

SYMBOLA

Fondazione per le qualità italiane

Rassegna Stampa Presentazione Rapporto

Io sono Cultura 2021
L'Italia della qualità e della bellezza
sfida la crisi



Symbola Unioncamere
L'economia della cultura
vale 85 miliardi —p.16

L'economia della cultura vale 85 miliardi e sostiene 1,5 milioni di occupati

Symbola-Unioncamere

Nel 2020 la filiera ha perso l'8,1%, ma genera ancora un indotto da 240 miliardi

Franceschini: «Settore strategico. Il Pnrr prevede investimenti per 7 miliardi»

Giovanna Mancini

Sono passati sette anni da quando, appena insediato al vertice del ministero per i beni culturali, Dario Franceschini disse che si sentiva chiamato a guidare il ministero economico più importante del Paese. Sette anni, numerosi governi e, soprattutto, una lunga pandemia. Ma il ministro Franceschini (che nel governo Draghi ricopre nuovamente quell'incarico) ribadisce quella che allora appariva come una forzatura e la necessità, da parte delle istituzioni pubbliche, di investire nella cultura e in tutte le attività a essa collegate, perché farlo, spiega, «non è solo un dovere costituzionale, ma anche una grande opportunità di crescita economica e sviluppo sostenibile per tutto il Paese».

A dimostrare la validità di questa tesi ci sono i numeri del Rapporto «Io sono cultura», che da 11 anni la Fondazione Symbola e Unioncamere realizzano insieme, misurando il valore economico e occupazionale generato in Italia dal sistema produttivo culturale e creativo, pubblico e privato, che nel 2020 si è attestato a 84,6 miliardi

di euro, con quasi 1,5 milioni di occupati. Cifre che rappresentano rispettivamente il 5,7% del Pil e il 5,9% dell'occupazione complessiva italiana e che dimostrano la rilevanza di questo settore, nonostante il duro colpo inflitto dalla pandemia, che ha bloccato molte delle attività culturali e creative, provocando un calo dell'8,1% della ricchezza prodotta dalla filiera, superiore dunque al dato medio nazionale di -7,2%. Il primo calo dopo oltre dieci anni di crescita ininterrotta.

«Il settore culturale ha pagato più di altri settori la crisi dovuta alla pandemia, ma il suo ruolo anche economico per il nostro Paese si conferma fondamentale - osserva Ermete Realacci, presidente di Fondazione Symbola -. Tra le attività core di questo settore e l'indotto attivato, questa filiera ha generato nel 2020 un valore aggiunto complessivo di 239,8 miliardi di euro».

Si tratta di una filiera molto eterogenea, spiega Domenico Sturabotti, direttore di Symbola, che comprende le attività legate al mondo della progettazione, quindi design e architettura, all'industria dell'audiovisivo e della musica, all'editoria, ai videogiochi e software, alle arti performative, alla tutela e valorizzazione del patrimonio storico e artistico. «La pandemia ha avuto effetti molto diversi su questi comparti», osserva Sturabotti: in quel -8,1% di valore aggiunto medio perduto nel 2020 vanno considerate le performance positive di videogiochi e software (+4,2% di ricchezza prodotta), che rappresentano anche la fetta economicamente più rilevante del settore (13,6 miliardi di euro) e quelle molto negative del comparto patrimonio storico e artistico (-19%) e arti performative (-26,3%), severa-

mente colpite dai numerosi lockdown. È presto per dire se già quest'anno potrà esserci un pur parziale recupero, ragiona Sturabotti, ma è possibile indicare alcuni fenomeni emersi durante la pandemia e su cui le imprese della filiera dovrebbero investire per riagganciare la crescita. «La crescita del digitale è la tendenza più evidente e trasversale a tutti i comparti - osserva il direttore di Symbola -. Ma emergono anche nuovi trend come il coinvolgimento delle comunità, il tema dell'inclusività delle minoranze, la contaminazione tra i settori, la commistione tra contenuti cognitivi e di intrattenimento, i temi legati alla salute e alla sostenibilità, che dal Covid hanno ricevuto una forte accelerazione».

La partita si gioca proprio sui fronti della trasformazione digitale e sulla sostenibilità, dice Ermete Realacci. E in questa partita tutti devono fare la loro parte: pubblico e privato. Il ministro Franceschini ha ricordato l'impegno del governo a sostegno delle attività culturali colpite dalla pandemia (dai teatri ai musei, all'industria dell'audiovisivo), ma soprattutto la sfida rappresentata nell'immediato futuro dai fondi del Piano nazionale di ripresa e resilienza, che alla cultura destina circa 7 miliardi di euro di investimenti, a dimostrazione che la centralità di questo settore è stata compresa dal mondo della politica. Anche le imprese private devono fare la loro parte, dice Andrea Prete, presidente di Unioncamere: «Ci troviamo in un periodo straordinario di cambiamento e dobbiamo cogliere tutte le opportunità si presentano in questo settore. Come sistema camerale possiamo fare la nostra parte, grazie al nostro radicamento sul territorio,

spingendo le piccole e medie imprese a investire in cultura». Ovvero, a investire «sui nostri cromosomi – sintesi **Ermete Realacci** –. Perché bellezza, creatività e cultura sono da sempre la forza dell'Italia».

© RIPAGGIAMENTO RISERVATA



Ermete Realacci:
Creatività e bellezza
sono la forza dell'Italia.
Ora accelerare su
digitale e sostenibilità

4 milioni

MINIBOND

Unicredit ha sottoscritto un minibond da 4 milioni emesso da Fratelli Carli, azienda olearia ligure che, dal 1911, vende e consegna direttamente al

consumatore in Italia e all'estero. L'operazione, della durata di 5 anni, è legata al raggiungimento, da parte dell'azienda (che è già società benefit) di specifici obiettivi in ambito Esg

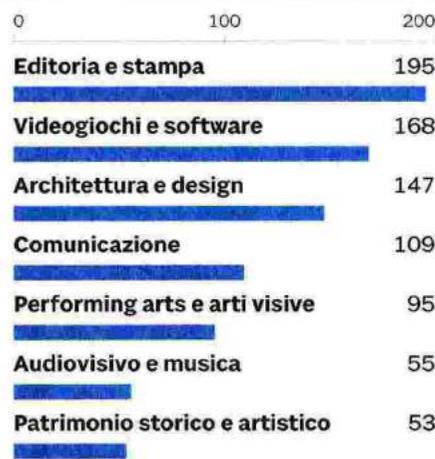
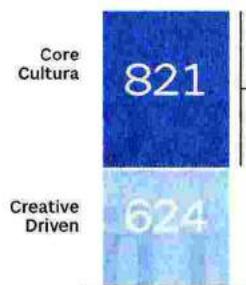
L'industria della cultura

OCCUPAZIONE 2020

Dati in mgl di unità

1.445,6

5,8% su tot. economia: 24.978,3

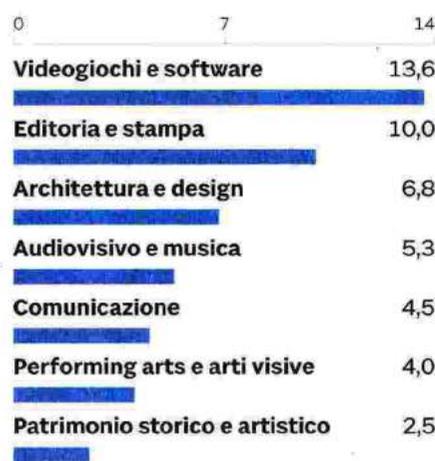
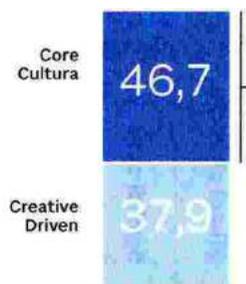


VALORE AGGIUNTO 2020

Dati in mld

84,6

5,7% su tot. economia: 1.490,6



Fonte: Unioncamere, Fondazione **Symbola**, Io sono cultura - Rapporto 2021

Il ministro Franceschini «Nell'ex Albergo Diurno ospiteremo opere originali». Bando per il direttore

A Milano il Museo dell'Arte digitale «È il primo voluto da uno Stato»

rapporto di **Alessandra Arachi**



● Dario Franceschini (qui sopra), ministro della Cultura, ha partecipato ieri a Roma alla presentazione dell'undicesimo rapporto di Fondazione Symbola e Unioncamere, realizzato insieme a Regione Marche e Credito sportivo

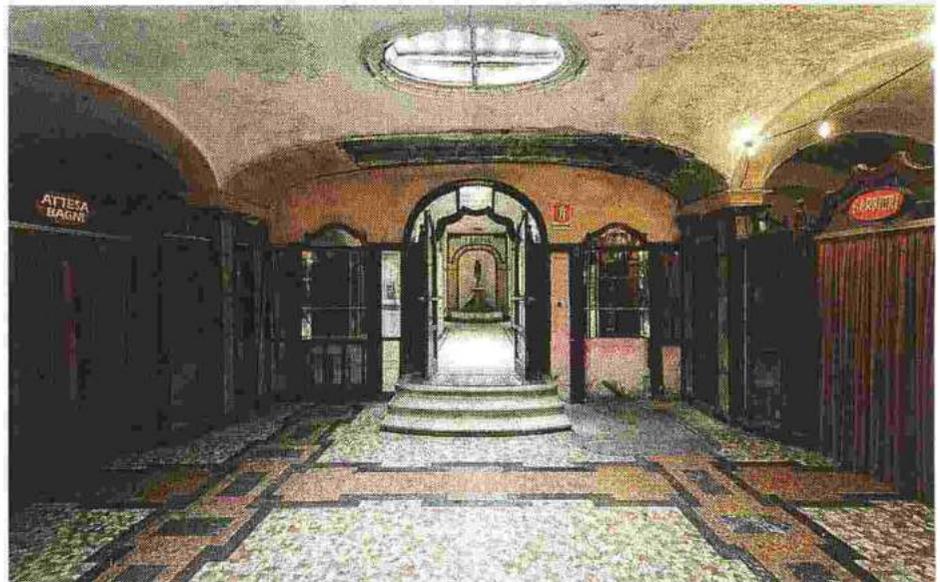
● Sempre ieri il ministro Franceschini ha annunciato il bando internazionale per la selezione dei direttori dei nuovi musei e parchi archeologici istituiti dal ministero della Cultura: Museo dell'Arte digitale di Milano, del Parco archeologico di Cerveteri e Tarquinia, del Parco archeologico di Sepino e della Pinacoteca di Siena. Candidature fino alle ore 12 del prossimo 10 settembre

«Siamo il primo Paese che sta dando vita a un museo dell'Arte digitale nazionale. In giro per il mondo ce n'è qualcuno, ma sono tutti privati». Dario Franceschini, ministro della Cultura, ha approfittato della presentazione del rapporto sulla cultura redatto da Symbola e da Unioncamere per annunciare la nascita di questo innovativo museo che sorgerà sulle ceneri dell'ex Albergo Diurno di Porta Venezia a Milano.

«Non stiamo parlando di riproduzione di opere d'arte, ma di opere che nascono direttamente in formato digitale», dice ancora il ministro. E aggiunge: «Abbiamo a disposizione 6 milioni di euro del fondo dei grandi progetti dei beni culturali, che avrà il via libera in conferenza Stato-Regioni, per ristrutturare l'ex Albergo Diurno in piazza Oberdan, un posto fantastico tutto da recuperare».

Non è casuale la scelta del luogo per questo museo, per il quale è stato appena pubblicato il bando per la scelta di un direttore internazionale («aperte» altre tre posizioni da assegnare: i direttori del Parco archeologico di Cerveteri e Tarquinia, del Parco archeologico di Sepino in Molise, e della Pinacoteca di Siena).

Spiega ancora il ministro: «L'ex Albergo Diurno Venezia è proprio di fronte al Meet, la struttura della Fondazione Cariplo che si occupa di arte digitale. Il progetto è di lavorare in sinergia tra istituzioni. È una sfida affascinante: il futuro direttore del museo — che potrà arrivare da qualsiasi parte del mondo — avrà il compito di formare dal niente una collezione d'arte digitale. L'Italia che è molto avanti nella tutela del patrimonio arti-



L'ex Albergo Diurno Venezia costruito a Milano nel 1925: un gioiello in stile Liberty

stico fino ad oggi era un po' indietro nel guardare al futuro». È un vero patrimonio l'arte nel nostro Paese. «Quando sono diventato ministro nel 2014, dissi che ero stato messo alla guida del ministero economico più importante d'Italia», ha detto Franceschini alla presentazione dell'1° rapporto sulla cultura.

Il valore della cultura

«Il sistema culturale e creativo in Italia vale quasi 250 miliardi di euro, compreso l'indotto di oltre 155 miliardi», ha detto Domenico Sturabotti, direttore di Symbola, spiegando che questo è il valore della nostra cultura nel 2020 nonostante il settore — con una diminuzione rispetto all'anno precedente dell'8,1 per cento — sia stato il più colpito dal Covid. Calcolando che la

Sguardo

«Un luogo fantastico tutto da recuperare. Da oggi l'Italia guarda un po' più avanti»

diminuzione percentuale della media nazionale è stata del 7,2%. Nel complesso il valore del sistema produttivo culturale e creativo corrisponde al 5,7% del valore aggiunto italiano.

Il boom dell'editoria

Sì, è vero: durante la pandemia i videogiochi e i software hanno aumentato la ricchezza prodotta del 4,2 per cento. Ma il dato più eclatante è quello dell'editoria: con un balzo del 2,4% ha raggiunto la cifra di 1,54 miliardi, mai così alta negli ultimi 17 anni. Spiega ancora Sturabotti: «I settori dei videogiochi e dell'editoria nel 2020 hanno rappresentato il 50 per cento del valore aggiunto di tutto il sistema produttivo culturale».

Sempre più audiolibri

C'è un dato che colpisce nell'economia dell'editoria: gli audiolibri. In un anno — dal 2019 al 2020 — è raddoppiato il loro consumo, passando dal 6 al 12%. E la cosa importante è che gli audiolibri non sottraggono mercato ai libri di carta: il 13% di chi ha ascoltato un

audiolibro non leggeva nemmeno un libro all'anno. Gli ebook sono cresciuti del 37% e i libri dello 0,3.

Primato lombardo

Nella classifica del valore aggiunto, ossia l'incidenza di ricchezza e occupazione prodotta create dalla cultura, la Lombardia con il 26,8% è al primo posto, stacca di oltre 11 punti percentuali il Lazio al secondo posto (15,5). Anche Milano con il 9,7% del valore aggiunto è al primo posto con 4 punti percentuali sopra la media nazionale.

La ripresa

Dice Ermete Realacci, presidente di Symbola: «L'Italia deve essere protagonista del nuovo "Bauhaus" voluto dalla Commissione europea per rinsaldare i legami tra cultura, creatività, produzione, scienza, tecnologia e affrontare la transizione verde». Rilancia Andrea Prete, presidente di Unioncamere: «Il settore cultura merita la massima attenzione. Il sistema camerale è al servizio del sistema Paese».

La cultura spinge il Pil: vale 85 miliardi di euro

MAURIZIO CARUCCI

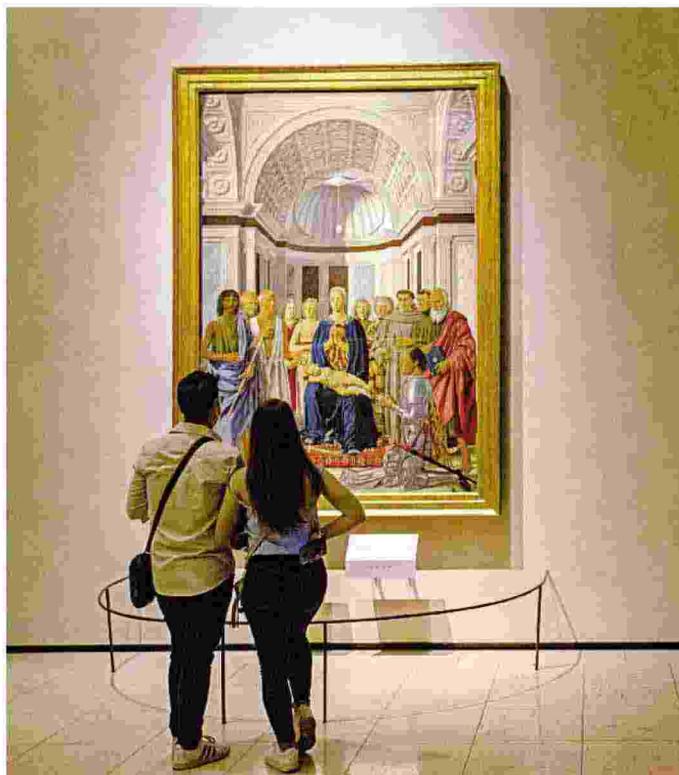
La cultura continua ad avere un peso economico notevole. Anche se gli effetti della pandemia colpiscono l'intero sistema produttivo culturale e creativo italiano: la ricchezza prodotta dalla filiera, infatti, si riduce dell'8,1%. L'occupazione - circa 1,5 milioni gli addetti - scende invece del 3,5%. Nonostante l'emergenza sanitaria, la filiera "culturale" del 2020 vale 84,6 miliardi di euro, che corrisponde al 5,7% del valore aggiunto e attiva complessivamente 239,8 miliardi. Con la provincia di Milano in testa (incidenza del 9,7%), seguita da quella di Roma (8,7%). Sono i dati di *Io sono cultura 2021*, il rapporto annuale di fondazione **Symbola** e Unioncamere, giunto all'XI edizione, illustrato alla presenza del ministro della Cultura Dario Franceschini.

«Il 2020 è stato un anno di grandi difficoltà per le attività culturali e creative - spiega Andrea Prete, presidente di Unioncamere -. Da 11 anni Unioncamere realizza insieme agli altri partner il rapporto sulle industrie culturali e creative, un'esperienza unica e uno strumento utile per impostare le politiche dedicate a questo settore». Fra le attività più colpite in testa le *performing art*, che registrano un meno 26,3% (di ricchezza prodotta) e segnano un meno 11,9% in

termini occupazionali. Fortemente colpito anche il comparto del patrimonio storico e artistico con una contrazione del 19% in termini di ricchezza prodotta e

dell'11,2% in meno sul fronte dell'occupazione. Malgrado il forte impatto della pandemia alcuni comparti culturali e creativi tengono e, anzi, crescono. In partico-

lare, le attività di videogiochi e software, pur registrando una leggera riduzione degli occupati (-0,9%), aumentano la ricchezza prodotta del 4,2%, anche per la spinta al digitale e all'*home entertainment* dovuta ai mesi di blocco. «L'Italia - sottolinea **Ermete Realacci**, presidente della Fondazione **Symbola** - deve essere protagonista del nuovo Bauhaus voluto dalla Commissione europea per rinsaldare i legami tra cultura, creatività, produzione, scienza, tecnologia e affrontare la transizione verde. Se l'Italia produce valore e lavoro puntando sulla cultura, sulla bellezza e sulla coesione, favorisce un'economia più a misura d'uomo e, anche per questo, più competitiva e più capace di futuro come affermiamo nel Manifesto di Assisi». «Io dissi nel 2014 - conclude Franceschini - che questo della Cultura è il ministero economico più importante del Paese. Sembrava una forzatura, adesso c'è maggiore consapevolezza che gli investimenti in cultura in Italia non sono solo un adempimento di un dovere costituzionale, ma sono anche una grande opportunità di sviluppo economico e di crescita sostenibile. Il governo ne è consapevole e come ha dichiarato Draghi al G20 di Roma, la cultura è il motore della ripartenza economica del Paese».



© RIPRODUZIONE RISERVATA

LO STUDIO

Il rapporto di **Symbola** e Unioncamere conferma la forza economica del settore culturale, che pure è stato duramente colpito dalla pandemia **Realacci**: «L'Italia sia protagonista del nuovo Bauhaus Ue»



I numeri della cultura nel 2020

1,5 milioni

Addetti alla filiera culturale, che raggruppa diversi settori: dalla conservazione e valorizzazione del patrimonio all'editoria

-8,1%

La perdita della ricchezza prodotta, scesa a 84,6 miliardi di euro nel 2020 (5,7% del valore aggiunto nazionale)

9,7%

L'incidenza della provincia di Milano sul totale dell'economia (prima in Italia), seguita da quella di Roma (8,7%)

Bando per i direttori di quattro musei

Al via il bando per la selezione dei direttori del Museo dell'Arte digitale, del Parco archeologico di Cerveteri e Tarquinia, del Parco archeologico di Sepino e della Pinacoteca di Siena. Il bando è on line sul sito del ministero della Cultura: <https://cultura.gov.it/museitaliani>. Gli interessati possono presentare la propria candidatura fino alle ore 12 del prossimo 10 settembre 2021.

Nonostante Franceschini

Il nostro sistema culturale muove 240 miliardi

■ Sorpresa tutta italiana: il sistema produttivo culturale e creativo del 2020 vale 84,6 miliardi di euro, pari al 5,7% del valore aggiunto italiano, e attiva complessivamente 239,8 miliardi. Sono i dati di **Io Sono Cultura 2021**, il rapporto annuale, giunto all'11/a edizione, sulle industrie culturali in Italia, di fondazione **Symbola e Unioncamere**, realizzato insieme a Regione Marche e Credito Sportivo.

Numeri importanti, nonostante il pesante effetto sul settore provocato dalla pandemia: la ricchezza prodotta dalla filiera, infatti, si è ridotta nel 2020 del -8,1%; e l'occupazione è scesa del -3,5%. Fra le attività più colpite, le performing arts, che registrano il -26,3% (ricchezza prodotta) e il -11,9% in termini occupazionali, e il comparto del Patrimonio storico e artistico con una contrazione del -19,0% e del -11,2%.

Tuttavia alcuni comparti culturali e creativi hanno mostrato segnali di tenuta generale. In particolare, le attività di videogiochi e software, pur registrando una leggera riduzione degli occupati (-0,9%), hanno aumentato la ricchezza prodotta del +1,2%, anche per via della spinta al digitale e all'home entertainment che i vari lockdown hanno prodotto.

Rispetto agli occupati, per i quali venivamo da anni di crescita e nel 2019 si era sfiorata quota 1.5 milioni, l'anno scorso la contrazione che c'è stata, pari ad oltre 52 mila posti di lavoro, ha riportato la filiera die- ci anni indietro con un valo-

re complessivo di lavoratori (1.446.600) simile a quello del 2011. Gli occupati del comparto culturale e creativo si suddividono in 821 mila "core2, cioè in attività prettamente culturali e artistiche (architettura e design, comunicazione, audiovisivo e musica, videogiochi e software, editoria e stampa, performing arts e arti visive, patrimonio storico e artistico) e 624 mila in quello *creative driven* (i professionisti culturali e creativi che lavorano in settori non core). Disaggregando i dati per genere, si vede come le donne rappresentino il 37,9% dei lavoratori della filiera, un numero inferiore alla media naziona-

le dell'economia (12%). Nel comparto *core*, la presenza delle donne sale al 40,2%, mentre nel settore *creative driven* al 34,6%. Nessuna regione italiana tra il 2019 e il 2020 per il sistema produttivo cul-

turale e creativo ha fatto registrare variazioni positive. Tra quelle che hanno maggiormente risentito della crisi troviamo la Toscana, il cui valore aggiunto generato ha subito una contrazione del -10,4%, seguita da Basilicata (-9,9%) e nel Molise (-9,7%). In termini occupazionali, invece, le dinamiche peggiori sono da associare alla Sicilia (-4,3%) e alla Sardegna (-4,2%), seguite dalla Valle d'Aosta (-4,1%). Lombardia e Lazio sono le regioni che producono più ricchezza con la cultura; nella top ten delle province troviamo Milano, Roma, Torino, Arezzo, Trieste, Firenze e Bologna.



Il ministro Franceschini



COVID-19 Nonostante la pandemia il settore ha una buona tenuta

Il sistema culturale vale ancora 84 miliardi

Nel 2020 la ricchezza prodotta e gli occupati registrano un calo

Francesca Pierleoni

ROMA

●● Il sistema produttivo culturale e creativo del 2020 vale 84,6 miliardi di euro, pari al 5,7% del valore aggiunto italiano, e attiva complessivamente 239,8 miliardi. È fra i dati di Io Sono Cultura 2021, il rapporto annuale, giunto all'11/a edizione, sulle industrie culturali in Italia, di fondazione Symbola e Unioncamere, realizzato insieme a Regione Marche e Credito Sportivo. Numeri importanti, nonostante il pesante effetto sul settore provocato dalla pandemia: la ricchezza prodotta dalla filiera, infatti, si è ridotta nel 2020 del -8,1%; e l'occupazione è scesa del -3,5%. Fra le attività più colpite, le performing arts, che registrano il -26,3% (ricchezza prodotta) e il -11,9% in termini

occupazionali, e il comparto del Patrimonio storico e artistico con una contrazione del -19,0% e del -11,2%.

Tuttavia alcuni comparti culturali e creativi hanno mostrato segnali di tenuta generale. In particolare, le attività di videogiochi e software,

pur registrando una leggera riduzione degli occupati (-0,9%), hanno aumentato la ricchezza prodotta del +4,2%. anche per via della spinta al digitale e all'home entertainment che i lockdown hanno prodotto. Rispetto agli occupati, per i quali venivamo da anni di crescita e nel 2019 si era sfiorata quota 1.5 milioni, l'anno scorso la contrazione che c'è stata, pari ad oltre 52 mila posti di lavoro, ha riportato la filiera dieci anni indietro con un valore complessivo di lavoratori (1.446.600) simile a quello del 2011. Gli occupati del comparto culturale e creati-

vo si suddividono in 821 mila 'core', cioè in attività prettamente culturali e artistiche (architettura e design, comunicazione, audiovisivo e musica, videogiochi e software, editoria e stampa, performing arts e arti visive, patrimonio storico e artistico) e 624 mila in quello creative driven (i professionisti culturali e creativi che lavorano in settori non core). Disaggregando i dati per genere, si vede come le donne rappresentino il 37,9% dei lavoratori della filiera, un numero inferiore alla media nazionale dell'economia (42%). Nel comparto core, la presenza delle donne sale al 40,2%, mentre nel settore creative driven al 34,6%. I lavoratori con cittadinanza straniera nel settore culturale sono ancor meno rappresentati: la loro quota è pari al 7,3% (la media nazionale è del 13,7%).

Nessuna regione italiana

tra il 2019 e il 2020 per il sistema produttivo culturale e creativo ha fatto registrare variazioni positive in termini di ricchezza prodotta e occupazione. Tra quelle che hanno maggiormente risentito della crisi troviamo la Toscana, seguita da Basilicata e Molise. In termini occupazionali, invece, le dinamiche peggiori sono da associare alla Sicilia e alla Sardegna, seguite dalla Valle d'Aosta.



Videogame Un ragazzo al laptop



Peso: 20%

CHESSIDICE IN VIALE DELL'EDITORIA

Calcio, da Cvc investimento da 3,2 mld di dollari nella Liga spagnola.

La Liga, lega di calcio spagnola, ha siglato un accordo con il fondo di private equity Cvc per un investimento da 3,2 miliardi di dollari (circa 2,7 miliardi di euro) nella competizione e nei club, le cui finanze sono state gravemente danneggiate dalla pandemia di Covid-19. L'operazione sarà realizzata attraverso la creazione di una società di nuova costituzione a cui LaLiga conferirà tutte le sue attività, controllate e joint venture, e in cui Cvc deterrà una quota di minoranza di circa il 10% del capitale. L'accordo valuta LaLiga a circa 24,25 miliardi di euro. Circa il 90% dei fondi sarà convogliato direttamente ai club, che li utilizzeranno per finanziare piani in accordo con l'organo di governo del calcio spagnolo. Secondo l'intesa, LaLiga manterrà i suoi poteri in termini di competizione sportiva e gestione dei diritti audiovisivi. «La transazione è progettata per guidare la crescita globale de LaLiga e dei suoi club, continuando la trasformazione in una società di intrattenimento digitale globale», ha spiegato la LaLiga. Un progetto simile era alla base di un accordo tra la cordata Cvc, Advent, Fsi e La Lega Serie A nel 2020, poi sfumato per la contrarietà di diversi club, che prevedeva l'ingresso dei fondi con il 10% (valutato 1,7 miliardi di euro) in una media company che avrebbe gestito i diritti tv del massimo campionato italiano.

Cultura e creatività, il sistema vale 84,6 mld . Il sistema produttivo culturale e creativo del 2020 vale 84,6 miliardi di euro corrispondenti al 5,7% del valore aggiunto italiano ed attiva complessivamente 239,8 mld di euro. I dati emergono dal rapporto Io sono cultura, che annualmente quantifica il peso della cultura e della

creatività nell'economia nazionale. Lo studio, arrivato all'undicesima edizione, è realizzato da Fondazione Symbola, Unioncamere, Centro Studi delle Camere di Commercio Guglielmo Tagliacarne in-

sieme a Regione Marche e Credito Sportivo. Nonostante l'impatto della crisi, alcuni comparti culturali e creativi hanno mostrato segnali di tenuta generale: le attività di videogiochi e software hanno aumentato la ricchezza prodotta del 4,2%. E' Milano la capitale della cultura italiana, prima per incidenza della filiera in termini di valore aggiunto e occupazione. La Lombardia è la prima regione per ruolo della cultura. Il settore culturale offre lavoro a più di 1,5 milioni di persone (5,9% dell'occupazione complessiva).

Facebook disabilita gli account legati a una ricerca della New York University sulla pubblicità politica.

Facebook ha disabilitato gli account legati a un progetto di ricerca della New York University, chiudendo di fatto uno dei propri studi sul targeting della pubblicità politica. Nello specifico, il Nyu Ad Observatory, lanciato lo scorso settembre dalla scuola di ingegneria dell'università, aveva reclutato più di 6.500 volontari per utilizzare una speciale estensione del browser e raccogliere dati sugli annunci politici mostrati da Facebook, ma poco dopo il social media, che non aveva dato il permesso per il progetto, aveva chiesto ai ricercatori di interrompere la raccolta dei dati. Ieri, Facebook ha disabilitato gli account, le app, le pagine Facebook e l'accesso alla piattaforma associati al progetto e ai suoi operatori. «Il progetto dell'Ad Observatory della Nyu ha studiato gli annunci politici utilizzando mezzi non autorizzati per accedere e raccogliere dati da Facebook, in violazione dei nostri termini di servizio», ha dichiarato Mike Clark, direttore della gestione dei prodotti di Facebook. Il social network si è attivato per fermare la raccolta non autorizzata e rispettare un accordo che la società ha stipulato con il governo degli Stati Uniti per affrontare le carenze nell'ambito della tutela della privacy».



Peso:38%

Crtv: bene la nuova roadmap sulla tv, subito la comunicazione per sostituire i televisori banda 700.

«Confindustria Radio Televisioni (Crtv) dà atto che la nuova roadmap individua e aggiorna un percorso concreto ed equilibrato per il rilascio della banda a 700 MHz con l'obiettivo di non creare disagi all'utenza e all'intero comparto industriale, come anche da noi più volte sollecitato». A sostenerlo è l'associazione che riunisce gli operatori del comparto radiotelevisivo che «riconosce al Ministro Giorgetti e alla Sottosegretaria Ascani di aver compreso la delicatezza della situazione e di aver compiuto uno sforzo per delineare percorsi realizzabili che non lascino indietro nessun utente». Crtv conferma l'impegno del settore per l'avvio di una nuova campagna di comunicazione mirata alla sostituzione e al corretto riciclo dei ricevitori tv obsoleti, con particolare attenzione a quelli solo a standard definition (sd).

Rds prosegue il tour per l'Italia.

Rds 100% Grandi Successi prosegue il suo Live Estate 2021, un programma di dirette radiofoniche e televisive estive insieme a momenti di animazione che si stanno svolgendo, in ottemperanza dei protocolli anti-Covid, dal 28 giugno al 12 settembre. Il primo appuntamento è stato a Milano Marittima, dal 28 giugno al 10 luglio. Dal 12 luglio al 1° agosto l'emittente si è spostata invece a Rimini per poi passare, dal 2 al 20 agosto, a Jesolo nel parco acquatico a tema «Caribe Bay». A chiuderà il tour sarà la diretta prevista dal 15 agosto al 12 settembre dal Pollina Premium Resort by Mangia's Resorts, presso la località di Pollina (Cefalù).

