



 Osservatorio Digital Content

Proposta di collaborazione

Edizione 2023

Oss. Digital Content

L'Osservatorio Digital Content è un meta-osservatorio che raggruppa 4 verticalità dedicate ai principali tipi di contenuti digitali

MISSION: Contribuire ad una migliore conoscenza del mercato dei contenuti digitali rivolti al consumatore finale (B2c) tramite un confronto aperto e costruttivo con gli attori coinvolti, con il fine ultimo di contribuire allo sviluppo del mercato e di promuoverne una comunicazione corretta.



L'Osservatorio vuole fornire una lettura trasversale di dati e trend che aiuti a identificare le traiettorie evolutive del mercato dei contenuti digitali.

Video Entertainment

**Music, Podcast &
Audiobook**

**Digital News &
eBook**

Gaming & e-Sports



MISSION: Ogni singolo «sotto-Osservatorio» ha come obiettivo di diventare il punto di riferimento per aziende e stampa per dati di mercato, analisi e riflessioni sul rispettivo contenuto digitale analizzato (Audio, Video, News/E-book, Gaming). L'Osservatorio è realizzato con il patrocinio di AGCOM.



Ricerca

Condurre ricerche in ambito Digital Content con l'intento di supportare diversi attori (imprese e istituzioni) nella comprensione delle dinamiche in atto e nella formulazione delle strategie di presidio dei canali digitali, con focus sui contenuti fruibili dal consumatore finale (B2c)



Network

Creare delle occasioni di incontro e di confronto tra filiera (content producer, publisher, rights holder, content distribution platform, service & solution provider, ...) con l'obiettivo di promuovere un dialogo costruttivo per tutti i player della filiera



Comunicazione

Fare cultura e diffondere conoscenza sullo stato attuale ed evolutivo del Digital Content in Italia, sensibilizzando i decision maker

I 4 focus verticali



Music, Podcast & Audiobook

All'interno della categoria Digital Audio includiamo i contenuti digitali relativi a: Musica, Web Radio/Radio digitali, Podcast e Audiolibri.



Digital News & eBook

All'interno della categoria Digital News & E-book includiamo i contenuti digitali relativi a: Informazione e News digitale, Editoria digitale.



Video Entertainment

Nella categoria Digital Video includiamo i contenuti digitali relativi al mondo del Video Entertainment e della Televisione Digitale.



Gaming & e-Sports

Nella categoria Gaming includiamo i contenuti digitali relativi al mondo dei videogame, con un focus sul fenomeno e-Sports.

I 4 focus trasversali



Consumatore

Studio dei comportamenti del consumatore italiano di contenuti digitali



Mercato e filiera

Attività di quantificazione del mercato, mappatura delle filiere e studio dell'evoluzione del mercato



Innovazione & Tecnologia

Studio dell'impatto dei nuovi trend tecnologici (es. Web 3.0, NFT, Metaverso e Generative AI) sul settore dei contenuti digitali e lo sviluppo di nuovi business models



Pirateria

Studio delle pratiche illecite di fruizione di contenuti digitali, il loro impatto e le azioni di contrasto

IL CONSUMATORE*



- Analisi del comportamento di fruizione dei digital content da parte dei consumatori finali
- Analisi, anche generazionale, delle caratteristiche dei consumatori per tipologia di contenuto
- Misura del valore percepito dei contenuti digitali dagli utenti e propensione alla spesa
- Approfondimenti mirati per singola tipologia di contenuto

MERCATO E FILIERA

- Descrizione e modellizzazione della filiera del mercato dei contenuti digitali
- Studio e mappatura dei business model e dei modelli di monetizzazione
- Quantificazione del valore della spesa (in acquisto o abbonamenti) di contenuti digitali da parte dei consumatori finali italiani
- Split del mercato italiano per tipologia di contenuto
- Stima della raccolta pubblicitaria associata ai contenuti digitali in Italia

INNOVAZIONE

- Identificazione delle principali direttrici di innovazione a livello nazionale ed internazionale
- Studio dell'impatto delle tecnologie di frontiera sul mondo dei contenuti digitali, con particolari focus su Web 3.0, Blockchain, NFT, Metaverso e Generative AI** **(NEW!)**
- Interviste a best practice internazionali **(NEW!)**
- Censimento internazionale di startup nel settore dei contenuti digitali **(NEW!)**

