

APPUNTAMENTI MARKETING PER IL PATRIMONIO

Intraprendere tra cultura e tv

Anche nella produzione televisiva l'Italia rimane indietro: la risposta in creatività e sperimentazione

«Perché il novanta per cento degli italiani non frequenta un museo?», si è domandato lo scorso lunedì, a Roma, Andrea Kerbaker, amministratore delegato di Progetto Italia, di fronte a una folla schiera di addetti ai lavori. La risposta, difficile, è contenuta nel libro che era stato chiamato a presentare, insieme a Patrizia Asproni (Confcultura), Guido Tamburini (Touring Club Italiano). Scritto da Andrea Granelli insieme a Francesco Tamburini, «Intraprendere la cultura» si pone l'obiettivo di introdurre logiche di marketing (analisi delle necessità dei fruitori della cultura, oltre che promozione di prodotto, spiega Granelli) nei Beni Culturali. «Tecnologia non può essere semplicemente fare un sito internet», ha spiegato Kerbaker, e la Asproni ha portato qualche eccellente esempio di applicazioni di «cause related marketing»: «Il restauro del David con fondi raccolti anche attraverso carte di credito "ad hoc" che, ogni volta utilizzate, portavano un versamento di 50 centesimi come donazione».

A chiusura dell'incontro è intervenuto anche il ministro Francesco Rutelli, che nella prefazione del libro auspica un Paese in cui le dicotomie turismo/cultura, mostre/musei e innovazione/conservazione siano superate e organizzate in funzione della valorizzazione del patrimonio italiano. Poi Rutelli ha riassunto i prossimi passi in campo culturale della tv pubblica: «Con il nuovo contratto di servizio Rai ci saranno più risorse per il cinema italiano, e la cultura non sarà più programmata solo in orari notturni». «Verrà inaugurato un Telethon dell'arte — ha continuato — per creare una raccolta di fondi per il salvataggio del patrimonio, mentre il 1° marzo si terrà la prima conferenza nazionale sulla tecnologia per la cultura».

In contemporanea, a pochi passi dal Ministero dei Beni Culturali, si teneva un altro incontro su innovazione e creatività. Incentrato sul mercato di produzione tv: «Industria Audiovisiva e Innovazione. Competere nel mercato globale». Organizzato da Gianni De Michelis, ha visto tra i relatori i principali produttori indipendenti della tv, nonché Marco De Benedetti di Carlyle e player del mercato tecnologico e di rete come Telecom, Fastweb e Microsoft. L'intervento di Giorgio Gori, in qualità di rappresentante di Apt (Associazione Produttori Telesivi), riassume bene lo stato dell'arte: «I format italiani sono soltanto il 3% di ciò che viene programmato nelle nostre tv: 66 ore su 1588, nel 2004. Il nostro export di format originali — ha continuato — rappresenta l'1% del mercato mondiale. E per un mercato che fattura, in tutto un miliardo l'anno, solo due aziende superano i 58 milioni». Quindi, un panorama molto frammentato, quello dei produttori indipendenti: «423 piccole e medie imprese con un fatturato medio di 2,5 milioni. Con una necessità di crescita che può venire anche dallo sfruttamento dei diritti secondari». Già. L'Italia è stata grande e attirerà sempre più stranieri grazie ai nostri «format di successo» del passato. E tuttavia, nell'esportazione di prodotti di intrattenimento siamo carenti. «Bisogna essere più intraprendenti e imprenditoriali» — esorta Marco Bassetti di Endemol — «e condividere il rischio della sperimentazione attraverso logiche di revenue share». Anche in questo caso, intraprendere, è la parola chiave.

CRISTINA TAGLIABUE

In edicola la Guida del Voip e il kit Skype



Telefonare risparmiando. Nòva24 ti dà la possibilità di telefonare via internet. È ancora in edicola (a 8,90 euro) il kit che comprende un voucher per 30 minuti di telefonate con SkypeOut, il software Skype per chiamare gratis oltre 140 milioni di utenti Skype nel mondo, un auricolare con microfono, oltre alla Guida ai segreti della telefonia su internet. Per risparmiare sulla bolletta.

