



**CORECOM**  
Comitato Regionale per le Comunicazioni  
**VENETO**



1/2014

# LA WIRELESS GENERATION E LA CROSSMEDIALITA'



**CORECOM**  
Comitato Regionale per le Comunicazioni  
**VENETO**

Tel. 041.2701650 – Fax 041.2701659  
e-mail: [ucorecom@consiglioveneto.it](mailto:ucorecom@consiglioveneto.it)  
[corecom@consiglioveneto.legalmail.it](mailto:corecom@consiglioveneto.legalmail.it)  
[www.consiglioveneto.it](http://www.consiglioveneto.it)

## **LA WIRELESS GENERATION E LA CROSSMEDIALITA'**

Sintesi tratta dalla ricerca “La wireless generation e la crossmedialità”, nata dalla collaborazione tra Co.Re.Com. Veneto e Dipartimento di Ingegneria Industriale dell’Università degli Studi di Padova.

I **Quaderni del Corecom Veneto** costituiscono una collana che comprende ricerche e approfondimenti su temi d’interesse quali: il sistema delle comunicazioni locali, l’educazione e la sensibilizzazione all’uso dei media, la tutela dei minori, il pluralismo socioculturale e politico-istituzionale dell’informazione. Le pubblicazioni sono contraddistinte da un numero progressivo cronologico ed hanno avuto inizio nell’anno 2013.

La presente pubblicazione costituisce versione cartacea dell’edizione consultabile sul sito web del Corecom Veneto disponibile in formato ebook / pdf.

Tel. 041 2701650 – Fax 041 2701659  
e-mail: [ucorecom@consiglioveneto.it](mailto:ucorecom@consiglioveneto.it), [corecom@consiglioveneto.legalmail.it](mailto:corecom@consiglioveneto.legalmail.it)

# indice

<b>Introduzione.....</b>	<b>3</b>
<b>Obiettivi ed azioni di ricerca.....</b>	<b>7</b>
<b>Metodologia della ricerca.....</b>	<b>9</b>
<b>Cellulari, computer ed internet.....</b>	<b>11</b>
<b>Il controllo genitoriale e il ruolo degli insegnanti.....</b>	<b>13</b>
<b>I social network.....</b>	<b>15</b>
<b>Nuove tecnologie, protezione e rischi .....</b>	<b>17</b>
<b>Conclusioni.....</b>	<b>18</b>

## ***INTRODUZIONE***

I ragazzi di oggi nascono e crescono insieme a Internet e al cellulare, i nuovi media fanno parte della loro quotidianità. Iniziano e concludono relazioni sentimentali tramite sms, chat, o status su un social network, cercano informazioni in Internet su amicizia, affetti e sesso; perdono la cognizione del tempo e si ricordano di mangiare solo perché il gioco sullo schermo ogni tanto li avvisa; si creano vite parallele in giochi di realtà virtuale; si auto-educano utilizzando questi strumenti come supporti alla didattica tradizionale, spesso addirittura costruiscono o si inventano la loro futura professione tramite la rete. *Crossmedialità, multimedialità, digital divide, nativi digitali, social network*, sono alcune delle espressioni, di uso sempre più comune, utilizzate nel campo dei nuovi media, per descrivere il fenomeno e le modalità di utilizzo dei nuovi media o nuove tecnologie (intendendo con queste internet, cellulari, smartphone, tablet, e-book e tutti quei dispositivi che



consentono una comunicazione “da uno a molti”). La ricerca “Giovani e Crossmedialità” nasce dalla necessità del Comitato Regionale per le Comunicazioni, organo garante per la tutela dei minori relativamente all’uso dei mezzi di comunicazione, di ampliare le conoscenze disponibili in relazione a opportunità e rischi connessi all’utilizzo delle nuove tecnologie da parte dei giovani. Ragazzi e ragazze vivono oggi all’interno di un contesto profondamente mutato ed in continuo movimento, in cui i nuovi apparati tecnologici dell’informazione e della comunicazione assumono un significato, solo attraverso l’uso che ne fa l’individuo. Il loro consumo acquisisce così importanza in base al tipo di valore che i soggetti attribuiscono loro e non in base all’efficienza obiettiva degli oggetti. La svolta digitale che ha investito tutti i supporti medialti si caratterizza in particolare per alcuni connotati pedagogicamente rilevanti.

