

Sorpresa: il 40% degli italiani è disposto a pagare per film, canzoni e videogiochi su pc e telefonini



Confindustria Cultura: «Sono ormai 20 milioni le persone che usufruiscono di contenuti culturali digitali. In crescita la domanda di libri, quotidiani e prodotti televisivi»

Nel 2010 è un esercito di 20 milioni di italiani quello che usufruisce di contenuti culturali attraverso tecnologie digitali ad alto livello. È questo uno degli elementi più importanti emerso dall'analisi dei dati dell'Osservatorio permanente contenuti digitali, presentati a Roma. Rispetto a tre anni fa sono circa 3 milioni e mezzo in più gli italiani over 14 che hanno acquisito una competenza stabile per il consumo di contenuti culturali attraverso la tecnologia. Ma la vera notizia è un'altra: il 40% della popolazione italiana maggiore di 14 anni è disposta a pagare per consumare contenuti digitali. In sintesi circa 20 milioni di italiani sarebbero disponibili a ricevere

a casa via Internet e sui nuovi dispositivi tecnologici, film, file musicali, quotidiani, prodotti televisivi, libri e videogiochi e ogni tipo di contenuto culturale, dietro il corrispettivo di un pagamento, in forme da stabilire. La presentazione dei risultati è avvenuta all'interno dell'incontro pubblico dal titolo *Industria culturale e tecnologie digitali: mutamenti nella domanda e nell'offerta*, organizzato da Confindustria Cultura Italia, la Federazione italiana dell'Industria Culturale costituita all'interno di Confindustria, raggruppando le Associazioni rappresentative del Cinema, dell'Editoria, della Musica, dell'Audiovisivo, dello Spettacolo e dei Videogiochi.

R.Sp.