VIDEOGAME IL SALONE DI NAPOLI

Quando il gioco supera lo svago

Presentato Redempted, iniziativa del Cnr con Initium Studios

Quando il gioco supera lo svago: GameCon (www.gamecon.it), primo salone italiano del Gioco e del Videogioco tenuto a Napoli dall'8 al 10 dicembre è stato un evento culturale di rilevanza in cui l'aspetto ludico si è unito a quello creativo. Grazie al patrocinio delle istituzioni campane, la manifestazione, suddivisa in quattro aree tematiche, ha rappresentato un punto di ritrovo per gli appassionati del gioco. Dagli ultimi titoli dei videogiochi di successo come Battlefield 2142, Pro Evolution Soccer, ai classici giochi da tavolo come Subbuteo, Risiko, Warhammer, il salone si è distinto per la grande varietà di giochi disponibili nella ludoteca libera e per le diverse piattaforme dedicate: nell'area TecnoLand i partner tecnologici, Asus, Intel, Microsoft, hanno messo a disposizione dei gamers console e pc che hanno animato la fiera con gare realizzate nella rete locale di computer. Gli stand hanno introdotto all'esperienza del gioco trasformando in player tutti i visitatori. Gli operatori del settore sono stati coinvolti in convegni come la tavola rotonda «Arancia Meccanica», dedicata alla violenza nei videogiochi che ha sottolineato la

necessità di una maggiore documentazione e regolamentazione in materia: demonizzare i videogiochi legandoli al concetto di violenza, come è avvenuto a «Rule of Rose», senza considerarne l'aspetto virtuale e ludico è un errore da evitare. GameCon è stata l'occasione per presentare l'offerta formativa dello Iasi (www.iasi.cnr.it), l'Istituto di Analisi dei Sistemi e Informatica del Cnr e di Initium Studios (www.initium-studios.com), il cui Ceo, Carlo Fabricatore, ha diretto il corso per "Progettista di applicazioni multimediali per lo sviluppo di giochi digitali" finanziato dalla Regione Lazio (su circa 110 domande solo 9 sono state finanziate). È stato lanciato Redempted, un action-adventure horror ispirato a serial come Csi: prodotto da Initium Studios in collaborazione con Carlo Gaibisso del Cnr, gli studenti sono partiti senza basi riguardanti i linguaggi di scripting e con l'aiuto dei docenti in tre mesi circa hanno realizzato un prodotto di valore. «Speriamo che questo serva anche ad attirare l'attenzione di qualche occhio lungimirante, dato che un prodotto come Redempted meriterebbe veramente di continuare a crescere e di arrivare al pubblico», fa notare Fabricatore. Nei prossimi anni GameCon potrebbe diventare un polo di attrazione internazionale per appassionati di videogiochi e una passerella per giovani sviluppatori.

DARIO SALVELLI

www.dariosalvelli.com

MAJOR E DOWNLOAD ILLEGALE FAMIGLIE INSOSPETTIBILI

Se anche tuo figlio scarica musica gratis

Sono sette come i nani di Biancaneve e tra loro c'è sicuramente Discolo. Di nome e di fatto. È la progenie di una insospettabile e stimatissima stirpe. Siamo infatti a casa Bronfman, quella del signor Edgar jr., il miliardario che si guadagna la pagnotta lavorando come amministratore delegato e proprietario del colosso multimediale Warner Music. Il top manager sale sul palco del Reuters Media and Marketing Summit, il vertice che si è tenuto qualche giorno fa a New York, come un condannato all'impiccagione si accinge al patibolo. L'uomo, capo chino, si avvicina al podio dei relatori e con voce sommessima anticipa di dover fare una coente ammissione. Una pausa. Interminabile. In quegli infinitesimali attimi tutti pensano al peggio, immaginando chissà quale sconvolgente confessione coram populo. Lui, l'integerrimo paladino del diritto d'autore, l'agguerrito assertore del pugno di ferro nei confronti di chi viola qualsivoglia espressione del copyright, l'instancabile propugnatore della sacralità dell'opera dell'ingegno, cosa sta per dichiarare? La voce rotta dall'emozione, Bronfman fa cadere la lama della ghigliottina virtuale e gela gli astanti dicendo «I miei figli scaricano musica da Internet». Altro silenzio. Lui alza lo sguardo e trova dinanzi a