PIRATERIA

- Approfondimento sulla fruizione di contenuti legali/illegali da parte del consumatore italiano
- Analisi qualitativa sull'evoluzione delle forme di pirateria e sulle possibili azioni di contrasto, per tipo di contenuto **(NEW!)**
- Identificazione e comprensione del ruolo di nuove tecnologie e di modelli di business a supporto del contrasto alla pirateria digitale **(NEW!)**

*I Partner dell'Osservatorio contribuiscono attivamente alla definizione delle domande sottoposte tramite survey al consumatore

** I Partner dell'Osservatorio contribuiscono attivamente all'individuazione dei verticali tecnologici che verranno approfonditi durante l'edizione 2023



CONSUMATORE

TEMI DI RICERCA

- Analisi del **comportamento del consumatore** italiano di contenuti digitali e degli impatti provocati dalla pandemia
- Studio dell'**approccio del consumatore alla fruizione**: dal login alla selezione dei contenuti, del formato e del canale di fruizione
- Analisi delle **caratteristiche del consumatore** italiano per tipologia di contenuto digitale fruito
- Focus sulle diverse **generazioni** di consumatori e identificazione del consumatore del futuro
- Analisi delle **ragioni e della propensione** all'acquisto e alla fruizione (con adv) di contenuti digitali
- Analisi di **share of time** e **share of wallet** del consumatore italiano di contenuti digitali
- Analisi sui **dispositivi utilizzati** per fruire del contenuto digitale (possibile focus su Smart TV e Smart Speaker)

METODOLOGIA

- Survey a un campione rappresentativo della popolazione italiana.
- Il questionario, prima di essere erogato, viene condiviso con i Partner dell'Osservatorio Digital Content per modifiche/aggiunte (possibilità di personalizzare domande del questionario)



MERCATO E FILIERA

TEMI DI RICERCA

- Quantificazione della **spesa del consumatore** in contenuti digitali, a livello complessivo e per ogni tipo di contenuto digitale
- Quantificazione della **raccolta advertising** da parte delle piattaforme di distribuzione di contenuti digitali
- Identificazione e classificazione delle direttrici di innovazione dei **revenue model**
- Identificazione e **studio dei casi** più significativi e innovativi

METODOLOGIA

- Interviste dirette con i principali player di mercato per raccolta dati/informazioni
- Modelli di stima per quantificare la «coda»
- Censimenti e analisi da fonti secondarie (bilanci, comunicati stampa, report, ...)



INNOVAZIONE & TECNOLOGIA

TEMI DI RICERCA

- **Identificazione** delle principali direttrici di innovazione a livello nazionale ed internazionale
- **Identificazione e classificazione** delle soluzioni innovative nelle fasi di creazione, produzione, valorizzazione dei contenuti
- **Mappatura e studio dei casi** più significativi

FOCUS



WEB 3.0

GENERATIVE AI &
CONTENUTI SINTETICI

NFT



METAVERSO

METODOLOGIA

- Censimenti e analisi da fonti secondarie
- Censimento a livello internazionale delle startup finanziate nel settore dei contenuti digitali
- Interviste e confronto diretto con i player di mercato
- Interviste dirette con le startup più innovative del settore



PIRATERIA

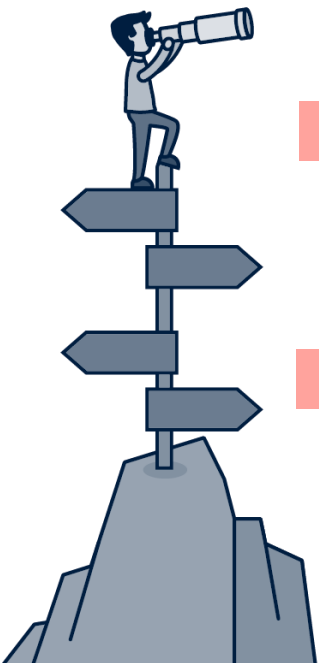
IL TEMA PIRATERIA VERRÀ AFFRONTATO IN UN PERCORSO DI APPROFONDIMENTO DEDICATO CHE SARÀ DEFINITO IN DETTAGLIO INSIEME ALLE AZIENDE PARTECIPANTI, IN BASE ALLE ESIGENZE CHE EMERGERANNO

