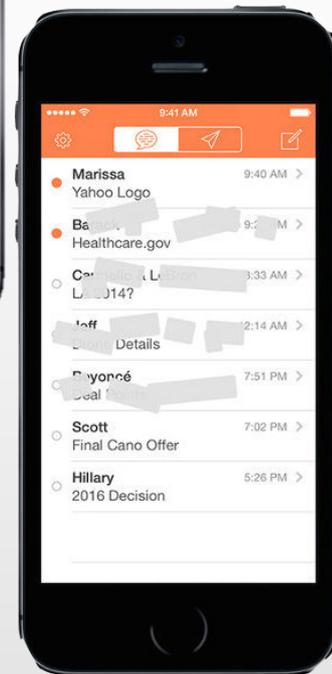


- Risposta di Facebook a Snapchat
- Funzionalità simili a Snapchat
- **Foto** con commenti e disegni
- Scelta della durata temporale
- Invio di **messaggi** testuali con la **location**
- Poke è collegato ai **termini di servizio di Facebook**
- Meno “sicuro” e anonimo rispetto a Snapchat
- Poke è stato un **flop**



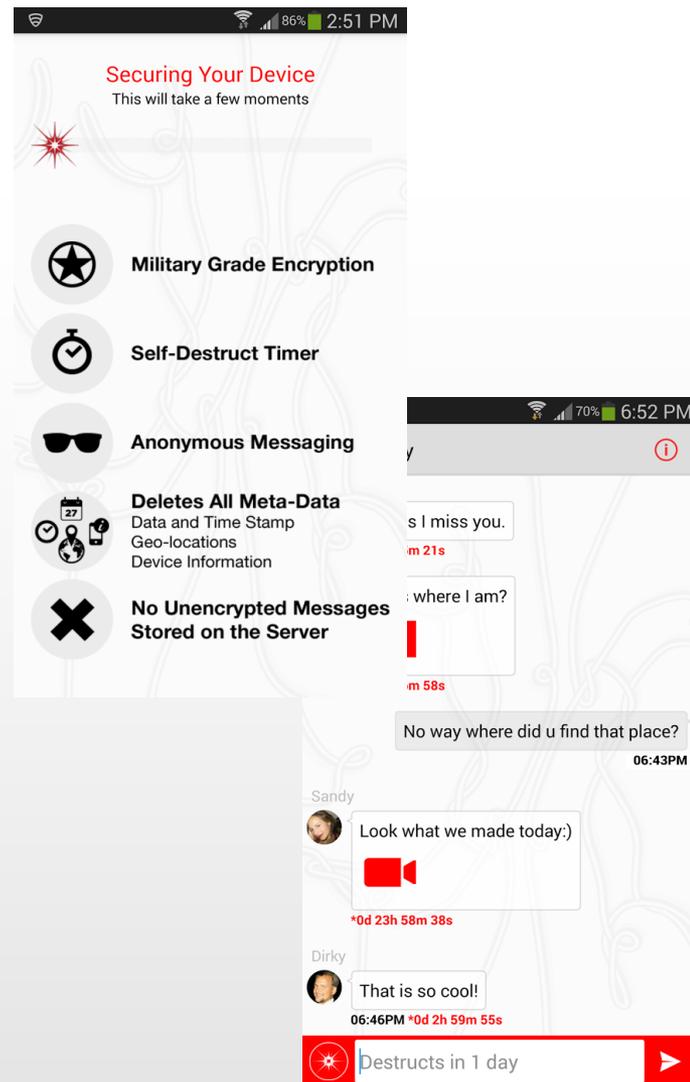


- **Messaggi** di testo che si autodistruggono
- Disponibile solo per iOS
- "Snapchat for business"
- Crittografia end-to-end
- Dati eliminati una volta letti dal destinatario
- Lettura del testo **scorrendo il dito** parola per parola
- Notifica di avvenuto screenshot





