

Nova 24

6 miliardi €

**L'INTERNET DAL CIELO**  
Made in Europe, aggiorniamo. Annu-  
ciata la rete Internet ad alta velocità  
per competere i servizi satellitari di  
Stati Uniti e Cina. Non costa poco



**PRENDITI UNA PAUSA**  
Instagram ha lanciato la funzione che  
permette di decidere quanto tempo  
trascorrere sul social. I social sono  
diventati accidentati?

# La dieta digitale sempre più multiculturale

**Social.** Crescono gli utenti in Italia e nel mondo  
Cambia la fruizione: oggi utilizzate più piattaforme

Giampaolo Colletti

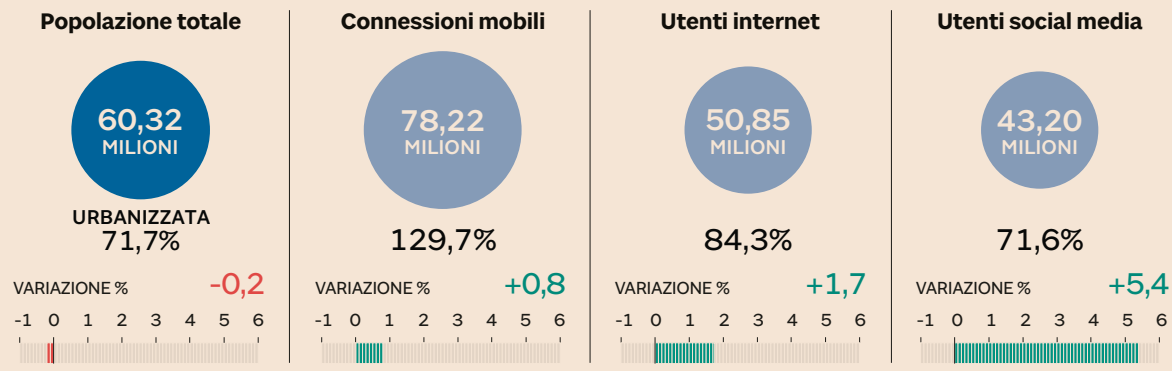
Si potrebbe definire un green pass, anche se diverso da quello più conosciuto. Lo hanno lanciato qualche giorno fa in Canada ed è rilasciato dai medici che possono prescrivere l'accesso gratuito ai parchi naturali per vivere immersi nella natura e disconnessi dai social. A idearlo Melissa Lem, medico di famiglia della British Columbia. Così uno dei Paesi più verdi al mondo diventa il primo a formulare un percorso clinico basato sulla vita all'aria aperta rispetto a quella connessa. Potremmo definirla una necessità trasversale, alla luce della crescita dei consumi digitali distribuiti in modo omogeneo a livello geografico e anagrafico, favoriti dalle restrizioni della pandemia e da una facilità di accesso ai contenuti multimediali. A raccontare la nostra identità virtuale è il report *Digital 2022*, realizzato da We Are Social insieme a Hootsuite. Nel mondo 4,95 miliardi di persone accedono a internet, con un incremento del 4% rispetto al 2021. Da un anno all'altro crescono del 10% i consumi social,

portando gli utenti iscritti alle piattaforme a quota 4,62 miliardi. C'è poi il tempo medio trascorso sui social, pari a 2 ore e 27 minuti al giorno. Intanto in Italia più di otto persone su dieci sono connesse e la platea è cresciuta di oltre due milioni in un anno: ogni giorno 51 milioni di italiani vanno online e oltre 43 milioni sono attivi sui social media. Consumo multimediale e multicanale: a imporsi è il video (89%), ma anche l'audio (il 44% ascolta musica in streaming e il 14% podcast). La novità è che ora si è più propensi a pagare: aumenta del 22% la spesa per i video e del 19% per la musica. Nonostante si parli di debacle della galassia di casa Zuckerberg c'è ancora un'egemonia di consumo tra WhatsApp, Instagram e Facebook, anche se con alcuni distinguo. «Se da un lato le piattaforme più mature restano ancora al centro delle abitudini di utilizzo quotidiano, dall'altro le persone sono attive su sei diverse piattaforme social ogni mese. Questo significa che quelle più tradizionali non per forza vengono sostituite o abbandonate, ma che gli utenti trascorrono il loro tempo su un ecosistema di canali diversificato per-