Edgar jr. Bronfman a.d. della Warner

sé gli occhi sbarrati di centinaia di persone sbigottite. Cercando comprensione, il megadirigente della Warner Music spiega di aver tentato di educare al meglio i propri ragazzi, illustrando valori e responsabilità, rimarcando i comportamenti illeciti da evitare, spiegando loro che il download selvaggio è l'assalto

analisi

L'emergente va in smartphone

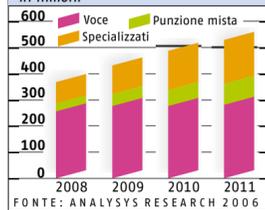
I Paesi emergenti si stanno innamorando dei camera phone, delle funzioni evolute dei cellulari; in prospettiva, li useranno più dei computer anche per navigare a banda larga. La tendenza emerge dai recenti rapporti di osservatori di ricerca e già si riflette nelle strategie dei produttori di telefonini. Nokia ci ha pensato per prima, «ma anche Motorola è molto attiva ora nell'agguerrire i Paesi emergenti con i propri prodotti e punti vendita. Alcatel invece è forte sul piano della fornitura di infrastrutture di rete mobile in Africa e America Latina», spiega a Nòva24 Carolina Milanese, analista di Gartner.

Si parte da una considerazione di massima: nel 2010 il 72,7% delle linee mobili sarà in Paesi emergenti, contro il 62,7% del 2005; i rapporti tra le due aree geografiche sono più bilanciati nella telefonia fissa, invece, come stima Gartner in un rapporto uscito questo mese.

«Certo — prosegue Milanese — adesso l'obiettivo nei Paesi emergenti è fare grande incetta di utenti, con cellulari a buon mercato», come il Nokia 2026 (75 euro) e il Motofo-

Cellulari in Asia

Stime di vendite nei Paesi emergenti in milioni



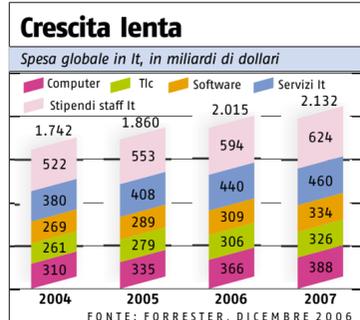
Fonte: ANALYSIS RESEARCH 2006

ne (30-40 euro), entrambi in uscita a inizio 2007. Gsm Association adesso sta spingendo per la creazione dei primi cellulari che costino meno di 15 dollari (la precedente barriera — «meno di 30 dollari» — è stata superata per la prima volta da Motorola). I due nuovi cellulari Nokia e Motorola sono pe-

rò i primi, tra quelli rivolti ai Paesi emergenti, ad avere un design ricercato. Già questo è un indizio di come i gusti degli utenti di quei Paesi si stiano evolvendo. Un altro nuovo rapporto Gartner indica che il 24% dei cellulari venduti in Asia (escluso Giappone) nel 2006 aveva una fotocamera. Per l'America Latina è il 19,5 per cento. Notevole anche il 12% di quota di smartphone in Cina, sul totale dei cellulari venduti.

«Una volta raggiunta una massa critica di utenti, l'industria spingerà anche lì verso cellulari con funzioni evolute», conferma Windsor Holden, analista di Abi Research. Lo dice anche un rapporto di Analysis: nei Paesi emergenti fino al 2009 saranno dominanti i cellulari solo voce (mentre qui saranno una nicchia); dal 2010 invece la quota di mercato dei cellulari dotati di funzioni evolute tenderà verso il 40-50 per cento. La prossima frontiera, dal 2008? «Internet banda larga — dice Milanese — che in quei Paesi si diffonderà prima su rete mobile che su rete fissa. Perché è più facile raggiungere le zone rurali e poco sviluppate via wireless e i cellulari costano meno dei computer. In Russia e Ucraina arriverà l'Hsdpa a inizio 2007; c'è già in Sudafrica. Il 3G è già in Cina e sarà in India l'anno prossimo». Sono i produttori di cellulari, e non gli operatori, a guidare l'innovazione nei Paesi emergenti. «Da noi gli operatori dettano legge, invece, perché è attraverso di loro che avviene la maggior parte delle vendite».