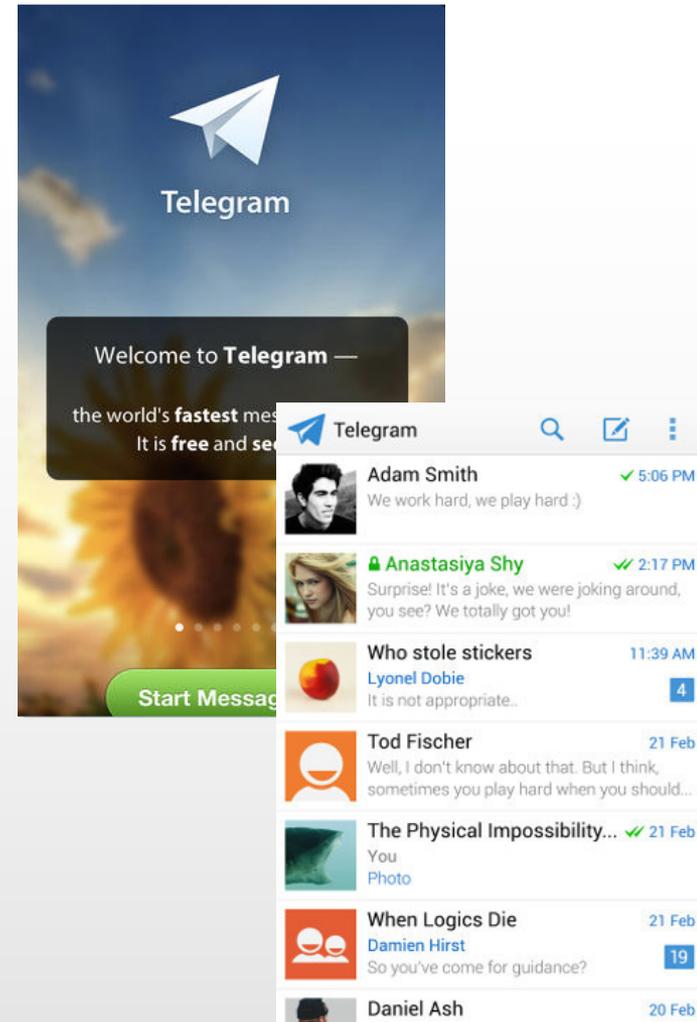
- Crittografia di livello militare per messaggi **audio, video e testuali**
- Mission: comunicare senza lasciare tracce
- **Timer** per impostare la vita dei contenuti
- Eliminazione di qualsiasi dato o metadato
- Conversazioni di gruppo
- Difficile fare screenshot, ma assenza di notifica



Telegram



- **Gratuita**, sviluppata dai creatori del “Facebook russo”
- Alternativa a Whatsapp
- Features simili a Whatsapp
- **Cloud-based**, open source e **crittografata**
- **Sincronizzazione** tra client su vari dispositivi
- **"secret chat"** con timer di vita per i contenuti



Confronto

Applicazioni Data di scadenza	Snapchat	Poke	Confide	Wickr	Telegram
Qualsiasi tipo di file	Foto e video	Messaggi, Poke, foto e video	Messaggi	Messaggi, foto e file	Messaggi, foto e file
Qualsiasi metadato	Testo, disegno	Testo, disegno	-	-	-
Durata a scelta, anche infinita	Da 1 a 10 secondi	1,3,5,10 secondi	Fino a quando viene letto completamente	Durata a scelta dell'utente fino a 6 giorni	Durata a scelta dell'utente fino a 14 giorni
Da gestire con implementazioni tecniche (DRM)	Screenshot alert	Screenshot alert	Screenshot alert	Screen impedito da Android, possibile su iOS	Nessuna restrizione
Indipendente da applicazione	Username a scelta	Facebook username	Numero di telefono, username a scelta	Numero di telefono, username a scelta	Numero di telefono
Dati criptati e gestiti da un sistema presente su tutti i device	Foto cancellate completamente dal server per sempre	Termini di servizio di Facebook	Messaggi cancellati completamente	Dati criptati e cancellati completamente	cloud-based, crittografata con protocollo MTProto
Nessuna limitazione di durata del contenuto	10 secondi massimo per un video	10 secondi massimo per un video	-	-	-
Indipendente da contatti e vale per ogni scambio di file.	Amici di Facebook, telefono e amici con lo username	Amici di Facebook	Amici di Facebook, numero di telefono, mail, username	Numero di telefono, mail, username	Numero di telefono

Pro delle applicazioni

- Persistenza digitale definita
- Controllo dell'utente su copia dei contenuti
- Soddisfacimento parziale dell'oblio digitale
- Dati più sicuri (crittografia)
- Salvaguardia della privacy



Contro delle applicazioni

- Falle di sicurezza sempre possibili
- Abusi del servizio, anche illegali
- Superamento delle protezioni anticopia
- Difficoltà nella sincronizzazione dei messaggi tra i vari dispositivi (crittografia Vs portabilità)



Sostenibilità economica

Le applicazioni per ora **non presentano guadagno economico** e sono finanziate dai **venture capitals**.