© Riproduzione riservata



Mike Clark



Peso:38%

LO STUDIO

La cultura vale quasi 85 miliardi

Nel 2020 calano però la ricchezza prodotta e il numero di occupati

di **Francesca Pierleoni**

► ROMA

Il sistema produttivo culturale e creativo del 2020 vale 84,6 miliardi di euro, pari al 5,7% del valore aggiunto italiano, e arriva complessivamente a 239,8 miliardi. E fra i dati di *Io Sono Cultura 2021*, il rapporto annuale, giunto all'11/a edizione, sulle industrie culturali in Italia, di fondazione **Symbola** e **Unioncamere**, realizzato insieme a Regione Marche e **Credito Sportivo**.

Numeri importanti, nonostante il pesante effetto sul settore provocato dalla pandemia: la ricchezza prodotta dalla filiera, infatti, si è ridotta nel 2020 del -8,1%; e l'occupazione è scesa del -3,5%. Fra le attività più colpite, le performing arts, che registrano il -26,3% (ricchezza prodotta) e il -11,9% in termini occupazionali, e il comparto del Patrimonio storico e artistico con una contrazione del -19,0% e del -11,2%. Tuttavia alcuni comparti culturali e creativi hanno mostrato segnali di tenuta generale. In particolare, le attività di videogiochi e software, pur registrando una leggera riduzione degli occupati (-0,9%), hanno aumentato la ricchezza prodotta del +4,2%, anche per via della spinta al digitale e all'home entertainment che i vari lockdown hanno prodotto. Rispetto agli occupati, per i quali venivano da anni di crescita e nel 2019 si era sfiorata quota 1,5 milioni, l'anno scorso la contrazione che c'è stata, pari ad oltre 52 mila posti di lavoro, ha riportato la filiera dieci anni indietro con un valore complessivo di lavoratori (1.446.600) simile a quello del 2011. Gli occupati del



Videogiochi, un settore in crescita (Ansa)

comparto culturale e creativo si suddividono in 821 mila «core», cioè in attività prettamente culturali e artistiche (architettura e design, comunicazione, audiovisivo e musica, videogiochi e software, editoria e stampa, performing arts e arti visive, patrimonio storico e artistico) e 624 mila in quello creative driven (i professionisti culturali e creativi che lavorano in settori non core). Disaggregando i dati per genere, si vede come le donne rappresentino il 37,9% dei lavoratori della filiera, un numero inferiore alla media nazionale dell'economia (42%). Nel comparto core, la presenza delle donne sale al 40,2%, mentre nel settore creative driven al 34,6%. I lavoratori con cittadinanza straniera nel settore culturale sono ancor meno rappresentati: la loro quota è pari al 7,3% (la media nazionale è del 13,7%).

Nessuna regione italiana tra il 2019 e il 2020 per il sistema pro-

duuttivo culturale e creativo ha fatto registrare variazioni positive in termini di ricchezza prodotta e occupazione. Tra quelle che hanno maggiormente risentito della crisi troviamo la Toscana, il cui valore aggiunto generato ha subito una contrazione del -10,4%, seguita da Basilicata (-9,9%) e nel Molise (-9,7%). In termini occupazionali, invece, le dinamiche peggiori sono da associare alla Sicilia (-4,3%) e alla Sardegna (-4,2%), seguite dalla Valle d'Aosta (-4,1%). Lombardia e Lazio sono le regioni che producono più ricchezza con la cultura; nella top ten delle province troviamo Milano, Roma, Torino, Arezzo, Trieste, Firenze e Bologna. La Lombardia è anche la prima regione per spesa turistica attivata dalla domanda di cultura (3,9 miliardi di euro) e quinta per incidenza della stessa sul totale della spesa culturale (47,6%, quasi 10 punti in più della media nazionale).



Rapporto di **Symbola e Unioncamere**

Il sistema "cultura" vale 84 miliardi di euro

Ma nel 2020 calano la ricchezza prodotta e gli occupati

Francesca Pierleoni

ROMA

Il sistema produttivo culturale e creativo del 2020 vale 84,6 miliardi di euro, pari al 5,7% del valore aggiunto italiano, e attiva complessivamente 239,8 miliardi. È fra i dati di "Io sono Cultura 2021", il rapporto annuale, giunto all'11esima edizione, sulle industrie culturali in Italia, di fondazione Symbola e Unioncamere, realizzato insieme a Regione Marche e Credito Sportivo. Numeri importanti, nonostante il pesante effetto sul settore provocato dalla pandemia: la ricchezza prodotta dalla filiera, infatti, si è ridotta nel 2020 del -8,1% e l'occupazione è scesa del -3,5%.

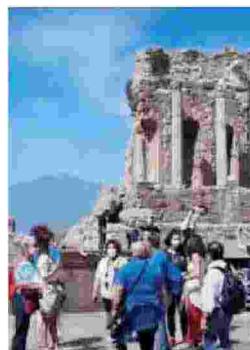
Fra le attività più colpite, le performing arts, che registrano il -26,3% (ricchezza prodotta) e il -11,9% in termini occupazionali, e il comparto del Patrimonio storico e artistico con una contrazione del -19,0% e del -11,2%. Tuttavia alcuni comparti culturali e creativi hanno mostrato segnali di tenuta generale. In particolare, le attività di videogiochi e software, pur registrando una leggera riduzione degli occupati (-0,9%), hanno aumentato la ricchezza prodotta del +4,2%, anche per via della spinta al digitale e all'home entertainment che i vari lockdown hanno prodotto.

Rispetto agli occupati, per i quali venivamo da anni di crescita e nel 2019 si era sfiorata quota 1,5 milioni, l'anno scorso la contrazione che c'è stata, pari ad oltre 52 mila posti di lavoro, ha riportato la filiera dieci anni indietro con un valore complessivo di lavoratori (1.446.600) simile a quello del 2011. Gli occupati del comparto culturale e creativo si suddividono in 821 mila "core", cioè in attività prettamente culturali e arti-

stiche (architettura e design, comunicazione, audiovisivo e musica, videogiochi e software, editoria e stampa, performing arts e arti visive, patrimonio storico e artistico) e 624 mila in quello creative driven (i professionisti culturali e creativi che lavorano in settori non core).

Disaggregando i dati per genere, si vede come le donne rappresentino il 57,9% dei lavoratori della filiera, un numero inferiore alla media nazionale dell'economia (42%). Nel comparto core, la presenza delle donne sale al 40,2%, mentre nel settore creative driven al 54,6%. I lavoratori con cittadinanza straniera nel settore culturale sono ancor meno rappresentati: la loro quota è pari al 7,3% (la media nazionale è del 13,7%).

Nessuna regione italiana tra il 2019 e il 2020 per il sistema produttivo culturale e creativo ha fatto registrare variazioni positive in termini di ricchezza prodotta e occupazione. Tra quelle che hanno maggiormente risentito della crisi troviamo la Toscana. In termini occupazionali, invece, le dinamiche peggiori sono da associare alla Sicilia (-4,3%) e alla Sardegna (-4,2%), seguite dalla Valle d'Aosta (-4,1%).



Il Teatro Antico di Taormina Il patrimonio storico è risorsa per il Paese



I dati contenuti nel rapporto annuale della Fondazione **Symbola** e Unioncamere. Assai colpite le regioni

Sistema culturale, batosta anche sull'

Impietoso il confronto tra 2019 e 2020 per via del Covid. Contrazioni del 9,9% in Basilicata. Segno

POTENZA - Il sistema produttivo culturale e creativo del 2020 ha avuto un valore di 84,6 miliardi di euro corrispondenti al 5,7% del valore aggiunto italiano nonostante l'impatto della crisi determinata dalla pandemia. Sono questi i dati principali messi in luce da 'Io sono cultura 2021', il rapporto annuale della Fondazione **Symbola** e Unioncamere, arrivato alla sua 11esima edizione, illustrato oggi alla presenza del ministro della Cultura Dario Franceschini.

Il rapporto evidenzia che alcuni comparti culturali e creativi hanno mostrato segnali di tenuta generale: le attività di videogiochi e software hanno aumentato la ricchezza prodotta del 4,2%. Un altro elemento di rilievo consiste nel fatto che Milano si è mostrata la capitale della cultura italiana, ovvero è stata la prima per incidenza della filiera in termini di valore aggiunto e occupazione. La Lombardia è risultata la prima regione per ruolo della cultura mentre, più in generale, il settore culturale offre lavoro a più di un milione e mezzo di persone (5,9% dell'occupazione complessiva).

Il rapporto sottolinea anche che la Lombardia e il Lazio sono le regioni che producono più ricchezza con la cultura mentre Milano, Roma, Torino, Arezzo, Trieste, Firenze e Bologna entrano nella top ten delle province. "Il settore culturale - ha affermato **Ermete Realacci**, presidente della Fondazione **Symbola** - ha pagato più di altri settori la crisi dovuta alla pandemia ma si conferma l'importante ruolo anche economico".

"L'Italia - ha proseguito **Realacci** - deve essere protagonista del nuovo 'Bauhaus' voluto dalla Commissione Europea per rinsaldare i legami tra cultura, creatività, produzione, scienza, tecnologia e affrontare la transizione verde. Cultura, creatività e bellezza sono la chiave di volta di molti settori produttivi di un'Italia che fa l'Italia e consolidano la missione del nostro paese orientata alla qualità e all'innovazione: un soft power che attraverso prodotti e territori e rappresenta un prezioso biglietto da

Valore aggiunto e occupazione del Sistema Produttivo Culturale e Creativo nelle regioni italiane
Anno 2020 (valori assoluti, incidenze percentuali sul totale economia e variazioni percentuali)

	Valore aggiunto				Occupazione			
	Milioni di euro	In % sul totale Italia	In % sul totale economia	Var. % 2019-2020	Migliaia	In % sul totale Italia	In % sul totale economia	Var. % 2019-2020
Piemonte	7.556,3	8,9	6,6	-7,5	122,5	8,5	6,6	-3,1
Valle d'Aosta	169,8	0,2	4,1	-9,1	3,1	0,2	4,8	-4,1
Lombardia	22.681,0	26,8	6,9	-7,5	339,4	23,5	7,2	-3,7
Trentino-Alto Adige	1.933,1	2,3	5,0	-6,6	32,1	2,2	5,8	-4,2
Veneto	7.467,5	8,8	5,5	-9,0	135,5	9,4	5,9	-3,3
Friuli-Venezia Giulia	1.750,9	2,1	5,3	-6,4	30,7	2,1	5,7	-3,2
Liguria	1.793,7	2,1	4,2	-7,4	31,7	2,2	4,6	-3,2
Emilia-Romagna	6.934,8	8,2	5,1	-7,9	122,1	8,4	5,7	-3,2
Toscana	5.300,4	6,3	5,4	-10,4	100,5	7,0	6,0	-2,5
Umbria	922,7	1,1	4,8	-9,0	20,5	1,4	5,6	-3,6
Marche	1.891,1	2,2	5,3	-9,2	37,2	2,6	5,7	-3,6
Lazio	13.105,4	15,5	7,8	-7,8	189,1	13,1	7,1	-3,8
Abruzzo	1.143,6	1,4	4,0	-8,9	23,3	1,6	4,5	-3,4
Molise	214,2	0,3	4,0	-9,7	4,6	0,3	4,2	-3,9
Campania	3.847,1	4,5	4,2	-8,7	81,5	5,6	4,5	-3,5
Puglia	2.486,3	2,9	3,8	-7,8	56,1	3,9	4,1	-3,6
Basilicata	380,0	0,4	3,7	-9,9	8,3	0,6	4,0	-3,6
Calabria	954,2	1,1	3,4	-7,7	21,6	1,5	3,4	-3,6
Sicilia	2.930,0	3,5	3,8	-8,3	62,0	4,3	4,1	-4,3
Sardegna	1.140,4	1,3	3,9	-8,9	23,9	1,7	3,9	-4,2
<i>Nord-Ovest</i>	<i>32.200,8</i>	<i>38,1</i>	<i>6,6</i>	<i>-7,5</i>	<i>496,7</i>	<i>34,4</i>	<i>6,8</i>	<i>-3,5</i>
<i>Nord-Est</i>	<i>18.086,3</i>	<i>21,4</i>	<i>5,2</i>	<i>-8,1</i>	<i>320,4</i>	<i>22,2</i>	<i>5,8</i>	<i>-3,3</i>
<i>Centro</i>	<i>21.219,6</i>	<i>25,1</i>	<i>6,6</i>	<i>-8,6</i>	<i>347,2</i>	<i>24,0</i>	<i>6,5</i>	<i>-3,4</i>
<i>Mezzogiorno</i>	<i>13.095,9</i>	<i>15,5</i>	<i>3,9</i>	<i>-8,4</i>	<i>281,3</i>	<i>19,5</i>	<i>4,2</i>	<i>-3,8</i>
ITALIA	84.602,6	100,0	5,7	-8,1	1.445,6	100,0	5,8	-3,5

visita. Un'infrastruttura necessaria per affrontare le sfide che abbiamo davanti. Se l'Italia produce valore e lavoro puntando sulla cultura, sulla bellezza e sulla coesione, favorisce un'economia più a misura d'uomo e, anche per questo, più competitiva e più capace di futuro come affermiamo nel Manifesto di Assisi".

"Il 2020 è stato un anno di grandi difficoltà per le attività culturali e creative - ha aggiunto **Andrea Prete**, presidente di Unioncamere - con una perdita dell'8,1%. Da 11 anni Unioncamere realizza insieme agli altri partner il Rapporto sulle industrie culturali e creative, un'esperienza unica ed uno strumento utile per impostare le politiche dedicate a questo settore. Che, per il suo altissimo apporto all'economia del Paese, merita la massima attenzione da parte di tutti i soggetti che possono contribuire

In termini occupazionali le dinamiche peggiori sono da associare alla Sicilia (-4,3%) e alla Sardegna (-4,2%). In Basilicata a fronte di 8.300 occupati nel comparto, lo 0,6% in Italia e il 4% sul totale dell'economia, si registra un contrazione del 3,6%



alla sua ripresa e al suo sviluppo, tra i quali le Camere di commercio".

Ciò che emerge dal rapporto 'Io Sono Cultura' è la maggior forza con cui

gli effetti negativi della crisi sanitaria hanno interessato il sistema produttivo culturale e creativo. La ricchezza prodotta dalla filiera, infatti, si è ridotta

dell'8,1% contro il -7,2% medio nazionale; anche l'occupazione è scesa notevolmente, stante una variazione del -3,5% (-2,1% per l'intera economia italiana). In entrambi i casi, le attività core hanno sofferto maggiormente, con una contrazione che, rispettivamente, si è attestata al 9,3% e 4,8%.

Nonostante l'impatto della crisi, spiega la ricerca, alcuni comparti culturali e creativi hanno comunque mostrato segnali di tenuta generale. In particolare, le attività di videogiochi e software, pur registrando una leggera riduzione degli occupati (-0,9%), hanno aumentato la ricchezza prodotta del 4,2%, anche per via della spinta al digitale e 'all'home entertainment' che i vari lockdown succedutesi hanno prodotto. Al contrario, una crisi generalizzata sembra aver interessato le attività di valorizzazione del patrimonio storico e artistico

e le performing arts, come noto duramente colpite dalle misure restrittive e di contenimento. Il comparto del Patrimonio storico e artistico ha registrato una contrazione del 19,0% relativamente alla ricchezza prodotta e dell'11,2% in termini occupazionali; peggio ancora per le performing arts, rispettivamente scese del 26,3% e del 11,9%.

Nonostante il difficile anno trascorso, la filiera culturale e creativa si conferma comunque centrale all'interno delle specializzazioni produttive nazionali, grazie a 84,6 miliardi di euro di valore aggiunto prodotti e poco meno di 1,5 milioni di persone occupate; valori che, rispettivamente, incidono per il 5,7% e 5,9% di quanto complessivamente espresso dall'intera economia italiana e una capacità moltiplicativa pari a 1,8 (per un euro prodotto se ne generano 1,8 nel resto dell'economia)

che producono ricchezza con la cultura

occupazione

meno sui lavoratori del settore

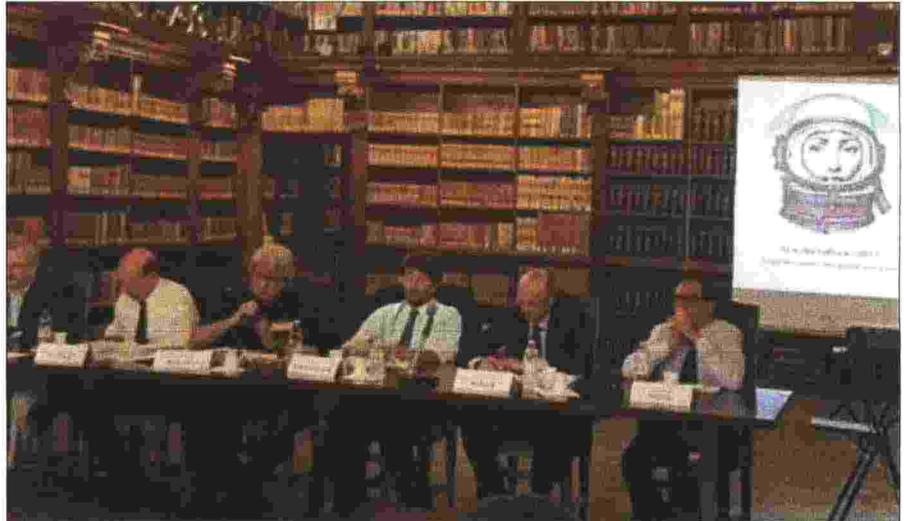
che sale a 2,0 per il patrimonio storico e artistico e a 2,2 per le industrie creative. Tra gli altri dati rilevanti messi in evidenza dalla ricerca emerge sia in termini di valore aggiunto sia di occupazione una chiara differenziazione tra il Nord Italia e il Mezzogiorno, con quest'ultimo capace di assorbire appena il 15,5% del valore aggiunto nazionale della filiera e il 19,5% relativamente all'occupazione.

Il differenziale tra le due aree del Paese, peraltro, appare ulteriormente peggiorato alla luce dei risultati del 2020, stante un quadro congiunturale ancor più aggravato dai riflessi pandemici. Sia il valore aggiunto (-8,6%) sia l'occupazione (-3,8%) della filiera, infatti, hanno

registrato una dinamica peggiore di quella media nazionale, a riprova dell'importanza di intervenire a sostegno delle aree più svantaggiate del Paese anche e soprattutto in relazione alle attività produttive culturali e creative.

Nessuna regione italiana, tra il 2019 e il 2020 e per entrambi gli indicatori di contabilità nazionale, ha fatto registrare variazioni positive. Tra le regioni che hanno maggiormente risentito della crisi troviamo la Toscana, il cui valore aggiunto generato ha subito una

contrazione a doppia cifra (-10,4%). Particolarmente accentuate sono state anche le contrazioni registrate in Basilicata (-9,9%) e nel Molise (-9,7%). In termini



occupazionali, invece, le dinamiche peggiori sono da associare alla Sicilia (-4,3%) e alla Sardegna (-4,2%), seguite dalla Valle d'Aosta (-4,1%).

La grande area metropolitana di Milano è al primo posto nelle graduatorie provinciali per incidenza di ricchezza e occupazione prodotte, con il 9,7 e il

9,8%. Roma è seconda per valore aggiunto (8,7%) e quarta per occupazione (7,8%) mentre Torino si colloca terza (8,4%). Seguono, per valore aggiunto Arezzo (7,6%), Trieste (7,1%), Firenze (6,7%), Bologna (6,2%) e Padova (6,1%).

In termini di occupazione, la leadership per incidenza dei posti di lavoro sul totale del-

l'economia è da attribuire a Milano. Ma il ruolo della cultura non si ferma alla sola quantificazione dei valori della filiera. Importanti sono anche i legami tra cultura e turismo.

La Lombardia è la prima regione per spesa turistica attivata dalla domanda di cultura (3,9 miliardi di euro) e quinta per incidenza della

stessa sul totale della spesa culturale (47,6%, quasi 10 punti in più della media nazionale). Il legame tra cultura e manifattura appare evidente nelle realtà distrettuali, ovvero in quelle aree dove è presente una rilevante concentrazione di professioni artigianali, che valorizzano competenze creative del made in Italy.

LA CULTURA BENE PRIMARIO POCO AIUTATA DALLO STATO

FRANCESCO JORI



Cenerentola non ci sta. A dispetto di una madre Italia matrigna, che si ostina a mal - trattarla, la cultura nel nostro Paese trova il suo riscatto nei numeri che ne esaltano il ruolo anche in termini di rendita.

Come dimostra l'annuale rapporto proposto in questi giorni nella sua undicesima edizione da Fondazione **Symbola** e Unioncamere, "Io sono cultura": nel 2020, a dispetto della mazzata del Covid, il sistema culturale pubblico e privato italiano ha generato un valore economico di 85 miliardi, equivalenti al 5,7 per cento del Pil, dando lavoro a un milione e mezzo di persone, pari al 6 per cento dell'occupazione totale. E alimentando un valore aggiunto di 240 miliardi.

È decisamente impietoso il confronto tra i ricavi derivanti dai consumi in cultura, e i supporti forniti dallo Stato. Che finanzia il settore con 5 miliardi l'anno, pari allo 0,3 per cento del Pil, al di sotto della media dell'Unione Europea, e irrisorio rispetto alla quota dei Paesi più avanzati, Francia e Germania in testa. E questo malgrado la disponibilità di un patrimonio ineguagliabile: l'Italia vanta il numero più elevato al mondo di siti Unesco, 58; e a questi affianca un

catalogo ricco di 95 mila chiese monumentali, 40 mila fra rocche e castelli, 30 mila dimore storiche, 20 mila centri storici, oltre 5 mila musei. Due terzi di questi ultimi dispongono di fondi, strutture e servizi inadeguati, e vengono di fatto ignorati dallo Stato, malgrado ospitino patrimoni straordinari; il 30 per cento dei quali dev'essere relegato negli scantinati per mancanza di spazi e di mezzi.

Il fatto è che la cultura in Italia è sistematicamente ignorata dal sistema pubblico, o al massimo vissuta come marginale se non a volte con fastidio. Un esempio minimale ma indicativo: un Comune veneto ha bandito un concorso per un posto insieme di bibliotecario e di necrofo-

ro, stabilendo una singolare equivalenza tra libri e bare. E i bilanci di non poche Regioni, alla voce cultura, privilegiano sagre, festival, salsicce, bande, cori e bocciolate, con la più classica delle erogazioni a pioggia ispirate alla bassa logica della clientela. Eppure le indicazioni che vengono dalle scelte dei consumi culturali da parte degli italiani segnalano una doman-

daben diversa e qualificata, che va dai musei alle mostre, dai teatri agli eventi di alto profilo, fino a un settore tradizionalmente marginale come l'acquisto di libri, in significativo aumento proprio in pieno disastro Covid.

I bilanci di non poche Regioni, privilegiano sagre, festival e bande Erogazioni a pioggia su logica clientelare

Va dato atto al ministero della cultura di aver dato importanti segni di inversione di tendenza; e nuovi incentivi potranno giungere a breve dai 7 miliardi stanziati nel Pnrr, il piano nazio-

nale di ripresa e resilienza, attingendo ai fondi europei. Ma occorre comunque un salto di qualità oltre che di quantità, come ha sottolineato **Ermete Realacci**, presidente di **Symbola**, nella presentazione del rapporto: indicando l'obiettivo di un Paese capace di valorizzare il suo straordinario "soft power" di cui è potenzialmente dotato, rappresentato dal mix tra cultura, creatività e bellezza; e dando così un contributo determinante anche economico per un domani a misura d'uomo, capace di futuro.

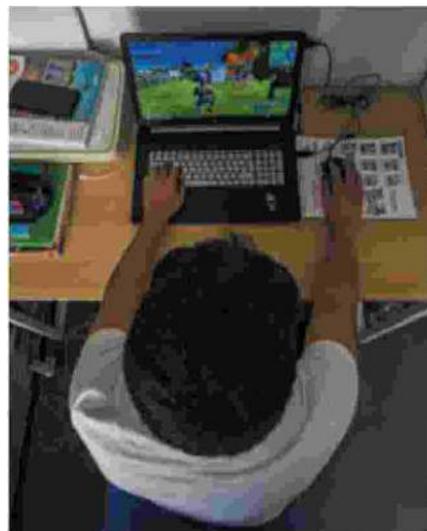
La cultura, suggerisce Claudio Abbado, è un bene comune primario come l'acqua; teatri, musei, biblioteche sono gli acquedotti per alimentarlo. Prosciugarli, sarebbe un crimine. —

Confronto impietoso tra i ricavi derivanti dai consumi nel settore e i supporti forniti: solo 5 miliardi l'anno

La cultura vale quasi 85 miliardi

ROMA - Il sistema produttivo culturale e creativo del 2020 vale 84,6 miliardi di euro, pari al 5,7% del valore aggiunto italiano, e attiva complessivamente 239,8 miliardi. È fra i dati di *Io Sono Cultura 2021*, il rapporto annuale, giunto all'11/a edizione, sulle industrie culturali in Italia, di fondazione **Symbola** e Unioncamere, realizzato insieme a Regione Marche e Credito Sportivo. Numeri importanti, nonostante il pesante effetto sul settore provocato dalla pandemia: la ricchezza prodotta dalla filiera, infatti, si è ridotta nel 2020 del -8,1%; e l'occupazione è scesa del -3,5%. Fra le attività più colpite, le performing arts, che registrano il -26,3% (ricchezza prodotta) e il -11,9% in termini occupazionali, e il comparto del Patrimonio sto-

rico e artistico con una contrazione del -19,0% e del -11,2%. Tuttavia alcuni comparti culturali e creativi hanno mostrato segnali di tenuta generale. In particolare, le attività di videogiochi e software, pur registrando una leggera riduzione degli occupati (-0,9%), hanno aumentato la ricchezza prodotta del +4,2%, anche per via della spinta al digitale e all'home entertainment che i vari lockdown hanno prodotto. Rispetto agli occupati, per i quali venivamo da anni di crescita e nel 2019 si era sfiorata quota 1.5 milioni, l'anno scorso la contrazione che c'è stata, pari ad oltre 52 mila posti di lavoro, ha riportato la filiera dieci anni indietro con un valore complessivo di lavoratori (1.446.600) simile a quello del 2011.



Videogiochi, un settore in crescita (ANSA)



Porta Venezia, l'arte del futuro tra l'Albergo Diurno e il «Meet»

di **Mariavittoria Zaglio**

Il Museo dell'Arte digitale sarà in Porta Venezia: sede principale l'ex Albergo Diurno, in dialogo con il «Meet» e il «deposito del verde». Budget di 6 milioni, un primo passo per il nuovo distretto artistico in città. Fondi anche per il Museo della Resistenza e la Beic in Porta Vittoria.

a pagina **7**



Il distretto Installazioni video al centro di cultura digitale «Meet» (foto): sarà il prossimo distaccamento del nuovo Museo dell'Arte digitale che avrà sede nell'ex Albergo Diurno

IL QUARTIERE IL NUOVO POLO TECNOLOGICO



Peso: 1-30%, 7-43%

Porta Venezia, incrocio di musei L'arte digitale tra Diurno e Meet

Budget di 6 milioni. Del Corno: fondi anche a Beic e «piramide» della Resistenza

di **Mariavittoria Zaglio**

Non si sa ancora se si chiamerà «Mad» ma è sicuro che nascerà a Porta Venezia. Il Museo dell'Arte digitali sarà la realtà nazionale dedicata alle tecnologie, le innovazioni culturali, il nuovo linguaggio dell'arte e avrà sede a Milano. Il placet è arrivato con la dichiarazione del ministro della Cultura Dario Franceschini, ora manca solo l'approvazione nel decreto. Un nuovo capitolo, quello del Museo dell'Arte digitale, che si innesta in un percorso di rinnovamento e sviluppo più ampio. Il budget destinato all'infrastruttura culturale della città da parte dello Stato conta 121 milioni complessivi da dividere in tre progetti distinti. Il masterplan dello studio Herzog & de Meuron del Museo Nazionale della Resistenza

lungo i Bastioni di Porta Volta (a cui spettano 14 milioni), di fronte alla Fondazione Giangiacomo Feltrinelli, la cui apertura è prevista per il 2026 (ma già online dal 25 aprile 2021). La realizzazione della Biblioteca Europea di Informazione e Cultura (Beic), che prevede una fetta di stanziamento che supera i 100 milioni e che è già stato approvato dal governo nel Piano per i Grandi attrattori culturali lo scorso aprile e che, dopo anni di attesa per mancanza di fondi, potrà finalmente sorgere in Porta Vittoria.

Un futuro per la crescita culturale di Milano in sintonia con il rapporto annuale di Fondazione Symbola e Unioncamere che inserisce l'area metropolitana al primo posto per incidenza sulla ricchezza e la creazione di lavoro prodotto dal settore culturale (sfiorando il 10 per cento sul valore complessivo).

«Sono particolarmente or-

goglioso del lascito del mio mandato e dell'investimento destinato al settore della cultura che non ha precedenti storici nell'amministrazione — dice l'assessore uscente alla Cultura Filippo Del Corno — Milano è medaglia d'oro nel racconto del '900, sarà cruciale per lo sviluppo della cittadinanza prossima con la Beic e chiave di lettura del futuro con il Museo dell'Arte digitale».

La sede principale del polo innovativo (per cui l'investimento iniziale è di 6 milioni) sarà nel gioiello liberty dell'ex Albergo Diurno Venezia, «anche grazie al contributo e alla valorizzazione del Fai in questi anni», sottolinea Del Corno. Lo spazio diventerà diffuso entrando in dialogo (attraverso un distaccamento) con il Meet, il Centro internazionale di Cultura Digitale all'interno dello spazio Oberdan e con un possibile prolungamento nel «deposito del ver-

de» dei giardini di Porta Venezia. A completare il distretto museale cittadino, che si spera possa essere inaugurato per il 2026, la vicinanza con il Planetario, il Padiglione di Arte Contemporanea, la Galleria di Arte Moderna e quella di Arte Etrusca. «Un'occasione per creare relazioni e contenuti tra linguaggi artistici diversi, portando nuovi stimoli. Abbinare il nuovo orizzonte dell'arte digitale ad approcci tradizionali, il primo passo per sperimentare l'equilibrio tra passato e futuro nel mondo della cultura», conclude l'assessore. «Non dimentichiamo che anche l'invenzione della stampa, all'inizio, fu considerata demoniaca».



Online
Notizie e aggiornamenti su quanto accade ogni giorno a Milano e provincia sul nostro sito milano.corriere.it



1 La sede del Museo dell'Arte digitale sarà nell'ex Albergo Diurno Venezia 2 Il polo sarà collegato al «Meet» nello spazio Oberdan



Il piano



● Il Museo dell'Arte digitale sarà a Milano. L'annuncio del ministro Franceschini è (nella foto in alto) del piano d'investimento

● «Un nuovo distretto per l'arte: dialogo fra passato e futuro», commenta Del Corno (foto in basso)



Peso: 1-30%, 7-43%

Il presente documento è ad uso esclusivo del committente.

479-001-001

Lo studio

Rapporto Symbola: «Un milione e mezzo di occupati nella cultura»

«Quelli del rapporto Symbola 'lo sono cultura' sono numeri significativi che fanno capire quanto sia importante il settore della cultura con un milione e mezzo di occupati e una percentuale del Pil del 5,7%. La cultura merita la massima attenzione da parte di tutti i soggetti che possono contribuire alla sua ripresa». Lo ha detto il presidente di Unioncamere, Andrea Prete, in occasione della presentazione dell'undicesima edizione del Rapporto Symbola, realizzato con Unioncamere, alla presenza del ministro della Cultura, Dario Franceschini, e del presidente di Symbola, Ermete Realacci.