1. La *portabilità*: la miniaturizzazione delle applicazioni informatiche e la convergenza delle diverse tecnologie verso il digitale ha prodotto una nuova generazione di apparati mobili che funzionano come vere e proprie centrali multimediali; il cellulare diviene così uno strumento di comunicazione omnicomprendivo: è telefono, fotocamera, telecamera, punto di accesso a internet, gioco, radio, televisione, riproduttore di file MP3.

2. L’*interattività*: il flusso della comunicazione non è più unidirezionale, non prende più corpo in palinsesti allestiti dalle emittenti ma diventa multidirezionale, riconosce all’utente la possibilità di interrogare i media secondo le sue esigenze, ma soprattutto di costruire dei sistemi di relazioni sociali con gli altri fruitori. Il Social Network, in questa prospettiva, diviene un’impresa di comunicazione i cui autori sono gli stessi utenti.

3. La *generatività*: si allude alla possibilità che questi mezzi garantiscano all'utente di passare dalla posizione di spettatore a quella di autore. Scattare una fotografia o girare un piccolo video con il proprio videofonino e poi pubblicarlo in Internet è oggi estremamente facile, con il risultato di non poter più parlare di una produzione separata dal pubblico: il pubblico è la produzione.

I ragazzi, tramite l'utilizzo del web, acquisiscono grandi competenze relazionali e divengono al contempo produttori potenziali di contenuto, potendosi sperimentare in moltissimi ambiti che vanno dalla ricerca e scambio di informazioni, alla creazione di blog, filmati o foto, e potendo condividere queste abilità con gli altri. In questo contesto ci si rende presto conto che i giovani, specie nel ruolo di studenti, trovano al di fuori della



scuola la loro “moving generation”, fatta di velocità, di composizioni medialità variegata, mentre all'interno della scuola una “still generation” che ha linguaggi diversi, valori diversi e *device* tradizionali, dove la crossmedialità stenta non solo ad entrare, ma ad essere riconosciuta come elemento culturale di fondamentale importanza. Va tuttavia ricordato come la diffusione dei nuovi media non comporti esclusivamente funzionalità accrescitive e positive, poiché l'estrema complessità che li connota rischia anche di diminuire la

capacità di attenzione profonda e selettiva del soggetto, il pensiero critico, la capacità di riflessione e l'immaginazione. Inoltre, è importante sottolineare i rischi di dipendenza correlata all'utilizzo, la possibile esposizione a contenuti violenti e non adatti all'età dei soggetti; i videogiochi diseducativi, le pubblicità ingannevoli, le scorrette



informazioni su ricerche scolastiche, la promozione di diete o comportamenti devianti, la possibilità di infrangere le leggi con il download di musica o film coperti da diritti

d'autore, l'entrata di virus informatici in grado di infettare computer e cellulari. Così come non possiamo dimenticare l'adescamento, o il cyber-bullismo. I più giovani, cioè, rischiano di rimanere vittime non più solo dei modelli di comportamento o di consumo proposti dai media, ma anche di adulti (nel caso della pedopornografia online) o di altri minori (come nel cyber-bullismo) attraverso i media. La crossmedialità si muove quindi in un panorama ambivalente nel quale la migliore e più efficace risorsa in termini educativi è rappresentata dalla possibilità di sviluppare un alto grado di competenza digitale al fine di prepararsi ad un uso critico ed equilibrato di tutti i media.