Per ottenere guadagni:

- No pubblicità
- Puntare al pagamento per un servizio
- Inserire **acquisti in-app**
- Modalità "**freemium**"

Attraverso le entrate le aziende si mantengono **autonome** e continuano a svilupparsi.



Discipline della comunicazione

Il concetto di temporary social media è affine ad alcune discipline della comunicazione di Petri: **copia, cancellazione e autorizzazione**



La **copia** riguarda la **riproducibilità** degli artefatti digitali: la data di scadenza **non consente una riproduzione perfetta ed infinita** e dà al creatore dei dati l'**autorità** su di essi.

Discipline della comunicazione

La **cancellazione** è il cardine dei temporary social media, bisogna prestare attenzione che venga **effettuata**: con la cancellazione di default si compie l'**oblio digitale**.



L'**autorizzazione** stabilisce chi può accedere ad un certo contenuto. La data di scadenza non è una **autorizzazione** personale ma **temporale**.

Pattern di comunicazione privato e “1 a 1”: destinatari del messaggio sono noti e non c'è modo per una “terza parte” di inserirsi tra mittente e destinatario.



Futuri sviluppi e usi delle applicazioni

Il futuro è l'implementazione delle **temporary features su applicazioni che già usiamo**. Si potrebbe pensare a **soluzioni combinate** software/hardware, utili non solo a ricordare ma anche a dimenticare.

Difficile sarà affrontare la **contrattazione e il trust**.

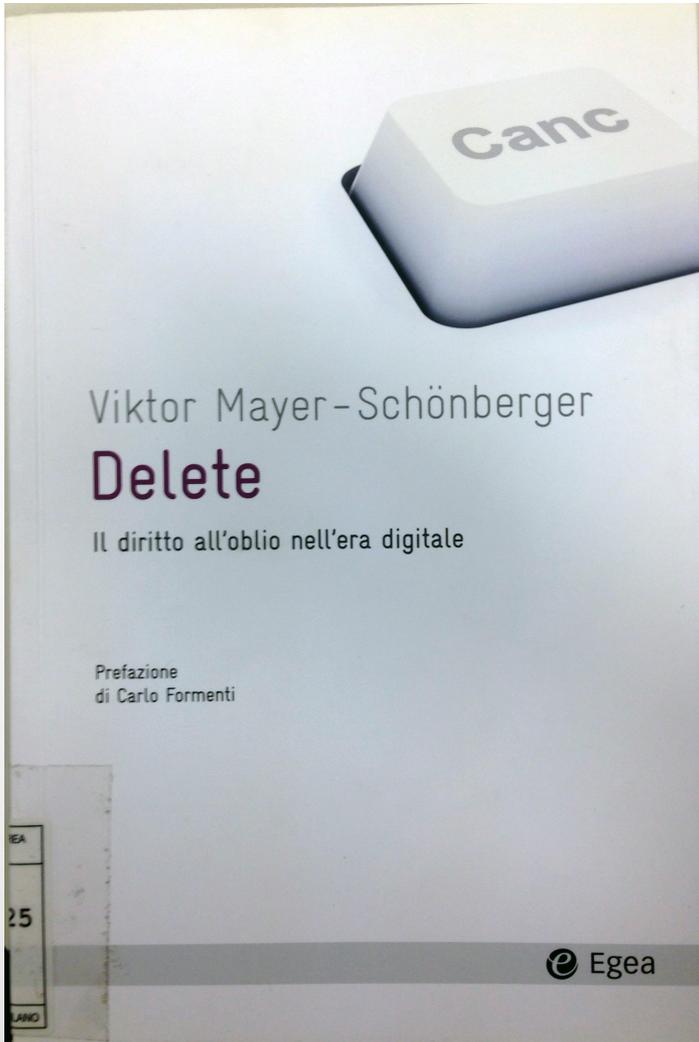


Conclusione

La soluzione migliore per proteggere i nostri dati e la nostra reputazione non può essere tecnica. Consigliamo una **"astinenza digitale light"**, cioè un comportamento su internet che si basa sulla consapevolezza.