Milano

Cultura e creatività valgono 84 miliardi

Il sistema produttivo culturale e creativo del 2020 ha avuto un valore di 84,6 miliardi di euro. Il 5,7% del valore aggiunto italiano, nonostante la crisi dovuta alla pandemia. È quanto emerge dal rapporto annuale della fondazione **Symbola** e Unioncamere, "Io sono cultura 2021". La Lombardia è la prima regione per ruolo della cultura, un settore che offre lavoro, in generale, a più di un milione e mezzo di persone (5,9% dell'occupazione complessiva). Lombardia e Lazio sono le regioni che producono più ricchezza con la cultura mentre Milano, Roma, Torino, Arezzo, Trieste, Firenze e Bologna entrano nella nella top ten delle province.



In Lombardia e Lazio è una voce economica importante

Cultura, persi nel 2020 52 mila posti di lavoro

Il sistema culturale e creativo italiano del 2020 vale 84,6 miliardi di euro, pari al 5,7% del valore aggiunto italiano, e attiva 239,8 miliardi - dice «Io sono cultura 21», rapporto annuale sulle industrie culturali in Italia, di fondazione **Symbola** e Unioncamere. Numeri importanti, nonostante il pesante effetto sul settore provocato dalla pandemia: la ricchezza prodotta dalla filiera, infatti, si è ridotta nel 2020 dell'8,1%; e l'occupazione è scesa del 3,5%. Fra le attività più colpite le «arti performative», -26,3% (ricchezza prodotta) e

-11,9% in termini occupazionali, e il comparto del Patrimonio storico e artistico con una contrazione del 19% e dell'11,2%. Dopo anni di crescita degli occupati (nel '19 si era sfiorata quota 1.5 milioni), l'anno scorso sono stati persi oltre 52 mila posti di lavoro. Lombardia e Lazio sono le regioni che producono più ricchezza con la cultura: nella top ten delle province Milano, Roma, Torino, Arezzo, Trieste, Firenze e Bologna. La Lombardia è la prima regione per spesa turistica attivata dalla domanda di cultura (3,9 miliardi di euro).



COVID-19 Nonostante la pandemia il settore ha una buona tenuta

Il sistema culturale vale ancora 84 miliardi

Nel 2020 la ricchezza prodotta e gli occupati registrano un calo

Francesca Pierleoni
ROMA

●● Il sistema produttivo culturale e creativo del 2020 vale 84,6 miliardi di euro, pari al 5,7% del valore aggiunto italiano, e attiva complessivamente 239,8 miliardi. È fra i dati di Io Sono Cultura 2021, il rapporto annuale, giunto all'11/a edizione, sulle industrie culturali in Italia, di fondazione **Symbola** e Unioncamere, realizzato insieme a Regione Marche e Credito Sportivo. Numeri importanti, nonostante il pesante effetto sul settore provocato dalla pandemia: la ricchezza prodotta dalla filiera, infatti, si è ridotta nel 2020 del -8,1%; e l'occupazione è scesa del -3,5%. Fra le attività più colpite, le performing arts, che registrano il -26,3% (ricchezza prodotta) e il -11,9% in termini occupazionali, e il comparto del Patrimonio storico e artistico con una contrazione del -19,0% e del -11,2%.

Tuttavia alcuni comparti culturali e creativi hanno mostrato segnali di tenuta generale. In particolare, le attività di videogiochi e software,

Videogame Un ragazzo al laptop

pur registrando una leggera riduzione degli occupati (-0,9%), hanno aumentato la ricchezza prodotta del +4,2%, anche per via della spinta al digitale e all'home entertainment che i lockdown hanno prodotto. Rispetto agli occupati, per i quali venivano da anni di crescita e nel 2019 si era sfiorata quota 1,5 milioni, l'anno scorso la contrazione che c'è stata, pari ad oltre 52 mila posti di lavoro, ha riportato la filiera dieci anni indietro con un valore complessivo di lavoratori (1.446.600) simile a quello del 2011. Gli occupati del comparto culturale e creati-

vo si suddividono in 821 mila 'core', cioè in attività prettamente culturali e artistiche (architettura e design, comunicazione, audiovisivo e musica, videogiochi e software, editoria e stampa, performing arts e arti visive, patrimonio storico e artistico) e 624 mila in quello creative driven (i professionisti culturali e creativi che lavorano in settori non core). Disaggregando i dati per genere, si vede come le donne rappresentino il 37,9% dei lavoratori della filiera, un numero inferiore alla media nazionale dell'economia (42%). Nel comparto core, la presenza delle donne sale al 40,2%, mentre nel settore creative driven al 34,6%. I lavoratori con cittadinanza straniera nel settore culturale sono ancor meno rappresentati: la loro quota è pari al 7,3% (la media nazionale è del 13,7%).

Nessuna regione italiana tra il 2019 e il 2020 per il sistema produttivo culturale e creativo ha fatto registrare variazioni positive in termini di ricchezza prodotta e occupazione. Tra quelle che hanno maggiormente risentito della crisi troviamo la Toscana, seguita da Basilicata e Molise. In termini occupazionali, invece, le dinamiche peggiori sono da associare alla Sicilia e alla Sardegna, seguite dalla Valle d'Aosta. ®

Calano ricchezza prodotta e occupati

Il sistema culturale vale ancora 84 miliardi

ROMA. Il sistema produttivo culturale e creativo del 2020 vale 84,6 miliardi di euro, pari al 5,7% del valore aggiunto italiano, e attiva complessivamente 239,8 miliardi. È fra i dati di lo Sono Cultura 2021, il rapporto annuale, giunto all'11/a edizione, sulle industrie culturali in Italia, di fondazione **Symbola** e Unioncamere, realizzato insieme a Regione Marche e Credito Sportivo. Numeri importanti,

nonostante il pesante effetto sul settore provocato dalla pandemia: la ricchezza prodotta dalla filiera, infatti, si è ridotta nel 2020 del -8,1%; e l'occupazione è scesa del -3,5%. Fra le attività più colpite, le performing arts, che registrano il -26,3% (ricchezza prodotta) e il -11,9% in termini occupazionali, e il comparto del Patrimonio storico e artistico con una contrazione del -19,0% e del -11,2%.



COVID-19 Nonostante la pandemia il settore ha una buona tenuta

Il sistema culturale vale ancora 84 miliardi

Nel 2020 la ricchezza prodotta e gli occupati registrano un calo

Francesca Pierleoni

ROMA

●● Il sistema produttivo culturale e creativo del 2020 vale 84,6 miliardi di euro, pari al 5,7% del valore aggiunto italiano, e attiva complessivamente 239,8 miliardi. È fra i dati di Io Sono Cultura 2021, il rapporto annuale, giunto all'11/a edizione, sulle industrie culturali in Italia, di fondazione **Symbola** e Unioncamere, realizzato insieme a Regione Marche e Credito Sportivo. Numeri importanti, nonostante il pesante effetto sul settore provocato dalla pandemia: la ricchezza prodotta dalla filiera, infatti, si è ridotta nel 2020 del -8,1%; e l'occupazione è scesa del -3,5%. Fra le attività più colpite, le performing arts, che registrano il -26,3% (ricchezza prodotta) e il -11,9% in termini occupazionali, e il comparto del Patrimonio storico e artistico con una contrazione del -19,0% e del -11,2%.

Tuttavia alcuni comparti culturali e creativi hanno mostrato segnali di tenuta generale. In particolare, le attività di videogiochi e software,

Videogame Un ragazzo al laptop

pur registrando una leggera riduzione degli occupati (-0,9%), hanno aumentato la ricchezza prodotta del +4,2%, anche per via della spinta al digitale e all'home entertainment che i lockdown hanno prodotto. Rispetto agli occupati, per i quali venivano da anni di crescita e nel 2019 si era sfiorata quota 1,5 milioni, l'anno scorso la contrazione che c'è stata, pari ad oltre 52 mila posti di lavoro, ha riportato la filiera dieci anni indietro con un valore complessivo di lavoratori (1.446.600) simile a quello del 2011. Gli occupati del comparto culturale e creati-

vo si suddividono in 821 mila 'core', cioè in attività prettamente culturali e artistiche (architettura e design, comunicazione, audiovisivo e musica, videogiochi e software, editoria e stampa, performing arts e arti visive, patrimonio storico e artistico) e 624 mila in quello creative driven (i professionisti culturali e creativi che lavorano in settori non core). Disaggregando i dati per genere, si vede come le donne rappresentino il 37,9% dei lavoratori della filiera, un numero inferiore alla media nazionale dell'economia (42%). Nel comparto core, la presenza delle donne sale al 40,2%, mentre nel settore creative driven al 34,6%. I lavoratori con cittadinanza straniera nel settore culturale sono ancor meno rappresentati: la loro quota è pari al 7,3% (la media nazionale è del 13,7%).

Nessuna regione italiana tra il 2019 e il 2020 per il sistema produttivo culturale e creativo ha fatto registrare variazioni positive in termini di ricchezza prodotta e occupazione. Tra quelle che hanno maggiormente risentito della crisi troviamo la Toscana, seguita da Basilicata e Molise. In termini occupazionali, invece, le dinamiche peggiori sono da associare alla Sicilia e alla Sardegna, seguite dalla Valle d'Aosta. ®

IL RAPPORTO La città settima in Italia per valore aggiunto secondo la Fondazione **Symbola**

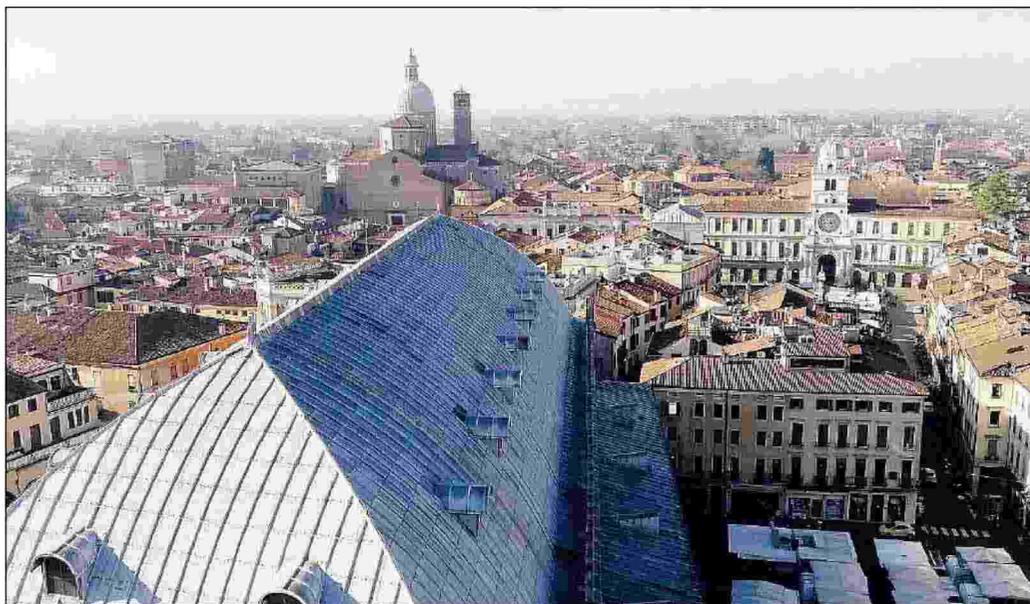
Padova traina la cultura in regione

Il sistema produttivo e creativo a livello nazionale nel 2020 ha avuto un valore di 84,6 miliardi

PADOVA - Il sistema produttivo culturale e creativo del 2020 ha avuto un valore di 84,6 miliardi di euro corrispondenti al 5,7% del valore aggiunto italiano nonostante l'impatto della crisi determinata dalla pandemia. Sono questi i dati principali messi in luce da "Io sono cultura 2021", il rapporto annuale della Fondazione **Symbola** e Unioncamere, arrivato alla sua 11esima edizione, illustrato ieri alla presenza del ministro della Cultura Dario Franceschini.

La grande area metropolitana di Milano è al primo posto nelle graduatorie provinciali per incidenza di ricchezza e occupazione prodotte, con il 9,7 e il 9,8%. Roma è seconda per valore aggiunto (8,7%) e quarta per occupazione (7,8%) mentre Torino si colloca terza (8,4%). Seguono, per valore aggiunto Arezzo (7,6%), Trieste (7,1%), Firenze (6,7%), Bologna (6,2%) e Padova (6,1%).

Il settore culturale - ha affermato **Ermete Realacci**, presidente della Fondazione **Symbola** - ha pagato più di altri settori la crisi dovuta alla pandemia ma si conferma



Centro culturale Una veduta del centro storico di Padova

l'importante ruolo anche economico". In termini di occupazione, la leadership per incidenza dei posti di lavoro sul totale dell'economia è da attribuire a Milano. Ma il ruolo della cultura non si ferma alla sola quantificazione dei valori della filiera. Importanti sono anche i legami tra cultura e turismo.

La Lombardia è la prima regione per spesa turistica attivata dalla domanda di cultura (3,9 miliardi di euro) e quinta per incidenza della stessa sul totale della spesa culturale (47,6%, quasi 10 punti in più della media nazionale). Il legame tra cultura e manifattura appare evidente nelle realtà distrettuali, ovvero in quelle aree dove è

presente una rilevante concentrazione di professioni artigianali, che valorizzano competenze creative del made in Italy.

Fra queste eccellenze distrettuali, fortemente orientate ai mercati esteri, si possono citare Monza-Brianza, Arezzo, Alessandria, Modena, Reggio Emilia, Pesaro-Urbino.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



IL RAPPORTO DI FONDAZIONE SYMBOLA

Welfare culturale Palazzo Magnani eccellenza italiana

CHIARA CABASSA

Il sistema produttivo culturale e creativo è quello che ha pagato il prezzo più caro alla crisi sanitaria provocata dal Covid. La ricchezza prodotta dalla filiera, infatti, si è ridotta del -8,1% contro il -7,2% medio nazionale; anche l'occupazione è scesa notevolmente, con un -3,5% (-2,1% per l'intera economia italiana).

In entrambi i casi, sono le attività che hanno sofferto maggiormente, con una contrazione che, rispettivamente, si è attestata al -9,3% e -4,8%.

Lo afferma «Io sono cultura», il rapporto sulle industrie culturali e creative realizzato dalla Fondazione Symbola che da undici anni fotografa i numeri del settore produttivo culturale e creativo e i progetti più innovativi, raccontandoli in uno strumento utile per capire concretamente quanto la cultura e la bellezza siano i tratti identitari radicati nella società e nell'economia del nostro Paese e quali possano essere le prospettive di un prossimo futuro ancora ricco di incognite. E durante la presentazione di ieri tra le eccellenze culturali è stata citata per quanto riguarda il welfare culturale anche quella della Fondazione Palazzo Magnani.

Nonostante l'impatto della crisi - è stato detto - alcuni comparti culturali e creativi hanno comunque mostrato segnali di tenuta generale. La grande area metropolitana di Milano è al primo posto nelle graduatorie provinciali per incidenza di ricchezza e occupazione prodotte, con il 9,7 e il 9,8%. Roma è seconda per valore aggiunto (8,7%) e quarta per occupazione (7,8%) mentre Torino si colloca terza (8,4%). Seguono, per valore aggiunto Arezzo (7,6%), Trieste (7,1%), Firenze (6,7%), Bologna (6,2%) e Padova (6,1%). In termini di occupazione, la leadership per incidenza dei posti di lavoro sul totale dell'economia è da attribuire a Milano.

Ma il ruolo della cultura non si ferma alla sola quantificazione dei valori della filiera. Importanti sono anche i legami tra cultura e turismo. La Lombardia è la prima regione per spesa turistica attivata dalla domanda di cultura (3,9 miliardi di euro) e quinta per incidenza della stessa sul totale della spesa culturale (47,6%, quasi 10 punti in più della media nazionale). Il legame tra cultura e manifattura appare invece evidente nelle realtà distrettuali, ovvero in quelle aree dove è presente una rilevante concentrazione di professionisti artigianali, che valorizzano competenze creative del made in Italy. Fra queste eccellenze distret-

tuali, è stata citata proprio Reggio Emilia, insieme a Modena, Pesaro e Urbino.

In questo contesto, i progetti che la Fondazione Palazzo Magnani ha messo in atto durante il 2020 sono stati citati tra le best practice nel settore welfare culturale, l'area delle attività dedicata alla ricerca e allo sviluppo delle relazioni tra arte, salute e benessere.

Insieme alle azioni promosse da alcune tra le più importanti istituzioni nazionali (tra cui Palazzo Strozzi, Palazzo Grassi-Punta della Dogana, Fondazione San Paolo), sono stati portati come casi di eccellenza due progetti che, durante i mesi di lockdown, hanno fatto parte del calendario di eventi virtuali o "a distanza" progettati e attivati dallo staff di Palazzo Magnani: "Opere al telefono", progetto nato proprio per mantenere vivo e attivo il contatto tra il pubblico e l'arte che, sulla scia delle fiabe raccontate al telefono da Gianni Rodari alla figlia lontana, ha dato la possibilità ai visitatori di "entrare nell'opera" chiacchierando al telefono con gli esperti della Fondazione; "Sguardi riflessi", attività rivolta alle persone affette da Alzheimer in collaborazione con Asp Città delle Persone che, sperimentando nuove modalità e facendo entrare le riproduzioni delle opere nelle residenze per gli anziani, ha mantenuto vive le relazioni con loro via Skype.

Il direttore della Fondazione Palazzo Magnani, Davide Zanichelli, dichiara orgoglioso: «I due progetti sono solo alcune delle tante azioni che concorrono a rendere la Fondazione Palazzo Magnani una piattaforma in grado di mettere a disposizione dei differenti pubblici le risorse inesauribili dell'arte e della cultura. La progettazione e la promozione di iniziative che sollecitano autentiche forze di salute per uno sviluppo della persona e della comunità sarà l'orizzonte del lavoro dei prossimi anni».

CONTROCOPERTINA
GIOVEDÌ 5 AGOSTO 2021



Palazzo Magnani è stato citato durante la presentazione del rapporto "Io sono cultura"

CONTROCOPERTINA

Welfare culturale Palazzo Magnani eccellenza italiana

Scuola Auto Nautica Gatti
www.autoscuolagatti.it

Plata per nuovi studenti nuovi e ciclomotori. Plata auto per prime guide e per corsi di guida sicura. Impara a guidare in sicurezza senza lo stress del traffico!

SOLO DA NOI SCLIC!

Via Dante Romagna 1
Reggio Emilia
Tel. 0522-078240

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

074078

Il Covid ha colpito la Cultura: settore lucano in calo del 9,9%



La Basilicata risulta essere tra le regioni in cui il settore culturale ha sofferto di più a causa della pandemia. Il dato emerge dall'undicesimo rapporto annuale sulle industrie culturali in Italia, di Fondazione **Symbola** e Unioncamere, dove si evidenzia che in Basilicata si registra il -9,9%. Il dato è secondo solo alla Toscana, dove la contrazione è stata del 10,4%. Il rapporto ha analizzato tutte le declinazioni dell'offerta culturale. L'intera filiera si è ridotta dell'8,1% e l'occupazione è scesa del 3,5%. Fra le attività più colpite, le performing arts, che registrano il -26,3% in ricchezza prodotta, e il comparto del patrimonio storico che ha fatto registrare una contrazione del 19%. Gli unici segnali di tenuta arrivano dai videogiochi e dall'home entertainment.



Rapporto di Symbola e Unioncamere

Il sistema cultura vale 84 miliardi di euro

Ma nel 2020 calano la ricchezza prodotta e gli occupati

Francesca Pierleoni

ROMA

Il sistema produttivo culturale e creativo del 2020 vale 84,6 miliardi di euro, pari al 5,7% del valore aggiunto italiano, e attiva complessivamente 239,8 miliardi. È fra i dati di "Io sono Cultura 2021", il rapporto annuale, giunto all'11esima edizione, sulle industrie culturali in Italia, di fondazione **Symbola** e Unioncamere, realizzato insieme a Regione Marche e Credito Sportivo. Numeri importanti, nonostante il pesante effetto sul settore provocato dalla pandemia: la ricchezza prodotta dalla filiera, infatti, si è ridotta nel 2020 del -8,1%; e l'occupazione è scesa del -3,5%.

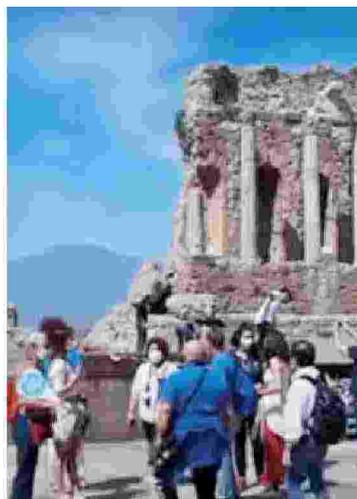
Fra le attività più colpite, le performing arts, che registrano il -26,3% (ricchezza prodotta) e il -11,9% in termini occupazionali, e il comparto del Patrimonio storico e artistico con una contrazione del -19,0% e del -11,2%. Tuttavia alcuni comparti culturali e creativi hanno mostrato segnali di tenuta generale. In particolare, le attività di videogiochi e software, pur registrando una leggera riduzione degli occupati (-0,9%), hanno aumentato la ricchezza prodotta del +4,2%, anche per via della spinta al digitale e all'home entertainment che i vari lockdown hanno prodotto.

Rispetto agli occupati, per i quali venivamo da anni di crescita e nel 2019 si era sfiorata quota 1,5 milioni, l'anno scorso la contrazione che c'è stata, pari ad oltre 52mila posti di lavoro, ha riportato la filiera dieci anni indietro con un valore complessivo di lavoratori (1.446.600) simile a quello del 2011. Gli occupati del comparto culturale e creativo si suddividono in 821mila "core", cioè in attività prettamente culturali e arti-

stiche (architettura e design, comunicazione, audiovisivo e musica, videogiochi e software, editoria e stampa, performing arts e arti visive, patrimonio storico e artistico) e 624mila in quello creative driven (i professionisti culturali e creativi che lavorano in settori non core).

Disaggregando i dati per genere, si vede come le donne rappresentino il 37,9% dei lavoratori della filiera, un numero inferiore alla media nazionale dell'economia (42%). Nel comparto core, la presenza delle donne sale al 40,2%, mentre nel settore creative driven al 34,6%. I lavoratori con cittadinanza straniera nel settore culturale sono ancor meno rappresentati: la loro quota è pari al 7,3% (la media nazionale è del 13,7%).

Nessuna regione italiana tra il 2019 e il 2020 per il sistema produttivo culturale e creativo ha fatto registrare variazioni positive in termini di ricchezza prodotta e occupazione. Tra quelle che hanno maggiormente risentito della crisi troviamo la Toscana. In termini occupazionali, invece, le dinamiche peggiori sono da associare alla Sicilia (-4,3%) e alla Sardegna (-4,2%), seguite dalla Valle d'Aosta (-4,1%).



Il Teatro Antico di Taormina Il patrimonio storico risorsa per il Paese



Cultura Un sistema che vale 84 miliardi Ma la crisi ha fatto calare gli occupati

■ ROMA Il sistema produttivo culturale e creativo del 2020 vale 84,6 miliardi di euro, pari al 5,7% del valore aggiunto italiano, e attiva complessivamente 239,8 miliardi. È fra i dati di Io Sono Cultura 2021, il rapporto annuale, giunto all'11/a edizione, sulle industrie culturali in Italia, di fondazione Symbola e Unioncamere, realizzato insieme a

Regione Marche e Credito Sportivo. Numeri importanti, nonostante il pesante effetto sul settore provocato dalla pandemia: la ricchezza prodotta dalla filiera, infatti, si è ridotta nel 2020 del -8,1%; e l'occupazione è scesa del -3,5%. Fra le attività più colpite, le performing arts, che registrano il 26,3% (ricchezza prodotta) e il -11,9% in termini occupazionali, e il compar-

to del Patrimonio storico e artistico con una contrazione del -19,0% e del -11,2%. Tuttavia alcuni comparti culturali e creativi hanno mostrato segnali di tenuta generale. In particolare, le attività di videogiochi e software, pur registrando una leggera riduzione degli occupati (0,9%), hanno aumentato la ricchezza prodotta del +4,2%. anche per via della

spinta al digitale e all'home entertainment che i lockdown hanno prodotto. Rispetto agli occupati, per i quali venivamo da anni di crescita e nel 2019 si era sfiorata quota 1.5 milioni, l'anno scorso la contrazione che c'è stata, pari ad oltre 52 mila posti di lavoro, ha riportato la filiera dieci anni indietro con un valore complessivo di lavoratori (1.446.600) simile a quello del 2011.



Un adolescente alle prese con il videogioco (Ansa)



La cultura «paga»

Il sistema culturale vale 84 miliardi nonostante il Covid Ma nel 2020 calano la ricchezza prodotta e gli occupati

Il sistema produttivo culturale e creativo del 2020 vale 84,6 miliardi di euro, pari al 5,7% del valore aggiunto italiano, e attiva complessivamente 239,8 miliardi. È fra i dati di «Io Sono Cultura 2021», il rapporto annuale, giunto all'11ª edizione, sulle industrie culturali in Italia, di fondazione **Symbola** e Unioncamere, realizzato insieme a Regione Marche e Credito sportivo.

Numeri importanti, nonostante il pesante effetto sul settore provocato dalla pandemia: la ricchezza prodotta dalla filiera, infatti, si è ridotta nel 2020 del -8,1%; e l'occupazione è scesa del -3,5%. Fra le attività più colpite, le performing art, che registrano il -26,3% (ricchezza prodotta) e il -11,9% in termini occupazionali, e il comparto del Patrimonio storico e artistico con una contrazione del -19,0% e del -11,2%. Tuttavia alcuni comparti culturali e creativi hanno mostrato segnali di tenuta generale. In particolare, le attività di videogiochi e software, pur registrando una leggera riduzione degli occupati (-0,9%), hanno aumentato la ricchezza prodotta del +4,2%, anche per via della spinta al digitale e all'home entertainment che i vari lockdown hanno prodotto.

Rispetto agli occupati, per i quali venivamo da anni di crescita e nel 2019 si era sfiorata quota 1.5 milioni, l'anno scorso la contrazione che c'è stata, pari

ad oltre 52mila posti di lavoro, ha riportato la filiera dieci anni indietro con un valore complessivo di lavoratori (1.446.600) simile a quello del 2011. Gli occupati del comparto culturale e creativo si suddividono in 821 mila "core", cioè in attività prettamente culturali e artistiche (architettura e design, comunicazione, audiovisivo e musica, videogiochi e software, editoria e stampa, performing art e arti visive, patrimonio storico e artistico) e 624 mila in quello creative driven (i professionisti culturali e creativi che lavorano in settori non core).

Disaggregando i dati per genere, si vede come le donne rappresentino il 37,9% dei lavoratori della filiera, un numero inferiore alla media nazionale dell'economia (42%). Nel comparto core, la presenza delle donne sale al 40,2%, mentre nel settore creative driven al 34,6%. I lavoratori con cittadinanza straniera nel settore culturale sono ancor meno rappresentati: la loro quota è pari al 7,3% (la media nazionale è del 13,7%).

Nessuna regione italiana tra il 2019 e il 2020 per il sistema produttivo culturale e creativo ha fatto registrare variazioni positive in termini di ricchezza prodotta e occupazione. Tra quelle che hanno maggiormente risentito della crisi troviamo la Toscana, il cui valore aggiunto generato ha subito una contrazione del -10,4%, seguita da Basilicata (-9,9%) e nel Molise (-9,7%). In termini occupazionali,

invece, le dinamiche peggiori sono da associare alla Sicilia (-4,3%) e alla Sardegna (-4,2%), seguite dalla Valle d'Aosta (-4,1%). Lombardia e Lazio sono le regioni che producono più ricchezza con la cultura; nella top ten delle province troviamo Milano, Roma, Torino, Arezzo, Trieste, Firenze e Bologna.

La Lombardia è anche la prima regione per spesa turistica attivata dalla domanda di cultura (3,9 miliardi di euro) e quinta per incidenza della spesa sul totale della spesa culturale (47,6%, quasi 10 punti in più della media nazionale).

«L'Italia deve essere protagonista - spiega **Ermete Realacci**, presidente della Fondazione **Symbola** - del nuovo "Bauhaus" voluto dalla Commissione Europea per rinsaldare i legami tra cultura, creatività, produzione, scienza, tecnologia e affrontare la transizione verde». Una delle prossime occasioni di rilancio «sarà il Salone del Mobile - aggiunge - che quest'anno sarà ancora più approntato alla qualità, bellezza e sostenibilità». Il 2020 «è stato un anno di grandi difficoltà per le attività culturali e creative», sottolinea Andrea Prete, presidente di Unioncamere. «Un settore che, per il suo altissimo apporto all'economia del Paese, merita la massima attenzione da parte di tutti i soggetti che possono contribuire alla sua ripresa e al suo sviluppo, tra i quali le Camere di commercio».

Francesca Pierleoni

LA CULTURA IN ITALIA

CENERENTOLA
NON CISTA

FRANCESCO JORI

Cenerentola non cista. A dispetto di una madre Italia matrigna, che si ostina a mal - trattarla, la cultura nel nostro Paese trova il suo riscatto nei numeri che ne esaltano il ruolo anche in termini di rendita. Come dimostra l'annuale rapporto proposto in questi giorni nella sua undicesima edizione da Fondazione **Symbola** e Unioncamere, "Io sono cultura": nel 2020, a dispetto della mazzata del Covid, il sistema culturale pubblico e privato italiano ha generato un valore economico di 85 miliardi, equivalenti al 5,7 per cento del Pil, dando lavoro a un milione e mezzo di persone, pari al 6 per cento dell'occupazione totale. E alimentando un valore aggiunto di 240 miliardi. E' decisamente impietoso il confronto tra i ricavi derivanti dai consumi in cultura, e i supporti forniti dallo Stato. Che finanzia il settore con 5 miliardi l'anno, pari allo 0,3 per cento del Pil, al di sotto della media dell'Unione Europea, e irrisorio rispetto alla quota dei Paesi più avanzati, Francia e Germania in testa. E questo malgrado la disponibilità di un patrimonio ineguagliabile: l'Italia vanta il numero più elevato al mondo di siti Unesco, 58; e a questi affianca un catalogo ricco di 95 mila chiese monumentali, 40 mila fra rocche e castelli, 30 mila dimore storiche, 20 mila centri storici, oltre 5 mila musei. Due terzi di questi ultimi dispongono di fondi, strutture e servizi inadeguati, e vengono di fatto ignorati dallo Stato, malgrado ospitino patrimoni straordinari; il 30 per cento dei quali dev'essere relegato negli scantinati per mancanza di spazi e di mezzi. Il fatto è che la cultura in Italia è sistematicamente ignorata dal sistema pubblico, o al massimo vissuta come mar-

ginale se non a volte con fastidio. Un esempio minimale ma indicativo: un Comune veneto ha bandito un concorso per un posto insieme di bibliotecario e di necroforo, stabilendo una singolare equivalenza tra libri e bare. E i bilanci di non poche Regioni, alla voce cultura, privilegiano sagre, festival, salsicce, bande, cori e bocciofile, con la più classica delle erogazioni a pioggia ispirate alla bassa logica della clientela. Eppure le indicazioni che vengono dalle scelte dei consumi culturali da parte degli italiani segnalano una domanda ben diversa e qualificata, che va dai musei alle mostre, dai teatri agli eventi di alto profilo, fino a un settore tradizionalmente marginale come l'acquisto di libri, in significativo aumento proprio in pieno disastro Covid. Va dato atto al ministero della cultura di aver dato importanti segni di inversione di tendenza; e nuovi incentivi potranno giungere a breve dai 7 miliardi stanziati nel Pnrr, il piano nazionale di ripresa e resilienza, attingendo ai fondi europei. Ma occorre comunque un salto di qualità oltre che di quantità, come ha sottolineato **Ermete Realacci**, presidente di **Symbola**, nella presentazione del rapporto: indicando l'obiettivo di un Paese capace di valorizzare il suo straordinario "soft power" di cui è potenzialmente dotato, rappresentato dal mix tra cultura, creatività e bellezza; e dando così un contributo determinante anche economico per un domani a misura d'uomo, capace di futuro. La cultura, suggerisce Claudio Abbado, è un bene comune primario come l'acqua; teatri, musei, biblioteche sono gli acquedotti per alimentarlo. Prosciugarli, sarebbe un crimine.



