

**Unità didattica 1 – *Peculiarità e processi di cambiamento delle industrie culturali e creative***

**Digitalizzazione**

---

Componenti dell'espressione culturale (parole, immagini, musica, ecc.) trasformate in codice binario → sono trasportabili e manipolabili come mai era avvenuto (Hesmondhalgh)

# Una definizione...

---

Digitalizzazione: cambiamento che matura a seguito dell'introduzione (nella produzione, nel lavoro, nella vita quotidiana, ecc.) di un **insieme piuttosto variegato di tecnologie**

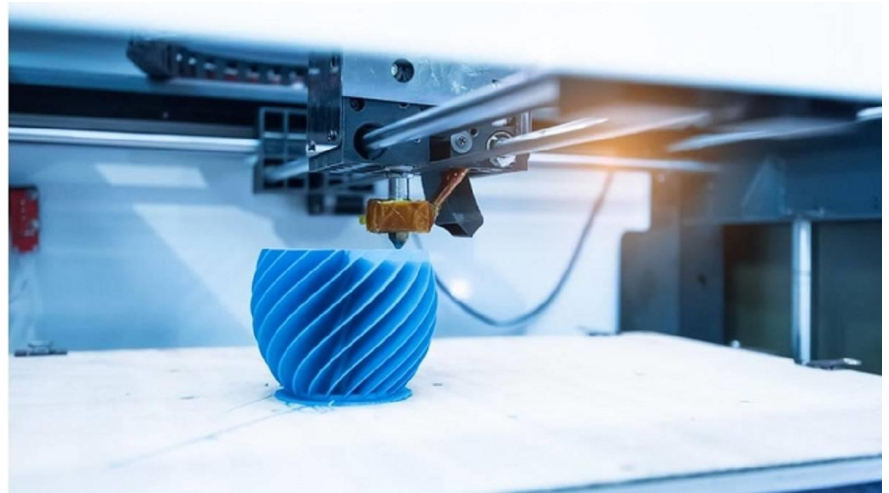
# Principali tecnologie

---

- **Internet of Things**, possibilità di connettere a Internet un insieme di «oggetti fisici digitali» che raccolgono e inviano informazioni riguardo i loro stato, l'ambiente esterno

- 
- **Big Data**, si fa riferimento a un'ingente base di dati, più o meno strutturati, provenienti da una pluralità di fonti diversificate (web, dispositivi mobili e applicazioni, social media) → rilevati, elaborati e analizzati per configurare i processi produttivi di beni/servizi

- 
- **Cloud and cloud computing**, infrastruttura IT che permette di condividere, archiviare ed elaborare dati e informazioni attraverso Internet (accesso via rete, on demand)
  - **Manifattura additiva**, tecnologie per la produzione di oggetti fisici, attivati da programmi di disegno digitale tridimensionale



- **Automazione avanzata**, sviluppo di robot evoluti, dotati di capacità cognitive, di apprendimento e problem solving maggiori, sempre più interconnessi
- **Realtà aumentata**, tecnologie che permettono di aggiungere alla visione della realtà dati e informazioni elaborati e inviati elettronicamente (appunto accrescendola)

