



L'Italia è indietro rispetto agli altri Paesi. Le proposte per accedere, con il PNRR, ai fondi europei

Podcast, web radio, realtà virtuale, videogame Asseprim: cambiare passo nel sostegno alla comunicazione digitale

Per la Federazione Confcommercio dei servizi professionali alle imprese servono interventi specifici: dal credito di imposta a garanzie statali per finanziamenti bancari, a incentivi fiscali per l'investimento di capitali nel settore.

Il presidente **Umberto Bellini**: aiutare le imprese potrebbe essere di grande aiuto anche per creare occupazione qualificata

Creare norme ad hoc che favoriscano i progetti editoriali audio destinati alla fruizione su richiesta (podcast). Incentivare i progetti di web radio delle imprese italiane con almeno il 70% della programmazione in lingua inglese. Sostenere le imprese che sviluppano progetti legati alla realtà virtuale, rilanciare il settore videoludico.

Da **Asseprim**, la Federazione Confcommercio dei servizi professionali per le imprese, tre proposte - contributo per il documento di Impresa Cultura Italia Confcommercio, l'organismo di coordinamento delle imprese culturali e creative – per accedere con il PNRR, il Piano nazionale di Ripresa e Resilienza, ai fondi di Next Generation EU.

*"I brand devono parlare ai propri consumatori e creare engagement con conversazioni sempre più personalizzate. Le tematiche predominanti di omnicanalità, intelligenza artificiale, programmatic advertising, social media marketing e influencer marketing -spiega **Umberto Bellini**, presidente di Asseprim- hanno avviato un percorso di evoluzione che, complice la pandemia, ha subito una rilevante accelerazione e diffusione nel mercato in cui emergono nuove forme e strumenti di comunicazione".*

*"Tuttavia - aggiunge **Bellini**- in Italia numerose professioni della comunicazione digitale non godono di regolamentazioni adeguate. Se il nostro Paese vuole stare al passo con il contesto internazionale è necessario un cambiamento in tempi rapidi".*

Podcast - Il Podcast si sta sempre più imponendo. In Italia, a partire dal 2018, ha registrato una crescita annuale del 20% degli ascoltatori, attualmente 12 milioni. Il podcast è uno strumento utile a favorire innovazione sociale e culturale, a raccontare il territorio, la cultura, l'arte, il turismo. *“Uno strumento di storytelling digitale – afferma **Bellini** - che coinvolge competenze trasversali”*. Il settore dei podcast presenta grandi potenzialità: riesce a intercettare le fasce più giovani di utenti, ma non solo. Nonostante la popolarità, il mercato è però ancora acerbo e l'attività di podcaster rimane secondaria e non ufficializzata. Spesso è un lavoro affiancato a un'altra attività professionale e i podcaster fanno fatica a monetizzare la propria attività. Sono poche le case italiane di produzione. Eppure il business comprende numerose figure professionali: dalla produzione audio, al marketing, al content creation.

Web radio – La web radio è l'evoluzione tecnologica della radio tradizionale. **Asseprim** ricorda quanto la radio costituisca un mezzo di diffusione e comunicazione che occupa sempre un posto di rilievo nella pianificazione delle comunicazioni commerciali aziendali. *“È indispensabile – sostiene **Bellini** – rafforzare la comunicazione internazionale radiofonica utilizzando la lingua inglese per raggiungere una platea più ampia e dare un contributo, pensiamo al turismo, al rilancio del brand Italia”*. Inoltre andrebbero previsti interventi di supporto specifici come, ad esempio, finanziamenti a fondo perduto per le imprese italiane che creano e sviluppano web radio.

Realtà virtuale - La realtà virtuale non ha ancora espresso il suo vero potenziale in Italia. La realtà virtuale ha numerosissime applicazioni: ad esempio può essere utilizzata per la creazione di percorsi museali e culturali, per la ricostruzione storica e architettonica, ma soprattutto in processi di marketing per migliorare conoscenza e relazione tra aziende e utenti finali imprimendo uno sviluppo digitale riguardante l'acquisizione di clienti, la gestione delle relazioni con gli stessi e il digital engagement.

Asseprim evidenzia come la realtà virtuale costituisca uno strumento di diffusione globale che raggiunge le fasce più giovani ed è di facile fruizione. I costi di avvio ingenti e i tempi medio-lunghi di ritorno degli investimenti, tuttavia, scoraggiano gli imprenditori e le istituzioni, nonostante il settore sia più che promettente.

Videogiochi – Una considerazione a parte merita il tema dei videogame: nonostante l'elevata domanda l'Italia, mercato ricco e pieno di talenti professionali, è terreno d'affari per altri. Negli ultimi tre anni gli sviluppatori italiani di maggiori dimensioni sono stati quasi tutti acquisiti da compagnie straniere. Il potenziale mercato per tutto il comparto nazionale valeva 159 miliardi di dollari nel 2020: *“per mettersi al passo con gli altri Paesi europei – rileva **Bellini** - l'Italia deve dare maggiore dignità al settore promuovendone il valore culturale e considerandolo alla pari delle altre produzioni ludico-culturali. Tutto questo sarà possibile soltanto con l'organizzazione di convegni, fiere internazionali, occasioni di confronto e percorsi formativi adeguati”*.

L'offerta formativa dedicata al videogioco si rivolge a un'utenza molto limitata e manca una legislazione per il settore videoludico che è assimilato ad altri settori. Ad oggi, rileva **Asseprim**, non ci sono riferimenti normativi e contrattuali specifici, non sono state definite le attività professionali e nemmeno un codice Ateco.

Sostegno e finanziamenti - *“La caccia al talento digitale è diventata una delle chiavi imprescindibili per interpretare e cogliere le opportunità di business; aiutare le imprese italiane in questi settori – tira le somme **Bellini** – potrebbe essere di grande aiuto anche per creare occupazione qualificata. Ma sono necessari incentivi mirati e un adeguato sostegno finanziario”*. Il gap dimensionale è tuttora grande rispetto ad altri Paesi dell’Unione Europea dove gli interventi pubblici esistono da anni. **Asseprim** propone, quindi, interventi specifici: dal credito di imposta a garanzie statali per finanziamenti bancari, a incentivi fiscali per l’investimento di capitali nel settore e interventi ad hoc come, per i videogiochi, incentivi fiscali a soggetti esteri che decidono di pubblicare i prodotti nel nostro Paese. L’Italia – conclude **Asseprim** - può rimettersi al passo solo riconoscendo le nuove professioni digitali garantendo loro certezza delle regole.

Milano, 26 marzo 2021

Asseprim, corso Venezia 51, 027750452 segreteria@asseprim.it



ASSEPRIM
FEDERAZIONE NAZIONALE SERVIZI
PROFESSIONALI PER LE IMPRESE
Corso Venezia, 47 • 20121 Milano • Tel. 02 7750.452 • Fax 02 7750.463
segreteria@asseprim.it • www.asseprim.it