LA CULTURA BENE PRIMARIO POCO AIUTATA DALLO STATO

FRANCESCO JORI



Cenerentola non ci sta. A dispetto di una madre Italia matrigna, che si ostina a mal - trattarla, la cultura nel nostro Paese trova il suo riscatto nei numeri che ne esaltano il ruolo anche in termini di rendita.

Come dimostra l'annuale rapporto proposto in questi giorni nella sua undicesima edizione da Fondazione **Symbola** e Unioncamere, "Io sono cultura": nel 2020, a dispetto della mazzata del Covid, il sistema culturale pubblico e privato italiano ha generato un valore economico di 85 miliardi, equivalenti al 5,7 per cento del Pil, dando lavoro a un milione e mezzo di persone, pari al 6 per cento dell'occupazione totale. E alimentando un valore aggiunto di 240 miliardi.

È decisamente impietoso il confronto tra i ricavi derivanti dai consumi in cultura, e i supporti forniti dallo Stato. Che finanzia il settore con 5 miliardi l'anno, pari allo 0,3 per cento del Pil, al di sotto della media dell'Unione Europea, e irrisorio rispetto alla quota dei Paesi più avanzati, Francia e Germania in testa. E questo malgrado la disponibilità di un patrimonio ineguagliabile: l'Italia vanta il numero più elevato al mondo di siti Unesco, 58; e a questi affianca un

catalogo ricco di 95 mila chiese monumentali, 40 mila fra rocche e castelli, 30 mila dimore storiche, 20 mila centri storici, oltre 5 mila musei. Due terzi di questi ultimi dispongono di fondi, strutture e servizi inadeguati, e vengono di fatto ignorati dallo Stato, malgrado ospitino patrimoni straordinari; il 30 per cento dei quali dev'essere relegato negli scantinati per mancanza di spazi e di mezzi.

Il fatto è che la cultura in Italia è sistematicamente ignorata dal sistema pubblico, o al massimo vissuta come marginale se non a volte con fastidio. Un esempio minimale ma indicativo: un Comune veneto ha bandito un concorso per un posto insieme di bibliotecario e di necrofo-

ro, stabilendo una singolare equivalenza tra libri e bare. E i bilanci di non poche Regioni, alla voce cultura, privilegiano sagre, festival, salsicce, bande, cori e bocciofile, con la più classica delle erogazioni a pioggia ispirate alla bassa logica della clientela. Eppure le indicazioni che vengono dalle scelte dei consumi culturali da parte degli italiani segnalano una doman-

da ben diversa e qualificata, che va dai musei alle mostre, dai teatri agli eventi di alto profilo, fino a un settore tradizionalmente marginale come l'acquisto di libri, in significativo aumento proprio in pieno disastro Covid.

I bilanci di non poche Regioni, privilegiano sagre, festival e bande. Erogazioni a pioggia su logica clientelare

Va dato atto al ministero della cultura di aver dato importanti segni di inversione di tendenza; e nuovi incentivi potranno giungere a breve dai 7 miliardi stanziati nel Pnrr, il piano nazionale di ripresa e resilienza, attingendo ai fondi europei. Ma occorre comunque un salto di qualità oltre che di quantità, come ha sottolineato **Ermete Realacci**, presidente di **Symbola**, nella presentazione del rapporto: indicando l'obiettivo di un Paese capace di valorizzare il suo straordinario "soft power" di cui è potenzialmente dotato, rappresentato dal mix tra cultura, creatività e bellezza; e dando così un contributo determinante anche economico per un domani a misura d'uomo, capace di futuro.

La cultura, suggerisce Claudio Abbado, è un bene comune primario come l'acqua; teatri, musei, biblioteche sono gli acquedotti per alimentarlo. Prosciugarli, sarebbe un crimine. —

Confronto impietoso tra i ricavi derivanti dai consumi nel settore e i supporti forniti: solo 5 miliardi l'anno

LA CULTURA BENE PRIMARIO POCO AIUTATA DALLO STATO

FRANCESCO JORI



Cenerentola non ci sta. A dispetto di una madre Italia matrigna, che si ostina a mal - trattarla, la cultura nel nostro Paese trova il suo riscatto nei numeri che ne esaltano il ruolo anche in termini di rendita.

Come dimostra l'annuale rapporto proposto in questi giorni nella sua undicesima edizione da Fondazione **Symbola** e Unioncamere, "Io sono cultura": nel 2020, a dispetto della mazzata del Covid, il sistema culturale pubblico e privato italiano ha generato un valore economico di 85 miliardi, equivalenti al 5,7 per cento del Pil, dando lavoro a un milione e mezzo di persone, pari al 6 per cento dell'occupazione totale. E alimentando un valore aggiunto di 240 miliardi.

È decisamente impietoso il confronto tra i ricavi derivanti dai consumi in cultura, e i supporti forniti dallo Stato. Che finanzia il settore con 5 miliardi l'anno, pari allo 0,3 per cento del Pil, al di sotto della media dell'Unione Europea, e irrisorio rispetto alla quota dei Paesi più avanzati, Francia e Germania in testa. E questo malgrado la disponibilità di un patrimonio ineguagliabile: l'Italia vanta il numero più elevato al mondo di siti Unesco, 58; e a questi affianca un

catalogo ricco di 95 mila chiese monumentali, 40 mila fra rocche e castelli, 30 mila dimore storiche, 20 mila centri storici, oltre 5 mila musei. Due terzi di questi ultimi dispongono di fondi, strutture e servizi inadeguati, e vengono di fatto ignorati dallo Stato, malgrado ospitino patrimoni straordinari; il 30 per cento dei quali dev'essere relegato negli scantinati per mancanza di spazi e di mezzi.

Il fatto è che la cultura in Italia è sistematicamente ignorata dal sistema pubblico, o al massimo vissuta come marginale se non a volte con fastidio. Un esempio minimale ma indicativo: un Comune veneto ha bandito un concorso per un posto insieme di bibliotecario e di necrofo-

ro, stabilendo una singolare equivalenza tra libri e bare. E i bilanci di non poche Regioni, alla voce cultura, privilegiano sagre, festival, salsicce, bande, cori e bocciofile, con la più classica delle erogazioni a pioggia ispirate alla bassa logica della clientela. Eppure le indicazioni che vengono dalle scelte dei consumi culturali da parte degli italiani segnalano una doman-

da ben diversa e qualificata, che va dai musei alle mostre, dai teatri agli eventi di alto profilo, fino a un settore tradizionalmente marginale come l'acquisto di libri, in significativo aumento proprio in pieno disastro Covid.

I bilanci di non poche Regioni, privilegiano sagre, festival e bande. Erogazioni a pioggia su logica clientelare

Va dato atto al ministero della cultura di aver dato importanti segni di inversione di tendenza; e nuovi incentivi potranno giungere a breve dai 7 miliardi stanziati nel Pnrr, il piano nazionale di ripresa e resilienza, attingendo ai fondi europei. Ma occorre comunque un salto di qualità oltre che di quantità, come ha sottolineato **Ermete Realacci**, presidente di **Symbola**, nella presentazione del rapporto: indicando l'obiettivo di un Paese capace di valorizzare il suo straordinario "soft power" di cui è potenzialmente dotato, rappresentato dal mix tra cultura, creatività e bellezza; e dando così un contributo determinante anche economico per un domani a misura d'uomo, capace di futuro.

La cultura, suggerisce Claudio Abbado, è un bene comune primario come l'acqua; teatri, musei, biblioteche sono gli acquedotti per alimentarlo. Prosciugarli, sarebbe un crimine. —

Confronto impietoso tra i ricavi derivanti dai consumi nel settore e i supporti forniti: solo 5 miliardi l'anno

La cultura in provincia crea più lavoro che in Italia

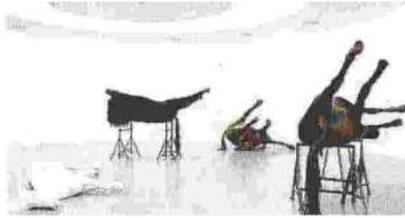
Symbola e Unioncamere stimano il 6,2% di occupati, nonostante gli effetti negativi del Covid

TRENTO Con la cultura si mangia e in Trentino più che nella maggior parte del Paese. Il dato emerge dal rapporto annuale «Io sono cultura» stilato dalla Fondazione **Symbola** con Unioncamere che pone la Provincia di Trento al tredicesimo posto su 107 per occupazione (6,2% sul complesso delle persone con un'attività lavorativa nel territorio) e al diciassettesimo per valore aggiunto prodotto (il 5,4% sul totale provinciale).

I settori presi in esame sono architettura e design, comunicazione, audiovisivo e musica, videogiochi e sof-

Mart

Il museo roveretano rappresenta uno tra gli snodi principali nel mondo della cultura professionale in Trentino



tware, arti performative e visive, patrimonio storico e artistico. Ambiti che, dunque, mantengono un peso rilevante nell'economia territoriale (l'incidenza occupazionale media in Italia è del 5,8%, quindi 0,4% sul Trentino), nonostante sia maturata una

pesante flessione, legata alle restrizioni imposte dal lockdown contro il Covid-19 per le attività in presenza, specialmente per gli spettacoli dal vivo.

«Il settore culturale — osserva **Ermene Realacci**, presidente della Fondazione

Symbola — ha pagato più di altri settori la crisi dovuta alla pandemia ma confermano l'importante ruolo anche economico». Nel rilancio post-pandemia, il settore culturale andrà sostenuto con convinzione. «È un soft power — riprende **Realacci** — che attraversa prodotti e territori e rappresenta un prezioso biglietto da visita. Un'infrastruttura necessaria per affrontare le sfide che abbiamo davanti».

Spostando il confronto sul terreno regionale, Fondazione **Symbola** e Unioncamere, registrano circa 32.100 occupati nel 2020 in Trentino Al-

to Adige, con un decremento del 4,2% sul circa 33.450 registrati nel 2019. Un arretramento che ha prodotto un calo del 6,6% sul valore aggiunto prodotto, attestato a un miliardo e 933 milioni di euro del 2020 contro i due miliardi e 60 milioni stimati per il 2019. In Trentino un ruolo centrale lo hanno i poli museali di Trento e Rovereto con, rispettivamente, il Museo delle scienze (Muse) e il Museo di arte moderna e contemporanea (Mart) ad attrarre i numeri più importanti.

N. C.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



LA CULTURA IN ITALIA VALE 85 MILIARDI MA PER LO STATO RESTA CENERENTOLA

FRANCESCO JORI

Cenerentola non ci sta. A dispetto di una madre Italia matrigna, che si ostina a mal - trattarla, la cultura nel nostro Paese trova il suo riscatto nei numeri che ne esaltano il ruolo anche in termini di rendita. Come dimostra l'annuale rapporto proposto in questi giorni nella sua undicesima edizione da Fondazione **Symbola** e Unioncamere, "Io sono cultura": nel 2020, a dispetto della mazzata del Covid, il sistema culturale pubblico e privato italiano ha generato un valore economico di 85 miliardi, equivalenti al 5,7 per cento del Pil, dando lavoro a un milione e mezzo di persone, pari al 6 per cento dell'occupazione totale. E alimentando un valore aggiunto di 240 miliardi.

E' decisamente impietoso il confronto tra i ricavi derivanti dai consumi in cultura, e i supporti forniti dallo Stato. Che finanzia il settore con 5 miliardi l'anno, pari allo 0,3 per cento del Pil, al di sotto della media dell'Unione Europea, e irrisorio rispetto alla quota dei Paesi più avanzati, Francia e Germania in testa. E questo malgrado la disponibilità di un patrimonio ineguagliabile: l'Italia vanta il numero più elevato al mondo di siti Unesco, 58; e a questi affianca un catalogo ricco di 95mila chiese monumentali, 40mila fra rocche e castelli, 30mila dimore storiche, 20mila centri storici, oltre 5mila musei. Due terzi di questi ultimi dispongono di fondi, strutture e servizi inadeguati, e vengono di fatto ignorati dallo Stato, malgrado ospitino patrimoni straordinari; il 30 per cento dei quali dev'essere relegato negli scantinati per mancanza di spazi e di mezzi.

Il fatto è che la cultura in Italia è sistematicamente ignorata dal sistema pubblico, o al massimo vissuta come marginale se non a volte con fastidio. Un esempio minimale ma indicativo: un Comune veneto ha bandito un concorso per un posto insieme di bibliotecario e di necroforo, stabilendo una singolare equivalenza tra libri e bare. E i bilanci di non poche Regioni, alla voce cultura, privilegiano sagre, festival, salsicce, bande, cori e bocciophile, con la più classica delle erogazioni a pioggia ispirate alla bassa logica della clientela. Eppure le indicazioni che vengono dalle scelte dei consumi culturali da parte degli italiani segnalano una domanda ben diversa e qualificata, che va dai musei alle mostre, dai teatri agli eventi di alto profilo, fino a un settore tradizionalmente marginale come l'acquisto di libri, in significativo aumento proprio in pieno disastro Covid.

Va dato atto al ministero della cultura di aver dato importanti segni di inversione di tendenza; e nuovi incentivi potranno giungere a breve dai 7 miliardi stanziati nel Pnrr, il piano nazionale di ripresa e resilienza, attingendo ai fondi europei. Ma occorre comunque un salto di qualità oltre che di quantità, come ha sottolineato **Ermete Realacci**, presidente di **Symbola**, nella presentazione del rapporto: indicando l'obiettivo di un Paese capace di valorizzare il suo straordinario "soft power" di cui è potenzialmente dotato, rappresentato dal mix tra cultura, creatività e bellezza; e dando così un contributo determinante anche economico per un domani a misura d'uomo, capace di futuro. La cultura, suggerisce Claudio Abbado, è un bene comune primario come l'acqua; teatri, musei, biblioteche sono gli acquedotti per alimentarlo. Prosciugarli, sarebbe un crimine. —



LA CULTURA E L'ITALIA MATRIGNA

FRANCESCO JORI

Cenerentola non ci sta. A dispetto di una madre Italia matrigna, che si ostina a maltrattarla, la cultura nel nostro Paese trova il suo riscatto nei numeri che ne esaltano il ruolo anche in termini di rendita. Come dimostra l'annuale rapporto proposto in questi giorni nella sua undicesima edizione da Fondazione Symbola e Unioncamere, "Io sono cultura": nel 2020, a dispetto della mazzata del Covid, il sistema culturale pubblico e privato italiano

> Segue a pagina 15

SEGUE DALLA PRIMA

LA CULTURA E L'ITALIA MATRIGNA

FRANCESCO JORI

Ha generato un valore economico di 85 miliardi, equivalenti al 5,7 per cento del Pil, dando lavoro a un milione e mezzo di persone, pari al 6 per cento dell'occupazione totale. E alimentando un valore aggiunto di 240 miliardi.

È decisamente impietoso il confronto tra i ricavi derivanti dai consumi in cultura, e i supporti forniti dallo Stato. Che finanzia il settore con 5 miliardi l'anno, pari allo 0,3 per cento del Pil, al di sotto della media dell'Unione Europea, e irrisorio rispetto alla quota dei Paesi più avanzati, Francia e Germania in testa.

E questo malgrado la disponibilità di un patrimonio ineguagliabile: l'Italia vanta il numero più elevato al mondo di siti Unesco, 58; e a questi affianca un catalogo ricco di 95mila chiese monumentali, 40mila fra rocche e castelli, 30mila dimore storiche, 20mila centri storici, oltre 5mila musei. Due terzi di questi ultimi dispongono di fondi, strutture e servizi inadeguati, e vengono di fatto ignorati dallo Stato, malgrado ospitino patrimoni straordinari; il 30 per cento dei quali dev'essere relegato negli scantinati per mancanza di spazi e di mezzi.

Il fatto è che la cultura in Italia è sistematicamente ignorata dal sistema pubblico, o al massimo vissuta come marginale se non a volte con fastidio.

Un esempio minimale ma indicativo: un Comune veneto ha bandito un concorso per un posto insieme di bibliotecario e di necroforo, stabilendo una singolare equivalenza tra libri e bare.

E i bilanci di non poche Regioni, alla voce cultura, privilegiano sagre, festival, salsicce, bande, cori e bocciofile, con la più classica delle erogazioni a pioggia ispirate alla bassa logica della clientela.

Eppure le indicazioni che vengono dalle scelte dei consumi culturali da parte degli italiani segnalano una domanda ben diversa e qualificata, che va dai musei alle mostre, dai teatri agli eventi di alto profilo, fino a un settore tradizionalmente marginale come l'acquisto di libri, in significativo aumento proprio in pieno disastro Covid.

Va dato atto al ministero della cultura di aver dato importanti segni di inversione di tendenza; e nuovi incentivi potranno giungere a breve dai 7 miliardi stanziati nel Pnrr, il piano nazionale di ripresa e resilienza, attingendo ai fondi europei.

Ma occorre comunque un salto di qualità oltre che di quantità, come ha sottolineato Ermete Realacci, presidente di Symbola, nella presentazione del rapporto: indicando l'obiettivo di un Paese capace di valorizzare il suo straordinario "soft power" di cui è potenzialmente dotato, rappresentato dal mix tra cultura, creatività e bellezza; e dando così un contributo determinante anche economico per un domani a misura d'uomo, capace di futuro.

La cultura, suggerisce Claudio Abbado, è un bene comune primario come l'acqua; teatri, musei, biblioteche sono gli acquedotti per alimentarlo. Prosciugarli, sarebbe un crimine.

(giornalista e scrittore)



ITALIA

Il business del sistema culturale e creativo vale 84,6 miliardi. In aumento videogiochi e software

di Nicoletta Cottone



Il G20 della Cultura al Colosseo

Il Covid ha ridotto dell'8,1% la ricchezza della filiera. Fra le attività più colpite in testa le performing arts e il comparto del Patrimonio storico e artistico

4 agosto 2021



Per visualizzare questo contenuto
[apri la pagina su ilsole24ore.com](https://www.ilsole24ore.com) ↗



Per visualizzare questo contenuto
[apri la pagina su ilsole24ore.com](https://www.ilsole24ore.com) ↗

🕒 3' di lettura

Il sistema produttivo culturale e creativo del 2020 vale 84,6 miliardi di euro, che corrisponde al 5,7% del valore aggiunto italiano e attiva complessivamente 239,8 miliardi. Sono i dati di “Io Sono Cultura 2021”, il rapporto annuale di fondazione Symbola e Unioncamere, giunto alla undicesima edizione, illustrato alla presenza del ministro della Cultura Dario Franceschini. Gli effetti della crisi sanitaria hanno colpito l'intero sistema produttivo culturale e creativo. La ricchezza prodotta dalla filiera, infatti, si è ridotta del -8,1per cento. È scesa anche l'occupazione del 3,5 per cento.

Le attività più colpite dalla pandemia

Fra le attività più colpite in testa le performing arts, che registrano un meno 26,3% (di ricchezza prodotta) e segnano un meno 11,9% in termini occupazionali. Fortemente colpito anche il comparto del Patrimonio storico e artistico con una contrazione del 19% in termini di ricchezza prodotta e dell'11,2% in meno sul fronte dell'occupazione.

In aumento videogiochi e software

Nonostante il forte impatto della pandemia alcuni comparti culturali e creativi hanno tenuto e, anzi, sono cresciuti. In particolare, le attività di videogiochi e software, pur registrando una leggera riduzione degli occupati (-0,9%), hanno aumentato la ricchezza prodotta del 4,2%, anche per la spinta al digitale e all'home entertainment che i lockdown hanno prodotto.

Realacci: «L'Italia sia protagonista del nuovo 'Bauhaus'»

«L'Italia - ha sottolineato Realacci - deve essere protagonista del nuovo 'Bauhaus' voluto dalla Commissione europea per rinsaldare i legami tra cultura, creatività, produzione, scienza, tecnologia e affrontare la transizione verde. Cultura, creatività e bellezza sono la chiave di volta di molti settori produttivi di un'Italia che fa l'Italia e consolidano la missione del nostro paese orientata alla qualità e all'innovazione: un soft power che attraversa prodotti e territori e rappresenta un prezioso biglietto da visita. Un'infrastruttura necessaria per affrontare le sfide che abbiamo davanti. Se l'Italia produce valore e lavoro puntando sulla cultura, sulla bellezza e sulla coesione, favorisce un'economia più a misura d'uomo e, anche per questo, più competitiva e più capace di futuro come affermiamo nel Manifesto di Assisi».



Il New European Bauhaus è il programma che vuole progettare futuri modi di vivere unendo arte, cultura, design, architettura, inclusione sociale, scienza e tecnologia. Le sue radici sono nella Staatliches Bauhaus, la scuola di design di Weimar (e poi Dessau) fondata da Walter Gropius. È stata ispirazione per il Nuovo Bauhaus Europeo, come ha affermato Ursula von der Leyen.

La spesa turistica e il legame con la manifattura

Importanti anche i legami tra cultura e turismo. La Lombardia è la prima regione per spesa turistica attivata dalla domanda di cultura (3,9 miliardi di euro) e quinta per incidenza sul totale della spesa culturale (47,6%, quasi 10 punti in più della media nazionale). Il legame tra cultura e manifattura appare evidente nelle realtà distrettuali, quindi in quelle aree dove è presente una rilevante concentrazione di professioni artigianali, che valorizzano competenze creative del made in Italy. Fra queste eccellenze distrettuali, fortemente orientate ai mercati esteri, si possono citare Monza-Brianza, Arezzo, Alessandria, Modena, Reggio Emilia, Pesaro-Urbino.

Lombardia e Lazio producono la maggiore ricchezza

Tra gli altri dati rilevanti emerge sia in termini di valore aggiunto sia di occupazione una chiara differenziazione tra il Nord e il Mezzogiorno d'Italia. Il Mezzogiorno ha assorbito solo il 15,5% del valore aggiunto nazionale della filiera e il 19,5% sul fronte dell'occupazione. Lombardia e Lazio sono le regioni che producono più ricchezza con la cultura. Tra le regioni che hanno maggiormente risentito della crisi c'è la Toscana, il cui valore aggiunto generato ha subito una contrazione a doppia cifra: -10,4%. Accentuate anche le contrazioni registrate in Basilicata (-9,9%) e nel Molise (-9,7%). In termini occupazionali le dinamiche peggiori sono da associare alla Sicilia (-4,3%), alla Sardegna (-4,2%) e alla Valle d'Aosta (-4,1%).

Milano capitale della cultura

Milano, Roma, Torino, Arezzo, Trieste, Firenze e Bologna entrano nella top ten delle province. Milano si è mostrata la capitale della cultura italiana, prima per incidenza della filiera in termini di valore aggiunto e occupazione. La grande area metropolitana di Milano è al primo posto nelle graduatorie provinciali per incidenza di ricchezza e occupazione prodotte, con il 9,7 e il 9,8%. Roma è seconda per valore aggiunto (8,7%) e quarta per occupazione (7,8%) mentre Torino si colloca terza

(8,4%). Seguono, per valore aggiunto Arezzo (7,6%), Trieste (7,1%), Firenze (6,7%), Bologna (6,2%) e Padova (6,1%). «Il settore culturale – ha affermato Ermete Realacci, presidente della Fondazione Symbola -ha pagato più di altri settori la crisi dovuta alla pandemia ma si conferma l'importante ruolo anche economico».

Riproduzione riservata ©

Nicoletta Cottone

Caposervizio

[Visualizza su ilsole24ore.com ↗](#)

P.I. 00777910159 [Dati societari](#)

© Copyright Il Sole 24 Ore Tutti i diritti riservati

Per la tua pubblicità sul sito: [Websystem](#)

[Informativa sui cookie](#) [Privacy policy](#)

I NOSTRI VIDEO



La Cultura fa i conti con la Pandemia



La Cultura unisce il mondo



L'Arena del Colosseo - Interviste ai progettisti

ECONOMIA DELLA CULTURA

Nel 2020 il sistema culturale e creativo vale 84,6 miliardi

Secondo l'ultimo rapporto **Unioncamere-Symbola**, la crisi sanitaria ha messo a dura prova il settore culturale italiano, si salva e cresce solo l'industria del gaming

di Roberta Capozucca

5 agosto 2021



I punti chiave

- [Le differenze tra nord e sud](#)
- [Il commento](#)



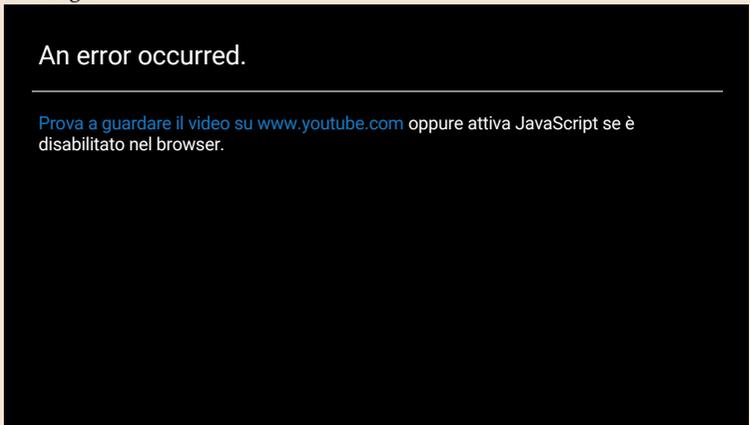
3' di lettura

Nonostante i dati positivi emersi sul lungo periodo e le azioni di sostegno intraprese dal governo, il sistema culturale e creativo italiano mostra i segni di un anno fatto di grandi difficoltà, segnando un -8,1% sulla ricchezza dell'intera filiera, contro il 7,2% nazionale, e un -3,5% sui livelli di occupazione. È quanto emerge dall'XI rapporto **"Io sono cultura 2021"**, realizzato da **Fondazione Symbola**, **Unioncamere**, insieme a **Regione Marche e Credito Sportivo** e presentato dal ministro della Cultura **Dario Franceschini**, dal presidente della Fondazione **Symbola Ermete Realacci**, dal Presidente Unioncamere **Andrea Prete** e dal direttore della Fondazione **Symbola Domenico Sturabotti**.

Secondo il report, nonostante il difficile anno trascorso, la filiera culturale e creativa si conferma centrale all'interno delle specializzazioni produttive nazionali, grazie a **84,6 miliardi di euro di valore aggiunto prodotti e**

poco meno di **1,5 milioni di persone occupate**; valori che, rispettivamente, incidono per il 5,7% e il 5,9% di quanto complessivamente espresso dall'intera economia italiana. Fra le attività più colpite, ci sono le **performing arts che registrano un -26,3%** di ricchezza prodotta e segnano un -11,9% in termini occupazionali. Fortemente colpito anche il comparto del **patrimonio storico e artistico con una contrazione del 19%** in termini di ricchezza prodotta e dell'11,2% in meno sul fronte dell'occupazione. Mostrano segnali di tenuta generale, anzi crescono, le attività che si occupano di **videogiochi e software**. Pur registrando una leggera riduzione degli occupati (-0,9%), il lockdown e l'home entertainment ha sostenuto la produzione di ricchezza portandola a un **+4,2%**.

Loading...



La Cultura fa i conti con la Pandemia

Le differenze tra nord e sud

Sia in termini di valore aggiunto sia di occupazione aumenta la distanza tra Nord e Sud con quest'ultimo capace di assorbire appena il 15,5% del valore aggiunto nazionale della filiera e il 19,5% relativamente all'occupazione. Il differenziale tra le due aree del Paese, peraltro, appare ulteriormente peggiorato alla luce dei risultati del 2020 e dei riflessi pandemici. Sia il valore aggiunto (-8,4%) sia l'occupazione (-3,8%) della filiera, infatti, hanno registrato una dinamica peggiore di quella media nazionale. Tra le regioni che hanno maggiormente risentito della crisi troviamo la **Toscana**, il cui valore aggiunto generato ha subito una contrazione a doppia cifra (-10,4%). Particolarmente accentuate sono state anche le contrazioni registrate in Basilicata (-9,9%) e nel Molise (-9,7%). In termini occupazionali, invece, le dinamiche peggiori sono da associare alla **Sicilia** (-4,3%) e alla Sardegna (-4,2%), seguite dalla Valle d'Aosta (-4,1%).

Al contrario, la grande area metropolitana di **Milano** è al primo posto nelle graduatorie per incidenza di ricchezza e occupazione prodotte, con il 9,7 e il 9,8%. Roma è seconda per valore aggiunto con un 8,7% mentre Torino si colloca terza (8,4%). Seguono, per valore aggiunto Arezzo (7,6%), Trieste (7,1%), Firenze (6,7%), Bologna (6,2%) e Padova (6,1%). In termini di occupazione, come suddetto, la leadership per incidenza dei posti di lavoro sul totale dell'economia è da attribuire a Milano, mentre le dinamiche peggiori sono da associare alla Sicilia (-4,3%) e alla Sardegna (-4,2%), seguite dalla Valle d'Aosta (-4,1%). Nella quantificazione dei valori della filiera bisogna tenere a mente anche la relazione tra cultura e manifattura, realtà distrettuali ad alta concentrazione di competenze artigianali, che

valorizzano le competenze creative del made in Italy. Fra queste eccellenze distrettuali, fortemente orientate ai mercati esteri, si possono citare Monza-Brianza, Arezzo, Alessandria, Modena, Reggio Emilia, Pesaro-Urbino.

Leggi anche

New European Bauhaus, in che futuro vuoi vivere?

24

Il commento

L'Italia deve essere protagonista – dichiara **Ermete Realacci**, presidente della Fondazione **Symbola** – del nuovo “Bauhaus” voluto dalla Commissione europea per rinsaldare i legami tra cultura, creatività, produzione, scienza, tecnologia e affrontare la transizione verde. Cultura, creatività e bellezza sono la chiave di volta di molti settori produttivi e consolidano la missione del nostro paese orientata alla qualità e all'innovazione: un soft power che attraversa prodotti e territori e rappresenta un prezioso biglietto da visita. Un'infrastruttura necessaria per affrontare le sfide che abbiamo davanti. Se l'Italia produce valore e lavoro puntando sulla cultura, sulla bellezza e sulla coesione, favorisce un'economia più a misura d'uomo e, anche per questo, più competitiva e più capace di futuro come affermiamo nel Manifesto di Assisi”.

Riproduzione riservata ©

ARGOMENTI [valore aggiunto](#) [UNIONCAMERE](#) [Arezzo](#) [Italia](#) [Sardegna](#)

Per approfondire

Il Manifesto di Assisi in pillole, obiettivo: azzerare i gas serra entro il 2050

24

loading...

Brand connect

Cultura

adv



La cultura nell'anno del Covid: calo dell'8 per cento
di Lara Crinò



Nel rapporto della fondazione Symbola e Unioncamere la fotografia della crisi: arti performative e patrimonio i segmenti più penalizzati, crescono i videogiochi. Milano capitale per ricchezza prodotta, mentre il sud soffre (ma anche la Toscana). Il ministro Franceschini: "L'investimento nel settore è una delle priorità per lo sviluppo sostenibile dell'Italia dei prossimi anni"

04 AGOSTO 2021

3 MINUTI DI LETTURA



Un periodo difficilissimo, per la filiera culturale italiana, termine che include vari segmenti (dall'architettura e design, all'editoria, alle arti performative, all'ideazione e creazione di videogiochi): la ricchezza prodotta dalla filiera, infatti, si è ridotta nel 2020 del -8,1%, contro il -7,2% medio nazionale, e anche l'occupazione è scesa notevolmente, con una variazione del -3,5% (-2,1% per l'intera economia italiana).

È il macrodato che emerge dall'ampio rapporto *Io sono cultura*, giunto all'undicesima edizione, realizzato dalla Fondazione Symbola e da Unioncamere (insieme a Regione Marche e Credito Sportivo) per quantificare il peso della cultura e della creatività nell'economia nazionale, ma non l'unico: la fotografia che esce dal rapporto, pur non nascondendo il momento di difficoltà estrema, mostra anche una nuova consapevolezza, che potrebbe in futuro dare i suoi frutti: il sistema paese sembra finalmente prendere coscienza delle ramificazioni positive che investire sulla cultura può creare a lungo termine: i grandi eventi come il G20 della Cultura sono l'epifenomeno di un cambio di passo.

