

International journal of arts management Vol.15. Nº 2 Winter 2013

Published by [Interacció](#) [1] on 09/04/2013 - 11:30 | Last modification: 05/02/2026 - 14:00



Número especial de la revista «[International journal of arts management](#) [2]» on s'hi analitza l'impacte de la revolució digital en les organitzacions culturals. Inclou cinc articles que aborden aspectes com la resistència al canvi, la complexitat dels processos d'innovació i els nous models de negoci basats en la tecnologia digital.

Així, Régis Dumoulin i Claire Cauzente analitzen en "The solid body guitar in the digital era: how persistent myths influence musicians' evaluation criteria" com en els fòrums de músics a internet encara es prenen com a referència el so de les mítiques guitarres elèctriques creades a la dècada dels 50 per valorar el mercat d'instruments actuals. L'article de François Moreau "The disruptive nature of digitization: the case of the recorded music industry" descriu una altre exemple de resistència al canvi. Es recolza en la teoria de les tecnologies disruptives per explicar el retard de la indústria discogràfica a l'hora d'adaptar el seu model de negoci als arxius de música digital; també es pregunta per què va rebre aquesta nova tecnologia més com una amenaça que com una oportunitat.

En el bloc següent s'hi exploren els complexos processos d'innovació en la indústria del videojoc. En "The digital revolution and convergence in the videogame and animation industries: effects on the strategic organization of the innovation process" Romain Gandia fa referència als assoliments aconseguits i als problemes que han sorgit en la col·laboració entre les indústries del videojoc i de l'animació. Patrick L. Lê, David Massé i Thomas Paris estudien a "Technological change at the heart of the creative process: insights from the videogame industry" la relació entre la innovació tecnològica i la innovació creativa; es fixen en el cas concret de la companyia Ubisoft i en com decideixen si un nou videojoc requereix una nova consola o pot adaptar-se a una que ja existeix.

A l'últim article, "The future of museums in the digital age: new models for access to and use of digital collections", Enrico Bertacchini i Federico Morando analitzen els possibles models d'explotació de les imatges digitals de les obres d'art de museus a través d'internet. S'hi assenyalen quatre models de gestió que van des de l'accés simple a les imatges fins a la possibilitat que els usuaris puguin apropiar-se i modificar-les fent servir diferents tipus de llicències. El número clou amb el perfil de la companyia [Pitchfork](#) [3], fundada per un jove de Minneapolis com a fòrum d'opinió sobre música independent d'avantguarda i que s'ha convertit en una firma de referència del periodisme musical en línia; s'ha diversificat cap a la producció de concerts i vídeos i actualment afronta el repte de passar al *mainstream*.

HTML [International journal of arts management Vol.15. Nº 2 Winter 2013](#) [4] (Sumaris i Resums)

Si sou membre d'Interacció, per fer peticions d'articles escriviu un missatge privat al [Centre](#) [5].

[Inicia sessió](#) [6] o [registra't](#) [7] per enviar comentaris

Tags: videojocs

Tags: transformació digital

Tags: innovació

Tags: indústries creatives i culturals



Tags: periodisme cultural

- [8]

Source URL: <https://interaccio.diba.cat/en/CIDOC/blogs/2013/04/09/international-journal-of-arts-management-vol15-n%C2%BA-2-winter-2013>

Links:

[1] <https://interaccio.diba.cat/en/members/interaccio>

[2] <http://cercles.vtlseurope.com/lib/item?id=chamo:5116&theme=CERC>

[3] <http://pitchfork.com/>

[4] <http://www.gestiondesarts.com/en/ijam-volume-15-n-2-hiver-2013#.VaUwkfntmko>

[5] <http://interaccio.diba.cat/members/centre-dinformacio-documentacio>

[6] <http://interaccio.diba.cat/>

[7] <http://interaccio.diba.cat/form/alta-comunitat>

[8] <https://interaccio.diba.cat/node/3593>