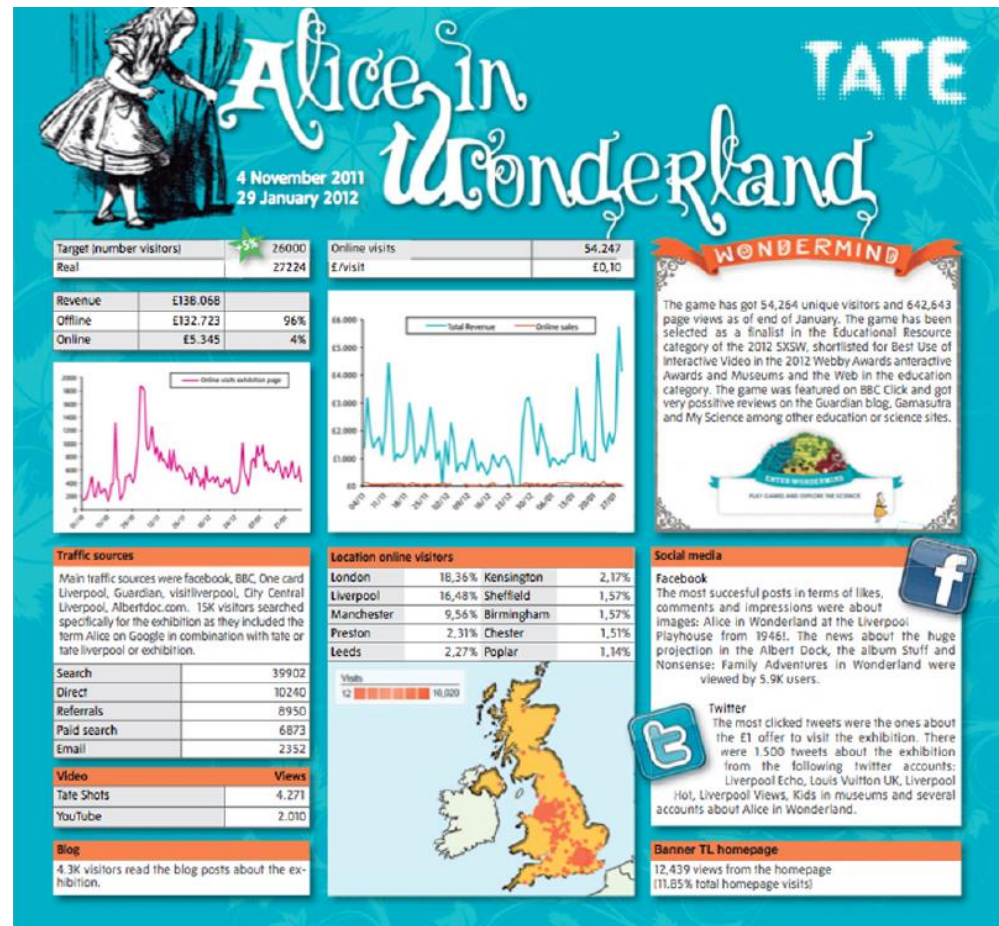




# Esempi nelle ICC



Ancora poco diffuse, ma in crescita esperimenti (soprattutto nell'analisi/uso dei big data)



# Making Sense of Numbers: A Journey of Spreading the Analytics Culture at Tate

Elena Villaespesa, Tijana Tasich, Tate, United Kingdom

# Un'avvertenza

Processi di digitalizzazione (implementazione dei vari tipi di tecnologie) sempre *embedded*, ossia immersi, incorporati, in un contesto culturale, di norme, ecc. che li influenza

Idee, culture,  
norme, interessi  
economici, ecc.



# Il dibattito

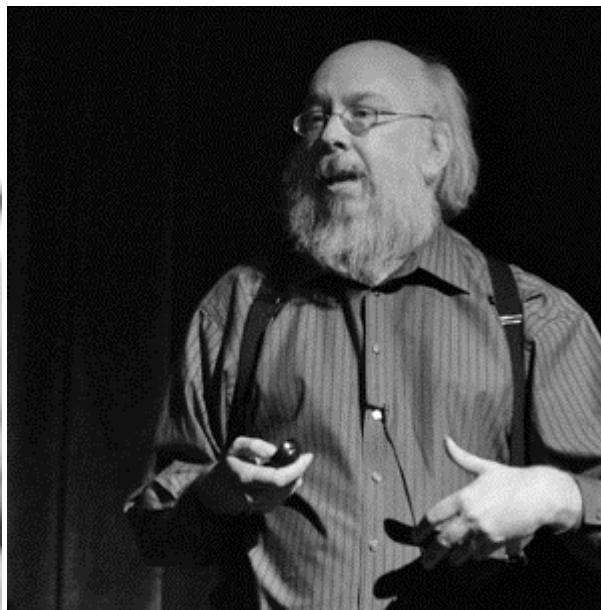
---

«**Ottimismo digitale**»: nuove tecnologie (in particolare diffusione web) → possibilità di maggior libertà individuale, emancipazione, cultura più critica, democrazia più partecipata, ecc.

---

## «Ottimismo più sofisticato (e moderato)»

Benkler, Jenkins, Castells





Grandi opportunità (libertà, emancipazione, ecc.),  
ma **condizionamenti, vincoli** da interessi economici  
esistenti, «vecchi media»/organizzazioni, gruppi  
che detengono potere

Collegato al tema del ruolo dello Stato (ma anche  
di altri attori) per la **regolazione**

---

## Posizioni più critiche

Insistono sui rischi di disuguaglianze nell'accesso alle nuove tecnologie e alle competenze

Rischio di nuove dinamiche di concentrazione di potere e di intensificazione della mercificazione



---

E ancora, altre voci critiche...

Il «cyberproletariato» (Dyer-Witheford 2015) →  
che si deve occupare di fornire la «base» per la  
digitalizzazione (minerali, dispositivi, parti  
algoritmi, estrazione big data, ecc.)

---

## **Posizioni intermedie, «pragmatiche»**

Rischi, ma anche possibilità di nuove sinergie  
persona-tecnologia, con vari vantaggi...