Nonostante la crisi, infatti, se si quantifica l'impatto del sistema produttivo culturale e creativo del 2020, si arriva alla cifra di 84,6 miliardi di euro, che corrispondono al 5,7% del valore aggiunto italiano; la filiera offre lavoro a più di un milione e mezzo di persone (5,9% dell'occupazione complessiva). E nonostante la flessione, il comparto creativo viene riconosciuto come "specializzazione produttiva nazionale": viene calcolata una capacità moltiplicativa pari all' 1,8 per cento (per un euro prodotto se ne generano 1,8 nel resto dell'economia) che sale a 2,0 per il patrimonio storico e artistico e a 2,2 per le industrie creative. L'intera filiera culturale costituita ha quindi un valore aggiunto di 239,8 miliardi di euro (84,6 miliardi + 155,2 miliardi).

Sistema Produttivo Culturale e Creativo : occupazione 2020



Fondazione Symbola - Io sono cultura - Rapporto 2021



2

Articoli rimanenti

Accedi a tutti i contenuti del sito senza limiti

1€ / mese per 3 mesi, noi 5.99€ / mese per 3 mesi

ABBONATI



MENU Q CERCA

la Repubblica

ABBONATI QUOTIDIANO

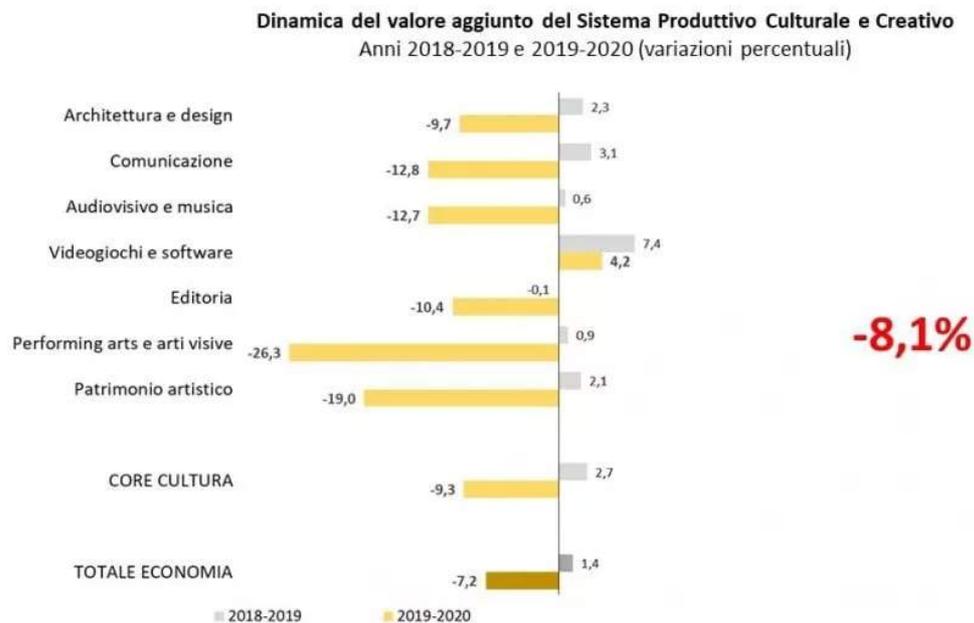


Sblocca l'accesso illimitato a tutti i contenuti del sito

Il rapporto - illustrato in conferenza stampa, tra gli altri, da Ermete Realacci che presiede la Fondazione Symbola, e dal presidente di Unioncamere, Andrea Prete - è stato commentato anche dal ministro della Cultura Dario Franceschini, che ha sottolineato non solo come nel corso del decennio sia cambiata la percezione generale del settore culturale come volano economico della nazione, ma anche come il sostegno pubblico possa fare la differenza nei momenti di crisi: "Gli investimenti in cultura in Italia non sono soltanto un adempimento di un dovere costituzionale, ma anche una grande opportunità di sviluppo economico e di crescita sostenibile. Rispetto a una marginalità rassegnata via via nel tempo si è acquisita una nuova centralità degli investimenti in cultura" ha detto il ministro commentato i dati, e ha aggiunto: "Le grandi crisi portano grandi problemi ma creano nuove opportunità. Sono convinto che sia arrivato a molti decisori politici, lontani dai temi della cultura, il messaggio di cosa voglia dire un'Italia senza cultura. Lo scenario vissuto durante il lockdown, quando abbiamo visto le nostre città coi cinema, musei, teatri e i parchi chiusi, senza musica nelle piazze, né i concerti d'estate, ha fatto comprendere cosa significhi in termini di minor attrattività per tutto il Paese. Questo ha portato alla consapevolezza che l'investimento in cultura è una delle priorità dell'Italia e la scelta fatta dal Governo di investire 7 miliardi del PNRR in questo settore ne è la dimostrazione".

Se è vero che la crisi può rivelarsi anche un'opportunità, o perlomeno rendere più evidenti strade da percorrere nel prossimo futuro, il rapporto *Io sono Cultura* evidenzia che alcuni comparti creativi hanno reagito meglio di altri: le attività di videogiochi e software hanno addirittura aumentato la ricchezza prodotta del 4,2%, mentre il settore più colpito - per via delle chiusure praticamente continuative - è quello delle arti performative che perde addirittura il 26,3 per cento (e ciò che viene considerato patrimonio artistico, musei e monumenti, il 19 per cento).

Gli impatti della crisi pandemica: valore aggiunto



2

Articoli rimanenti

Accedi a tutti i contenuti del sito senza limiti

1€/mese per 3 mesi, poi 5,99€/mese per 3 mesi

ATTIVA ORA

Sei già abbonato? [Accedi](#)

Sblocca l'accesso illimitato a tutti i contenuti del sito

Tra le regioni che hanno maggiormente risentito della crisi troviamo la Toscana, il cui valore aggiunto generato ha subito una contrazione a doppia cifra (-10,4%). In termini occupazionali, invece, soffrono soprattutto la Sicilia (-4,3%) e Sardegna (-4,2%), seguite dalla Valle d'Aosta (-4,1%). Importanti sono anche i legami tra cultura e turismo. La Lombardia è la prima regione per spesa turistica attivata dalla domanda di cultura (3,9 miliardi di euro) e quinta per incidenza della stessa sul totale della spesa culturale (47,6%, quasi 10 punti in più della media nazionale). Insomma, un'Italia a due velocità, come in altri settori. Sperando che gli investimenti strutturali previsti per i prossimi anni servano a colmare o a ridurre questa distanza tra nord e sud del paese.

adv

Leggi anche

È morto Antonio Pennacchi, il cantore "fasciocomunista" dell'Italia della bonifica

Serena Vitale: "Da Brodskij a Nabokov così Roberto Calasso ci ha regalato i russi"

Sorpresa in Giappone: ricompare un acquerello del baule di Van Gogh

© Riproduzione riservata

Daniele Giovanardi: "Sono un medico e l'iniezione mi sembra più rischiosa del virus"

la Repubblica

Appartamento, Foro Italico-Farnesina-Camilluccia, Roma

idealista

Una esperta linguistica spiega come parlare una nuova lingua con solo 15 minuti di studio al giorno

Babbel

2

Articoli rimanenti

Accedi a tutti i contenuti del sito senza limiti

1€/mese per 3 mesi, poi 5,99€/mese per 3 mesi

ATTIVA ORA

Sei già abbonato? [Accedi](#)

Sblocca l'accesso illimitato a tutti i contenuti del sito

ECONOMIA



AGRICOLTURA

...

MENU



TOP NEWS

LA STAMPA

ABBONATI

ACCEDI

FINANZA

BORSA ITALIANA

FONDI

OBBLIGAZIONI

REGIO OPERA FESTI
Giovanni Battista Pergolesi
LA SERVA PADRONA
Dal 06.08.2021
guardalo in streaming
ovunque tu sia
Regis

La filiera della cultura saluta un 2020 complicato con 84,6 miliardi di valore e 1 milione e mezzo di occupati. Debole il patrimonio artistico, bene i videogiochi

«Se l'Italia punta sul settore, favorisce un'economia più a misura d'uomo e competitiva» dice Realacci di Fondazione Symbola



CARLOTTA SCOZZARI

PUBBLICATO IL
04 Agosto 2021



Il mondo della cultura si lascia alle spalle un 2020 difficile, ma da alcuni comparti e da alcune aree geografiche arrivano importanti segnali di tenuta. Questa la fotografia scattata da “Io sono cultura 2021”, il rapporto annuale firmato da Fondazione Symbola e Unioncamere, da cui emerge con riferimento al 2020 per la filiera un valore complessivo di 84,6 miliardi di euro (in flessione di poco più dell’8% sull’anno prima), con poco meno di 1,5 milioni di persone occupate. Si tratta di valori che, rispettivamente, incidono per il 5,7% e 5,9% di quanto complessivamente espresso dall’intera economia italiana, con una capacità moltiplicativa pari a 1,8 (per un euro prodotto se ne generano 1,8 nel resto dell’economia) che sale a 2 per il patrimonio storico e artistico e a 2,2 per le industrie creative.

«Il 2020 è stato un anno di grandi difficoltà per le attività culturali e creative – dichiara Andrea Prete, presidente di Unioncamere – con una perdita dell’8,1% sul 2019. Da 11 anni Unioncamere realizza insieme agli altri partner il Rapporto sulle industrie culturali e creative, un’esperienza unica e uno strumento utile per impostare le politiche dedicate a questo settore. Che, per il suo altissimo apporto all’economia del Paese, merita la massima attenzione da parte di tutti i soggetti che possono contribuire alla sua ripresa e al suo sviluppo, tra i quali le Camere di commercio».

«Dalla presidenza italiana il primo G20 sulla cultura mentre l’Italia rafforza il suo primato per numero di siti Unesco (58 siti e la Cina seconda con 56). Il settore

culturale – dichiara Ermete Realacci, presidente della Fondazione Symbola – ha pagato più di altri settori la crisi dovuta alla pandemia ma si conferma l'importante ruolo anche economico. L'Italia deve essere protagonista del nuovo “Bauhaus” voluto dalla Commissione Europea per rinsaldare i legami tra cultura, creatività, produzione, scienza, tecnologia e affrontare la transizione verde. Se l'Italia produce valore e lavoro puntando sulla cultura, sulla bellezza e sulla coesione, favorisce un'economia più a misura d'uomo e, anche per questo, più competitiva e più capace di futuro come affermiamo nel Manifesto di Assisi».

PUBBLICITÀ

FIBRA
fino a 1 GIGA

SCONTO
5€/mese
PRIMI 12 MESI

Nuova Promo TIM Fibra

TIM Business Senza Limiti - Sponsored

Scopri di Più

Più in generale, se la ricchezza prodotta dalla filiera, nel 2020, si è ridotta dell'8,1% contro il -7,2% medio nazionale, anche l'occupazione è scesa notevolmente, del 3,5% rispetto al -2,1% dell'intera economia italiana. Nonostante l'impatto della crisi, alcuni comparti hanno mostrato segnali di tenuta generale. In particolare, le attività di videogiochi e software, pur registrando una leggera riduzione degli occupati (-0,9%), hanno aumentato la ricchezza prodotta del 4,2%, beneficiando anche della spinta al digitale collegata al maggiore tempo trascorso in casa.

Al contrario, una crisi generalizzata sembra avere interessato le attività di valorizzazione del patrimonio storico e artistico e le “performing arts”, duramente colpite dalle misure restrittive e di contenimento. Il comparto del patrimonio storico e artistico ha registrato una contrazione del 19% relativamente alla ricchezza prodotta e dell'11,2% in termini occupazionali; peggio ancora per le “performing arts”, scese del 26,3% e dell'11,9% rispettivamente.

Quanto alla ripartizione geografica, la grande area metropolitana di Milano figura al primo posto nelle graduatorie provinciali per incidenza di ricchezza e occupazione prodotte, con il 9,7 e il 9,8%, mentre Roma è seconda per valore aggiunto (8,7%) e quarta per occupazione (7,8%) e Torino si colloca terza in entrambe le categorie (8,4% e 7,9 per cento).

Va poi sottolineato che la Lombardia è la prima regione per spesa turistica attivata dalla domanda di cultura (3,9 miliardi di euro) e quinta per incidenza della stessa sul totale della spesa culturale (47,6%, quasi 10 punti in più della media nazionale). «Il legame tra cultura e manifattura – si legge nel rapporto – appare evidente nelle realtà distrettuali, ovvero in quelle aree dove è presente una rilevante concentrazione di professioni artigianali, che valorizzano competenze creative del made in Italy. Fra queste eccellenze distrettuali, fortemente orientate ai mercati esteri, si possono citare Monza-Brianza, Arezzo, Alessandria, Modena, Reggio Emilia, Pesaro-Urbino».



Io sono Cultura 2021, l'Italia della qualità e della bellezza sfida la crisi

Oggi, ad un anno e mezzo dallo scoppio della pandemia e in piena fase di ricostruzione e ripartenza, le industrie culturali e creative sono tra i settori più strategici per facilitare la ripresa economica e sociale italiana

di **Giulia Spalletta** - 04/08/2021

Condividi su Facebook

Condividi su Twitter



Cultura e bellezza in Italia sono tratti identitari radicati nella società e nell'economia. Da qui il titolo del rapporto Io sono cultura, e grazie alla loro forte relazione con la manifattura hanno dato vita ad una delle più forti identità produttive del mondo, il made in Italy. Oggi, ad un anno e mezzo dallo scoppio della pandemia e in piena fase di ricostruzione e ripartenza, le industrie culturali e creative sono tra i settori più strategici per facilitare la ripresa economica e sociale italiana. Non solo perché i numeri dell'ultimo decennio dimostrano che parliamo di una fonte significativa di posti di lavoro e ricchezza. Ma anche perché sono un motore di innovazione per l'intera economia e agiscono come un attivatore della crescita di altri settori, dal turismo alla manifattura creative-driven. Ossia quella manifattura che ha saputo incorporare professionisti e competenze culturali e creative nei processi produttivi, traducendo la bellezza in oggetti e portando il made in Italy nel mondo. Bellezza e cultura, quindi, sono parte del DNA italiano e sono alla base delle ricette made in Italy per la fuoriuscita dalle crisi. Io sono cultura annualmente quantifica il peso della cultura e della creatività nell'economia nazionale. I numeri dimostrano che la cultura è uno dei motori della nostra economia e lo studio propone numeri e storie ed è realizzato grazie al contributo di molte personalità di punta nei diversi settori.

Cerca



RSS di - ANSA.it

Accuse shock a Cuomo, 'ha molestato 11 donne'

Concluse indagini interne, ora rischia la carriera e non solo

Covid: Cina, torna il lockdown in un'area di Wuhan

Dopo quasi un anno e mezzo, per contrastare la variante Delta

Nuovo caso nel Golfo Persico, dirottata una petroliera

Attacco pirateria', sospetti su l'Iran ma Teheran smentisce

La maledizione di Capitol Hill, 4 suicidi tra gli agenti

Tutti coinvolti negli scontri del 6 gennaio scorso al Congresso

E' morto Antonio Pennacchi, premio Strega con Canale Mussolini

Aveva 71 anni, si è spento nella sua casa a Latina

Le Piazze di Francesco, 'Parole Povere: mendicare'

Diretta streaming da Roma il 4 agosto alle 18.30 su sanfrancesco.org e ANSA.IT

Il rapporto quest'anno, arrivato all'undicesima edizione, è realizzato da Fondazione **Symbola**, Unioncamere, Centro Studi delle Camere di commercio Guglielmo Tagliacarne SRL insieme a Regione Marche e Credito Sportivo ed è stato presentato con il ministro della Cultura, Dario Franceschini, il presidente della Fondazione **Symbola**, **Ermete Realacci** il Presidente Unioncamere, Andrea Prete, il direttore della Fondazione **Symbola**, Domenico Sturabotti con i saluti dell'Assessore alla Cultura Regione Marche, Giorgia Latini. Ha moderato i lavori Paola Pierotti architetto, giornalista PPAN.

“Il 2020 è stato un anno di grandi difficoltà per le attività culturali e creative – dichiara Andrea Prete, presidente di Unioncamere – con una perdita del -8,1%. Da 11 anni Unioncamere realizza insieme agli altri partner il Rapporto sulle industrie culturali e creative, un'esperienza unica ed uno strumento utile per impostare le politiche dedicate a questo settore. Che, per il suo altissimo apporto all'economia del Paese, merita la massima attenzione da parte di tutti i soggetti che possono contribuire alla sua ripresa e al suo sviluppo, tra i quali le Camere di commercio”.

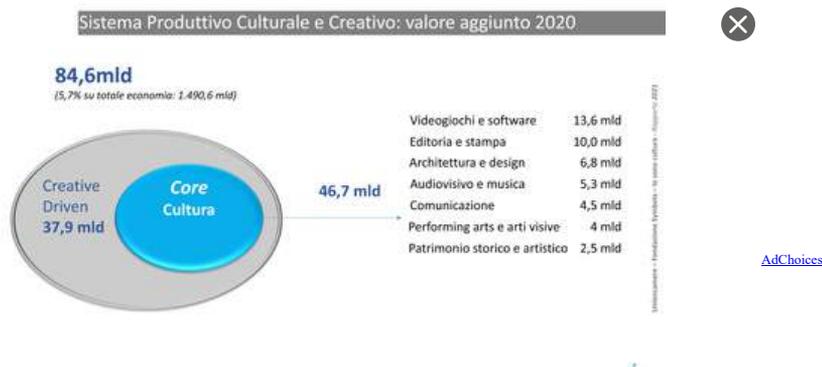
Tags: [CDENEWS](#) [Cultura](#) [Lazio](#)



Giulia Spalletta

Il sistema culturale e creativo italiano 2020 vale 84,6 mld

Emerge dal rapporto annuale di Fondazione Symbola e Unioncamere



- Redazione ANSA - ROMA

04 agosto 2021 22:21 - NEWS

Il sistema produttivo culturale e creativo del 2020 vale 84,6 miliardi di euro, pari al 5,7% del valore aggiunto italiano, e attiva complessivamente 239,8 miliardi. E' fra i dati di Io Sono Cultura 2021, il rapporto annuale, giunto all'11/a edizione, sulle industrie culturali in Italia, di fondazione Symbola e Unioncamere, realizzato insieme a Regione Marche e Credito Sportivo.

Numeri importanti, nonostante il pesante effetto sul settore provocato dalla pandemia: la ricchezza prodotta dalla filiera, infatti, si è ridotta nel 2020 del -8,1%; e l'occupazione è scesa del -3,5%. Fra le attività più colpite, le performing arts, che registrano il -26,3% (ricchezza prodotta) e il -11,9% in termini occupazionali, e il comparto del Patrimonio storico e artistico con una contrazione del -19,0% e del -11,2%. Tuttavia alcuni comparti culturali e creativi hanno mostrato segnali di tenuta generale. In particolare, le attività di videogiochi e software, pur registrando una leggera riduzione degli occupati (-0,9%), hanno aumentato la ricchezza prodotta del +4,2%. anche per via della spinta al digitale e all'home entertainment che i vari lockdown hanno prodotto.

Rispetto agli occupati, per i quali venivamo da anni di crescita e nel 2019 si era sfiorata quota 1.5 milioni, l'anno scorso la contrazione che c'è stata, pari ad oltre 52 mila posti di lavoro, ha riportato la filiera dieci anni indietro con un valore complessivo di lavoratori (1.446.600) simile a quello del 2011. Gli occupati del comparto culturale e creativo si suddividono in 821 mila 'core', cioè in attività prettamente culturali e artistiche (architettura e design, comunicazione, audiovisivo e musica, videogiochi e software, editoria e stampa, performing arts e arti visive, patrimonio storico e artistico) e 624 mila in quello creative driven (i professionisti culturali e creativi che lavorano in settori non core). Disaggregando i dati per genere, si vede come le donne rappresentino il 37,9% dei lavoratori della filiera, un numero inferiore alla media nazionale dell'economia (42%). Nel comparto core, la presenza delle donne sale al 40,2%, mentre nel settore creative driven al 34,6%. I lavoratori con cittadinanza straniera nel settore culturale sono ancor meno rappresentati: la loro quota è pari al 7,3% (la media nazionale è del 13,7%). Nessuna regione italiana tra il 2019 e il 2020 per il sistema produttivo culturale e creativo ha fatto registrare variazioni positive in termini di ricchezza prodotta e occupazione. Tra quelle che hanno maggiormente risentito della

crisi, troviamo la Toscana, il cui valore aggiunto generato ha subito una contrazione del -10,4%, seguita da Basilicata (-9,9%) e nel Molise (-9,7%). In termini occupazionali, invece, le dinamiche peggiori sono da associare alla Sicilia (-4,3%) e alla Sardegna (-4,2%), seguite dalla Valle d'Aosta (-4,1%). Lombardia e Lazio sono le regioni che producono più ricchezza con la cultura; nella top ten delle province troviamo Milano, Roma, Torino, Arezzo, Trieste, Firenze e Bologna.

La Lombardia è anche la prima regione per spesa turistica attivata dalla domanda di cultura (3,9 miliardi di euro) e quinta per incidenza della stessa sul totale della spesa culturale (47,6%, quasi 10 punti in più della media nazionale). "L'Italia deve essere protagonista - spiega Ermete Realacci, presidente della Fondazione Symbola - del nuovo 'Bauhaus' voluto dalla Commissione Europea per rinsaldare i legami tra cultura, creatività, produzione, scienza, tecnologia e affrontare la transizione verde". Una delle prossime occasioni di rilancio "sarà il Salone del Mobile - aggiunge - che quest'anno sarà ancora più approntato alla qualità, bellezza e sostenibilità". Il 2020 "è stato un anno di grandi difficoltà per le attività culturali e creative", sottolinea Andrea Prete, presidente di Unioncamere. "Un settore che, per il suo altissimo apporto all'economia del Paese, merita la massima attenzione da parte di tutti i soggetti che possono contribuire alla sua ripresa e al suo sviluppo, tra i quali le Camere di commercio".

RIPRODUZIONE RISERVATA © Copyright ANSA

CONDIVIDI



Lavoro: in 2020 occupazione settore cultura -4,1% in Vda

Lo rivela l'indagine di 'Io Sono Cultura 2021'



[AdChoices](#)

14:46 04 agosto 2021- NEWS - Redazione ANSA - AOSTA

In nessuna regione italiana, tra il 2019 e il 2020, il sistema produttivo culturale e creativo ha fatto registrare variazioni positive in termini di ricchezza prodotta e occupazione. Tra le regioni che hanno maggiormente risentito della crisi troviamo la Toscana, il cui valore aggiunto generato ha subito una contrazione a doppia cifra (-10,4%).

Particolarmente accentuate sono state anche le contrazioni registrate in Basilicata (-9,9%) e nel Molise (-9,7%). In termini occupazionali, invece, le dinamiche peggiori sono da associare alla Sicilia (-4,3%) e alla Sardegna (-4,2%), seguite dalla Valle d'Aosta (-4,1%). Sono fra i dati di Io Sono Cultura 2021, il rapporto di fondazione Symbola e Unioncamere, giunto all'11/a edizione.

RIPRODUZIONE RISERVATA © Copyright ANSA



CONDIVIDI



Venerdì 27 Agosto 2021

[HOME \(/\)](#) [POLITICA \(/POLITICA\)](#) [ECONOMIA \(/ECONOMIA\)](#) [ESTERI \(/ESTERI\)](#) [CRONACA \(/CRONACA\)](#) [SPORT \(/SPORT\)](#) [SOCIALE \(/SOCIALE\)](#) [CULTURA \(/CULTURA\)](#)[SPETTACOLO \(/SPETTACOLO\)](#) [VIDEO \(/VIDEO\)](#) [ALTRE SEZIONI](#)[REGIONI](#)

SPECIALI

[Cyber Affairs \(/cyber-affairs\)](#) [Libia-Siria \(/libia-siria\)](#) [Africa \(/africa\)](#) [Asia \(/asia\)](#) [Nuova Europa \(/nuova-europa\)](#) [Nomi e nomine \(/nomi-e-nomine\)](#) [Crisi Climatica \(/crisi-climatica\)](#)[Concorso Fotografico Stenin 2021 \(/concorso-fotografico-stenin-2021\)](#) [Dante 700 \(/dante-700\)](#)[\(/daily-news\)](#)[\(/askeurope\)](#)[Home \(http://www.askanews.it\)](http://www.askanews.it) [Cultura \(/cultura\)](#) [Io sono Cultura: sistema produttivo creativo vale 84,6 miliardi](#)[CULTURA \(/TAG/CULTURA\)](#) Mercoledì 4 agosto 2021 - 11:30

Mil

Io sono Cultura: sistema produttivo creativo vale 84,6 miliardi

Presentato il rapporto: settore ha sofferto, bene software e game



con forza il sistema produttivo culturale e creativo: la ricchezza prodotta dalla filiera si è ridotta del -8,1% contro il -7,2% medio nazionale; anche l'occupazione è scesa notevolmente, stante una variazione del -3,5% (-2,1% per l'intera economia italiana). In entrambi i casi, le attività core hanno sofferto maggiormente, con una contrazione che, rispettivamente, si è attestata al -9,3% e -4,8%. Sono questi alcuni dei dati principali che emergono dal rapporto "Io sono cultura", realizzato da Fondazione Symbola, Unioncamere, insieme a Regione Marche e Credito Sportivo, che annualmente quantifica il peso della cultura e della creatività nell'economia nazionale. E per quest'anno ha un titolo significativo: "L'Italia della qualità e della bellezza sfida la crisi".

PRIVACY

Nonostante l'impatto della crisi – si scopre ancora nel rapporto – alcuni comparti culturali e creativi hanno comunque mostrato segnali di tenuta generale. In particolare, le attività di videogiochi e software, pur registrando una leggera riduzione degli occupati (-0,9%), hanno aumentato la ricchezza prodotta del +4,2%, anche per via della spinta al digitale e all'home entertainment che i vari lockdown succedutesi hanno prodotto. Al contrario, una crisi generalizzata sembra aver interessato le attività di valorizzazione del patrimonio storico e artistico e le performing arts, come noto duramente colpite dalle misure restrittive e di contenimento.

Il comparto del Patrimonio storico e artistico ha registrato una contrazione del -19,0% relativamente alla ricchezza prodotta e del -11,2% in termini occupazionali; peggio ancora per le performing arts, rispettivamente scese del -26,3% e del -11,9%. Nonostante il difficile anno trascorso, la filiera culturale e creativa si conferma comunque centrale all'interno delle specializzazioni produttive nazionali, grazie a 84,6 miliardi di euro di valore aggiunto prodotti e poco meno di 1,5 milioni di persone occupate; valori che, rispettivamente, incidono per il 5,7% e 5,9% di quanto complessivamente espresso dall'intera economia italiana e una capacità moltiplicativa pari a 1,8 (per un euro prodotto se ne generano 1,8 nel resto dell'economia) che sale a 2,0 per il patrimonio storico e artistico e a 2,2 per le industrie creative.

Complessivamente il Sistema Produttivo Culturale e Creativo evidenzia un moltiplicatore per il 2020 pari a 1,8. L'intera filiera culturale costituita ha quindi un valore aggiunto di 239,8 miliardi di euro (84,6 mld + 155,2 mld).

CONDIVIDI SU:



(https://share.flipboard.com/bookmarklet/popout?v=2&title=Io%20sono%20Cultura%3A%20sistema%20produttivo%20creativo%20vale%2084%2C6%20miliardi&url=https%3A%2F%2Fwww.askanews.it%2Fcultura%2Fio-sono-cultura-sistema-produttivo-creativo-vale-846-miliardi-pn_20210804_00037/)

ARTICOLI CORRELATI:

sono-

Ti potrebbe interessare anche

cultura-
sistema-

(<https://www.outbrain.com/what-is/default/it>)



E' morto Michele Merlo, il giovane artista di Amici non ce l'ha fatta

Roma, 7 giu. (askanews) – Michele Merlo non ce l'ha fatta. L'ex concorrente di X Factor e di Amici, ricoverato nel reparto di terapia intensiva dell'Ospedale Maggiore di Bologna è deceduto dopo essere stato colpito da una leucemia fulminante, malattia che non...

(askanews.it)

(https://www.askanews.it/economia/2021/06/07/e-morto-michele-merlo-il-giovane-artista-di-amici-non-ce-lha-fatta-top10_20210607_102507/?obOrigUrl=true)



Raffaella Carrà, 3 ville e un patrimonio enorme nell'eredità

Roma, 7 lug. (askanews) – Una lussuosissima dimora nel quartiere di Vigna Clara, a Roma, una villa in Toscana nel cuore del Monte Argentario, un'altra proprietà in Toscana nel comune di Montalcino, in provincia di Siena. E ancora un patrimonio no...

(askanews.it)

(https://www.askanews.it/spettacolo/2021/07/07/raffaella-carr%C3%A0-3-ville-e-un-patrimonio-enorme-nell'eredit%C3%A0-top10_20210707_182305/?obOrigUrl=true)



Consiglio Regionale

TG Web Lombardia

(<https://www.youtube.com/playlist?list=PLuy1AWZActoeZ-WHYkyfsdxuZnz4oslYK>)

VIDEO

(/video/2021/08/27/nigeria-liberati-gli-ultimi-studenti-dei-136-rapiti-3-mesi-fa-20210827_video_16170529)

PRIVACY

Venerdì 27 Agosto 2021

[HOME \(/\)](#) [POLITICA \(/POLITICA\)](#) [ECONOMIA \(/ECONOMIA\)](#) [ESTERI \(/ESTERI\)](#) [CRONACA \(/CRONACA\)](#) [SPORT \(/SPORT\)](#) [SOCIALE \(/SOCIALE\)](#) [CULTURA \(/CULTURA\)](#)[SPETTACOLO \(/SPETTACOLO\)](#) [VIDEO \(/VIDEO\)](#) [ALTRE SEZIONI](#)[REGIONI](#)

SPECIALI

[Cyber Affairs \(/cyber-affairs\)](#) [Libia-Siria \(/libia-siria\)](#) [Africa \(/africa\)](#) [Asia \(/asia\)](#) [Nuova Europa \(/nuova-europa\)](#) [Nomi e nomine \(/nomi-e-nomine\)](#) [Crisi Climatica \(/crisi-climatica\)](#)[Concorso Fotografico Stenin 2021 \(/concorso-fotografico-stenin-2021\)](#) [Dante 700 \(/dante-700\)](#)[\(/daily-news\)](#)[\(/askeurope\)](#)[Home \(http://www.askanews.it\)](http://www.askanews.it) [Cultura \(/cultura\)](#) [Realacci: Italia sia protagonista del nuovo Bauhaus voluto da Ue](#)[CULTURA \(/TAG/CULTURA\)](#) Mercoledì 4 agosto 2021 - 11:36

Mil

Realacci: Italia sia protagonista del nuovo Bauhaus voluto da Ue

Il settore culturale ha sofferto, ma suo ruolo non si discute



mentre l'Italia rafforza il suo primato per numero di siti Unesco (58 siti e la Cina seconda con 56). Il settore culturale ha pagato più di altri settori la crisi dovuta alla pandemia ma si conferma l'importante ruolo anche economico. L'Italia deve essere protagonista del nuovo 'Bauhaus' voluto dalla Commissione Europea per rinsaldare i legami tra cultura, creatività, produzione, scienza, tecnologia e affrontare la transizione verde". Lo ha dichiarato Ermete Realacci, presidente della Fondazione Symbola, in occasione della presentazione del rapporto Io sono Cultura 2021.

"Cultura, creatività e bellezza – ha aggiunto Realacci – sono la chiave di volta di molti settori produttivi di un'Italia che fa l'Italia e consolidano la missione del nostro paese orientata alla qualità e all'innovazione: un soft power che attraversa prodotti e territori e rappresenta un prezioso biglietto da visita. Un'infrastruttura necessaria per affrontare le sfide che abbiamo davanti. Se l'Italia produce

PRIVACY

valore e lavoro puntando sulla cultura, sulla bellezza e sulla coesione, favorisce un'economia più a misura d'uomo e, anche per questo, più competitiva e più capace di futuro come affermiamo nel Manifesto di Assisi".