## Come cambia il consumo di social media in Italia

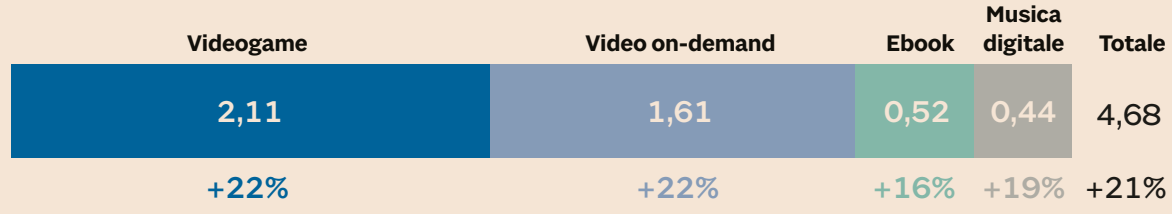
### GLI UTENTI SOCIAL

In milioni di persone e variazione percentuale



### LA SPESA DIGITALE

In miliardi di dollari e variazione percentuale



Fonte: Digital 2022, We Are Social-Hootsuite

ché ognuno di essi offre loro esperienze, benefici e opportunità diverse. Per comprendere cosa sta cambiando è necessario guardare oltre alla definizione classica di social», afferma Ottavio Nava, Regional Lead Eu Area e Ceo di We Are Social Italy and Spain. Intanto si incrementano i contenuti *local original*, ossia quei prodotti provenienti da Paesi anche molto lontani dal nostro la cui fruizione avviene direttamente in lingua originale. Un esperimento dei consumi che sta ridefinendo linguaggi, estetiche, culture. È il fenomeno sintetizzato da Squid Game. A spingere questa rivoluzione sono le tecnologie per sottotitoli, le traduzioni in tempo reale e gli algoritmi che cercano di massimizzare la diffusione dei contenuti senza distinzione di provenienza o lingua, come fa TikTok.

Nel tempo fragile della pandemia il gioco diventa una cosa seria. Delle oltre sei ore che si trascorrono online, una viene dedicata al *gaming* e quattro utenti su cinque dichiarano di giocare online su diversi dispositivi, con una spesa in crescita del 22%. È un fenomeno esteso, non solo circoscritto ai più giovani. «Il gioco è diventato a tutti gli effetti la più grande piattaforma social esistente: lo dicono i numeri e lo dice il modo in cui le persone lo vivono. I periodi di restrizioni hanno accelerato la crescita, ma il traino è legato all'esperienza di *gaming*, che va oltre

**Privilegiati i contenuti «local original» sulla scia di Squid Game. Il gaming è ormai la più grande piattaforma social**

il mero gioco: i *gamer* socializzano, interagiscono con le community, condividono contenuti sulle proprie sessioni. I modelli *“play to earn”*, che consentono di guadagnare mentre si gioca, e l'implementazione di nuove tecnologie rendono l'esperienza immersiva, creativa e personalizzata», precisa Nava. L'e-commerce tiene, con buona pace degli analisti che pronosticavano un'inevitabile flessione: più della metà degli italiani acquista beni di consumo online, in aumento del +7%. I social hanno un ruolo da amplificatore: un italiano su tre cerca informazioni su brand e prodotti attraverso questi canali. Intanto la partita si allarga al metaverso e al Web3, abbracciando quell'idea di rete proprietaria, trasparente, certificata. Siamo all'alba di una nuova rivoluzione?