ALESSANDRO LONGO



Frena l'It nel mondo. Continua a rallentare la crescita della spesa, dopo la ripresa cominciata nel 2003. In Europa cresce anche meno (+4%). Nel 2006 la spesa prevista in Italia è 43 miliardi di dollari (+1%), il che vale un ottavo posto. Dopo Stati Uniti, Giappone, Cina (il Paese che cresce di più nel 2006, +32%), Regno Unito, Germania, Francia, Canada.

chi va dove

PERSONE SOTTO I RIFLETTORI

Riorganizzazioni in vista per Deutsche Telekom e Yahoo!. La società tedesca sta cambiando fisionomia a seguito della nomina del nuovo Ceo avvenuta il mese scorso quando René Obermann ha preso il posto di Kai-Uwe Ricke (si veda Nòva24 del 16 novembre). Obermann ha promosso Hamid Akhavan nuovo responsabile della divisione T-Mobile della quale era chief technology officer, Timotheus Höttes sostituisce Walter Raizenr al ruolo di Ceo della divisione che si occupa delle linee fisse, mentre il responsabile amministrativo Karl-Gerhard Eick avrà anche il compito di gestire il nuovo piano di ristrutturazione.

Più complessa la situazione di Yahoo! dove un documento interno, finito nelle mani della stampa, intitolato "peanut butter manifesto" enfatizza la necessità di ristrutturare l'azienda che vive un momento di crisi. Il documento è stato distribuito da un top manager senior e non dal Ceo Terry Semel creando così sospetti sul suo futuro. Tesi rafforzata da una serie di dimissioni rassegnate dal Coo Dan Rosensweig, dal capo della divisione media and entertainment Lloyd Braun e dal vice presidente per le operazioni internazionali John Marcom. A ciò va aggiunto che il Cfo Susan Decker si occuperà, temporaneamente, anche della divisione pubblicità.

Mauro Fovi è il nuovo direttore commerciale di Corelec, start-up italiana che ha sviluppato un innovativo motore di ricerca (si veda Nòva24 del 15 giugno). Lg Electronics Italia ha nominato Davide Allegretti, 39 anni, come responsabile operatori per la divisione tlc. O-one ha scelto Federico Perini, 36 anni, nuovo project management director. Ezio Viola, Luisa Bordoni e Giuliana Folco sono, rispettivamente, il nuovo group vice president and general manager Emea della vertical market e insight business unit, nuovo group vice president consulting Emea e nuovo responsabile dell'industry solution group di Idc. Hewlett-Packard dà l'addio a due veterani. Robert Wayman, 61 anni, Cfo, e Richard Lampman, direttore degli Hp Labs, hanno lasciato l'azienda dopo oltre 35 anni. Wayman sarà sostituito dalla 47enne Cathie Lesjak, attuale tesoriere.

EMIL ABIRASCID
emil.abirascid@gmail.com

dietro lo specchio

STORIE DIGITALI DALL'ALTRO MONDO

È era inevitabile. Negli Stati Uniti stanno pensando di tassare il commercio di oggetti virtuali. Il Joint Economic Committee (Jec) del Congresso ha aperto un'indagine per capire le implicazioni di un'imposta sul virtual commerce. Proprio così. Parliamo di spade, magie, armature scambiate nei Mmu (Massive multiplayer universes). Tra questi naturalmente rientra anche Second Life che però a differenza degli altri giochi di ruolo permette di convertire moneta reale in denaro virtuale (Linden Dollar). Per intenderci si parla di un giro d'affari di 500mila dollari al giorno grazie a una economia che cresce del 10-15% ogni mese.

Che il business legato agli universi digitali sia interessante è fuor di dubbio. Anche i pirati informatici si stanno interessando ai giochi, con virus per copiare password e identità dei giocatori. «È nato un nuovo mercato — spiega Eugene Kaspersky, il numero uno dei Kaspersky Lab, società di sicurezza informatica russa —. I pirati vendono le password per un giro d'affari che raggiunge un milione di dollari al mese».

