

BROAD BAND BUSINESS FORUM

TAVOLA ROTONDA: ECONTENT MADE IN ITALY

26-27 ottobre 2005, ore 14:30 – 17:30, Atahotel Villa Pamphili Roma

<http://www.bbf2005.com/> indirizzo attuale -> <http://www.wirelessforum.it/bbf2006/>

La produzione di contenuti digitali e di soluzioni innovative nel campo ICT è uno dei tavoli su cui si gioca la partita dello sviluppo sociale e della crescita economica.

Il mercato dell'eContent rappresenta una realtà composita formata sia da attori provenienti dal comparto dei contenuti più tradizionale (giornali, case editrici, cinematografiche, discografiche, televisioni e radio) sia da soggetti che solo recentemente si sono affacciati a questo comparto quali operatori telecomunicazioni, gestori servizi on-line, software house e creativi in genere. La ben nota "convergenza dei media" unitamente alla disponibilità di soluzioni tecnologiche abilitante spinge questi nuovi soggetti ad oltrepassare i confini delle loro tradizionali mansioni.

In sintesi il mercato dei contenuti digitali é costituito da tutti i contenuti cui è possibile accedere interattivamente attraverso nuovi "terminali", quali telefoni cellulari, pc, palmari, smartphone, console per videogiochi, apparecchi televisivi digitali.

Sono oggi disponibili numerosi canali e piattaforme destinate a veicolare contenuti digitali: Internet, telefonia mobile (Umts, Edge), televisione digitale, reti wireless (WiFi, WiMax), etc.

Il mercato dell'e-content si trova attualmente in una fase nascente in tutti i principali Paesi europei e pertanto presenta uno scenario in costante evoluzione. Il mercato in Italia stenta a decollare non a causa di carenze tecnologiche bensì per carenza dell'offerta di contenuto digitale di produzione nazionale. Il valore della produzione dei contenuti nazionali si alimenta anche dell'acquisto di contenuti e di diritti esteri (300 mio euro) che vengono personalizzati ed integrati da contenuti di produzione nazionale (270 mio euro), prima di essere immessi e usufruiti sul mercato italiano. Il valore della produzione così definito risulta pari a 1.140 milioni di euro all'anno.

In questa fase di crescita iniziale occorre promuovere e valorizzare la produzione di contenuto di qualità da diffondere, le applicazioni possono interessare i settori: e-Business, e-Culture, e-Entertainment, e-Government, e-Health, e-Inclusion, e-Learning, e-Science, etc. (fonte - Federcomin / DIT: Rapporto e-Content 2005 - Elaborazione NetConsulting)