© RIPRODUZIONE RISERVATA

## BREVI

### PRIVACY

#### Le authority indagano sulla nuvola della Pa

Al via la prima indagine coordinata dal Comitato europeo per la protezione dei dati personali (Edpb), gli esiti a fine 2022. Ventidue autorità nazionali di controllo dello Spazio economico europeo, compreso il Garante privacy italiano, verificheranno l'utilizzo di servizi cloud da parte dei soggetti pubblici. L'indagine riguarderà più di 80 soggetti che operano in vari settori (come fisco, sanità e istruzione), incluse le istituzioni europee, le centrali di committenza e i fornitori di servizi Ict della Pa centrale e locale.

—L.Tre.

### BANKING

#### JpMorgan apre in Decentraland

C'è una foto del Ceo Jamie Dimon sulla parete e una tigre che si aggira al piano terreno, mentre al secondo piano si tiene una lezione sulle criptovalute. È tutto digitale nella lounge con il brand Onyx che JpMorgan ha aperto a Metajuku, una versione virtuale di Harajuku, il quartiere dello shopping di Tokyo, all'interno di Decentraland. JpMorgan è la prima grande banca a entrare nei nuovi mondi virtuali. Il colosso di Wall Street non vuole lasciarsi sfuggire le opportunità «illimitate» del metaverso, che un white paper della stessa JpMorgan indica in un potenziale da un trilione di dollari di fatturato annuo.

—P.Sol.

INFORMAZIONE PROMOZIONALE

## TECNOLOGIE ADDITIVE - "I player del settore"

### "piùAdditive" il progetto di AITA dedicato alla filiera delle tecnologie additive

Nell'ambito di 33.BI-MU, in scena a Fieramilano Rho dal 12 al 15 ottobre 2022, l'area **piùAdditive**, patrocinata da **AITA-Associazione Italiana Tecnologie Additive**, sarà incentrata sull'offerta internazionale di **macchine, materiali, software, prodotti, soluzioni per il collaudo e il postprocessing, software e servizi correlati all'additive manufacturing, la cui presenza risulta sempre più diffusa in tutti i principali comparti del manifatturiero** (aerospaziale, automobilistico, biomedicale, oil&gas, food, ecc). Protagonisti saranno **produttori, centri di servizio, università e rappresentanti del mondo accademico e della ricerca e start up**, che andranno a rappresentare le componenti di un settore che si sta affermando rapidamente a livello industriale, grazie alla propria versatilità, efficienza e sostenibilità. Accanto all'offerta di innovazione, sarà organizzata una **sessione convegnistica**, con la partecipazione di esperti del settore, nonché delle **sessioni di B2B** per combinare domanda e offerta di soluzioni basate sulle tecnologie additive. Per informazioni: [www.bimu.it/manifestazione/piuadditive](http://www.bimu.it/manifestazione/piuadditive)



### CMS Kreator – Making Additive Real

Nel 2018, **CMS Advanced Materials Technology** - brand CMS SpA, azienda di SCM Group, leader nel settore macchine a controllo numerico per lavorazione di materiali compositi - inizia a sviluppare, con l'istituto tedesco Fraunhofer Institut, una **soluzione LFAM (Large Format Additive Manufacturing)** unica per incrementare la competitività nella lavorazione dei materiali compositi e in molti altri settori.



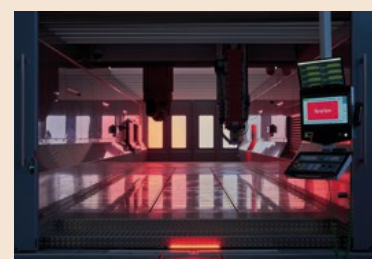
- **tempi di produzione** e numero di sub-componenti **inferiori** rispetto a ciò che si ottiene da una stampante FDM di grandi dimensioni.
- La tecnologia di CMS Kreator consente di stampare anche a 45° e 90° e utilizza diversi materiali: PA, PEI, PET, ABS, PC, PP, PESU e molti altri.
- Recentemente CMS ha collaborato a un progetto di **Tomaso Trussardi**, un **Restomod** di una Maserati 3200 GTC e proprio con la nuova macchina CMS Kreator sono stati prodotti gli stampi per la realizzazione dei nuovi pezzi della Maserati. Si tratta della prima automobile realizzata con questa tecnologia, un passo importantissimo per tutto il mondo dell'*automotive* e una vera rivoluzione nel mondo della lavorazione dei materiali compositi. Info: CMS SpA - Zogno (BG) Tel. 0345 64 111 - [www.cms.it](http://www.cms.it)