Necessità di regolazione, governance dello  
sviluppo e uso di tali tecnologie

# Un caso



Un accordo per regolare l'uso dell'intelligenza artificiale

# Cambiamenti «in atto»...

Il diffondersi delle **piattaforme digitali** (nuovo modello di organizzazione), nuovo competitor delle organizzazioni esistenti, o alleato, o nuova «popolazione organizzativa»

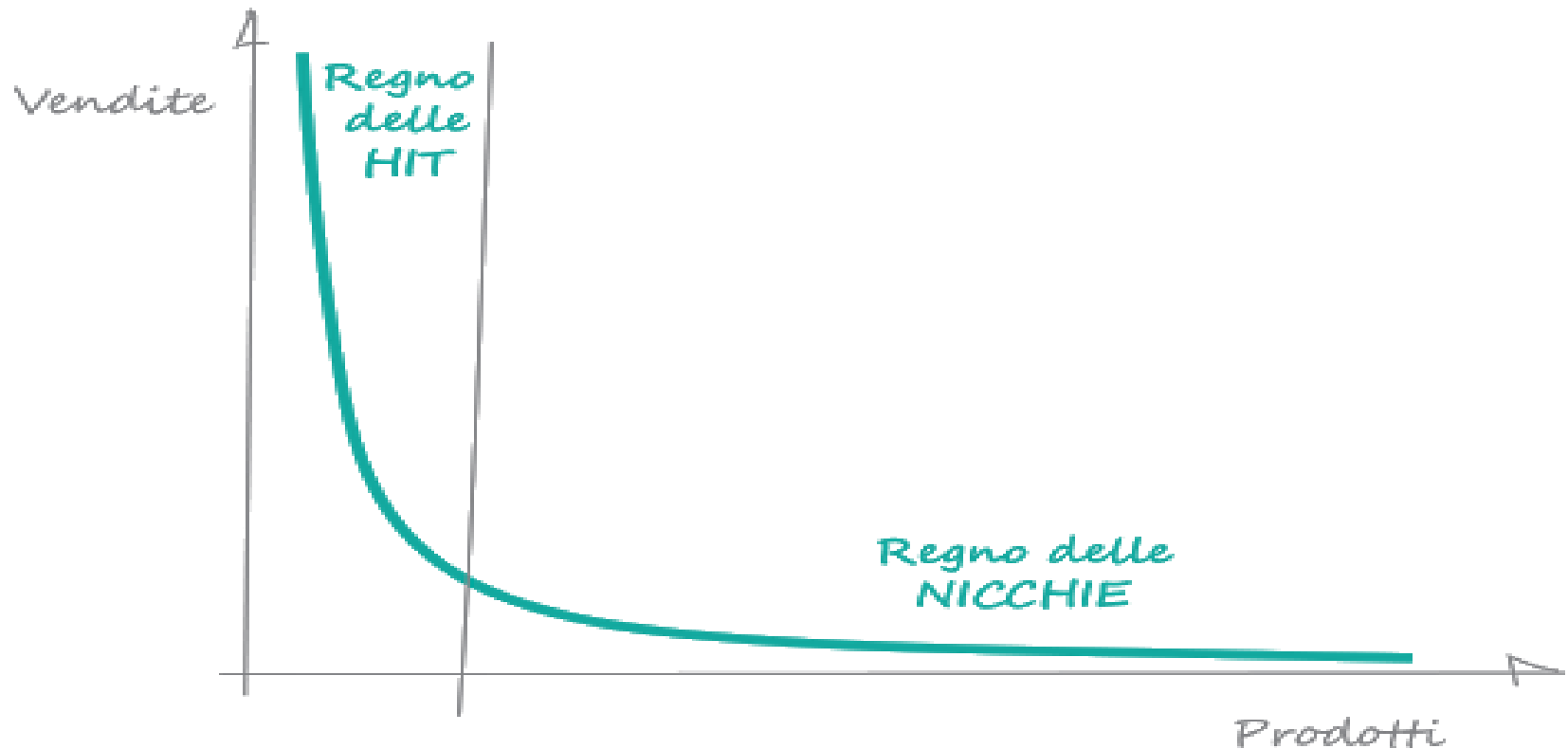


---

**«Personalizzazione di massa»** dei prodotti,  
possibile per la disponibilità in tempo reale di  
informazioni sui clienti, i loro bisogni, le loro  
preferenze



# Digitalizzazione, «personalizzazione», «coda lunga» (Anderson)



E si afferma la cosiddetta **«servitizzazione»**  
integrazione prodotti/sevizi → un prodotto non  
viene più proposto/venduto da solo, ma in  
combinazione con un servizio