## ***OBIETTIVI ED AZIONI DI RICERCA***

La ricerca “Giovani e Crossmedialità” si pone il fondamentale obiettivo di migliorare ed aggiornare la conoscenza sull’utilizzo e il consumo parallelo delle nuove tecnologie da parte dei giovani veneti, approfondendo le questioni connesse alle opportunità positive e ai rischi potenziali derivanti dall’uso di tali device. Inoltre, affinché i risultati raggiunti producano anche effetti utili all’accrescimento dell’educazione critica dei giovani fruitori e delle loro capacità di azione competente, l’intento è quello di fornire agli adulti (genitori ed operatori del settore educativo) e alle istituzioni pubbliche delegate a garantire il diritto di cittadinanza dei giovani, strumenti utili a comprendere i nuovi modi e strumenti di comunicazione.

Nel dettaglio, la ricerca mirava a:

- Conoscere le strategie di consumo in relazione ad alcuni oggetti di uso comune per i ragazzi;
- Comprendere le modalità di fruizione dei nuovi strumenti tecnologici quali cellulare e computer;
- Indagare la percezione degli adolescenti del controllo genitoriale e adulto in genere (in termini di presenza ed adeguatezza);
- In relazione alla specifica realtà dei social network, indagare le modalità di fruizione e le funzioni per i ragazzi con particolare attenzione all’utilizzo di identità virtuali, all’idea di privacy e alla loro idea di cattivo utilizzo del mezzo;



- Valutare l'incidenza dei rischi connessi all'uso delle nuove tecnologie e della rete in particolare, con riferimento a gioco d'azzardo, alla pedopornografia, al bullismo, ai disturbi alimentari, alla violenza.

Gli obiettivi della ricerca sono stati perseguiti attraverso due distinte fasi di rilevazione empirica. La prima fase è consistita nella somministrazione di un questionario indirizzato agli studenti delle classi I, III, V delle scuole secondarie di II° grado del territorio Veneto, per la rilevazione dell'utilizzo delle nuove tecnologie, delle risorse e dei rischi ad esse correlati. La somministrazione è avvenuta online, tramite l'accesso ad un apposito sito da parte degli studenti durante le ore scolastiche.

La seconda fase è consistita nella somministrazione di interviste semi-strutturate ad alcuni insegnanti delle classi che hanno aderito al progetto di ricerca, per analizzare il livello di conoscenza e le opinioni in merito al fenomeno delle nuove tecnologie, delle risorse e dei rischi ad esse connessi.



## ***METODOLOGIA DELLA RICERCA***

Si è ritenuto utile analizzare le modalità di fruizione delle nuove tecnologie da parte dei ragazzi ponendo particolare accento, in sede di predisposizione del questionario, sulla valenza relazionale di tali mezzi, sulla percezione del rischio correlato all'utilizzo e alla possibile dipendenza. Inoltre la ricerca si è concentrata sull'utilizzo di cellulari, computer, internet e social network, identificati dalla letteratura come i maggiori mezzi utilizzati dai giovani.

Il questionario "*Giovani e Crossmedialità*" risulta composto da 71 domande, suddivise in 5 aree tematiche:

1. Informazioni generali e consumi: contiene domande relative alle caratteristiche socio-anagrafiche e ai consumi di alcuni oggetti di utilizzo comuni tra i giovani. Questa area è composta per la maggior parte da domande chiuse. È presente una domanda aperta sulla durata di alcuni beni di consumo.

2. Il cellulare e il computer: contiene domande relative alla fruizione, ai costi e alle tipologie di attività a cui i ragazzi si dedicano attraverso questi strumenti e al controllo dei genitori. Questa area è composta da domande chiuse, domande aperte e da alcune scale di tipo Likert.

3. I social network: attraverso questo gruppo di domande si è voluto indagare il mondo virtuale, con riferimento alle identità costruite dai ragazzi, alla privacy, alla distinzione tra pubblico e privato, al cattivo utilizzo di questi strumenti. Questa area presenta domande chiuse, scale di tipo Likert e infine, la scala del tempo e la scala sulla dipendenza.

4. Nuove tecnologie e rischio: contiene domande tese a indagare i rischi connessi all'utilizzo della rete, dalla dipendenza fino alla pedopornografia e al bullismo. Questa area è composta prevalentemente da domande chiuse.

5. Internet e futuro: le ultime due domande, a risposta aperta, sono state introdotte per conoscere il pensiero dei ragazzi rispetto all'uso dei mezzi digitali in relazione alla futura attività lavorativa e alla promozione di internet nel territorio.