In questi giorni Anshe Chung, cittadina di Second Life, sarebbe diventata, tra isole, edifici e attività virtuali, il primo avatar milionario. Tradotto: il giorno che dovesse vendere i propri "asset", Anshe Chung si troverebbe alle calcagna l'Irs (Internal revenue service). Nulla da obiettare: la legge prevede che qualora un individuo generi una rendita reale venga tassato. L'aspetto che naturalmente ha creato scompiglio tra blogger ed esperti di videogame è l'eventualità di tassare il commercio nel mondo virtuale. In primis è stato sollevato un problema di metodo: come valutare gli asset. Se un giocatore possiede una rarissima armatura incantata, come si calcola l'imposta? Ma soprattutto: se questa armatura non può essere convertita legalmente in soldi reali che senso ha tassarla? La commissione ha precisato che l'intento dell'indagine per ora è solo di vederci più chiaro. Tuttavia, sui blog si continua a paventare la fine dei mondi virtuali. Sul sito di Greg Mankiw, professore di economia ad Harvard, un lettore suggeriva al Fisco di aprire un ufficio virtuale in ogni universo online con tanto di esattori altrettanto virtuali. «Così — aggiunge ironicamente — per i giocatori sarà possibile accogliere questi funzionari virtuali con asce altrettanto virtuali».

LUCA TREMOLADA

MEMO

FORMATI

Sfida sui blog tra Blu-Ray e Hd-Dvd

La battaglia tra i due formati Hd-Dvd e Blu-Ray è appena agli inizi. La società di analisi di mercato Cymfony ha analizzato 17.664 post dedicati all'argomento apparsi sui siti e blog tra il 1° ottobre

Nuovi Dvd			
I pareri dei blogger sui nuovi formati			
	Negativi	Neutrali	Positivi
Blu-Ray	23,4%	53,1%	23,5%
Hd Dvd	14,2%	52,8%	32,9%

Fonte: CYMFONY

e il 23 novembre. Secondo la ricerca i consumatori sembrano più propensi a parlare positivamente dell'Hd-Dvd non vedendo con chiarezza i vantaggi offerti dal formato concorrente.

GIORNALI

Compra di più chi si informa online

I lettori dei siti dei quotidiani spendono per acquisti su web di più rispetto ai normali navigatori. Lo ha rivelato un'indagine di Scarborough Research, che ha analizzato il comportamento dei visitatori delle pagine online di cinque quotidiani locali statunitensi. Lo studio ha dimostrato che per questi lettori è maggiore la probabilità di spendere oltre 1.000 dollari all'anno facendo shopping sul web rispetto agli altri utenti internet.



TRANSISTOR

Più vicini i computer su stoffa

All'Università di Stanford il team di Zhenan Bao ha ideato una tecnica per fare crescere cristalli semiconduttori su elettrodi utilizzando come substrato una qualunque superficie. Questa tecnologia già oggi permette la produzione di

alla carovana dei moderni banditi...

Attentissimo a espletare il suo ruolo di severo paterfamilias, Edgar Bronfman jr. racconta di aver notato il morboso interesse di uno dei suoi eredi al file sharing. La scoperta del ragazzino colto in flagranza di peer-to-peer lo stordisce: chiama il figlio in salotto, invitandolo a lasciare il computer per un istante.

Non fa in tempo a cominciare la predica al piccolo Discolo, che subito senza un gran baccano proveniente proprio dalla stanza in cui è installato il pc di casa.

Corre a vedere che succede e scopre che a contendersi la tastiera sono i fratelli: Cantalo, Suonalo, Doppialo, Copialo, Scaricalo e Masterizzato — non trovando accordo sui file da sgraffignare online — si stanno azzuffando...

Nella platea i potenziali salaci commenti sono soffiati da irrefrenabili esami di coscienza che ognuno dei presenti sente di fare, consapevole che Discolo, l'enfant terrible, non è solo...

Nomi di battesimo dei minori a parte, modificati nel rispetto della Carta di Treviso, ogni riferimento a persone, fatti e luoghi non è affatto puramente casuale...

UMBERTO RAPETTO
umberto@rapetto.it

transistor di potenza elevata, ma potrebbe in futuro condurre alla realizzazione di apparecchiature elettroniche realizzate su superfici flessibili come plastica o stoffa.

MEMORIA

Un terabyte su un solo Dvd

Il gruppo di Kevin D. Belfield, dell'Università della Florida centrale, ha ideato una tecnica per decuplicare la quantità di dati memorizzati su un disco ottico dalle dimensioni di un normale Dvd. L'idea è utilizzare due laser che incidono la superficie del disco con differenti lunghezze d'onda, creando così immagini compatte e precise. Gli studiosi hanno depositato una richiesta di brevetto, e ritengono che questa tecnica permetterà di memorizzare anche 1.000 Giga su un unico supporto.