CONDIVIDI SU:



(<https://share.flipboard.com/bookmarklet/popout?v=2&title=Realacci%3A%20Italia%20sia%20protagonista%20del%20nuovo%20Bauhaus%20voluto%20da%20Ue&url=http://www.outbrain.com/what-is/default/it>)

ARTICOLI CORRELATI:

v=2&title=Realacci%3A%20Italia%20sia%20protagonista%20del%20nuovo%20Bauhaus%20voluto%20da%20Ue&url=http://www.outbrain.com/what-is/default/it)

italia-

Ti potrebbe interessare anche

protagonista-

(<https://www.outbrain.com/what-is/default/it>)



Raffaella Carrà, 3 ville e un patrimonio enorme nell'eredità

Roma, 7 lug. (askanews) – Una lussuosissima dimora nel quartiere di Vigna Clara, a Roma, una villa in Toscana nel cuore del Monte Argentario, un'altra proprietà in Toscana nel comune di Montalcino, in provincia di Siena. E ancora un patrimonio no...

(askanews.it)

(https://www.askanews.it/spettacolo/2021/07/07/raffaella-carr%C3%A0-3-ville-e-un-patrimonio-enorme-nelleredit%C3%A0-top10_20210707_182305/?obOrigUrl=true)



E' morto Michele Merlo, il giovane artista di Amici non ce l'ha fatta

Roma, 7 giu. (askanews) – Michele Merlo non ce l'ha fatta. L'ex concorrente di X Factor e di Amici, ricoverato nel reparto di terapia intensiva dell'Ospedale Maggiore di Bologna è deceduto dopo essere stato colpito da una leucemia fulminante, malattia che non...

(askanews.it)

(https://www.askanews.it/economia/2021/06/07/e-morto-michele-merlo-il-giovane-artista-di-amici-non-ce-lha-fatta-top10_20210607_102507/?obOrigUrl=true)



Consiglio Regionale

TG Web Lombardia

(<https://www.youtube.com/playlist?list=PLuy1AWZActoeZ-WHYkyfsdxuZnz4osLYK>)

VIDEO

(/video/2021/08/27/nigeria-liberati-gli-ultimi-studenti-dei-136-rapiti-3-mesi-fa-20210827_video_16170529)

PRIVACY

Quotazioni Borsa

News d'agenzia

Indici Borse estere

Fondi comuni

Euro e valute

Tassi

Fisco

Petrolio

In collaborazione con **MILANO**

Cerca Titoli

Milano - Azioni *

Invia

Note sull'utilizzo dei dati

MF-DOW JONES NEWS

< Indietro

CULTURA: UNIONCAMERE; SISTEMA VALE 84,6 MLD CON 1,5 MLN LAVORATORI

04/08/2021 13:14

ROMA (MF-DJ)--Il sistema produttivo culturale e creativo del 2020 vale 84,6 miliardi di euro corrispondenti al 5,7% del valore aggiunto italiano ed attiva complessivamente 239,8 mld di euro. Questi i risultato del rapporto lo sono cultura, che annualmente quantifica il peso della cultura e della creativita' nell'economia nazionale. Il rapporto quest'anno, arrivato all'undicesima edizione, e' realizzato da Fondazione **Symbola**, Unioncamere, Centro Studi delle Camere di Commercio Guglielmo Tagliacarne insieme a Regione Marche e Credito Sportivo. Nonostante l'impatto della crisi, alcuni comparti culturali e creativi hanno mostrato segnali di tenuta generale: le attivita' di videogiochi e software hanno aumentato la ricchezza prodotta del +4,2%. E' Milano la capitale della cultura italiana, prima per incidenza della filiera in termini di valore aggiunto e occupazione. La Lombardia e' la prima regione per ruolo della cultura. Il settore culturale offre lavoro a piu' di un milione e mezzo di persone (5,9% dell'occupazione complessiva). Oggi, ad un anno e mezzo dallo scoppio della pandemia e in piena fase di ricostruzione e ripartenza, le industrie culturali e creative sono tra i settori piu' strategici per facilitare la ripresa economica e sociale italiana. Non solo perche' i numeri dell'ultimo decennio dimostrano che parliamo di una fonte significativa di posti di lavoro e ricchezza. Ma anche perche' sono un motore di innovazione per l'intera economia e agiscono come un attivatore della crescita di altri settori, dal turismo alla manifattura creative-driven. "Il 2020 e' stato un anno di grandi difficolta' per le attivita' culturali e creative - dichiara Andrea Prete, presidente di Unioncamere - con una perdita del -8,1%. Da 11 anni Unioncamere realizza insieme agli altri partner il Rapporto sulle industrie culturali e creative, un'esperienza unica ed uno strumento utile per impostare le politiche dedicate a questo settore. Che, per il suo altissimo apporto all'economia del Paese, merita la massima attenzione da parte di tutti i soggetti che possono contribuire alla sua ripresa e al suo sviluppo, tra i quali le Camere di commercio". liv (fine) MF-DJ NEWS

Strumenti

Stampa

Condividi

Ricerca avanzata News

Help

Le News piu' lette

1. Poste corre con l'utile a 326 milioni grazie a polizze vita e ai pagamenti digitali 04/08/2021
2. Mps-Unicredit, la Fabi apre al modello Intesa. I bond del Monte cercano respiro 03/08/2021
3. Risultati positivi per Fope, Integrae: buy 27/07/2021
4. Borse Ue attese in calo con i future Usa in rosso. A Milano focus su Unicredit ed Eni 30/07/2021
5. Cina, il Pmi servizi rimbalza ma la variante Delta inizia a contagiare il petrolio 04/08/2021

pubblicita

FTSE MIB

26.002,39

+140,87 (+0,54%)



Dow Jones

35.434,10

+220,98 (+0,63%)



Nasdaq

15.092,52

+146,71 (+0,98%)



Nikkei 225

27.641,14

-101,15 (-0,36%)



Petrolio

68,73

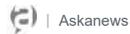
+1,31 (+1,94%)



BTC-EUI

41.006,1

+933,77 (+2,3%)



Io sono Cultura: sistema produttivo creativo vale 84,6 miliardi



Red

4 agosto 2021 · 2 minuto per la lettura



Image from asknews web site

Milano, 4 ago. (askanews) - Gli effetti negativi della crisi sanitaria hanno interessato con forza il sistema produttivo culturale e creativo: la ricchezza prodotta dalla filiera si è ridotta del -8,1% contro il -7,2% medio nazionale; anche l'occupazione è scesa notevolmente, stante una variazione del -3,5% (-2,1% per l'intera economia italiana). In entrambi i casi, le attività core hanno sofferto maggiormente, con una contrazione che, rispettivamente, si è attestata al -9,3% e -4,8%. Sono questi alcuni dei dati principali che emergono dal rapporto "Io sono cultura", realizzato da Fondazione Symbola, Unioncamere, insieme a Regione Marche e Credito Sportivo, che annualmente quantifica il peso della cultura e della creatività nell'economia nazionale. E per quest'anno ha un titolo significativo: "L'Italia della qualità e della bellezza sfida la crisi".

Nonostante l'impatto della crisi - si scopre ancora nel rapporto - alcuni comparti culturali e creativi hanno comunque mostrato segnali di tenuta generale. In particolare, le attività di videogiochi e software, pur registrando una leggera riduzione degli occupati (-0,9%), hanno aumentato la ricchezza prodotta del +4,2%, anche per via della spinta al digitale e all'home entertainment che i vari lockdown succedutesi hanno prodotto. Al contrario, una crisi

PIÙ POPOLARI

1. La FED Cambierà le Sorti dell'Euro Dollaro Grazie a Jackson Hole?
2. Toshiba in contatto con 4 società di investimento per nuova strategia - fonti
3. Borse Europa sostenute da titoli materie prime in vista intervento Powell
4. Borsa Usa, Nasdaq a nuovi massimi, guadagni limitati su S&P 500 e Dow in vista simposio Fed
5. Borsa Usa in calo su timori riduzione acquisti Fed, esplosione a Kabul

contrazione del -19,0% relativamente alla ricchezza prodotta e del -11,2% in termini occupazionali; peggio ancora per le performing arts, rispettivamente scese del -26,3% e del -11,9%. Nonostante il difficile anno trascorso, la filiera culturale e creativa si conferma comunque centrale all'interno delle specializzazioni produttive nazionali, grazie a 84,6 miliardi di euro di valore aggiunto prodotti e poco meno di 1,5 milioni di persone occupate; valori che, rispettivamente, incidono per il 5,7% e 5,9% di quanto complessivamente espresso dall'intera economia italiana e una capacità moltiplicativa pari a 1,8 (per un euro prodotto se ne generano 1,8 nel resto dell'economia) che sale a 2,0 per il patrimonio storico e artistico e a 2,2 per le industrie creative.

Complessivamente il Sistema Produttivo Culturale e Creativo evidenzia un moltiplicatore per il 2020 pari a 1,8. L'intera filiera culturale costituita ha quindi un valore aggiunto di 239,8 miliardi di euro (84,6 mld + 155,2 mld).

Il nostro obiettivo è creare un luogo sicuro e coinvolgente in cui gli utenti possano entrare in contatto per condividere interessi e passioni. Per migliorare l'esperienza della nostra community, sospendiamo temporaneamente i commenti sugli articoli

Ultime notizie



Reuters

Fed, Powell non offre lumi su inizio tapering acquisti bond

WASHINGTON (Reuters) - L'economia degli Stati Uniti continua a fare progressi verso i parametri di riferimento della Federal Reserve per ridurre i programmi di emergenza pandemica. Lo ha detto il...

4 minuti fa



Yahoo Notizie Video

Abraham: "Ammiro Dzeko da sempre, ora tocca a me"

La Roma presenta il suo nuovo attaccante inglese prelevato dal Chelsea per raccogliere l'eredità del bosniaco passato all'Inter.

8 minuti fa



Annuncio • GNTO

Tutto quello che vuoi è la Grecia

Dopo un anno che probabilmente vorresti lasciarti alle spalle, tutto ciò che desideri è un luogo progettato. Tutto quello che vuoi è la Grecia.



Elle Italy

Le foto della protesta animalista che ha messo in subbuglio Buckingham Palace

Le accuse del gruppo riguardano da vicino sua maestà Queen Elizabeth

11 minuti fa

4 agosto 2021 11:35

“Io sono cultura”, nel 2020 sistema culturale e creativo vale 84,6 mld



Cultura e bellezza in Italia sono tratti identitari radicati nella società e nell'economia. Oggi, ad un anno e mezzo dallo scoppio della pandemia e in piena fase di ricostruzione e ripartenza, le industrie culturali e creative sono tra i settori più strategici per facilitare la ripresa economica e sociale italiana. Non solo perché i numeri dell'ultimo decennio dimostrano che parliamo di una fonte significativa di posti di lavoro e ricchezza. Ma anche perché sono un motore di innovazione per l'intera economia e agiscono come un attivatore della crescita di altri settori, dal turismo alla manifattura creative-driven. Ossia quella manifattura che ha saputo incorporare professionisti e competenze culturali e creative nei processi produttivi, traducendo la bellezza in oggetti e portando il made in Italy nel mondo. Bellezza e cultura, quindi, sono parte del DNA italiano e sono alla base delle ricette made in Italy per la fuoriuscita dalle crisi. E' quanto emerge dall'undicesimo rapporto "Io sono cultura 2021", realizzato da Fondazione Symbola, Unioncamere, insieme a Regione Marche e Credito Sportivo e presentato dal ministro della Cultura, Dario Franceschini, dal presidente della Fondazione Symbola, Ermete Realacci, dal Presidente Unioncamere, Andrea Prete, dal direttore della Fondazione Symbola, Domenico Sturabotti. Saluti dell'Assessore alla Cultura Regione Marche, Giorgia Latini. Ha moderato i lavori Paola Pierotti architetto, giornalista PPAN. "Io sono cultura" annualmente quantifica il peso della cultura e della creatività nell'economia nazionale. I numeri dimostrano che la cultura è uno dei motori della nostra economia e lo studio propone numeri e storie ed è realizzato grazie al contributo di molte personalità di punta nei diversi settori.

"Dalla presidenza italiana il primo G20 sulla cultura mentre l'Italia rafforza il suo primato per numero di siti Unesco (58 siti e la Cina seconda con 56). Il settore culturale ha pagato più di altri settori la crisi dovuta alla pandemia ma si

conferma l'importante ruolo anche economico. L'Italia deve essere protagonista – dichiara Ermete Realacci, presidente della Fondazione Symbola - del nuovo 'Bauhaus' voluto dalla Commissione Europea per rinsaldare i legami tra cultura, creatività, produzione, scienza, tecnologia e affrontare la transizione verde. Cultura, creatività e bellezza sono la chiave di volta di molti settori produttivi di un'Italia che fa l'Italia e consolidano la missione del nostro paese orientata alla qualità e all'innovazione: un soft power che attraversa prodotti e territori e rappresenta un prezioso biglietto da visita. Un'infrastruttura necessaria per affrontare le sfide che abbiamo davanti. Se l'Italia produce valore e lavoro puntando sulla cultura, sulla bellezza e sulla coesione, favorisce un'economia più a misura d'uomo e, anche per questo, più competitiva e più capace di futuro come affermiamo nel Manifesto di Assisi”.

“Il 2020 è stato un anno di grandi difficoltà per le attività culturali e creative – dichiara Andrea Prete, presidente di Unioncamere - con una perdita del -8,1%. Da 11 anni Unioncamere realizza insieme agli altri partner il Rapporto sulle industrie culturali e creative, un'esperienza unica ed uno strumento utile per impostare le politiche dedicate a questo settore. Che, per il suo altissimo apporto all'economia del Paese, merita la massima attenzione da parte di tutti i soggetti che possono contribuire alla sua ripresa e al suo sviluppo, tra i quali le Camere di commercio”. “Da dieci anni Fornasetti sceglie la copertina del rapporto Io sono Cultura. E questa non è una scelta solo grafica e di Art Direction, ma una vera e propria comunione d'intenti. Fornasetti infatti è un'impresa creativa e un attore culturale e ci accomuna l'interesse per la valorizzazione della cultura e della creatività. Questo è il motivo per cui sosteniamo questo bellissimo progetto e la pubblicazione di questo rapporto. Ogni anno definiamo un'immagine diversa della nostra iconica serie “Tema e Variazioni” e ogni anno il volto femminile suggerisce un messaggio diverso. Per il 2021 è un volto tra le nubi, proprio a significare un clima di indubbia incertezza -ma anche un orizzonte che si rischiarà”, racconta Barnaba Fornasetti, direttore artistico di Fornasetti, atelier riconosciuto a livello internazionale per il design e la decorazione di oggetti di arredo.

Io Sono Cultura permette di analizzare l'evoluzione della filiera in termini di produzione di ricchezza e creazione di posti di lavoro. Quel che emerge a prima vista è la maggior forza con cui gli effetti negativi della crisi sanitaria hanno interessato il sistema produttivo culturale e creativo. La ricchezza prodotta dalla filiera, infatti, si è ridotta del -8,1% contro il -7,2% medio nazionale; anche l'occupazione è scesa notevolmente, stante una variazione del -3,5% (-2,1% per l'intera economia italiana). In entrambi i casi, le attività core hanno sofferto maggiormente, con una contrazione che, rispettivamente, si è attestata al -9,3% e -4,8%. Nonostante l'impatto della crisi, alcuni comparti culturali e creativi hanno comunque mostrato segnali di tenuta generale. In particolare, le attività di videogiochi e software, pur registrando una leggera riduzione degli occupati (-0,9%), hanno aumentato la ricchezza prodotta del +4,2%, anche per via della spinta al digitale e all'home entertainment che i vari lockdown succedutesi hanno prodotto. Al contrario, una crisi generalizzata sembra aver interessato le attività di valorizzazione del patrimonio storico e artistico e le performing arts, come noto duramente colpite dalle misure restrittive e di contenimento. Il comparto del Patrimonio storico e artistico ha registrato una contrazione del -19,0% relativamente alla ricchezza prodotta e del -11,2% in termini occupazionali; peggio ancora per le performing arts, rispettivamente scese del -26,3% e del -11,9%.

Nonostante il difficile anno trascorso, la filiera culturale e creativa si conferma comunque centrale all'interno delle specializzazioni produttive nazionali, grazie a 84,6 miliardi di euro di valore aggiunto prodotti e poco meno di 1,5 milioni di persone occupate; valori che, rispettivamente, incidono per il 5,7% e 5,9% di quanto complessivamente espresso dall'intera economia italiana e una capacità

moltiplicativa pari a 1,8 (per un euro prodotto se ne generano 1,8 nel resto dell'economia) che sale a 2,0 per il patrimonio storico e artistico e a 2,2 per le industrie creative. Complessivamente il Sistema Produttivo Culturale e Creativo evidenzia un moltiplicatore per il 2020 pari a 1,8. L'intera filiera culturale costituita ha quindi un valore aggiunto di 239,8 miliardi di euro (84,6 mld + 155,2 mld).

COSA SI INTENDE PER SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE E CREATIVO

Il rapporto analizza il Sistema Produttivo Culturale e Creativo, ovvero tutte quelle attività economiche che producono beni e servizi culturali (core), ma anche tutte quelle attività che non producono beni o servizi strettamente culturali, ma che utilizzano la cultura come input per accrescere il valore simbolico dei prodotti, quindi la loro competitività, che nello studio definiamo creative-driven. All'interno del core coabitano attività molto diverse tra loro, accomunate dalla produzione e veicolazione di contenuti culturali e creativi. Dalle attività di conservazione e valorizzazione del patrimonio storico-artistico (attività dei musei, biblioteche, archivi, monumenti), alle arti visive e performative (attività dei teatri, concerti, etc.). A queste si aggiungono attività che operano secondo logiche "industriali" (musica, videogame, software, editoria, stampa), quelle dei broadcaster (radio, televisione), fino ad arrivare ad alcune attività appartenenti al mondo dei servizi (comunicazione, architettura, design). Sia in termini di valore aggiunto sia di occupazione emerge una chiara differenziazione tra il Nord Italia e il Mezzogiorno, con quest'ultimo capace di assorbire appena il 15,5% del valore aggiunto nazionale della filiera e il 19,5% relativamente all'occupazione. Il differenziale tra le due aree del Paese, peraltro, appare ulteriormente peggiorato alla luce dei risultati del 2020, stante un quadro congiunturale ancor più aggravato dai riflessi pandemici. Sia il valore aggiunto (-8,4%) sia l'occupazione (-3,8%) della filiera, infatti, hanno registrato una dinamica peggiore di quella media nazionale, a riprova dell'importanza di intervenire a sostegno delle aree più svantaggiate del Paese anche e soprattutto in relazione alle attività produttive culturali e creative.

Nessuna regione italiana, tra il 2019 e il 2020 e per entrambi gli indicatori di contabilità nazionale, ha fatto registrare variazioni positive. Tra le regioni che hanno maggiormente risentito della crisi troviamo la Toscana, il cui valore aggiunto generato ha subito una contrazione a doppia cifra (-10,4%). Particolarmente accentuate sono state anche le contrazioni registrate in Basilicata (-9,9%) e nel Molise (-9,7%). In termini occupazionali, invece, le dinamiche peggiori sono da associare alla Sicilia (-4,3%) e alla Sardegna (-4,2%), seguite dalla Valle d'Aosta (-4,1%). La grande area metropolitana di Milano è al primo posto nelle graduatorie provinciali per incidenza di ricchezza e occupazione prodotte, con il 9,7 e il 9,8%. Roma è seconda per valore aggiunto (8,7%) e quarta per occupazione (7,8%) mentre Torino si colloca terza (8,4%). Seguono, per valore aggiunto Arezzo (7,6%), Trieste (7,1%), Firenze (6,7%), Bologna (6,2%) e Padova (6,1%). In termini di occupazione, come suddetto, la leadership per incidenza dei posti di lavoro sul totale dell'economia è da attribuire a Milano. Ma il ruolo della cultura non si ferma alla sola quantificazione dei valori della filiera. Importanti sono anche i legami tra cultura e turismo. La Lombardia è la prima regione per spesa turistica attivata dalla domanda di cultura (3,9 miliardi di euro) e quinta per incidenza della stessa sul totale della spesa culturale (47,6%, quasi 10 punti in più della media nazionale). Il legame tra cultura e manifattura appare evidente nelle realtà distrettuali, ovvero in quelle aree dove è presente una rilevante concentrazione di professioni artigiane, che valorizzano competenze creative del made in Italy. Fra queste eccellenze distrettuali, fortemente orientate ai mercati esteri, si possono citare Monza-Brianza, Arezzo, Alessandria, Modena, Reggio Emilia, Pesaro-Urbino.

4 agosto 2021 12:44

Cultura, Franceschini: investimenti settore importanti per economia Paese

“Gli investimenti in cultura in Italia non sono soltanto l’adempimento di un dovere costituzionale ma sono anche una grande opportunità di crescita sostenibile e di sviluppo economico. I numeri del rapporto dimostrano quanto sia importante per questo settore investire e crescere per tutta l’economia del paese”. Lo ha detto il ministro della Cultura, Dario Franceschini, intervenendo alla presentazione del Rapporto “Io sono cultura 2021” realizzato da Fondazione Symbola, Unioncamere, insieme a Regione Marche e Credito Sportivo. “Le grandi crisi portano grandi problemi ma creano nuove opportunità. Sono convinto che sia arrivato a molti decisori politici, lontani dai temi della cultura, il messaggio di cosa voglia dire un’Italia senza cultura. Lo scenario vissuto durante il lockdown, quando abbiamo visto le nostre città coi cinema, musei, teatri e i parchi chiusi, senza musica nelle piazze, né i concerti d’estate, ha fatto comprendere cosa significhi in termini di minor attrattività per tutto il Paese. Questo ha portato alla consapevolezza che l’investimento in cultura è una delle priorità dell’Italia e la scelta fatta dal Governo di investire 7 miliardi del PNRR in questo settore ne è la dimostrazione”.

“Grazie a Symbola e ad Unioncamere – ha continuato Franceschini - per aver indicato da tempo una strada e per averla seguita tenacemente in tutti questi anni. Io dissi nel 2014 che questo della Cultura è il ministero economico più importante del Paese. Sembrava una forzatura, in realtà era il frutto del lavoro fatto negli anni precedenti da tutti quei soggetti che indicavano una strada inascoltati. Adesso c’è maggiore consapevolezza che gli investimenti in cultura in Italia, non sono solo un adempimento di un dovere costituzionale ma sono anche una grande opportunità di sviluppo economico e di crescita sostenibile. Il Governo ne è consapevole e come ha dichiarato il Presidente Draghi al G20 di Roma, la cultura è il motore della

CULTURA, MILANO CREA VALORE. SALA: "CONTINUEREMO A INVESTIRE"

Secondo il rapporto 2021 "Io sono cultura" a cura di Fondazione **Symbola** e Unioncamere l'area metropolitana di Milano brilla nel settore culturale. Cultura, Milano crea valore. Sala: "Continueremo a investire". L'area metropolitana di Milano è al primo posto in Italia per incidenza sulla ricchezza e la creazione di posti di lavoro prodotti dal settore culturale, con percentuali che sfiorano il 10% rispetto al valore economico complessivo prodotto sul territorio. Lo indica il rapporto 2021 "Io sono cultura" a cura di Fondazione **Symbola** e Unioncamere. Lo stesso rapporto sottolinea il rapporto stretto tra cultura e attrattività turistica e tra investimenti nel settore e rilancio dell'industria manifatturiera, stimolata nelle componenti delle produzioni artigianali, delle competenze creative e dell'unicità del Made in Italy", scrive il sindaco di Milano, Giuseppe Sala, sui social. Skip. Powered by Videofy. Soffri di dolore al ginocchio? Dovresti conoscerlo. Sponsorizzato da Manicotti di compressione del ginocchio. "Abbiamo puntato con convinzione in questi anni per rinforzare ulteriormente un tratto distintivo dell'identità di Milano, e cioè la capacità di essere una capitale creativa e culturale del nostro paese. I risultati ci dicono che questo genere di investimenti genera effetti positivi anche sul mercato del lavoro. Continueremo a investire e a credere nel valore della cultura anche nei prossimi anni, forti dei risultati già acquisiti, e ancora più consapevoli che la direzione scelta è quella giusta", ha concluso Sala. LEGGI ANCHE: Le curiosità che pochi conoscono sul PLANETARIO di Milano, il più GRANDE D'ITALIA

[CULTURA, MILANO CREA VALORE. SALA: "CONTINUEREMO A INVESTIRE"]

Home > Prima pagina >

Il Sistema culturale e creativo italiano del 2020 vale 84,6 miliardi. Io Sono Cultura: -3,5% occupati nell'anno del Covid. ECCO TUTTI I DATI

04/08/2021 | 15:38

Il sistema produttivo culturale e creativo del 2020 vale 84,6 miliardi di euro corrispondenti al 5,7% del valore aggiunto italiano e attiva complessivamente 239,8 miliardi. E' fra i dati di Io Sono Cultura 2021, il rapporto annuale di fondazione [Symbola](#) e Unioncamere.

Gli effetti della crisi sanitaria hanno colpito l'intero sistema produttivo culturale e creativo. La ricchezza prodotta dalla filiera, infatti, si è ridotta del -8,1%; e l'occupazione è scesa del -3,5%. Fra le attività più colpite, le performing arts, che registra il -26,3% (ricchezza prodotta) e del -11,9% in termini occupazionali e il comparto del Patrimonio storico e artistico con una contrazione del -19,0% e del -11,2%. Sono fra i dati di Io Sono Cultura 2021, il rapporto di fondazione [Symbola](#) e Unioncamere.



Per l'emergenza covid, le attività core del sistema produttivo culturale e creativo italiano hanno sofferto maggiormente, con una contrazione che, rispettivamente, si è attestata al -9,3% rispetto alla ricchezza prodotta, e -4,8% per quanto riguarda l'occupazione. Tuttavia nonostante l'impatto della crisi, alcuni comparti culturali e creativi hanno mostrato segnali di tenuta generale. In particolare, le attività di videogiochi e software, pur registrando una leggera riduzione degli occupati (-0,9%), hanno aumentato la ricchezza prodotta del +4,2%. anche per via della spinta al digitale e all'home entertainment che i vari

SPECIALE



The Jackal e Cattolica Assicurazioni raccontano la tecnologia

NEWSLETTER

Primaonline ha due servizi di newsletter:
- **Prima Report:** quotidiana - lunedì-Venerdì alle ore 19 - con le notizie importanti della giornata;
- **Primaonline:** multisettimanale con gli esclusivi Muy Confidencial, i dati e i documenti più importanti.

Iscriviti subito!

ISCRIVITI

ANALISI ASCOLTI TV



3 agosto Vince la novità Olivia, poi Circolo degli anelli, Battiti Live, Carramba. Male Giletti special

VEDI TUTTI

IN EDICOLA

lockdown succedutesi hanno prodotto.

Sono fra i dati di Io Sono Cultura 2021, il rapporto di fondazione **Symbola** e Unioncamere, giunto all'11/a edizione, realizzato insieme a Regione Marche e Credito Sportivo, illustrato in un incontro in streaming con gli interventi del ministro della Cultura, Dario Franceschini; del presidente della Fondazione **Symbola**, **Ermete Realacci**; del presidente Unioncamere, Andrea Prete, del direttore della Fondazione **Symbola**, Domenico Sturabotti.

Stando ai numeri, nonostante il difficile anno trascorso, la filiera culturale e creativa si conferma comunque centrale all'interno delle specializzazioni produttive nazionali, grazie a 84,6 miliardi di euro di valore aggiunto prodotti e poco meno di 1,5 milioni di persone occupate; valori che, rispettivamente, incidono per il 5,7% e 5,9% di quanto complessivamente espresso dall'intera economia italiana e una capacità moltiplicativa pari a 1,8 (per un euro prodotto se ne generano 1,8 nel resto dell'economia) che sale a 2,0 per il patrimonio storico e artistico e a 2,2 per le industrie creative.

Complessivamente il Sistema produttivo culturale e creativo evidenzia un moltiplicatore per il 2020 pari a 1,8. L'intera filiera culturale costituita ha quindi un valore aggiunto di 239,8 miliardi di euro (84,6 miliardi + 155,2 miliardi).

IL COMUNICATO STAMPA DI IO SONO CULTURA 2021, IL RAPPORTO ANNUALE DI FONDAZIONE **SYMBOLA E UNIONCAMERE**

IL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE E CREATIVO DEL 2020 VALE 84,6 MILIARDI DI EURO CORRISPONDENTI AL 5,7% DEL VALORE AGGIUNTO ITALIANO ED ATTIVA COMPLESSIVAMENTE 239,8 MLD DI EURO NONOSTANTE L'IMPATTO DELLA CRISI, ALCUNI COMPARTI CULTURALI E CREATIVI HANNO MOSTRATO SEGNALE DI TENUTA GENERALE: LE ATTIVITÀ DI VIDEOGIOCHI E SOFTWARE HANNO AUMENTATO LA RICCHEZZA PRODOTTA DEL +4,2%

MILANO CAPITALE DELLA CULTURA ITALIANA, PRIMA PER INCIDENZA DELLA FILIERA IN TERMINI DI VALORE AGGIUNTO E OCCUPAZIONE. LA LOMBARDIA PRIMA PER RUOLO DELLA CULTURA IL SETTORE CULTURALE OFFRE LAVORO A PIÙ DI UN MILIONE E MEZZO DI PERSONE (5,9% DELL'OCCUPAZIONE COMPLESSIVA).

LOMBARDIA E LAZIO REGIONI CHE PRODUCONO PIÙ RICCHEZZA CON LA CULTURA. MILANO, ROMA, TORINO, AREZZO, TRIESTE, FIRENZE E BOLOGNA NELLA TOP TEN DELLE PROVINCE

IN COPERTINA IL DECORO TEMA E VARIAZIONI N. 139 DI FORNASSETTI

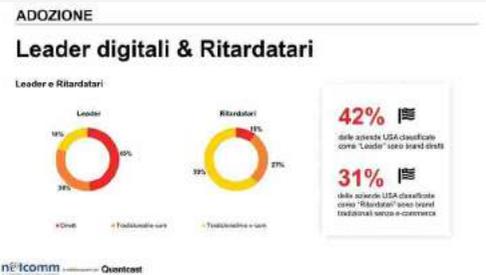
REALACCI: "DALLA PRESIDENZA ITALIANA IL PRIMO G20 SULLA CULTURA MENTRE L'ITALIA RAFFORZA IL SUO PRIMATO PER NUMERO DI SITI UNESCO. IL SETTORE CULTURALE HA PAGATO PIÙ DI ALTRI SETTORI LA CRISI DOVUTA ALLA PANDEMIA MA SI CONFERMA L'IMPORTANTE RUOLO ANCHE ECONOMICO. L'ITALIA DEVE ESSERE PROTAGONISTA DEL NUOVO 'BAUHAUS' VOLUTO DALLA COMMISSIONE EUROPEA PER RINSALDARE I LEGAMI TRA CULTURA, CREATIVITÀ, PRODUZIONE, SCIENZA, TECNOLOGIA E AFFRONTARE LA TRANSIZIONE VERDE. CULTURA, CREATIVITÀ E BELLEZZA SONO LA CHIAVE DI VOLTA DI MOLTI



Il nuovo numero di 'Prima' è in edicola e disponibile in edizione digitale

Abbonati

DOCUMENTI



Marketing, Italia in ritardo sull'uso del machine learning. Mancanza di fondi e personale le cause principali

[VEDI TUTTI](#)

AGENDA

SETTEMBRE 05 - 10 Milano – Salone Internazionale del Mobile. Punto di riferimento per il settore dell'arredo e del design

SETTEMBRE 24 - 26 Pistoia – Dialoghi sull'uomo. Tema del 2021: Altri orizzonti: camminare, conoscere, scoprire

OTTOBRE 13 - 15 Milano – Trailers FilmFest 2021. Festival dei trailers e della promozione cinematografica

[VEDI TUTTI](#)

DATI E CIFRE

TOP 15 VIDEO CREATOR DI SETTEMBRE. Benedetta Rossi e i Me Contro Te sempre in testa; di Jakidale il video più visto: Milano-Roma in monopattino

SETTORI PRODUTTIVI DI UN'ITALIA CHE FA L'ITALIA E CONSOLIDANO LA MISSIONE DEL NOSTRO PAESE ORIENTATA ALLA QUALITÀ E ALL'INNOVAZIONE: UN SOFT POWER CHE ATTRAVERSA PRODOTTI E TERRITORI E RAPPRESENTA UN PREZIOSO BIGLIETTO DA VISITA. UN'INFRASTRUTTURA NECESSARIA PER AFFRONTARE LE SFIDE CHE ABBIAMO DAVANTI. SE L'ITALIA PRODUCE VALORE E LAVORO PUNTANDO SULLA CULTURA, SULLA BELLEZZA E SULLA COESIONE, FAVORISCE UN'ECONOMIA PIÙ A MISURA D'UOMO E, ANCHE PER QUESTO, PIÙ COMPETITIVA E PIÙ CAPACE DI FUTURO COME AFFERMIAMO NEL MANIFESTO DI ASSISI".