Per quanto riguarda la somministrazione, si è deciso di creare una pagina web alla quale i ragazzi potessero accedere per la compilazione del questionario in rete, durante l'orario scolastico. Per indagare la portata del fenomeno delle nuove tecnologie, delle risorse e dei rischi ad esse connessi, è stata predisposta la traccia per un'intervista semi-strutturata, composta da 12 quesiti da sottoporre ad alcuni insegnanti delle classi che hanno aderenti alla ricerca. Si è infatti ritenuto che lo strumento dell'intervista potesse essere adeguato agli scopi della ricerca, andando incontro alle esigenze degli insegnanti e permettendo comunque un'ampia espressione da parte dei docenti sulle tematiche indagate. I temi dell'intervista sono in linea con quelli trattati nel questionario e si possono così riassumere:

- Nuove tecnologie: strumenti di relazione o di solitudine;
- Ruolo delle nuove tecnologie in relazione alla didattica e all'apprendimento;
- Amicizia nei social network tra docenti e studenti;
- I rischi connessi all'uso della rete;

- Il ruolo di controllo e protezione della famiglia e della scuola.

La ricerca ha coinvolto un totale di 1701 studenti frequentanti le classi prime, terze e quinte di 15 Scuole Secondarie di Secondo grado (Istituti Tecnici, Istituti Professionali e Licei) presenti nel territorio della Regione Veneto. Il 68,9% del campione era di genere maschile, mentre le femmine ne rappresentavano il restante 31,%, sbilanciamento che risulta sostanzialmente in linea con la tipologia di scuola che ha aderito maggiormente al progetto, cioè gli Istituti tecnici, in cui la presenza maschile è maggioritaria.

## ***CELLULARI, COMPUTER E INTERNET***

Dai dati raccolti ed elaborati risulta innanzitutto che gli adolescenti veneti sono grandi fruitori delle nuove tecnologie, in quanto ogni ragazzo possiede almeno un cellulare (con una media di 1,8 a persona) che nella maggior parte dei casi consente l'accesso a internet. Questo dato dimostra l'aumento dell'uso di questo mezzo di comunicazione rispetto ai risultati di ricerche condotte negli anni precedenti che avevano evidenziato come non tutti i ragazzi possedessero un telefonino. Aumenta anche l'uso degli strumenti informatici, poiché di media ogni famiglia ha 2 computer in casa, inoltre, quasi il 60% dei ragazzi possiede un computer personale. Cellulari e computer possono essere definiti come le "icone" delle nuove tecnologie, soprattutto grazie ai continui

cambiamenti che questi strumenti di comunicazione subiscono, acquistando sempre maggiori funzionalità per lo scambio di informazioni e per comunicare in generale. Prima fra tutti, la possibilità di accedere a Internet in modo rapido e veloce, garantisce a questi oggetti ampio utilizzo, soprattutto nel mondo giovanile. Dalla ricerca condotta si evince come i cellulari, e adesso sempre più anche i computer, siano entrati a far parte della vita delle persone a tal punto da non poter essere più considerati come due “media” esterni da studiare, ma quasi come un aspetto delle persone stesse.



Per quanto riguarda invece gli usi e le modalità di fruizione delle nuove tecnologie, occorre rilevare che queste si suddividono in due tipologie principali: la prima è composta da telefonini, chat e social network che vengono utilizzati dai ragazzi per mantenere i contatti con gli amici e fare programmi in generale, quindi hanno una funzione di aggregazione sociale.

La seconda categoria riguarda il web in senso stretto, strumento che trattiene in sé sia una dimensione ludica, sia una dimensione di informazione e apprendimento: gli adolescenti lo utilizzano per apprendere, per trovare informazioni ma anche per dare libero sfogo alla propria creatività attraverso la condivisione di contenuti multimediali e altri materiali prodotti da loro. I dati evidenziano comunque il permanere della tendenza, da parte dei ragazzi, a preferire lo scambio faccia a faccia per le attività o le comunicazioni che riguardano contenuti personali e maggiormente “importanti”.