TEMI DI RICERCA

- **Approfondimento** del **comportamento del consumatore** italiano rispetto alla fruizione di contenuti legali/illegali
- **Analisi qualitativa** sull'evoluzione delle forme di pirateria e sulle possibili azioni di contrasto per tipo di contenuto
- **Identificazione** e comprensione del ruolo di nuove tecnologie e di modelli di business a supporto del contrasto alla pirateria digitale

METODOLOGIA

- Interviste con editori, distributori, provider tecnologici, startup e istituzioni
- Censimento e mappatura di soluzioni innovative
- Tavoli di lavoro con attività di gruppo



FEB 23 MAR 23 APR 23 MAG 23 GIU 23 LUG 23 AGO 23 SET 23 OTT 23 NOV 23 DIC 23 GEN 24 FEB 24

EVENTI



KICK OFF
16 MAR



WORKSHOP



WORKSHOP



CONVEGNO
8 FEB

PERCORSO
PIRATERIA



IL TEMA PIRATERIA VERRÀ AFFRONTATO IN UN PERCORSO DI APPROFONDIMENTO DEDICATO CHE SARÀ DEFINITO IN DETTAGLIO INSIEME ALLE AZIENDE PARTECIPANTI, IN BASE ALLE ESIGENZE CHE EMERGERANNO



Le date dei Workshop di Ricerca e del Percorso Pirateria sono in fase di definizione.

**TIPOLOGIA****EVENTO DI KICK-OFF****WORKSHOP****CONVEGNO FINALE****DATA DI SVOLGIMENTO**

16 MARZO 2023

TBD

8 FEBBRAIO 2024

SVOLGIMENTO

IBRIDO

IN PRESENZA/DA
REMOTO/IBRIDO*

IBRIDO

AUDIENCE

Community

Supporter della
Ricerca

Grande pubblico

OBIETTIVOConfronto sugli
obiettivi e i temi
dettagliati della
ricerca 2023Condivisione in
anteprima dei
risultati della ricerca
e confronto sulle
evidenze emerseCondivisione dei
risultati della ricerca.
L'evento sarà
suddiviso in sezioni
tematiche per tipo
di contenuto in cui
potranno intervenire
le aziende partner
secondo i propri
interessi**MOMENTO DI NETWORKING**