PRETE: "IL 2020 È STATO UN ANNO DI GRANDI DIFFICOLTÀ PER LE ATTIVITÀ CULTURALI E CREATIVE CON UNA PERDITA DEL -8,1%. DA 11 ANNI UNIONCAMERE REALIZZA INSIEME AGLI ALTRI PARTNER IL RAPPORTO SULLE INDUSTRIE CULTURALI E CREATIVE, UN'ESPERIENZA UNICA ED UNO STRUMENTO UTILE PER IMPOSTARE LE POLITICHE DEDICATE A QUESTO SETTORE. CHE, PER IL SUO ALTISSIMO APPORTO ALL'ECONOMIA DEL PAESE, MERITA LA MASSIMA ATTENZIONE DA PARTE DI TUTTI I SOGGETTI CHE POSSONO CONTRIBUIRE ALLA SUA RIPRESA E AL SUO SVILUPPO, TRA I QUALI LE CAMERE DI COMMERCIO".

Valore aggiunto e occupazione del Sistema Produttivo Culturale e Creativo nelle regioni italiane Anno 2020 (valori assoluti, incidenze percentuali sul totale economia e variazioni percentuali)

	Valore aggiunto				Occupazione			
	Millioni di euro	In % sul totale Italia	In % sul totale economia	Var. % 2019-2020	Migliaia	In % sul totale Italia	In % sul totale economia	Var. % 2019-2020
Piemonte	7.556,3	8,9	6,6	-7,5	122,5	8,5	6,6	-3,1
Valle d'Aosta	169,8	0,2	4,1	-9,1	3,1	0,2	4,8	-4,1
Lombardia	22.681,0	26,8	6,9	-7,5	339,4	23,5	7,2	-3,7
Trentino-Alto Adige	1.933,1	2,3	5,0	-6,6	32,1	2,2	5,8	-4,2
Veneto	7.467,5	8,8	5,5	-9,0	135,5	9,4	5,9	-3,3
Friuli-Venezia Giulia	1.750,9	2,1	5,3	-6,4	30,7	2,1	5,7	-3,2
Liguria	1.793,7	2,1	4,2	-7,4	31,7	2,2	4,6	-3,2
Emilia-Romagna	6.934,8	8,2	5,1	-7,9	122,1	8,4	5,7	-3,2
Toscana	5.300,4	6,3	5,4	-10,4	100,5	7,0	6,0	-2,5
Umbria	922,7	1,1	4,8	-9,0	20,5	1,4	5,6	-3,6
Marche	1.891,1	2,2	5,3	-9,2	37,2	2,6	5,7	-3,6
Lazio	13.105,4	15,5	7,8	-7,8	189,1	13,1	7,1	-3,8
Abruzzo	1.143,6	1,4	4,0	-8,9	23,3	1,6	4,5	-3,4
Molise	214,2	0,3	4,0	-9,7	4,6	0,3	4,2	-3,9
Campania	3.847,1	4,5	4,2	-8,7	81,5	5,6	4,5	-3,5
Puglia	2.486,3	2,9	3,8	-7,8	56,1	3,9	4,1	-3,6
Basilicata	380,0	0,4	3,7	-9,9	8,3	0,6	4,0	-3,6
Calabria	954,2	1,1	3,4	-7,7	21,6	1,5	3,4	-3,6
Sicilia	2.930,0	3,5	3,8	-8,3	62,0	4,3	4,1	-4,3
Sardegna	1.140,4	1,3	3,9	-8,9	23,9	1,7	3,9	-4,2
Nord-Ovest	32.200,8	38,1	6,6	-7,5	496,7	34,4	6,8	-3,5
Nord-Est	18.086,3	21,4	5,2	-8,1	320,4	22,2	5,8	-3,3
Centro	21.219,6	25,1	6,6	-8,6	347,2	24,0	6,5	-3,4
Mezzogiorno	13.095,9	15,5	3,9	-8,4	281,3	19,5	4,2	-3,8
ITALIA	84.602,6	100,0	5,7	-8,1	1.445,6	100,0	5,8	-3,5

Fonte: Unioncamere, Fondazione Symbola, 2021

4 Agosto 2021 – Cultura e bellezza in Italia sono tratti identitari radicati nella società e nell'economia. Da qui il titolo del rapporto lo sono cultura, e grazie alla loro forte relazione con la manifattura hanno dato vita ad una delle più forti identità produttive del mondo, il made in Italy. Oggi, ad un anno e mezzo dallo scoppio della pandemia e in piena fase di ricostruzione e ripartenza, le industrie culturali e creative sono tra i settori più strategici per facilitare la ripresa economica e sociale italiana. Non solo perché i numeri dell'ultimo decennio dimostrano che parliamo di una fonte significativa di posti di lavoro e ricchezza. Ma anche perché sono un motore di innovazione per l'intera economia e agiscono come un attivatore della crescita di altri settori, dal turismo alla manifattura creative-driven. Ossia quella manifattura che ha saputo incorporare professionisti e competenze culturali e creative nei processi produttivi, traducendo la bellezza in oggetti e portando il made in Italy nel mondo. Bellezza e cultura, quindi, sono parte del DNA italiano e sono alla base delle ricette made in Italy per la fuoriuscita dalle crisi. Io sono cultura annualmente quantifica il peso della cultura e della creatività nell'economia nazionale. I numeri dimostrano che la cultura è uno dei motori della nostra economia e lo studio propone numeri e storie ed è realizzato grazie al contributo di molte personalità di punta nei diversi settori.

Il rapporto quest'anno, arrivato all'undicesima edizione, è realizzato da Fondazione

TOP INFLUENCER ITALIA, POST e PAID POST. A settembre sul podio Ferragni, Autogol e Rossi. In calo i contenuti dei personaggi più famosi

TOP 15 GIORNALISTI più attivi sui social. In settembre Scanzi primo con quasi 7 milioni di interazioni e 14 mln video views. Seguono Tosa e Mentana

[VEDI TUTTI](#)

LAVORO

Casal Palocco (Roma) – Giovane redattore/redattrice per programma Tv

Casal Palocco (Roma) – Giovane video editor per stage

Diploma relazioni internazionali per il marketing

Grafico editoriale senior per impaginazione riviste

[VEDI TUTTI](#)

Symbola, Unioncamere, insieme a Regione Marche e Credito Sportivo ed è stato presentato con il ministro della Cultura, Dario Franceschini, il presidente della Fondazione Symbola, Ermete Realacci, il Presidente Unioncamere, Andrea Prete, il direttore della Fondazione Symbola, Domenico Sturabotti con i saluti dell'Assessore alla Cultura Regione Marche, Giorgia Latini. Ha moderato i lavori Paola Pierotti architetto, giornalista PPAN.

“Dalla presidenza italiana il primo G20 sulla cultura mentre l'Italia rafforza il suo primato per numero di siti Unesco (58 siti e la Cina seconda con 56). Il settore culturale ha pagato più di altri settori la crisi dovuta alla pandemia ma si conferma l'importante ruolo anche economico. L'Italia deve essere protagonista – dichiara Ermete Realacci, presidente della Fondazione Symbola – del nuovo 'Bauhaus' voluto dalla Commissione Europea per rinsaldare i legami tra cultura, creatività, produzione, scienza, tecnologia e affrontare la transizione verde. Cultura, creatività e bellezza sono la chiave di volta di molti settori produttivi di un'Italia che fa l'Italia e consolidano la missione del nostro paese orientata alla qualità e all'innovazione: un soft power che attraversa prodotti e territori e rappresenta un prezioso biglietto da visita. Un'infrastruttura necessaria per affrontare le sfide che abbiamo davanti. Se l'Italia produce valore e lavoro puntando sulla cultura, sulla bellezza e sulla coesione, favorisce un'economia più a misura d'uomo e, anche per questo, più competitiva e più capace di futuro come affermiamo nel Manifesto di Assisi”.

“Il 2020 è stato un anno di grandi difficoltà per le attività culturali e creative – dichiara Andrea Prete, presidente di Unioncamere – con una perdita del -8,1%. Da 11 anni Unioncamere realizza insieme agli altri partner il Rapporto sulle industrie culturali e creative, un'esperienza unica ed uno strumento utile per impostare le politiche dedicate a questo settore. Che, per il suo altissimo apporto all'economia del Paese, merita la massima attenzione da parte di tutti i soggetti che possono contribuire alla sua ripresa e al suo sviluppo, tra i quali le Camere di commercio”.

Prime venti province per ruolo del Sistema Produttivo Culturale e Creativo nell'economia locale
Anno 2020 (incidenze percentuali sul totale economia)

VALORE AGGIUNTO			OCCUPAZIONE		
Pos.	Province	Incidenze %	Pos.	Province	Incidenze %
1)	Milano	9,7	1)	Milano	9,8
2)	Roma	8,7	2)	Arezzo	9,0
3)	Torino	8,4	3)	Torino	7,9
4)	Arezzo	7,6	4)	Roma	7,8
5)	Trieste	7,1	5)	Trieste	7,2
6)	Firenze	6,7	6)	Firenze	7,2
7)	Bologna	6,2	7)	Bologna	6,7
8)	Padova	6,1	8)	Alessandria	6,6
9)	Siena	5,9	9)	Monza-Brianza	6,3
10)	Ancona	5,7	10)	Padova	6,3
11)	Pisa	5,7	11)	Pisa	6,3
12)	Monza-Brianza	5,6	12)	Venezia	6,3
13)	Venezia	5,6	13)	Trento	6,2
14)	Verona	5,6	14)	Pesaro e Urbino	6,1
15)	Pesaro e Urbino	5,5	15)	Prato	6,1
16)	Alessandria	5,5	16)	Rimini	6,0
17)	Trento	5,4	17)	Como	6,0
18)	Parma	5,4	18)	Vicenza	5,9
19)	Vicenza	5,4	19)	Treviso	5,9
20)	Cagliari	5,3	20)	Ancona	5,9
ITALIA		5,7	ITALIA		5,8

Fonte: Unioncamere, Fondazione Symbola, 2021

“Da dieci anni Fornasetti sceglie la copertina del rapporto Io sono Cultura. E questa non è una scelta solo grafica e di Art Direction, ma una vera e propria comunione d'intenti. Fornasetti infatti è un'impresa creativa e un attore culturale e ci accomuna l'interesse per la valorizzazione della cultura e della creatività. Questo è il motivo per cui sosteniamo questo bellissimo progetto e la pubblicazione di questo rapporto. Ogni anno definiamo un'immagine diversa della nostra iconica serie “Tema e Variazioni” e ogni anno il volto femminile suggerisce un messaggio diverso. Per il 2021 è un volto tra le nubi, proprio a significare un clima di indubbia incertezza -ma anche un orizzonte che si rischiarà”, racconta Barnaba Fornasetti, direttore artistico di Fornasetti, atelier riconosciuto a livello internazionale per il design e la decorazione di oggetti di

arredo.

Io Sono Cultura permette di analizzare l'evoluzione della filiera in termini di produzione di ricchezza e creazione di posti di lavoro. Quel che emerge a prima vista è la maggior forza con cui gli effetti negativi della crisi sanitaria hanno interessato il sistema produttivo culturale e creativo. La ricchezza prodotta dalla filiera, infatti, si è ridotta del -8,1% contro il -7,2% medio nazionale; anche l'occupazione è scesa notevolmente, stante una variazione del -3,5% (-2,1% per l'intera economia italiana). In entrambi i casi, le attività core hanno sofferto maggiormente, con una contrazione che, rispettivamente, si è attestata al -9,3% e -4,8%.

Nonostante l'impatto della crisi, alcuni comparti culturali e creativi hanno comunque mostrato segnali di tenuta generale. In particolare, le attività di videogiochi e software, pur registrando una leggera riduzione degli occupati (-0,9%), hanno aumentato la ricchezza prodotta del +4,2%, anche per via della spinta al digitale e all'home entertainment che i vari lockdown succedutesi hanno prodotto. Al contrario, una crisi generalizzata sembra aver interessato le attività di valorizzazione del patrimonio storico e artistico e le performing arts, come noto duramente colpite dalle misure restrittive e di contenimento. Il comparto del Patrimonio storico e artistico ha registrato una contrazione del -19,0% relativamente alla ricchezza prodotta e del -11,2% in termini occupazionali; peggio ancora per le performing arts, rispettivamente scese del -26,3% e del -11,9%.

Nonostante il difficile anno trascorso, la filiera culturale e creativa si conferma comunque centrale all'interno delle specializzazioni produttive nazionali, grazie a 84,6 miliardi di euro di valore aggiunto prodotti e poco meno di 1,5 milioni di persone occupate; valori che, rispettivamente, incidono per il 5,7% e 5,9% di quanto complessivamente espresso dall'intera economia italiana e una capacità moltiplicativa pari a 1,8 (per un euro prodotto se ne generano 1,8 nel resto dell'economia) che sale a 2,0 per il patrimonio storico e artistico e a 2,2 per le industrie creative.

Complessivamente il Sistema Produttivo Culturale e Creativo evidenzia un moltiplicatore per il 2020 pari a 1,8. L'intera filiera culturale costituita ha quindi un valore aggiunto di 239,8 miliardi di euro (84,6 mld + 155,2 mld).

Cosa si intende per Sistema Produttivo Culturale e Creativo

Il rapporto analizza il Sistema Produttivo Culturale e Creativo, ovvero tutte quelle attività economiche che producono beni e servizi culturali (core), ma anche tutte quelle attività che non producono beni o servizi strettamente culturali, ma che utilizzano la cultura come input per accrescere il valore simbolico dei prodotti, quindi la loro competitività, che nello studio definiamo creative-driven. All'interno del core coabitano attività molto diverse tra loro, accomunate dalla produzione e veicolazione di contenuti culturali e creativi. Dalle attività di conservazione e valorizzazione del patrimonio storico-artistico (attività dei musei, biblioteche, archivi, monumenti), alle arti visive e performative (attività dei teatri, concerti, etc.). A queste si aggiungono attività che operano secondo logiche "industriali" (musica, videogame, software, editoria, stampa), quelle dei broadcaster (radio, televisione), fino ad arrivare ad alcune attività appartenenti al mondo dei servizi (comunicazione, architettura, design).

Valore aggiunto e occupazione del Sistema Produttivo Culturale e Creativo italiano per comparto
Anno 2020 (valori assoluti, composizioni percentuali e incidenze sul totale economia)

	Valore aggiunto			Occupazione		
	Valori assoluti (milioni di euro)	In % sul totale SPCC	In % sul totale economia	Valori assoluti (in migliaia)	In % sul totale SPCC	In % sul totale economia
Architettura e design	6.774,5	8,0	0,5	146,8	10,2	0,6
Comunicazione	4.508,4	5,3	0,3	108,9	7,5	0,4
Audiovisivo e musica	5.269,6	6,2	0,4	54,7	3,8	0,2
Videogiochi e software	13.640,9	16,1	0,9	168,3	11,6	0,7
Editoria e stampa	10.013,8	11,8	0,7	194,6	13,5	0,8
Performing arts e arti visive	3.978,9	4,7	0,3	95,1	6,6	0,4
Patrimonio storico e artistico	2.481,7	2,9	0,2	53,1	3,7	0,2
CORE CULTURA	46.667,7	55,2	3,1	821,3	56,8	3,3

5

CREATIVE DRIVEN	37.934,8	44,8	2,5	624,3	43,2	2,5
TOTALE SPCC	84.602,6	100,0	5,7	1.445,6	100,0	5,8

Fonte: Unioncamere, Fondazione Symbola, 2021

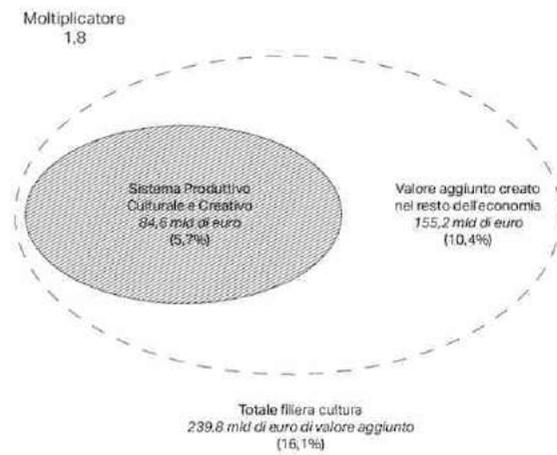
Sia in termini di valore aggiunto sia di occupazione emerge una chiara differenziazione tra il Nord Italia e il Mezzogiorno, con quest'ultimo capace di assorbire appena il 15,5% del valore aggiunto nazionale della filiera e il 19,5% relativamente all'occupazione. Il differenziale tra le due aree del Paese, peraltro, appare ulteriormente peggiorato alla luce dei risultati del 2020, stante un quadro congiunturale ancor più aggravato dai riflessi pandemici. Sia il valore aggiunto (-8,4%) sia l'occupazione (-3,8%) della filiera, infatti, hanno registrato una dinamica peggiore di quella media nazionale, a riprova dell'importanza di intervenire a sostegno delle aree più svantaggiate del Paese anche e soprattutto in relazione alle attività produttive culturali e creative.

Nessuna regione italiana, tra il 2019 e il 2020 e per entrambi gli indicatori di contabilità nazionale, ha fatto registrare variazioni positive. Tra le regioni che hanno maggiormente risentito della crisi troviamo la Toscana, il cui valore aggiunto generato ha subito una contrazione a doppia cifra (-10,4%). Particolarmente accentuate sono state anche le contrazioni registrate in Basilicata (-9,9%) e nel Molise (-9,7%). In termini occupazionali, invece, le dinamiche peggiori sono da associare alla Sicilia (-4,3%) e alla Sardegna (-4,2%), seguite dalla Valle d'Aosta (-4,1%).

La grande area metropolitana di Milano è al primo posto nelle graduatorie provinciali per incidenza di ricchezza e occupazione prodotte, con il 9,7 e il 9,8%. Roma è seconda per valore aggiunto (8,7%) e quarta per occupazione (7,8%) mentre Torino si colloca terza (8,4%). Seguono, per valore aggiunto Arezzo (7,6%), Trieste (7,1%), Firenze (6,7%), Bologna (6,2%) e Padova (6,1%).

In termini di occupazione, come suddetto, la leadership per incidenza dei posti di lavoro sul totale dell'economia è da attribuire a Milano. Ma il ruolo della cultura non si ferma alla sola quantificazione dei valori della filiera. Importanti sono anche i legami tra cultura e turismo. La Lombardia è la prima regione per spesa turistica attivata dalla domanda di cultura (3,9 miliardi di euro) e quinta per incidenza della stessa sul totale della spesa culturale (47,6%, quasi 10 punti in più della media nazionale). Il legame tra cultura e manifattura appare evidente nelle realtà distrettuali, ovvero in quelle aree dove è presente una rilevante concentrazione di professioni artigianali, che valorizzano competenze creative del made in Italy. Fra queste eccellenze distrettuali, fortemente orientate ai mercati esteri, si possono citare Monza-Brianza, Arezzo, Alessandria, Modena, Reggio Emilia, Pesaro-Urbino.

Prime venti province per ruolo del Sistema Produttivo Culturale e Creativo nell'economia locale Anno 2020 (incidenze percentuali sul totale economia)



©RIPRODUZIONE RISERVATA

Primo Piano

La cultura, leva della crescita economica del Belpaese, grazie ai borghi rurali e ai territori

La forza dell'Italia, e della sua economia, a partire dal Dopoguerra, e fino ai giorni nostri, "non deriva dalla superiorità della scienza e dell'ingegneria, né dalla qualità del management industriale, né tanto meno l'efficacia della gestione amministrativa e politica, né infine la disciplina e la collaboratività dei sindacati e delle organizzazioni industriali. La ragione vera è che l'Italia ha incorporato nei suoi prodotti una componente essenziale di cultura e che città come Milano, Firenze, Venezia, Roma, Napoli e Palermo, pur avendo infrastrutture molto carenti, possono vantare nel loro standard di vita una maggiore quantità di bellezza. Molto più che l'indice economico del Pil (Prodotto Interno Lordo), nel futuro il livello estetico diventerà sempre più decisivo per indicare il progresso della società". Parole, che aprono il report "Io sono Cultura 2021 - L'Italia della qualità e della bellezza sfida la crisi", firmato da **Symbola** - Fondazione per le qualità italiane, dell'economista keynesiano americano John Kenneth Galbraith, consulente di John Fitzgerald Kennedy e di Lindor Johnson, che già nel 1963 aveva colto il potenziale della cultura e della bellezza come generatrici di ricchezza ed economia. Un legame, quello tra economia, bellezza e cultura, che coinvolge anche i territori e i borghi delle eccellenze agricole, alimentari ed enoiche d'Italia, spesso strappati all'oblio di una ruralità, fino a qualche decennio fa, incapace di generare ricchezza, ed oggi esempio di integrazione tra rispetto per l'ambiente, qualità e innovazione, in linea con quelli che sono gli obiettivi - economici ed ambientali - della Commissione Europea. "Il mondo della cultura ha pagato un prezzo più alto del resto dell'economia, ma è da qui che si deve ripartire, da un punto di forza dell'Italia", spiega a WineNews **Ermete Realacci**, presidente di **Symbola**. "Nell'evoluzione del rapporto con la sfida ambientale e con la componente qualitativa ed estetica dei prodotti, il potenziale dell'Italia è formidabile: quando Obama a cena con Michelle sceglie un vino italiano, chi sa distinguere la componente organolettica, e quindi la bontà di quel vino, dal richiamo simbolico che l'Italia esercita in tante produzioni? E chi il richiamo del made in Italy dalla bontà dei nostri vini e dalla qualità del nostro paesaggio?" (continua in approfondimento).

[Approfondimento su WineNews.it](#)



sabato, Agosto 7, 2021



Home > Radio > "Io sono cultura", all'intersezione tra creatività e tecnologia

"Io sono cultura", all'intersezione tra creatività e tecnologia

7 Agosto 2021

di **Claudio Astorri** www.astorri.it – Per il sesto anno consecutivo ho contribuito al rapporto sulla Radio per "Io Sono Cultura". E' un progetto di ricerca a cura della fondazione **Symbola** su base annuale che produce analisi e luci sulle 30 industrie della cultura e della creatività. Radio inclusa.

La ricerca "**Io Sono Cultura 2021**" è stata presentata lo scorso 4 agosto in una conferenza stampa in diretta streaming alla presenza del ministro della cultura Dario Franceschini. La **Fondazione Symbola** e il suo presidente **Ermete Realacci** hanno ancora una volta monitorato **le industrie della cultura e della creatività del nostro Paese**. Come avviene regolarmente ogni anno ne hanno rilevate oltre 30. Tra queste e a pieno titolo figura anche l'industria della Radio; per il suo rapporto di settore la fondazione ha scelto le mie cure per il sesto anno consecutivo.

"Io Sono Cultura 2021" è più di una ricerca sociale, è una collezione unica di analisi, dati e trend per leggere l'oggi e il domani. Vogliamo alcuni esempi con elementi suggestivi di economia? **Il sistema produttivo culturale e creativo del 2020 vale 84,6 miliardi di Euro corrispondenti al 5,7% del valore aggiunto italiano**. La cultura offre lavoro a oltre 1,5 milioni di persone. La Lombardia e il Lazio sono le regioni che producono più ricchezza con la cultura. Le province top sono: Milano, Roma, Torino, Arezzo, Trieste, Firenze e Bologna.

Le parole del presidente **Ermete Realacci**

La tesi che emerge dalle edizioni di "Io Sono Cultura" degli ultimi anni, e anche da quello del 2020 appena pubblicato, è relativamente semplice. La ricetta vincente per il sistema Italia, per l'export oltre che per il mercato interno, è di combinare cultura e creatività a innovazione e tecnologia. Laddove la miscela opera in modo virtuoso i prodotti e i servizi made in Italy hanno certezza di eccellenza sugli altri. Ecco le parole del presidente di **Symbola Ermete Realacci** in occasione della presentazione di "Io Sono Cultura 2021".

Il settore culturale ha pagato più di altri la crisi dovuta alla pandemia ma si conferma il suo importante ruolo anche economico. L'Italia deve essere protagonista del nuovo "bauhaus" voluto dalla commissione europea per rinsaldare i legami tra cultura, creatività, produzione, scienza e tecnologia. E affrontare la transizione verde. Cultura, creatività e bellezza sono la chiave di volta di molti settori produttivi di un'Italia che consolida la missione orientata alla qualità e all'innovazione.

Ermete Realacci

Si tratta di un soft power che attraversa prodotti e territori e rappresenta un prezioso biglietto da visita. E' una infrastruttura necessaria per affrontare le sfide che abbiamo davanti. Se l'Italia produce valore e lavoro puntando sulla cultura, sulla bellezza e sulla coesione e favorisce un'economia più a misura d'uomo e, anche per questo, più competitiva e più capace di futuro. Come affermiamo nel manifesto d'Assisi".

Il Rapporto Radio di "Io Sono Cultura 2021"

La raccomandazione che desidero esprimere è di leggere tutta la ricerca. E' davvero molto interessante e utile. E' anche un forziere ricco di gioielli preziosi. Trovo particolarmente utile che un Radiofonico si apra non solo al mondo dell'audio ma più estesamente alle industrie della cultura e della creatività, con cui peraltro si stabiliscono le sinergie e le partnership migliori. Esercizio illuminante.

Per la parte Radio ho segnalato i trends in atto. I tag sono: ascolti, pandemia, resilienza, fatturati, cost-checking, ricambio-generazionale, smart-working, audio (con Rai Play Sound), informazione, all-news, cultura regionale (con Radiolina Sa), dab+, visual-radio (con Axel Technology), sostenibilità (con Elenos), generalismo-in-flessione, nuovi-formati (con Radio Wow), marketing (con RadioCompass2021), new-ventures (con Radio Kiss Kiss e Sky Media). Chi volesse leggere solo la parte Radiofonica può cercare la pagina 170 del file pdf.

Industria culturale, con il Covid è aumentata la distanza tra Nord e Sud: il rapporto di Symbola e Unioncamere

da ildenaro.it - 4 Agosto 2021

Cultura e bellezza in Italia sono tratti identitari radicati nella società e nell'economia e grazie alla loro forte relazione con la manifattura hanno dato vita ad una delle più forti identità produttive del mondo, il made in Italy. Da qui il titolo "Io sono cultura", il rapporto annuale, arrivato all'undicesima edizione, realizzato da Fondazione Symbola, Unioncamere, Centro Studi delle Camere di Commercio Guglielmo Tagliacarne Srl insieme a Regione Marche e Credito Sportivo. Alla presentazione del rapporto hanno partecipato il ministro della Cultura, Dario Franceschini, il presidente della Fondazione Symbola, Ermete Realacci, il presidente Unioncamere, Andrea Prete, il direttore della Fondazione Symbola, Domenico Sturabotti.

Industria strategica per la ripresa

Oggi, ad un anno e mezzo dallo scoppio della pandemia e in piena fase di ricostruzione e ripartenza, le industrie culturali e creative sono tra i settori più strategici per facilitare la ripresa economica e sociale italiana. Non solo perché i numeri dell'ultimo decennio dimostrano che parliamo di una fonte significativa di posti di lavoro e ricchezza. Ma anche perché sono un motore di innovazione per l'intera economia e agiscono come un attivatore della crescita di altri settori, dal turismo alla manifattura creative-driven. Ossia quella manifattura che ha saputo incorporare professionisti e competenze culturali e creative nei processi produttivi, traducendo la bellezza in oggetti e portando il made in Italy nel mondo. Bellezza e cultura, quindi, sono parte del DNA italiano e sono alla base delle ricette made in Italy per la fuoriuscita dalle crisi. Io sono cultura annualmente quantifica il peso della cultura e della creatività nell'economia nazionale. I numeri dimostrano che la cultura è uno dei motori della nostra economia e lo studio propone numeri e storie ed è realizzato grazie al contributo di molte personalità di punta nei diversi settori.

Realacci: Settore penalizzato più di altri dalla pandemia

"Il settore culturale ha pagato più di altri settori la crisi dovuta alla pandemia ma si conferma l'importante ruolo anche economico. L'Italia deve essere protagonista - dichiara Ermete Realacci, presidente della Fondazione Symbola - del nuovo "Bauhaus" voluto dalla Commissione europea per rinsaldare i legami tra cultura, creatività, produzione, scienza, tecnologia e affrontare la transizione verde. Cultura, creatività e bellezza sono la chiave di volta di molti settori produttivi di un'Italia che fa l'Italia e consolidano la missione del nostro paese orientata alla qualità e all'innovazione: un soft power che attraversa prodotti e territori e rappresenta un prezioso biglietto da visita. Un'infrastruttura necessaria per affrontare le sfide che abbiamo davanti. Se l'Italia produce valore e lavoro puntando sulla cultura, sulla bellezza e sulla coesione, favorisce un'economia più a misura d'uomo e, anche per questo, più competitiva e più capace di futuro come affermiamo nel Manifesto di Assisi".

Prete: 2020 anno nero per le attività ricreative

“Il 2020 è stato un anno di grandi difficoltà per le attività culturali e creative – dichiara Andrea Prete, presidente di Unioncamere – con una perdita del -8,1%. Da 11 anni Unioncamere realizza insieme agli altri partner il Rapporto sulle industrie culturali e creative, un’esperienza unica ed uno strumento utile per impostare le politiche dedicate a questo settore. Che, per il suo altissimo apporto all’economia del Paese, merita la massima attenzione da parte di tutti i soggetti che possono contribuire alla sua ripresa e al suo sviluppo, tra i quali le Camere di commercio”.

L’evoluzione della filiera

Io Sono Cultura permette di analizzare l’evoluzione della filiera in termini di produzione di ricchezza e creazione di posti di lavoro. Quel che emerge a prima vista è la maggior forza con cui gli effetti negativi della crisi sanitaria hanno interessato il sistema produttivo culturale e creativo. La ricchezza prodotta dalla filiera, infatti, si è ridotta del -8,1% contro il -7,2% medio nazionale; anche l’occupazione è scesa notevolmente, stante una variazione del -3,5% (-2,1% per l’intera economia italiana). In entrambi i casi, le attività core hanno sofferto maggiormente, con una contrazione che, rispettivamente, si è attestata al -9,3% e -4,8%.

Nonostante l’impatto della crisi, alcuni comparti culturali e creativi hanno comunque mostrato segnali di tenuta generale. In particolare, le attività di videogiochi e software, pur registrando una leggera riduzione degli occupati (-0,9%), hanno aumentato la ricchezza prodotta del +4,2%, anche per via della spinta al digitale e all’home entertainment che i vari lockdown succedutesi hanno prodotto. Al contrario, una crisi generalizzata sembra aver interessato le attività di valorizzazione del patrimonio storico e artistico e le performing arts, come noto duramente colpite dalle misure restrittive e di contenimento. Il comparto del Patrimonio storico e artistico ha registrato una contrazione del -19,0% relativamente alla ricchezza prodotta e del -11,2% in termini occupazionali; peggio ancora per le performing arts, rispettivamente scese del -26,3% e del -11,9%.