## ***IL CONTROLLO GENITORIALE E IL RUOLO DEGLI INSEGNANTI***

Il controllo dei genitori sull'utilizzo del computer e soprattutto sull'accesso alla rete da parte dei figli, è una tematica ricorrente nel panorama delle nuove tecnologie. L'uso improprio di questi mezzi da parte dei giovani e la possibilità di incorrere nei rischi del web, possono essere infatti arginati tramite l'utilizzo di strumenti specifici o semplicemente, grazie ad un attento controllo genitoriale su alcuni contenuti.

In generale, il controllo genitoriale relativo all'uso della rete, è risultato essere piuttosto carente: i genitori si preoccupano soprattutto di quanto tempo i figli passano online, senza però provvedere ad installare strumenti di protezione nei computer.

Il 55,7% del campione ha riferito che non sono presenti filtri o sistemi di controllo per limitare l'accesso ad alcune informazioni o comunque per rendere più

sicura la navigazione; il 48,8% afferma che i genitori hanno installato software per prevenire spam e virus. Percentuali residuali sottolineano la presenza di sistemi di controllo.

Inoltre, il 62,4% degli studenti ha affermato che i genitori non attuano alcun tipo di controllo sulle attività che i figli svolgono all'interno della rete, come i siti frequentati, il profilo sui social network e i contatti presenti, le mail e il tempo trascorso in internet. Da sottolineare come le attività delle ragazze siano risultate maggiormente controllate, soprattutto per quanto riguarda i contenuti online. In conclusione, dai dati raccolti emerge come gli adulti, soprattutto per scarsa conoscenza sull'utilizzo dei mezzi, non siano in grado di tutelare i figli in questo ambito, delegando piuttosto questo ruolo ad altre istituzioni, come la scuola. Il digital divide tra le generazioni, segnala la mancanza di legami tra adolescenti e adulti nei temi della crossmedialità e lascia i giovani spesso soli e senza regole, nella gestione di uno strumento potentissimo quale è il web. Per quanto riguarda gli insegnanti invece, le interviste effettuate hanno messo in luce come sia importante modificare la didattica tradizionale in relazione ai nuovi strumenti dell'informazione e della comunicazione, che rappresentano una potenziale fonte di innovazione anche nell'ambito dell'apprendimento. La valenza generale data ai new media è positiva, tuttavia viene sottolineata da un lato, la necessità di promuovere una "cultura dell'educazione" a questi mezzi, per utilizzarli nel modo adeguato, sia da parte dei ragazzi, sia da parte di docenti e genitori e dall'altro, la necessità di un cambio strutturale nelle valutazioni di apprendimento dei ragazzi che attribuisca valore anche a queste specifiche competenze.

## *I SOCIAL NETWORK*

I giovani figurano tra i maggiori utilizzatori di social network, protagonisti indiscussi del web 2.0 e rappresentanti della partecipazione attiva degli utenti alla creazione di contenuti online. I social network in particolare hanno ottenuto un grande successo e ormai fanno parte della vita delle nuove generazioni, al punto che talvolta le relazioni virtuali si sostituiscono a quelle reali. L'uso, o l'abuso, di social network



da parte dei giovani non è sempre ben visto, appunto per il fatto che le relazioni create sul web finiscono talvolta per sostituire le amicizie strette nella vita vera. In

casi estremi ciò potrebbe davvero verificarsi, ma è innegabile che i social network abbiano dato una forte spinta alla comunicazione tra i giovani, che in questo modo possono entrare in contatto con persone provenienti da tutto il mondo oltre che con gli amici di sempre. L'82,7% del campione è iscritto ad almeno un social network; di media, comunque, emerge che sono 2,1 i social network a cui sono iscritti i ragazzi. La percentuale di ragazze iscritte ad almeno un social network è leggermente superiore a quella maschile, anche se i maschi si iscrivono maggiormente a più social contemporaneamente.



