

TRACK 10

ENGLISH VERSION

Platforms and infrastructures in media and cultural industries

Convenors:

Tiziano Bonini, University of Siena, tiziano.bonini@unisi.it

Paolo Magaudda, University of Padova, paolo.magaudda@unipd.it

In the last few years, major changes in cultural industries and content distribution have been moulded around the affordances coming from media platforms and digital infrastructures. The broad role of platforms in today's society has been addressed by pointing out that they are not just neutral carriers or facilitators, but rather distinctive socio-technical entities, able (among other things) to create new relationships, produce inequalities, modify professional jobs and consumer practices (Gillespie, 2018; van Dijck et al. 2018) and even to reshape cultural content's aesthetic.

The role of platforms in cultural industries (from Spotify, Netflix and YouTube to those focused on ebooks, videogames photo sharing and newsmaking) has been addressed in STS and media studies by looking at their infrastructural dimensions (Parks, Starosielski, 2015; Sterne 2012; Peters, 2015). A specific emphasis has been put on the mutual interactions between platforms and their infrastructural qualities, especially by looking at the convergence between the internet-based infrastructural services and the emerging role of different platforms in media and communication, thus outlining the ongoing process of "platformization", intended as a crucial structural shift in how value, meanings and practices are today created in cultural industries (Plantin et al. 2018; Nieborg & Poell 2018; Plantin, & Punathambekar, 2019).

The track has the aim of collecting contributions able to investigate these emerging trends in the role of platforms and infrastructures in cultural industries, addressing different issues and perspectives related to the increasingly important role of media platforms for the circulation of different kinds of cultural contents, including music, video, photos, books, news, videogames, etc. We therefore encourage both researchers and cultural industry practitioners from different areas (media studies, S&TS, film studies, digital humanities, media anthropology, science communication, etc.) to submit theoretically, empirically, and/or methodologically oriented papers exploring some of the following issues:

- The role of platforms in reshaping different sectors of cultural industries
- The notion of 'platformization' in relation to the circulation of culture
- Infrastructure studies and the circulation of cultural contents
- Inequalities, vulnerabilities and public values in platforms and infrastructures
- Algorithms and automated system of content suggestions
- The political economy of platforms in cultural production and distribution
- The role of platforms in shaping the aesthetics of music, videos, books, news and other cultural contents
- Users' practices and the cultural consumption through platforms.
- The shifting roles of professionals and workers in cultural industries platforms
- The integration of cultural contents within social media and other mainstream platforms
- Interfaces of and interactions with digital platforms

TRACK 10

VERSIONE ITALIANA

Piattaforme e infrastrutture nei media e nelle industrie culturali

Convenors:

Tiziano Bonini, University of Siena, tiziano.bonini@unisi.it

Paolo Magaudda, University of Padova, paolo.magaudda@unipd.it

Negli ultimi anni, i cambiamenti nelle industrie culturali si sono modellati attorno alle opportunità introdotte dalle nuove piattaforme e infrastrutture digitali. Il ruolo delle piattaforme digitali non è quello di vettori o facilitatori neutrali; piuttosto, si tratta di particolari entità socio-tecniche in grado (tra le altre cose) di creare nuove relazioni, produrre disuguaglianze, modificare settori produttivi, trasformare le pratiche di consumo (Gillespie, 2018; van Dijck et al. 2018) e persino rimodellare l'estetica dei contenuti culturali.

Il ruolo delle piattaforme nelle industrie culturali (da Spotify, Netflix e YouTube a quelle focalizzate su e-book, condivisione di foto di videogiochi e notiziari) è stato affrontato, per un verso, esaminandone le dimensioni infrastrutturali (Parks, Starosielski, 2015; Sterne 2012; Peters, 2015). Un'enfasi specifica è stata dunque posta sulla convergenza tra i servizi infrastrutturali basati su Internet e il ruolo emergente di diverse piattaforme mediali, riconoscendo la specificità di un processo di "platformizzazione", inteso come una trasformazione strutturale dei modi in cui valore, significati e pratiche sono oggi creati nelle industrie culturali (Plantin et al. 2018; Nieborg & Poell 2018; Plantin, & Punathambekar, 2019).

La track ha lo scopo di raccogliere contributi in grado di indagare queste tendenze emergenti nel ruolo di piattaforme e infrastrutture nelle industrie culturali, affrontando diverse problematiche e prospettive legate al ruolo sempre più importante delle piattaforme per la circolazione di diversi tipi di contenuti culturali, tra cui musica, video, foto, libri, notizie, videogiochi, ecc. Incoraggiamo pertanto sia i ricercatori che i professionisti del settore culturale di diverse aree (media studies, STS, studi sul cinema, la musica e la radio, discipline umanistiche digitali, antropologia dei media, scienze della comunicazione, ecc.) a presentare contributi empirici, teorici e/o metodologici che esplorino alcuni dei seguenti problemi:

- Il ruolo delle piattaforme nel rimodellare diversi settori dell'industria culturale
- Il concetto di "platformizzazione" in relazione alla circolazione della cultura
- Studi sulle infrastrutture e circolazione di contenuti culturali
- Disuguaglianze, vulnerabilità e valori pubblici in piattaforme e infrastrutture
- Algoritmi e sistemi automatizzati di suggerimento sui contenuti
- L'economia politica delle piattaforme nella produzione e distribuzione culturale
- Il ruolo delle piattaforme nel modellare l'estetica di musica, video, libri, notizie e altri contenuti culturali
- Le pratiche di uso e il consumo attraverso piattaforme
- La trasformazione dei ruoli professionali nelle piattaforme delle industrie culturali
- L'integrazione di contenuti culturali nei social media
- Interfacce e interazioni con piattaforme digitali