### GENESI, la prima stampante 3D che integra Intelligenza Artificiale e Machine Learning

**BRETON Spa**, leader mondiale nella produzione di macchine industriali d'avanguardia per la lavorazione della pietra naturale, ceramica, metalli e impianti per la pietra composita, presenta l'ultima soluzione tecnologica: **stampante 3D Genesi** per produzione su larga scala di materiali termoplastici. Un'innovazione che fa evolvere la stampa 3D perché, per ottenere proprietà meccaniche ed estetiche di alto livello, si avvale di **algoritmi di machine learning e avanzati sistemi di intelligenza artificiale**. Di dimensioni **Giant**, Genesi è una stampante 3D per la prototipazione tra le più grandi al mondo, in 2 modelli:

- **Genesi E3** fino a 3 metri di altezza e 5 di larghezza, con capacità di deposizione fino a 200 kg all'ora di materiali termoplastici rinforzati
- **Genesi E2** con capacità di deposizione fino a 70 kg l'ora e dimensioni più contenute, raggiunge un volume massimo di stampa di 6x1,9x1,3 metri.

L'intenso sviluppo di nuovi sistemi di stampa 3D, rientra nel progetto cofinanziato dal **Mise True 3D printer**. Genesi opera sia in versione solo additiva che in combinazione con un sistema sottrattivo: finitura e ottimizzazione



sono garantite dalla capacità sottrattiva ad alta velocità installata nella macchina, rendendo così il pezzo *ready to use*. "L'obiettivo di Genesi è far sì che la macchina "impari" durante la realizzazione dei pezzi in modo da semplificare il processo - afferma **Gabriele Corletto**, *Business developer* del progetto - **Fondamentale per Breton è la collaborazione con le imprese, che possono rivalutare i processi produttivi insieme ai nostri tecnici. Come la startup Northern Light Composites che sfrutta i vantaggi di Genesi per la realizzazione degli stampi del prototipo Ecofoiler, la prima barca a vela con foil completamente riciclabile**".

[www.breton.it](http://www.breton.it)

### RADICIGROUP: per il 3D materiali ad alto contenuto tecnico e attenti all'ambiente

Integrazione verticale nella chimica del nylon e lunga esperienza nel *compounding*: con queste premesse e oltre 80 anni di storia, **Radicigroup** entra nell'*additive manufacturing* con **Radilon® Adline**, filamenti su base poliammide per la stampa 3D. Radicigroup seleziona con grande attenzione le materie prime e ottimizza i materiali tecnici a seconda delle applicazioni finali. I prodotti **Adline** - che fanno capo alla famiglia **Radilon®**, brand già noto nella stampa a iniezione - si contraddistinguono per le alte prestazioni e sono adatti sia per la prototipazione sia per la produzione di parti funzionali. Diversi i progetti in corso con partner specializzati, in particolare per applicazioni in ambito industriale, *automotive* e medicale. La gamma include **Radilon® Adline CS** - copolimero di PA6/66 con elevata facilità di stampa - e

**Radilon® Adline CS CF** - versione rinforzata con fibra di carbonio per maggiori proprietà meccaniche -, entrambi testati con diversi sistemi aperti di stampa 3D per garantire facilità di lavorazione. Obiettivo di Radicigroup è sviluppare altri **materiali innovativi** con ulteriore attenzione alla **riduzione** del loro **impatto ambientale**, ad esempio basati su **poliammidi da fonte rinnovabile**. [www.radicigroup.com](http://www.radicigroup.com)