L'età di iscrizione media è di 13,6 anni, in linea con il limite legale di iscrizione ai social più famosi, come facebook, in cui l'età minima concessa per l'iscrizione è di 13 anni. Il range di età all'iscrizione nel social va comunque dai 7 ai 19 anni, dove i ragazzi che si sono iscritti ad un'età inferiore ai 13 anni, sono il 26%. I ragazzi impiegano i social network soprattutto per mantenere le relazioni con gli amici più stretti, anche se tra i contatti la presenza di sconosciuti è significativa. Il concetto di privato e di mondo privato da condividere solo con le persone che attengono ad un certo grado di intimità diviene estremamente importante nel passaggio dalla età infantile/scolare alla adolescenza. In tal senso internet ed in particolare i social network si propongono, attraverso l'aggiornamento del proprio status ed il caricamento di materiali nelle proprie pagine, come una vetrina espositiva di alcune parti di sé. Tendenzialmente, gli adolescenti intervistati non percepiscono questi strumenti come fonte di rischio, sentendosi liberi di condividere rilevanti informazioni personali e contenuti. Vengono percepiti come condivisibili molti temi, dai voti scolastici, all'orientamento sessuale e politico, ai propri stati d'animo, ai fidanzamenti e ai rapporti in genere con gli amici, sia quando positivi che quando negativi; all'area privata attengono i litigi con i genitori, le abitudini sessuali, l'utilizzo di droghe o sostanze e i comportamenti imbarazzanti e seduttivi.



## ***NUOVE TECNOLOGIE, PROTEZIONE E RISCHI***



È stata inoltre indagata l'area connessa ai rischi che si possono incorrere utilizzando i social network: le tematiche toccate sono relative al furto di credenziali, alle truffe, al bullismo e alla sessualità. L'auto-protezione che i giovani mettono in atto all'interno del web, riguarda prevalentemente i social network, dove emerge come il furto di password, la diffusione di contenuti offensivi e lo scambio di materiali a sfondo sessuale siano situazioni possibili da incontrare. I ragazzi, tuttavia,

non evidenziano grandi preoccupazioni in merito, limitandosi a bloccare gli autori di azioni spiacevoli o cancellando i contenuti ricevuti. Da un punto di vista più ampio e generale, il rischio connesso all'uso delle nuove tecnologie è il tema più discusso a livello istituzionale e sociale. La letteratura sul tema ha sottolineato come il rischio si collochi in due diverse dimensioni, ovvero il rischio connesso alla visione di contenuti inadeguati e quello connesso al vero e proprio contatto, nei quali il soggetto è attore partecipante. Spesso gli adolescenti non percepiscono come rischio l'essere spettatori di contenuti inadeguati, invece è più forte e sentito il rischio

connesso al contatto. Le insidie maggiori nell'immaginario degli adulti sono la pedopornografia e l'adescamento. Sebbene questi rischi siano reali, dal campione è emerso come sia più facile per i ragazzi incorrere in altre tipologie di rischio, connesse soprattutto alla visione e al contatto con contenuti inadeguati, quali la violenza contro persone e animali, i disturbi alimentari e gruppi politici estremisti. Per quanto queste tematiche possano essere considerate meno "gravi" rispetto ad un possibile adescamento, è anche vero che sono più frequenti e possono intaccare più facilmente i ragazzi. Infine, il rischio di dipendenza dalle nuove tecnologie è risultato presente nel nostro campione, evidenziando un rischio maggiore tra il genere maschile e tra i più giovani.

## ***CONCLUSIONI***

Attraverso la ricerca presentata è stato possibile analizzare il rapporto tra i giovani e le nuove tecnologie, in linea con le finalità preposte dal Co.Re.Com. Veneto.