Bibliografia e approfondimenti



Viktor Mayer-Schönberger (2010) *Delete: il diritto all'oblio nell'era digitale*. In Traduzione, Egea.

Bibliografia

C.A. Petri, *Communication Disciplines*, in B. Shaw (ed.), Proc. of the Joint IBM-Univ. of Newcastle upon Tyne Seminar, Newcastle upon Tyne Computing (UK), 1977.

Jeffreis, S. (2011) *Why we must remember to delete – and forget – in the digital age*. *The Guardian, Technology*. Scaricato il 24 marzo 2014.

<http://www.theguardian.com/technology/2011/jun/30/remember-delete-forget-digital-age>

Rosen J. and Rosen C.(2013) *Temporary Social Media*. *MIT Technology review: 10 Breakthrough Technologies 2013*. Scaricato il 24 marzo 2014.

<http://www.technologyreview.com/featuredstory/513731/temporary-social-media/>

Olson P. (2013) *Delete By Default: Why More Snapchat-Like Messaging Is On Its Way*. *Forbes, Technology*. Scaricato il 24 marzo 2014.

<http://www.forbes.com/sites/parmyolson/2013/11/22/delete-by-default-why-more-snapchat-like-messaging-is-on-its-way/>

Opam K. (2013) *Snapchat vs. Poke: the TOS showdown*. *DigitalTrends, Mobile*. Scaricato il 24 marzo 2014. <http://www.digitaltrends.com/mobile/snapchat-vs-poke-the-tos-showdown/>

Crook J. (2012) *Facebook Poke Vs. Snapchat: What's The Difference?*. *TechCrunch*. Scaricato il 24 marzo 2014.

<http://techcrunch.com/2012/12/21/facebook-poke-vs-snapchat-what-is-the-difference/>

Wortham J. (2013) *A Growing App Lets You See It, Then You Don't*. *New York Times, Technology*. Scaricato il 24 marzo 2014.

http://www.nytimes.com/2013/02/09/technology/snapchat-a-growing-app-lets-you-see-it-then-you-dont.html?_r=1&

Bibliografia

Jurgenson, N. (2013) *Temporary Social Media. Snapchat, Blog*. Scaricato il 24 marzo 2014.

<http://blog.snapchat.com/post/55902851023/temporary-social-media>

Kosner A. W. (2012) *Wait A Minute, Facebook, The Kids Like SnapChat Because It's NOT Facebook*. *Forbes, Technology*. Scaricato il 24 marzo 2014.

<http://www.forbes.com/sites/anthonykosner/2012/12/19/wait-a-minute-facebook-the-kids-like-snapchat-because-its-not-facebook/>

Bercovinci J. (2014) *Snapchat For Business? It's Called Confide, And It Exists*. *Forbes, Technology*. Scaricato il 24 marzo 2014.

<http://www.forbes.com/sites/jeffbercovinci/2014/02/04/snapchat-for-business-its-called-confide-and-it-exists-now/>

Eddy M. (2014) *Wickr(for iPhone)*. *PcMag, Reviews, iPhone Apps*. Scaricato il 24 marzo 2014.

<http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2430025,00.asp>

Crook J. (2013) *Snapchat's First Monetization Move Will Be In-App Purchases*. *TechCrunch*. Scaricato il 24 marzo 2014.

<http://techcrunch.com/2013/06/24/snapchats-first-monetization-move-will-be-in-app-purchases/>

Aguilar, N. (2013) *How to Save Snapchat and Facebook Poke Videos to Your Computer*. *WonderhowTo, Smartphones*. Scaricato il 24 marzo 2014.

<http://smartphones.wonderhowto.com/how-to/save-snapchat-and-facebook-poke-videos-your-computer-0140975/>

Lander. S (2013) *Ephemeral Content*. *Samladner, Technology, Society, Change*. Scaricato il 24 marzo 2014. <http://www.samladner.com/category/ephemeral-content/>

Diritto all'oblio. *Wikipedia*. Scaricato il 24 marzo 2014. http://it.wikipedia.org/wiki/Diritto_all'oblio

Sitografia

[Snapchat] <http://www.snapchat.com>

[Confide] <http://www.getconfide.com/>

[Wickr] <http://www.mywickr.com/en/about.php>

[Telegram] <http://Telegram.org>

[Poke] <https://www.facebook.com/help/397568030328686/>

Grazie per l'attenzione