### AMDEngineering votati all'innovazione e alla passione per la tecnologia

Per ogni azienda l'obiettivo primario per essere competitivi è cercare e sfruttare nuove tecnologie, come l'*additive manufacturing* che sta portando innovazione in tutti i settori industriali. Per il team AMD è bene considerarla ogni volta che si inizia un nuovo studio di fattibilità o si vuole innovare vecchi prodotti. L'AM è innovativa anche per la sua propensione ad essere *green* e per la sua capacità di produrre ricambi e piccoli lotti, *on demand* a tutto vantaggio di costi e tempi. Per ottenere benefici è necessario cambiare mentalità. Dal *know how* acquisito da vari anni di esperienza nel settore, **AMDEngineering**

si pone a fianco dei clienti aiutandoli ad affrontare questo nuovo approccio progettuale di cui l'AM necessita. Progettazione e consulenza a 360° con completa supply chain di parti metalliche e polimeriche. Investire nell'AM è aprire una porta al futuro.

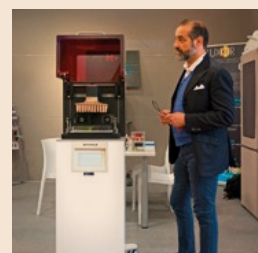
<https://it.amdengineering.net/>



### HI TECH + Srl, Presente e Futuro dell'Additive Manufacturing

La stampa 3D con l'evoluzione costante dei materiali e tecnologie sono il presente e il futuro. **hi tech + Srl** è il partner di riferimento in grado di accompagnare e supportare nei primi passi e in quelli successivi, dentro la rivoluzione digitale grazie a un'esperienza ventennale nel settore della stampa 3D, di cui conosce problematiche, evoluzione e vantaggi. Un *know how* che **hi tech +** mette a disposizione 7 giorni su 7, h24: consulenza prima dell'acquisto, vendita dei migliori modelli per la stampa 3D, consulenza post vendita sul loro utilizzo, individuazione e riparazione in tempi rapidi di eventuali

malfunzionamenti. Stiamo vivendo una rivoluzione tecnologica che promette scintille, nella quale, però, si sono lanciati in tanti, talvolta privi di competenze ed esperienza. **hi tech +** fa la differenza ed è la prima ad importare Asiga e Wiibox in Italia. Sede a Milano, fatturato di oltre un milione e duecentomila euro in costante crescita, una piccola squadra di addetti altamente specializzati che vanno avanti senza sosta dal 2016. Questa la formula di **hi tech +**, fondata da **Andrea Mazzari Spaggiola**, oggi PMI riconosciuta in Italia e all'estero. - [www.hitechplusrl.com](http://www.hitechplusrl.com)



hi tech +. Andrea Mazzari Spaggiola, CEO

### OVERMACH Prototipazione rapida. Soluzioni leader per la produzione additiva

Da oltre 40 anni **Overmach** è la realtà di riferimento in Italia nel settore delle macchine utensili. Contraddistinta da un sguardo sempre rivolto al futuro, dal 2004 punta sul marchio **Stratays**, annoverato tra i più affidabili produttori di stampanti 3D per plastica. Qualche anno dopo con il marchio **SLM Solutions**, completa l'offerta nel settore stampa 3D metallo. Il legame tra fabbricazione additiva e lavorazioni CNC nelle produzioni di piccole e medie serie amplia il target dell'*Additive Manufacturing* all'ambito produttivo e non più solo prototipale. "Componenti per automazione, dime e posaggi sono attrezzature che vediamo quotidianamente dai nostri clienti che sempre di più stanno integrando i loro processi produttivi. In particolare maschere e staffaggi stampati in 3D sono soluzioni semplici che consentono di aumentare produttività e qualità, diminuendo tempi e costi" spiega **Giacomo Cacciani**, Responsabile Divisione Prototipazione. Le combinazioni proposte tra materiali e tecnologie sono innumerevoli. L'obiettivo di Overmach è guidare il Cliente con una valutazione personalizzata, conducendolo alla scelta più adeguata alle sue esigenze produttive. - [www.overmach.it](http://www.overmach.it)



SLM SOLUTIONS stratays