Ne risulta come la crossmedialità sia un fenomeno molto presente tra i giovani adolescenti del territorio della Regione Veneto. Abili fruitori di internet, cellulari e social network i ragazzi fanno emergere il divario esistente tra "nativi" digitali e "migranti" digitali, intendendo con questo il gap generazionale che li divide dagli adulti di riferimento, cioè genitori e insegnanti. L'uso di questi strumenti di comunicazione è parte integrante della vita dei giovani, che svolgono le più diverse attività tramite la rete. Il quadro generale mostra adolescenti autodidatti che sperimentano le potenzialità del mondo virtuale,

diventandone protagonisti attivi tramite lo scambio di informazioni, la creazione di idee innovative, l'apprendimento, le relazioni, in contrapposizione ad adulti che cercano di adattarsi ai continui cambiamenti, di ridefinire il proprio ruolo educativo in relazione ai nuovi media e di trovare degli strumenti efficaci per proteggere i ragazzi dai rischi in cui potrebbero incorrere. Tramite i risultati ottenuti si è voluto rispondere agli obiettivi generali definiti dal progetto: migliorare ed aggiornare la conoscenza sull'utilizzo e il consumo parallelo delle nuove tecnologie da parte dei giovani veneti, con la finalità di garantire una maggiore comprensione dei cambiamenti in atto attraverso questo fenomeno, così da definirne risorse e rischi per fornire agli adulti, che agiscono e interagiscono con e sui giovani, strumenti utili per conoscere i nuovi modi e i nuovi strumenti di comunicazione allo scopo di agevolare il dialogo tra loro.

## ***IL COMITATO REGIONALE PER LE COMUNICAZIONI***

Il Comitato regionale per le Comunicazioni (Co.Re.Com), istituito con la legge regionale 10 agosto del 2001, n. 18, presso il Consiglio Regionale del Veneto, svolge funzioni di consulenza, gestione e controllo nel settore radiotelevisivo locale. Il Co.Re.Com., inoltre, realizza il tentativo di conciliazione nelle controversie tra gestori del servizio di telecomunicazione e utenti in ambito locale.

### **Compiti del Co.Re.Com.**

- Consulenza nel settore radiotelevisivo e dei media sui provvedimenti della Giunta e del Consiglio regionale;
- Vigilanza sulla comunicazione politica e sul rispetto della “par condicio” da parte delle radio e televisioni private e della Rai regionale, in particolare durante le campagne elettorali e referendarie;
- Messa in onda e rimborso dei messaggi politici autogestiti gratuiti (MAG) trasmessi dalle emittenti radiotelevisive;
- Progettazione e realizzazione di iniziative promozionali, di studio e di ricerca nel campo della comunicazione;
- Istruttoria, per conto del Ministero dello Sviluppo Economico, per l’assegnazione dei contributi alle emittenti televisive locali;
- Vigilanza in materia di tutela dei minori con riferimento al settore radiotelevisivo locale;
- Esercizio del diritto di rettifica con riferimento al settore radiotelevisivo locale;
- Vigilanza sul rispetto dei criteri per la pubblicazione e diffusione dei sondaggi sui media locali.

Tel. 041 2701650 – Fax 041 2701659

e-mail: [uccorecom@consiglioveneto.it](mailto:uccorecom@consiglioveneto.it), [corecom@consiglioveneto.legalmail.it](mailto:corecom@consiglioveneto.legalmail.it)



**CORECOM**  
Comitato Regionale per le Comunicazioni  
**VENETO**

**COMITATO:**

**Alberto Cartia (Presidente)**

**Roberta Boscolo Anzoletti, Franco Gabrieli, Giovanni Gallo, Mariarosa Pellizzari, Silvio Scanagatta, Luciano Zennaro**

**CORECOM VENETO**

Via Poerio, n.33

Mestre Venezia, CAP 30171

Tel. 041 2701650

Fax 041 2701659

email: [uccorecom@consiglioveneto.it](mailto:uccorecom@consiglioveneto.it)

Pec: [corecom@consiglioveneto.legalmail.it](mailto:corecom@consiglioveneto.legalmail.it)

<http://corecom.consiglioveneto.it>

**DIRIGENTE: Stefano Danieli**

Tel. 041 2701650 – Fax 041 2701659

e-mail: [uccorecom@consiglioveneto.it](mailto:uccorecom@consiglioveneto.it), [corecom@consiglioveneto.legalmail.it](mailto:corecom@consiglioveneto.legalmail.it)