



Così le nuove generazioni inventano nuove attività, progettano App e startup

## Musica e gioco: amplificatori di libertà

**N**ella prospettiva della crescita felice, il consumo culturale si dimostra rivoluzionario, liberatorio, evolutivo, se si combina con una visione sostenibile e condivisa del mondo. Può trasformarsi in una pratica felice se diventa il metro-nomo della relazione tra gli uomini, facilitando e permettendo il riconoscimento sociale. Molto spesso il consumo permette la libera circolazione del bene, ma anche il piacere quotidiano, l'esperienza felice: questa libertà costituisce un pilastro importante della Sharing Economy, che creerà migliaia di nuovi posti di lavoro in futuro. In questa rigenerazione vitale emergono e si riaffermano – anche in termini professionali e di nuovi mestieri – due dimensioni peculiari: la musica e il gioco. Esperienze felici ed energetiche che permettono attività non solo di intrattenimento ed evasione, come abbiamo pensato per decenni, ma anche di costruzione felice e rilevante di competenza e progetto. Il mondo musicale vira infatti in modo deciso verso nuove professionalità legate al digitale, che si incrociano con la grande affermazione dei format televisivi alla *X Factor*, con l'invenzione continua di nuovi talent show, con la rilevanza di iTunes e Spotify come piattaforme di ascolto, scambio e vendita, ma anche con la centralità della musica nei festival urbani. Anche nella vita quotidiana l'ascolto della musica diventa un grande amplificatore di esperienze felici, attraverso i *wearables* e le nuove supercuffie, che sono diventate oggetti di desiderio intergenerazionale. In una dimensione diversa, il mondo dei

**IL CASO SPOTIFY** Sviluppato dal 2006 e lanciato nell'ottobre del 2008, Spotify è un servizio di musica creato in Svezia da Daniel Ek e Martin Lorentzon, che offre trasmissione on demand di brani musicali, dando spazio anche a etichette indipendenti. Partendo da un archivio che ha ormai superato i 30 milioni di brani, la musica può essere ascoltata e scaricata su dispositivi mobili, gratis e a pagamento. Nel momento di iscrizione alla piattaforma è possibile ascoltare nella modalità gratuita in streaming con inserzioni pubblicitarie, o in quella premium, a pagamento, scaricando i brani sui propri dispositivi digitali. La musica può essere gestita direttamente dal fruitore, creando archivi personali e condividendo liste di ascolto, selezionando generi musicali e artisti specifici, con pezzi realizzati in esclusiva per Spotify.

videogiochi rappresenta un business che ha ormai superato quello del cinema e propone una miriade di attività professionali, dal graphic design alla sceneggiatura e scrittura. Le nuove tecnologie del virtuale e l'enorme successo dei videogiochi segnano i nuovi confini di esperienze che amplificano la libertà di "avventura" e di creazione: *Oculus Rift* e *Project Morpheus*, o i diversi capitoli della serie originale di *Assassin's Creed*, rappresentano un cambio di passo in questo mercato che non conosce alcuna crisi. In questo modo si entra nella dimensione del protagonista/giocatore, partecipando allo scenario digitale. Oppure si facilita la costruzione delle storie di ciascuno, intercettando la sensibilità emotiva e cognitiva di chi sperimenta l'immersione, abbandonandosi a una immaginazione tangibile. Il mondo del gioco sta diventando tra i più seri del mondo!



**IL NOSTRO ESPERTO**  
**UN GRANDE SOCIOLOGO**  
**FIRMA MILLIONAIRE**

\*Francesco Morace, sociologo, presidente di Future Concept Lab e FCL do Brasil. Docente alla Domus Academy, alla Sole24ore Business School e al Politecnico di Milano, lavora da oltre 30 anni nell'ambito della ricerca sociale e di mercato. È appena stato pubblicato il suo libro *Crescita felice* (vedi box). Ogni mese, in questa pagina, presenta i trend su cui puntare. INFO: [www.futureconceptlab.com](http://www.futureconceptlab.com)



In *Crescita felice. Percorsi di futuro civile* (Egea, 17,50 euro), Francesco Morace immagina un futuro migliore, dove anche il consumo si rivela un'occasione vitale e felice. La crescita non rappresenta un problema se evita un modello di sviluppo aggressivo e non sostenibile.