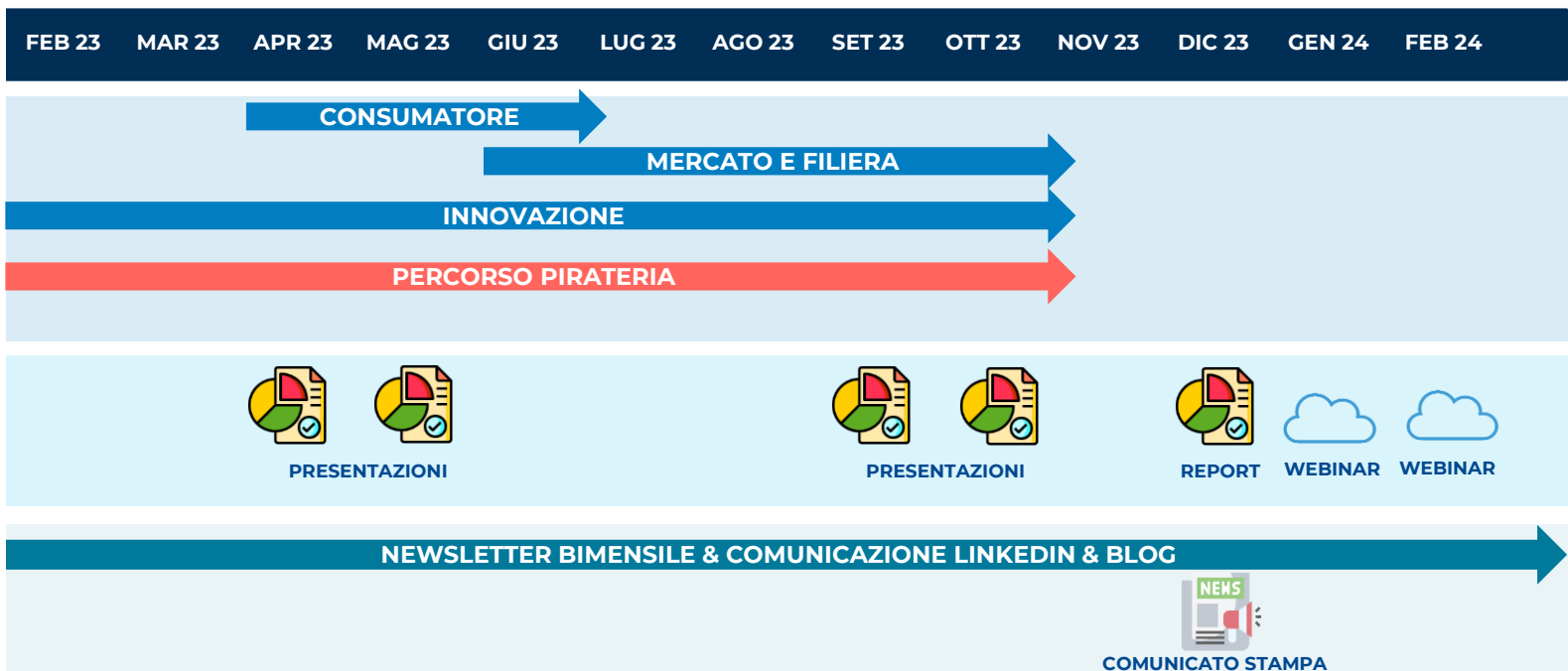
Sì

Sì

Sì

*La modalità di svolgimento verrà discussa con le aziende partecipanti alla Ricerca

			
TIPOLOGIA	WORKSHOP	WORKSHOP	CONVEGNO FINALE
TEMA	INNOVAZIONE E TECNOLOGIA	CONSUMATORE E MERCATO	CONSUMATORE E MERCATO/ INNOVAZIONE E TECNOLOGIA
CONTENUTI	Presentazione del Censimento Startup Internazionali Approfondimento su specifici trend tecnologici (Previsti almeno 2 focus tecnologici) Intervento di ospiti esterni (es. startup) per presentare direttamente i loro progetti innovativi	Presentazione della survey al consumatore Presentazione della quantificazione del mercato 2022 e delle stime 2023	Presentazione al pubblico delle principali evidenze della Ricerca 2023
NOTE	Possibilità di svolgere un evento unico, oppure due eventi light; previsti momenti di confronto/dibattito	Previsti momenti di confronto/dibattito	



Ricerca

- ❑ Contributo all'impostazione della Ricerca
- ❑ Possibilità di segnalare case history interessanti da coinvolgere nella Ricerca
- ❑ Ricezione di una rassegna news bimensile
- ❑ Accesso ai risultati della Ricerca complessiva
- ❑ Possibilità di approfondimento e confronto diretto ad hoc con i ricercatori sulle tematiche interessate
- ❑ Possibilità di inserire 1-2 domande nella survey sul consumatore

Eventi

- ❑ Partecipazione ai Workshop pre-convegno dell'Osservatorio
- ❑ Partecipazione al percorso Pirateria
- ❑ Intervento con uno speech al Convegno finale

Comunicazione e media

- ❑ Logo aziendale in tutti i documenti dell'Osservatorio
- ❑ Distribuzione materiale promozionale
- ❑ Lista iscritti "consensati" ai Convegni
- ❑ Pagina descrizione profilo societario su Report finale
- ❑ Logo sul sito www.osservatori.net
- ❑ Comunicato stampa
- ❑ Piano Social di promozionale generale
- ❑ Post LinkedIn / articoli dedicati

15.000€

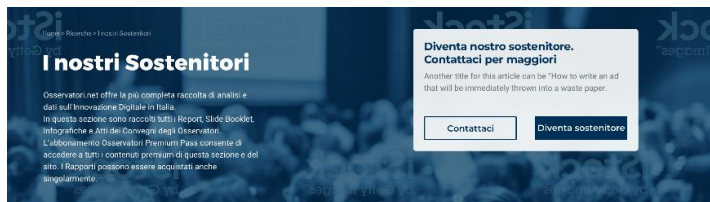
+ IVA

- ❑ **Pagina descrittiva** dedicata all'azienda nella sezione Sostenitori del sito www.osservatori.net

