

## Materia e Economia della Rete. L'edizione 2014 dell'Internet Festival

Author : Redazione

Date : 22 luglio 2014



È iniziato il conto alla rovescia per l'edizione 2014 dell'*Internet Festival*: ancora 78 giorni per le quattro giornate di eventi diffusi per la città di Pisa, e ovviamente nella Rete, **dal 9 al 12 ottobre**. Testimonial di quest'anno Galileo Galilei, di cui si celebra il 450° anniversario della nascita.

Parola chiave di quest'anno **Materia**. Se a dare forma alla rivoluzione industriale sono stati carbone e acciaio, materia prima della rivoluzione digitale sono numeri binari che, combinandosi, generano big data, substrato essenziale per materiali complessi e semilavorati attivi.

Ed ecco che a nascere sono le Economie della Rete, ad esserne protagonisti tutti coloro che forgianno le nuove materie prime per realizzare progetti e manufatti in grado di incidere sulla nostra quotidianità.

Internet Festival declinerà le **Economie della Rete**, filo rosso dell'edizione 2014, in otto sezioni che approfondiranno i temi collegati alla cultura, alla partecipazione, alle opportunità per i giovani, alle start up verdi, al design, al business dei giochi fino al legame tra hacker e privacy.

Tra i relatori già confermati di IF 2014: Alberto Abruzzese, Lucia Annunziata, Moni Ovadia, Fabio Vaccarone, Alex Giordano, Derrick De Kerkhove, Remo Bodei, Giulio Giorello, Giacomo Marramao, Nathan Jurgenson, Riccardo Luna, Mario Tedeschini Lalli, Anna Masera, Massimo Russo, Marino Niola, Michele Mezza, Vincenzo Susca, Giancarlo Sciascia, Simone Cicero, Donata Columbro, Alessio Jacona, Mattia Sullini.

20 le location dell'Internet Festival 2014 dove le aree tematiche saranno riconoscibili grazie a texture di "materia" e colori, negli allestimenti e nel materiale comunicativo.



# INTERNET FESTIVAL

## Le aree tematiche

### TAKE THE MONEY

L'area esplorerà le strade del cambiamento economico e finanziario indotto dalla Rete: nuovi modelli di business, profondi mutamenti nei mercati, dalla finanza alla pubblicità, nel marketing e nella comunicazione, nuove relazioni tra imprenditori, investitori, studiosi e amministratori.

Dalle economie collaborative al tema dei bitcoin, IFindagherà la direzione del cambiamento usando format innovativi per agevolare la crescita di idee e progetti di business .Ospiterà officine ed installazioni tematiche. Lancerà iniziative non solo in ambito "start up", "trend topic" del momento, ma coinvolgendo anche piccole e medie imprese e coltivando idee per iniziative imprenditoriali a forte impatto sociale ed economico.

### MAKE IT GOOD

L'ICT diventa "materia prima" della realizzazione di prodotti destinati a soddisfare micro- e macromercati. "Il bit diventa il nuovo atomo" (cit. Chris Andersson) per generare prodotti e strumenti non più afferenti alla sfera immateriale delle conoscenze e competenze digitali, ma oggetti tangibili: droni, oggetti di design e di consumo, arredi, edifici, giochi, abbigliamento.

### GO GREEN

La Rete è motore di sostenibilità sviluppando "alternative verdi" non solo come modelli di business e produzione, ma generando modelli di lavoro collaborativi, reperibili, a costi ridotti, che assecondino la Natura, umana e ambientale e che siano bottom-up, includendo anche i paesi emergenti.

### COOPERATION WANTED

I cittadini diventano co-creatori di relazioni a incidenza sociale. Sono il centro di modelli di collaborazione e partecipazione attiva in grado di migliorare il senso di consapevolezza degli individui in quanto parte di una comunità. Valori come solidarietà, cooperazione e responsabilità diventano motori di nuove idee in grado di incontrare bisogni sociali per rendere le azioni della società stessa più efficaci e puntuali.

### DESIGN TO INNOVATE

L'esplorazione dell'evoluzione del design tra creatività e tecnologie. Uno sguardo attento anche all'innovazione design-driven, cioè al nuovo che non proviene dalle esigenze di mercato, ma crea nuovi mercati, non è volano di nuove tecnologie, ma anima nuovi significati, anticipando i desideri futuri.

### PLAY THE GAME

Le economie della Rete attraversano l'universo del videogioco -e del giocare in genere- in un intreccio multidirezionale non solo come mercato in continua crescita: dagli ecosistemi collaborativi già ampiamente rodati

dal software libero e che ritornano anche in ambito profit, agli approcci di *gamification* per il problem solving in aziende e amministrazioni. Scenari nuovi (o in alcuni casi rinnovati) in cui il gioco e le sue meccaniche pervadono il modo di fare business, la vita quotidiana, la socialità online e non.

### **BREAK THE RULES**

Il lato oscuro del web ospita la sfida tecnologica degli hacker che da “dominatori” della tecnologia spezzano i vincoli della riconoscibilità e tracciabilità per accedere e svelare limitazioni e controlli della e sulla Rete. I confini oscuri si addicono al porno e testano la *Cybersecurity* tra difesa dei dati sensibili.

### **CULTURE IS SMARTER**

L'innovazione consente modalità diverse di fruizione di beni tradizionali e reinventa il territorio valorizzando l'interesse collettivo e l'interazione tra tutti i protagonisti della scena culturale: operatori, creatori e creativi, pubblico, amministratori. Strumenti usuali e reinventati in grado di innescare un nuovo “Rinascimento” per proiettarsi nel futuro in una dimensione partecipata e collettiva.

### **T-TOUR**

Internet Festival comprende anche i T-TOUR, le attività educative e divulgative sulla cultura digitale per i bambini, gli appassionati e gli esperti, le mostre, spettacoli, installazioni, musica ed eventi live per giornate sempre diverse, coinvolgenti ed appassionanti. Ben 120 sono state le proposte di T-Tour provenienti da Italia ed estero in risposta alla *call* lanciata da IF2014.

Vi siete persi il Festival dell'anno scorso? Eccolo qui, in 8 minuti per voi!