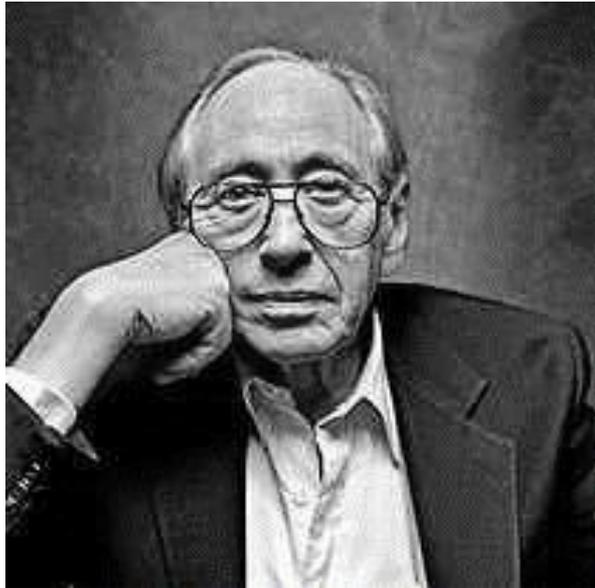


**Unità didattica 3 – *Professioni, condizioni e significati del lavoro nelle industrie culturali e creative***

**Creativi digitali**

---

**Creativi digitali** → usano tecnologie per creare e pubblicare contenuti unici (video, foto, musica, design, testi, ecc.) a cui il pubblico può accedere e con cui può interagire tramite piattaforma



Alvin Toffler (1928-2016)

Sociologo

*La terza ondata*

«Prosumer» (producer + consumer) → consumatori diventano partecipanti attivi nei processi di produzione

Crescita di tali figure. Crescita della legittimazione sociale (soprattutto tra la popolazione più giovane)

Blogger, influencer, creatori di meme, e-sporters, ecc.



---

Attenzione: aumento **competizione**,  
**differenziazioni** (casi successo/insuccesso),  
**disuguaglianze** di condizioni di lavoro

E aumento della eterogeneità dei profili («confini  
labili») e dei problemi di riconoscimento  
professionale

↓ ↓  
Azioni collettive, più spesso auto-organizzate (v.  
*slides su rappresentanza del lavoro*)



**INTERNAL & EXTERNAL LEGITIMACY**



**QUALITY OF REWARDS**



**LEGIT DIGITAL  
LABOUR**

**UNPAID LABOUR**

**GHOST WORK**

**FREE SOCIAL WORK**

# Lavori «ibridi»

---

Lavori che **«incorporano»** una crescente quota di **digitale** nelle attività che svolgono. Ancora di più con il diffondersi dell'IA generativa

Professioni digitali (creativi digitali)

Professioni/mestieri tradizionali ibridi

# Ibridazione delle competenze

Crescente importanza delle competenze digitali,  
incluso uso dell'IA generativa → in tantissime  
professioni/mestieri



# Uno sguardo al dibattito...

---

Un dibattito a lungo “polarizzato”...

Perdita di posti di lavoro, ma anche nuovi caratterizzati da migliore qualità (come in altre «rivoluzioni tecnologiche»)

Sostituzione di lavori esistenti molto più importante, anche di lavori intellettuali

---

Oppure: riduzione di compiti ripetitivi.  
Aumenta il peso di **occupazioni altamente qualificate** (con compiti astratti) e di **occupazioni nei servizi a bassa qualificazione** (con compiti manuali non ripetitivi)



---

Posizioni più recenti (e basate su evidenze empiriche): tante volte più che sostituzione, **trasformazione del lavoro** → nuove attività, necessità nuove competenze, ecc.

«Simbiosi tra gesto umano e operazione automatica»

**Situazioni molto diverse, a seconda dei profili professionali, dei settori, dei contesti organizzativi**



# E comunque...

**Crescente importanza delle soft skills** → sapersi coordinare con altri, saper lavorare in team, capacità di apprendimento collaborativo, capacità di negoziazione, empatia



---

La dimensione del **saper essere (creativi)** nel lavoro è sempre più importante

Ovviamente sempre in combinazione con il **sapere fare cose**

Comprende:

- Sviluppo delle **doti cognitive e di creatività**
- Aumento delle **capacità relazionali**
- Responsabilità, autonomia, **intraprendenza**

# Testi di riferimento

Arcidiacono D. e Reale G., *Piattaforme e creativi digitali*