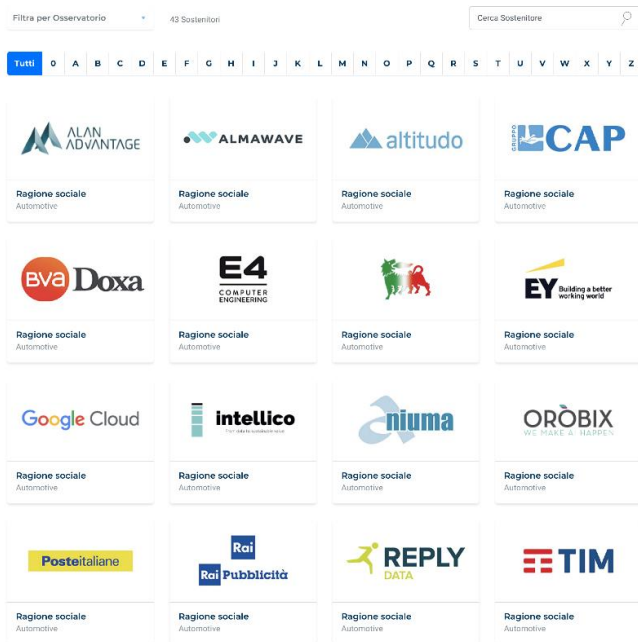
- ❑ Abbonamento **Full VIP** per l'accesso ai contenuti del sito www.osservatori.net

**Gratuita solo per
l'Edizione 2023**

**16.500 €
(+ IVA)**



- La piattaforma osservatori.net si popola di una nuova sezione: "**I nostri Sostenitori**"
- I Partner e gli Sponsor degli Osservatori hanno la possibilità di inserire il proprio **logo**, la **descrizione dell'azienda**, del **materiale da poter scaricare** (es. brochure aziendale), dei **video** (es. speech al convegno, video aziendali, ...), e i **contatti** di uno più referenti all'interno della propria scheda
- Il pricing a listino di una singola scheda è di 2.000 euro + Iva. È previsto un **periodo gratuito** durante la prima edizione dell'Osservatorio in cui si attiva
- Esiste la possibilità di realizzare un **video ad hoc** con il nostro supporto (servizio non compreso nel piano standard)
- I sostenitori riceveranno i **report** relativi alla visualizzazione della propria pagina e i **contatti** di chi ha fatto il download del materiale





Andrea Rangone
Responsabile Scientifico



Samuele Fraternali
Direttore



Andrea Lamperti
Senior Advisor



Cristina Marengon
Ricercatrice



Niccolò Ulderico Re
Analista



Irene Rinaldi
Analista



Paolo Antonietti
Senior Advisor

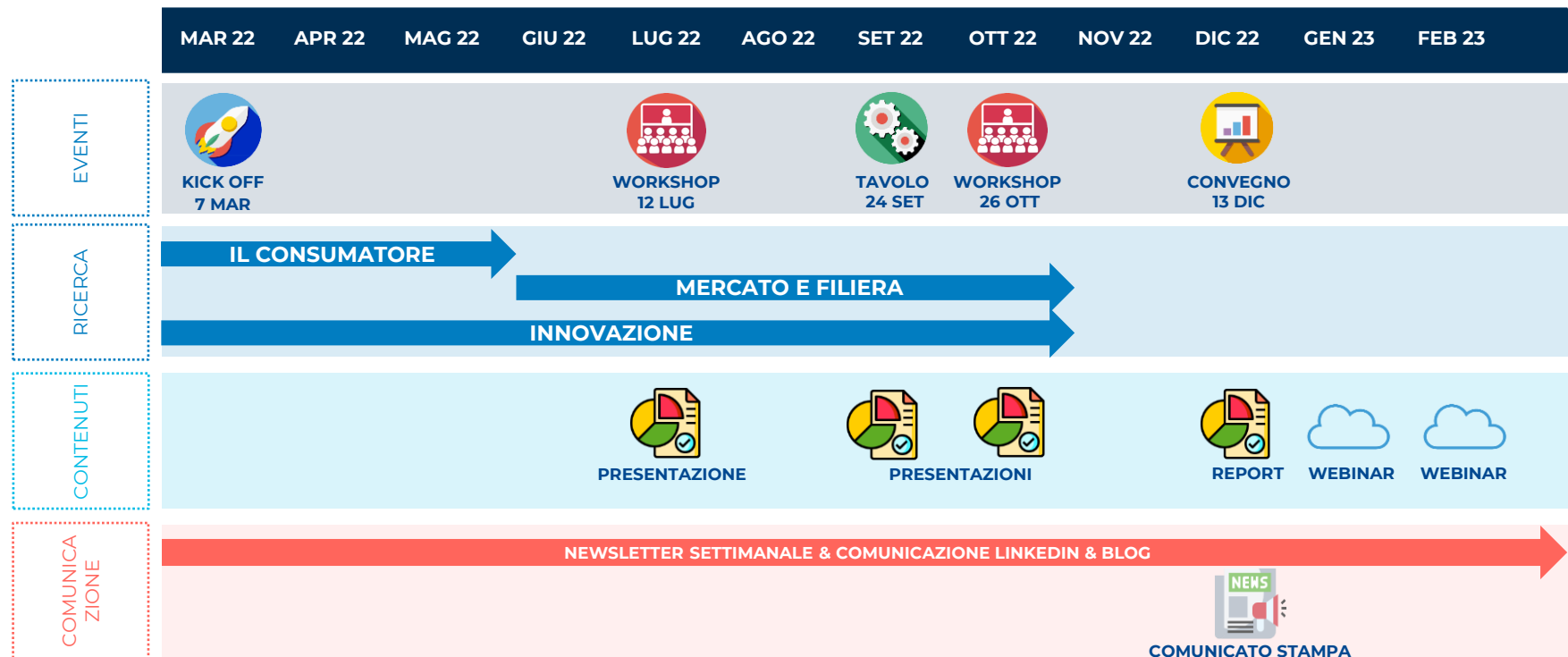


Laura D'Angeli
Senior Advisor



 Osservatorio Digital Content

Edizione 2022 – Appuntamenti, Risultati, Community



Osservatorio svolto con il patrocinio di **AGCOM**

PARTNER



PATROCINANTI



AUTORITÀ PER LE
GARANZIE NELLE
COMUNICAZIONI

COMMUNITY: Bkool, Caltagirone Editore, Ciao People, Chili TV, Condé Nast, DeAgostini, Discovery, Editoriale Domus, Emons, Feltrinelli, FEP, FIMI, Genoa FC, MyMovies, Panini, Podcastory, Readly, Riot Games, Sony Music, Sole24Ore, Spotify, Storytel, Unione “Editori e Creators Digitali” ANICA, Warner Music, WeShort



Il Convegno [\(VAI ALLA PAGINA DELL'EVENTO & LEGGI IL COMUNICATO STAMPA\)](#)

Le domande di ricerca:

- Come sta evolvendo il comportamento di fruizione del consumatore italiano di contenuti digitali?
- Quanto vale il mercato distributivo di contenuti digitali in Italia?
- Quale ruolo gioca la diffusione illecita di contenuti digitali nel mercato italiano?
- Quali sono le principali direttrici di innovazione e quali sono le opportunità e criticità dettate dalle nuove tecnologie digitali nel mercato di contenuti digitali?

Sono intervenuti:

AGCOM, BVA Doxa, GMDE, Gruppo Mondadori, Hearst, KSOF, Mediaset Infinity, MDE, RAI, RCS – LA7, Sisal, YouTube, con il contributo dati di DGT

Numeri Convegno



920 iscritti

409 partecipanti unici

L'edizione
2022



Rassegna stampa

19 uscite stampa su testate rassegne nazionali e di settore riportanti la ricerca dell'Osservatorio

IL REPORT POLIMI

Digital content, in Italia giro d'affari da 3,3 miliardi: +12% in un anno

Corriere delle Comunicazioni

Video e audio tirano la volata dei contenuti digitali a 3,3 miliardi di euro

Dopo il lockdown diminuisce il numero dei consumatori che fruiscono di digital content, ma aumenta il tempo medio. Rallenta il gaming

di Davide Madeddu

14 dicembre 2022

Il Sole 24 Ore



Post LinkedIn

Oltre 100 post LinkedIn utilizzati per diffondere notizie relative al mondo dei contenuti digitali e per promuovere le iniziative e le aziende che supportano l'Osservatorio



La newsletter

Oltre 30 Newsletter inviate ad una community di oltre 90 soggetti operanti nel mondo dei contenuti digitali in Italia

L'edizione
2022



Samuele Fraternali • 1^a
Director of Digital Content & Online Gaming Observatory | ...
1m • 9

Al convegno dell'Osservatorio Digital Content avremo il piacere di approfondire anche il rapporto tra editoria e **#digitale**, dialogando con persone esperte del settore e raccogliendo le loro testimonianze da diverse prospettive.

A parlare con noi di **#editoria** digitale, in particolare di informazione quotidiana e periodica, ci saranno: **Giuliana Dusi** - CMO di GMD srl, **Fabio Napoli** - Direttore Digital Business Area News Italy di RCS MediaGroup, **Simona Zanette** - CEO di Hearst Digital SA.

Se ti interessano i contenuti digitali, dall'**#audio**, al **#video**, dal **#gaming**, all'editoria, l'evento si svolgerà sia in presenza che online il 13 dicembre e sarà gratuito previa registrazione. Per registrarsi accedere al link: <https://bit.ly/3UF2Me5>

Osservatori Digital Innovation, Andrea Lamperti, Cristina Marengon, Irene Rinaldi, Niccolò Ulderico Re



Niccolò Ulderico Re • 1^a
Ricercatore presso Osservatori Digital Innovation
1m • Modificato • 9

Il mondo della **#distribuzione** illecita gioca ancora un ruolo centrale nel mondo dei contenuti digitali. Il **#consumatore** spesso non percepisce l'illegalità che sta dietro agli atti di **#pirateria** e continua a compierli senza capire fino in fondo la gravità dell'atto.

Per questo è fondamentale puntare l'attenzione su questi temi per conoscerli e capirli profondamente. Con Bianca Terracciano, funzionario della Direzione servizi digitali Agcom, avremo il piacere di discutere delle novità nel contrasto alla diffusione di contenuti digitali.

Se ti interessano i contenuti digitali, dall'audio, al video, dal gaming all'editoria, l'evento si svolgerà sia in presenza che online il 13 dicembre e sarà gratuito previa registrazione. Per registrarsi accedere al link: <https://bit.ly/3UF2Me5>

Osservatori Digital Innovation #OssDC22 #OssDigitalContent
Samuele Fraternali Andrea Lamperti Cristina Marengon Irene Rinaldi



Irene Rinaldi (She/her) • Tu
Junior Analyst | Osservatorio Digital Content - Politecnico di Milano
1m • 9

Anche questa settimana torniamo con le **#notizie** più interessanti del mercato dei **#digitalcontent** in Italia e nel Mondo. Buona lettura e buona settimana!

➦ Attingere ai **#podcast** per realizzare progetti che trasformino le storie raccontate in formato audio in **#film** e **#serie tv**, sta diventando una pratica sempre più comune. Ma è vero anche l'inverso: esistono molti esempi di podcast creati sulla base di una serie tv, a dimostrazione che il rapporto tra i vari **#formati** sta diventando sempre più stretto.
<https://bit.ly/3Vtytzy>

➦ **#Netflix** ha deciso di ampliare il suo programma "Preview Club" al fine di raccogliere le prime impressioni sui propri contenuti ed eventualmente utilizzarle per apportare modifiche dell'ultimo minuto ai film e alle pellicole dello **#streamer** prima della loro uscita su larga scala.
<https://bit.ly/3F1XpID>

➦ Nonostante la contrazione nei numeri dell'**#audience** degli **#esports**, il settore continua ad attrarre investimenti crescenti nel 2022. L'Italia rientra nel podio dei paesi europei con l'audience più ampia, stando a Let's Play! 2022 - The European esports market.
<https://bit.ly/3h7dDIm>

Osservatori Digital Innovation Samuele Fraternali Andrea Lamperti Cristina Marengon Niccolò Ulderico Re #OssDigitalContent22 #digital #innovation