Nonostante il difficile anno trascorso, la filiera culturale e creativa si conferma comunque centrale all’interno delle specializzazioni produttive nazionali, grazie a 84,6 miliardi di euro di valore aggiunto prodotti e poco meno di 1,5 milioni di persone occupate; valori che, rispettivamente, incidono per il 5,7% e 5,9% di quanto complessivamente espresso dall’intera economia italiana e una capacità moltiplicativa pari a 1,8 (per un euro prodotto se ne generano 1,8 nel resto dell’economia) che sale a 2,0 per il patrimonio storico e artistico e a 2,2 per le industrie creative. Complessivamente il Sistema Produttivo Culturale e Creativo evidenzia un moltiplicatore per il 2020 pari a 1,8. L’intera filiera culturale costituita ha quindi un valore aggiunto di 239,8 miliardi di euro (84,6 mld + 155,2 mld).

Cosa si intende per Sistema produttivo culturale e creativo

Il rapporto analizza il Sistema Produttivo Culturale e Creativo, ovvero tutte quelle attività economiche che producono beni e servizi culturali (core), ma anche tutte quelle attività che non producono beni o servizi strettamente culturali, ma che utilizzano la cultura come input per accrescere il valore simbolico dei prodotti, quindi la loro competitività, che nello studio definiamo creative-driven. All’interno del core coabitano attività molto diverse tra loro, accomunate dalla produzione e veicolazione di contenuti culturali e creativi. Dalle attività di conservazione e valorizzazione del patrimonio storico-artistico (attività dei musei, biblioteche, archivi, monumenti), alle arti visive e performative (attività dei teatri, concerti, etc.). A queste si aggiungono attività che operano secondo logiche “industriali” (musica, videogame, software, editoria, stampa), quelle dei broadcaster (radio, televisione), fino ad arrivare ad alcune attività appartenenti al mondo dei servizi (comunicazione, architettura, design).

Le differenze tra nord e sud

Sia in termini di valore aggiunto sia di occupazione emerge una chiara differenziazione tra il Nord Italia e il Mezzogiorno, con quest’ultimo capace di assorbire appena il 15,5% del valore aggiunto nazionale della filiera e il 19,5% relativamente all’occupazione. Il differenziale tra le due aree del Paese, peraltro, appare ulteriormente peggiorato alla luce dei risultati del 2020, stante un quadro congiunturale ancor più aggravato dai riflessi pandemici. Sia il valore aggiunto (-8,4%) sia l’occupazione (-3,8%) della filiera, infatti, hanno registrato una dinamica peggiore di quella media nazionale, a riprova dell’importanza di intervenire a sostegno delle aree più svantaggiate del Paese

anche e soprattutto in relazione alle attività produttive culturali e creative.

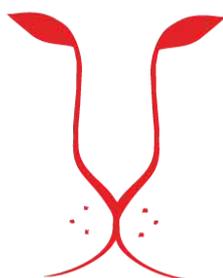
Nessuna regione italiana, tra il 2019 e il 2020 e per entrambi gli indicatori di contabilità nazionale, ha fatto registrare variazioni positive. Tra le regioni che hanno maggiormente risentito della crisi troviamo la Toscana, il cui valore aggiunto generato ha subito una contrazione a doppia cifra (-10,4%). Particolarmente accentuate sono state anche le contrazioni registrate in Basilicata (-9,9%) e nel Molise (-9,7%). In termini occupazionali, invece, le dinamiche peggiori sono da associare alla Sicilia (-4,3%) e alla Sardegna (-4,2%), seguite dalla Valle d'Aosta (-4,1%).

Milano, leadership incontrastata

La grande area metropolitana di Milano è al primo posto nelle graduatorie provinciali per incidenza di ricchezza e occupazione prodotte, con il 9,7 e il 9,8%. Roma è seconda per valore aggiunto (8,7%) e quarta per occupazione (7,8%) mentre Torino si colloca terza (8,4%). Seguono, per valore aggiunto Arezzo (7,6%), Trieste (7,1%), Firenze (6,7%), Bologna (6,2%) e Padova (6,1%). In termini di occupazione, come suddetto, la leadership per incidenza dei posti di lavoro sul totale dell'economia è da attribuire a Milano. Ma il ruolo della cultura non si ferma alla sola quantificazione dei valori della filiera. Importanti sono anche i legami tra cultura e turismo. La Lombardia è la prima regione per spesa turistica attivata dalla domanda di cultura (3,9 miliardi di euro) e quinta per incidenza della stessa sul totale della spesa culturale (47,6%, quasi 10 punti in più della media nazionale). Il legame tra cultura e manifattura appare evidente nelle realtà distrettuali, ovvero in quelle aree dove è presente una rilevante concentrazione di professioni artigianali, che valorizzano competenze creative del made in Italy. Fra queste eccellenze distrettuali, fortemente orientate ai mercati esteri, si possono citare Monza-Brianza, Arezzo, Alessandria, Modena, Reggio Emilia, Pesaro-Urbino.

[Le slides](#)

La presentazione del rapporto (video)



ildenaro.it

Economia, politica, professioni, mercati: il quotidiano delle imprese campane, della finanza, che guarda all'Europa e al Mediterraneo

Email: info@ildenaro.it

SEGUICI SU



SEGUILA IN DIRETTA

Tra Rai e Symbola, misteri eleusini e numeri in libertà in attesa dell'audizione dell'Ad Fuortes oggi ore 20

di **Angelo Zaccone Teodosi**

4 Agosto 2021, ore 17:30



CONTRIBUTORS

Questa mattina presentazione dell'11^a edizione della ricerca "Io Sono Cultura" di Symbola e questa sera alle 20 prima audizione dell'Ad Fuortes in Commissione Vigilanza Rai. E 44 associazioni protestano...

Esiste un nesso sulle due notizie sulle quali ci soffermiamo oggi? Crediamo di sì, perché entrambe sono afferenti al deficitario "**sistema informativo**" della cultura e dei media del nostro Paese, che si caratterizza per fantasiose numerologie e molte zone d'ombra: la presentazione della 11^a edizione del rapporto "Io Sono Cultura" di **Symbola** e la prima audizione del ne **Fuortes** di fronte alla Commissione di

Questa mattina, stranamente via web,

Questo sito si avvale di cookie tecnici e, da terze parti. Chiudendo questo banner acc negare il consenso, consu



di sistema”), altrettanto non riteniamo di poter purtroppo sostenere per quanto riguarda Federculture e Symbola. In effetti, in entrambi i casi si osserva un approccio metodologicamente debole ed una visione *volutamente positiva* ed ottimista. Entrambi guardano alle politiche del Ministro “*pro tempore*” sempre con occhi benevolente ed occhiali con lenti rosa: le criticità vengono eluse o comunque attenuate, e si rinnovano iniezioni di ottimismo.

In sostanza, Symbola più di Federculture vede il *bicchiere sempre mezzo pieno*, anzi per lo più *pieno*.

Entrambi i rapporti propongono set di dati sui quali si potrebbero promuovere seminari tecnici di metodologia delle scienze sociali, come esempio di studi deboli e fragili e frammentari.

Inoltre, di anno in anno, entrambi gli studi chiamano a corte decine di operatori del settore ed esperti, nel tentativo di proporre un mosaico di pareri ed opinioni: ma, variando continuamente l’eletta schiera (è opportuno precisare che anche chi redige queste noterelle ha fatto estemporaneamente parte – come *IsICult* – di questi “opinionisti”, per Symbola nel 2011 e per Federculture nel 2009), emerge una grande frammentazione di opinioni e l’impossibilità di una lettura analitica diacronica.

Ancora una volta la retorica del Ministero della Cultura come maggiore dicastero “economico” d’Italia...

I numeri, i numeri, i numeri: anche questa mattina, per l’ennesima volta, il Presidente di Symbola **Ermete Realacci** ha richiamato la ormai semi-mitica sortita di **Dario Franceschini**, allorquando insediatosi per la prima volta alla guida dell’allora Ministero per i Beni e le Attività Culturali e per il Turismo (febbraio 2014) sostenne che sentiva l’onore e l’onore di essere titolo *pre del più importante (“ministero economico”)* del Paese. Questo orgoglio ci siamo per colonne, perché si pone a *rischio di co* sociale della cultura: strumento di est *coesione sociale, strumento di democ*

Questo sito si avvale di cookie tecnici e, da terze parti. Chiudendo questo banner acc negare il consenso, consu



Rare le voci contrarie, e tra le poche quella di **Tomaso Montanari**. Anche con il grillino **Alberto Bonisoli** alla guida del Ministero (giugno 2018–settembre 2019) questo approccio non è cambiato.

Dario Franceschini, questa mattina, ha nuovamente ringraziato **Ermete Realacci**, perché Symbola rinnova la dimostrazione della *centralità anche economica* della cultura: crediamo che questa interpretazione – per così dire – “materialista” non debba essere motivo di particolare orgoglio.

Non è la quota percentuale del Prodotto Interno Lordo stimolata dal sistema culturale ad essere l'indicatore giusto: semmai, ci si dovrebbe domandare quanto il sistema culturale italiano contribuisce al *benessere della collettività*, che *non può e non deve essere misurato esclusivamente con fatturati, ricavi, quantità di forza-lavoro...*

Questi indicatori – sia ben chiaro – sono interessanti ed utili, ma dovrebbero essere *subordinati* a ricerche e studi di natura qualitativa, di approccio sociologico, su come la cultura in Italia contribuisce al *benessere spirituale del Paese*, alla *coesione sociale*, all' *estensione delle libertà identitarie e dei diritti culturali*.

Nelle more, ci domandiamo se ha senso ri–produrre il solito set di dati di Symbola: male non fanno, certamente, se li si prende con prudenza, e se si ricorda che mischiano scientemente *capre e cavoli, mele e pere*.

Per esempio, enfatizzano quanto sia in crescita il settore dei *videogame*, senza rimarcare che esso è soltanto una piccola parte del settore del “*software*” che Symbola mette nel gran *calderone*, così come inserisce nel pentolone anche gli architetti, assimilandoli a creativi come i registi o i scrittori...

Certo, il “*perimetro*” delle industrie culturali e creative può essere compreso esteso ma in questa gran confusione di attività

E le rigide tassonomie dei controversi culturali in una riduttiva logica merce

Questo sito si avvale di cookie tecnici e di terze parti. Chiudendo questo banner acc negare il consenso, consu



anche perché sono un motore di innovazione per l'intera economia e agiscono come un attivatore della crescita di altri settori, dal turismo alla manifattura creative-driven. Ossia quella manifattura che ha saputo incorporare professionisti e competenze culturali e creative nei processi produttivi, traducendo la bellezza in oggetti e portando il made in Italy nel mondo".

Va bene, ma forse – *retorica ed orgoglio* nazionalisti a parte – non sarebbe opportuno identificare le “**fragilità**” che pure il sistema ha, e che anche **Domenico Sturabotti**, Direttore di **Symbola**, nella sua presentazione, ha onestamente più volte citato (senza identificarle, però)?!

E che dire della funzione autopromozionale che il rapporto di Symbola sembra assumere da parte del partner **Unioncamere** e del principale finanziatore, la **Regione Marche** (Lega Salvini)?! In modo discretamente narcisistico, il Presidente di **Unioncamere** **Andrea Prete** ha colto l'occasione per ribadire che il “sistema camerale” italiano sta vivendo positivamente la propria riforma. E l'**Assessore alla Cultura della Regione Marche** **Giorgia Latini** ha enfatizzato quel che sta facendo la sua regione per stimolare il proprio tessuto culturale (la Regione con il maggior numero di teatri d'Italia, in proporzione alla popolazione, ha sostenuto). Questa mattina non è intervenuto il terzo sostenitore del rapporto, ovvero l'**Istituto per il Credito Sportivo** (Ics), presieduto da **Andrea Abodi**.

Questi i numeri sciorinati, in estrema sintesi, nel solito fuoco d'artificio: la “filiera” culturale e creativa si conferma comunque centrale all'interno delle specializzazioni produttive nazionali, grazie a **84,6 miliardi di euro di valore aggiunto prodotti e poco meno di 1,5 milioni di persone occupate**; valori che, rispettivamente, incidono per il 5,7 % e 5,9 % di quanto complessivamente espresso dall'intera economia italiana e una capacità moltiplicativa pari a 1,8 (per 1 euro prodotto se ne generano 1,8 nel resto dell'economia) che sale a 2,0 per il patrimonio storico-artistico e a 2,0 per l'industria creative. Complessivamente quel che **S** **Culturale e Creativo**” evidenzia un **mo** commenti su questi “moltiplicatori”, non è descritta in modo esaustivo, e ci

Questo sito si avvale di cookie tecnici e, da terze parti. Chiudendo questo banner acc negare il consenso, consu



Transeat.

Va peraltro segnalato che il rapporto di Symbola ha avuto oggi 4 agosto una presentazione “nazionale” ovvero ministeriale, perché a livello locale era già stato presentato da mesi (in particolare, il 5 maggio scorso, proprio nell’ambito della Regione Marche). Le presentazioni sono in effetti multiple ed itineranti, ed in ogni Regione vengono “estrapolati” i dati regionali, producendo simpatiche graduatorie...

E, a proposito di “*fragilità del sistema*”: come commentare che l’intervento conclusivo del Ministro **Dario Franceschini** questa mattina è stato interrotto sul più bello, perché... è saltato il collegamento?! Dopo rinnovati tentativi e diversi minuti di attesa, la moderatrice, l’architetto **Paola Pierotti** (partner di Ppan – Comunicazione e networking per il costruito), ha rinunciato, ed ha amaramente commentato come l’evento fosse stato funestato da una sfavorevole... “*bassa banda*”. Con buona pace della retorica sull’Italia digitalizzata a banda larga.

A proposito di “fragilità” del sistema culturale italiano: il lavoro di analisi critica del collettivo “Mi riconosci? Sono un professionista dei beni culturali”

Riteniamo, a proposito delle “fragilità”, sarebbe interessante piuttosto un confronto del Ministro **Dario Franceschini** con quei soggetti che non fanno parte del coro: ci limitiamo a segnalare il lavoro degli attivisti del collettivo “*Mi riconosci? Sono un professionista dei beni culturali*”, ed in particolare la loro contro-manifestazione di protesta in occasione dell’assai “coreografico” *G-20 della Cultura* celebrato la settimana scorsa in quel luogo-simbolo che è il Colosseo...

Non è ancora stato oggetto di una presentazione ufficiale e di un pubblico dibattito il volume, fresco di stampa, edito da **Derive&Approdi** a fine maggio, “*Oltre la grande bellezza. Il lavoro nel patrimonio culturale italiano*” curato da **Leonardo**

Bison e **Marina Minniti** (177 pagine, 17 confronti (sicuramente destinato a di massimo della dialettica, in materia di collettivo di professioniste e professio

Questo sito si avvale di cookie tecnici e, da terze parti. Chiudendo questo banner acc negare il consenso, consu



Creative” (di fatto sarebbe – più esattamente – un Osservatorio *sul Lavoro* nelle Industrie Culturali e Creative), come se i nostri quasi mille tra deputati e senatori non sapessero che presso il Ministero della Cultura è ancora in qualche modo attivo (sarebbe attivo, almeno sulla carta e per quel poco che riesce a fare) un **Osservatorio dello Spettacolo** (istituito con la cosiddetta “legge madre” del 1985 sul Fondo Unico dello Spettacolo alias **Fus**), che è stato depotenziato e definanziato nel corso dei decenni... Invece di dotare una struttura già esistente delle risorse economiche e professionali indispensabili per il suo buon finanziamento, si crea una nuova struttura: da non crederci!

La confusione cresce, le aree grigie permangono, numerologie fantasiose si rinnovano... E 44 associazioni del sistema culturale protestano: palliativi che non affrontano le fragilità strutturali

E che dire della posizione critica, molto critica – incredibilmente *non* ripresa da nessuna testata giornalistica “*mainstream*” – assunta da ben **44 associazioni del sistema culturale italiano** (sul versante creativo, perché su quello imprenditoriale si assiste invece al silenzio benevolente di **Confindustria Cultura, Anica, Apa** ed altri ancora)?!

Il 12 luglio 2021 queste 44 associazioni (dicesi quarantaquattro, in rappresentanza di decine di migliaia di lavoratori) hanno dichiarato: “*da più di un mese, il Ministero della Cultura parla di riforma storica e di rivoluzione del settore, lo ha fatto quando è stato presentato il Dl Sostegni Bis e lo ha fatto quando è stato approvato il disegno di legge per la riforma del codice dello spettacolo. Entrambe le volte dal ministero ci hanno tenuto a sottolineare che a queste misure si è giunti “attraverso l’interlocuzione costante con gli operatori del settore e il dialogo costruttivo intessuto con le parti sociali”. Se da un lato è vero che in tanti siamo stati impegnati negli ultimi mesi in una lunga serie di incontri indetti dal Ministero, e qualche volta persino con il ministro stesso, dall’altro ci dispiace che le anticipazioni in pompa magna non mostrino le osservazioni dell’intero settore”.*

Questo sito si avvale di cookie tecnici e di terze parti. Chiudendo questo banner accetti o negare il consenso, consue



strutturali che hanno letteralmente martoriato il settore durante la pandemia, misure

che continuano a non affrontare in maniera organica i problemi del lavoro nel settore culturale e creativo”.

Seguono le 44 firme (che crediamo importante riportare, a conferma di quanto plurale e variegato sia il panorama della rappresentatività del lavoro culturale in Italia): **A.I.A.** – Artisti Italiani Associati; **ACEP** – Associazione Compositori Editori Produttori; **ACMF** – Associazione Compositori Musica per Film; **AIDAC** – Associazione Italiana Dialoghisti Adattatori Cinetelevisivi; **A.M.A.M.I.** Associazione Manager e Agenti Musicali Italiani; **ANAC** – Associazione Nazionale Autori Cinematografici; **ANART** – Associazione Nazionale Autori Radiotelevisivi e Teatrali; **ANPAD** – Associazione Nazionale Produttori Autori DeeJay; **ARIACS** – Associazione dei Rappresentanti Italiani di Artisti di Concerti e Spettacoli; **ASAE** – Associazione Sindacale Autori Artisti ed Editori; **ASSOARTISTI** – Confesercenti – Associazione Italiana degli Artisti e degli Operatori dello Spettacolo; **Associazione Musinapoli**; **ASSOLIRICA**; **BAULI IN PIAZZA**; **B.u.l.l.s.** (Brescia Unita Lavoratori Lavoratrici dello Spettacolo); **CAFIM ITALIA**; **CAM** (Coordinamento Associazioni Musicisti); **CENDIC** – Centro Nazionale di Drammaturgia Italiana Contemporanea; **FAS** (Forum Arte e Spettacolo); **FEDERAZIONE AUTORI**; **FEDERAZIONE NAZIONALE DEL JAZZ ITALIANO**; **FNAS** – Federazione Nazionale delle Arti in Strada; **Forum Nuovi Circhi**; **ITAL SHOW**; **L’ASSOCIAZIONE** – Autori Compositori Interpreti Esecutori; **LA MUSICA CHE GIRA**; **MIA** (Musica Indipendente Associata); **MIDJ** – Associazione Musicisti Italiani di Jazz; **MIG** – Movimento Musicisti Indipendenti per Genova; **NOTE LEGALI**; **PCP** (Presidi Culturali Permanenti); **PIU** (Promoter Indipendenti Uniti); **R.A.C.** Regist_ a confronto; **RAAI** Registro Attrici e Attori Italiani; **R.C.A.A.P.C.** Registro Categoria Attrici Attori Professionisti Campani; **SHOWNET** – Rete di imprese del mondo dello Spettacolo; **Slow Music ETS**; **SNAC** – Sindacato Nazionale Autori e Compositori; **UNA** Unione Nazione Autori e Librettisti e Autori; **UNICA** – Cantautrici e Cantautori Orchestre Ballo Italiano e Spettacolo; **Artistico**); **UNITA** (Unione Nazionale I

Questo sito si avvale di cookie tecnici e, con il consenso delle terze parti. Chiudendo questo banner accetti o negare il consenso, consu



Anzitutto, ha deciso di mettere mano ai conti, azzerando il deficit delle stime previsionali ereditate dal suo predecessore **Fabrizio Salini**, che segnalavano un risultato negativo di 57 milioni di euro. Ha quindi “tagliato” budget in ogni dove, in quel che tecnicamente s’usa definire “riassestamento”. L’Ad, alla fine della riunione del Consiglio di Amministrazione di mercoledì scorso 28 luglio, ha dichiarato: *“È una cosa assolutamente inaccettabile per un’azienda che vive grazie al canone versato da milioni di cittadini. Come amministratori dobbiamo avere il massimo rispetto di questo denaro pubblico. I conti della Rai devono essere sempre in utile, o come minimo, in pareggio... Ho dunque proposto al CdA una variazione al Budget 2021 che riporta i conti in pareggio”*.

Draconiano?!

Con quale criterio ha usato le... forbici?!

Non è dato sapere, qualcuno ha evocato i **misteri eleusini**: quel che si sa è che i tagli non sono stati lineari, ma mirati, direzione per direzione, struttura per struttura, e percentualmente differenziati.

Come sia riuscito, nell’arco di pochi giorni, a mettere in atto una **cura dimagrante così sartoriale** è veramente un mistero, per quanto Fuortes sia uomo di dimostrate capacità nel gestire le criticità di bilanci.

I suoi non estimatori sostengono che Rai è macchina policentrica assai più complessa del Teatro dell’Opera di Roma.

La Rai non è il Teatro dell’Opera: rapporto di 56 ad 1 nei ricavi, di 27 ad 1 nei dipendenti

In effetti, anche soltanto dimensionalmente, il bilancio 2020 **Rai** ha avuto ricavi complessivi p

Questo sito si avvale di cookie tecnici e, da parte di terze parti. Chiudendo questo banner accetti il consenso, consentendo di salvare e usare i cookie. Oppure, puoi negare il consenso, consentendo di salvare e usare i cookie.



(qualcuno ricorda che anche **Antonio Campo Dall'Orto** – Dg dal 2014 al 2017 – veniva da una impresa assai più piccola di Rai, quale era **Mtv Italia...** e si è rotto le ossa in itinere), ma il processo decisionale messo in atto in questi primi giorni: *autocratico e decisionista*, parrebbe.

Basti osservare che direttori apicali Rai hanno appreso dei “tagli” al budget previsionale 2021 attraverso una lettera via email.

Fuortes ha anche imposto ai membri del Consiglio di Amministrazione di Viale Mazzini di non avere contatti diretti con la dirigenza aziendale: una richiesta veramente “marziana”, per come Rai storicamente è stata. E forse anche un po' lesiva delle libertà dei consiglieri di amministrazione...

Nell'assemblea prevista per domani 5 agosto, verranno sicuramente confermate dagli azionisti (**Mef** e **Siae**) le *deleghe* che sono state assegnate dal Cda del 28 luglio alla Presidente **Marinella Soldi**: *Relazioni internazionali, Relazioni istituzionali*, con particolare riferimento alla *transizione digitale*, e in ambito di *Corporate e Social Responsibility*, oltre alla supervisione delle attività di *controllo interno*. Si tratta di un “perimetro” un po' più ampio di quello che il precedente Cda aveva assegnato al Past President **Marcello Foa**, ma che conferma che **tutto il potere** di gestione aziendale è sostanzialmente nelle mani dell'Amministratore Delegato.

Grande attesa, quindi, per l'audizione parlamentare di questa sera, dato che non è ancora noto – al di là della cooptazione da parte del Presidente **Mario Draghi**, che è senza dubbio segnale politico fondamentale – quale “*idea di Rai*” ha l'Ad **Carlo Fuortes**.

In verità, non ci risulta che nemmeno il Premier **Mario Draghi** si sia mai espresso sulla Rai, e quindi questa sera forse Fuortes parlerà in qualche modo anche “a nome” di Draghi.

L'attesa è comprensibilmente grande.

Questo sito si avvale di cookie tecnici e, da terze parti. Chiudendo questo banner accetti o negare il consenso, consue





SPAZIO DISPONIBILE

PER INFORMAZIONI 334.7924160

Easyclass
AUTOMOBILI

cambiare la tua auto non è mai stato tanto **EASY**

Via M. Moretti 15/d, Serravalle, RSM Preventivi: info@easyclass.sm | 0549-900738 www.easyclass.sm

[HOME PAGE](#) [LEGGI TUTTI GLI ARTICOLI](#) [PUBBLICITA'](#) [NORMATIVA SULLA PRIVACY](#)

Il sistema culturale e creativo italiano 2020 vale 84,6 mld

Ago 4, 2021



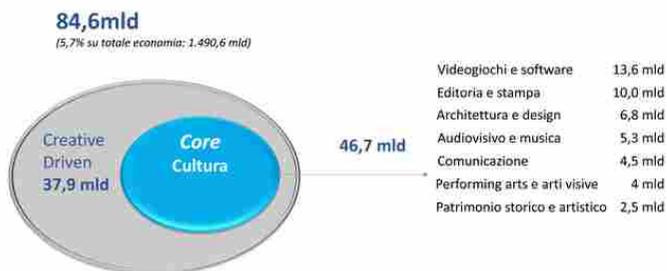
CERCA ARTICOLO

PER LA TUA PUBBLICITA' SUL GIORNALE
Inviaci una Mail

Spread the love



Sistema Produttivo Culturale e Creativo: valore aggiunto 2020



Elaborazione e Sistematizzazione: Repubblica e la Borsa Culturale - Agostino 2021

INVESTI NEL TUO FUTURO

ACQUISTO ORO, ARGENTO E PIEDIGLI
VENDITA ORO DA INVESTIMENTO IN LAGOTTE E MONETE
CONSULENZA REDAZIONE DESTAV E PERIZIE

inviaci foto e segnalazioni al nostro numero di

WHATS APP
334.2336344

Il sistema produttivo culturale e creativo del 2020 vale 84,6 miliardi di euro, pari al 5,7% del valore aggiunto italiano, e attiva complessivamente 239,8

miliardi. E' fra i dati di lo Sono Cultura 2021, il rapporto annuale, giunto all'11/a edizione, sulle industrie culturali in Italia, di fondazione [Symbola](#) e Unioncamere, realizzato insieme a Regione Marche e Credito Sportivo. Numeri importanti, nonostante il pesante effetto sul settore provocato dalla pandemia: la ricchezza prodotta dalla filiera, infatti, si è ridotta nel 2020 del -8,1%; e l'occupazione è scesa del -3,5%. Fra le attività più colpite, le performing arts, che registrano il -26,3% (ricchezza prodotta) e il -11,9% in termini occupazionali, e il comparto del Patrimonio storico e artistico con una contrazione del -19,0% e del -11,2%. Tuttavia alcuni comparti culturali e creativi hanno mostrato segnali di tenuta generale. In particolare, le attività di videogiochi e software, pur registrando una leggera riduzione degli occupati (-0,9%), hanno aumentato la ricchezza prodotta del +4,2%. anche per via della spinta al digitale e all'home entertainment che i vari lockdown hanno prodotto.

Rispetto agli occupati, per i quali venivamo da anni di crescita e nel 2019 si era sfiorata quota 1.5 milioni, l'anno scorso la contrazione che c'è stata, pari ad oltre 52 mila posti di lavoro, ha riportato la filiera dieci anni indietro con un valore complessivo di lavoratori (1.446.600) simile a quello del 2011. Gli occupati del comparto culturale e creativo si suddividono in 821 mila 'core', cioè in attività prettamente culturali e artistiche (architettura e design, comunicazione, audiovisivo e musica, videogiochi e software, editoria e stampa, performing arts e arti visive, patrimonio storico e artistico) e 624 mila in quello creative driven (i professionisti culturali e creativi che lavorano in settori non core). Disaggregando i dati per genere, si vede come le donne rappresentino il 37.9% dei lavoratori della filiera, un numero inferiore alla media nazionale dell'economia (42%). Nel comparto core, la presenza delle donne sale al 40.2%, mentre nel settore creative driven al 34.6%. I lavoratori con cittadinanza straniera nel settore culturale sono ancor meno rappresentati: la loro quota è pari al 7.3% (la media nazionale è del 13.7%). Nessuna regione italiana tra il 2019 e il 2020 per il sistema produttivo culturale e creativo ha fatto registrare variazioni positive in termini di ricchezza prodotta e occupazione. Tra quelle che hanno maggiormente risentito della crisi troviamo la Toscana, il cui valore aggiunto generato ha subito una contrazione del -10,4%, seguita da Basilicata (-9,9%) e nel Molise (-9,7%). In termini occupazionali, invece, le dinamiche peggiori sono da associare alla Sicilia (-4,3%) e alla Sardegna (-4,2%), seguite dalla Valle d'Aosta (-4,1%). Lombardia e Lazio sono le regioni che producono più ricchezza con la cultura; nella top ten delle province troviamo Milano, Roma, Torino, Arezzo, Trieste, Firenze e Bologna.

La Lombardia è anche la prima regione per spesa turistica attivata dalla domanda di cultura (3,9 miliardi di euro) e quinta per incidenza della stessa sul totale della spesa culturale (47,6%, quasi 10 punti in più della media nazionale). "L'Italia deve essere protagonista – spiega [Ermete Realacci](#), [presidente](#) della Fondazione [Symbola](#) – del nuovo 'Bauhaus' voluto dalla Commissione Europea per rinsaldare i legami tra cultura, creatività, produzione, scienza, tecnologia e affrontare la transizione verde". Una delle prossime occasioni di rilancio "sarà il Salone del Mobile – aggiunge – che quest'anno sarà ancora più approntato alla qualità, bellezza e sostenibilità". Il 2020 "è stato un anno di grandi difficoltà per le attività culturali e creative", sottolinea Andrea Prete, presidente di Unioncamere. "Un settore che, per il suo altissimo apporto all'economia del Paese, merita la massima attenzione da parte di tutti i soggetti che possono contribuire alla sua ripresa e al suo sviluppo, tra i quali le Camere di commercio".

—
Fonte originale: [Leggi ora la fonte](#)





Sistema Produttivo Culturale e Creativo: valore aggiunto 2020

84,6mld

(5,7% su totale economia: 1.490,6 mld)



Videogiochi e software	13,6 mld
Editoria e stampa	10,0 mld
Architettura e design	6,8 mld
Audiovisivo e musica	5,3 mld
Comunicazione	4,5 mld
Performing arts e arti visive	4 mld
Patrimonio storico e artistico	2,5 mld

Elaborazione e coordinamento Symbola e Isona Cultura - Rapporto 2021

Il sistema produttivo culturale e creativo del 2020 vale 84,6 miliardi di euro, pari al 5,7% del valore aggiunto italiano, e attiva complessivamente 239,8 miliardi. E' fra i dati di Io Sono Cultura 2021, il rapporto annuale, giunto all'11/a edizione, sulle industrie culturali in Italia, di fondazione **Symbola** e Unioncamere, realizzato insieme a Regione Marche e Credito Sportivo. Numeri importanti, nonostante il pesante effetto sul settore provocato dalla pandemia: la ricchezza prodotta dalla filiera, infatti, si è ridotta nel 2020 del -8,1%; e l'occupazione è scesa del -3,5%. Fra le attività più colpite, le performing arts, che registrano il -26,3% (ricchezza prodotta) e il -11,9% in termini occupazionali, e il comparto del Patrimonio storico e artistico con una contrazione del -19,0% e del -11,2%. Tuttavia alcuni comparti culturali e creativi hanno mostrato segnali di tenuta generale. In particolare, le attività di videogiochi e software, pur registrando una leggera riduzione degli occupati (-0,9%), hanno aumentato la ricchezza prodotta del +4,2%. anche per via della spinta al digitale e all'home entertainment che i vari lockdown hanno prodotto.

Rispetto agli occupati, per i quali venivamo da anni di crescita e nel 2019 si era sfiorata quota 1.5 milioni, l'anno scorso la contrazione che c'è stata, pari ad oltre 52 mila posti di lavoro, ha riportato la filiera dieci anni indietro con un valore complessivo di lavoratori (1.446.600) simile a quello del 2011. Gli occupati del comparto culturale e creativo si suddividono in 821 mila 'core', cioè in attività prettamente culturali e artistiche (architettura e design, comunicazione, audiovisivo e musica, videogiochi e software, editoria e stampa, performing arts e arti visive, patrimonio storico e artistico) e 624 mila in quello creative driven (i professionisti culturali e creativi che lavorano in settori non core). Disaggregando i dati per genere, si vede come le donne rappresentino il 37,9% dei lavoratori della filiera, un numero inferiore alla media nazionale dell'economia (42%). Nel comparto core, la presenza delle donne sale al 40,2%, mentre nel settore creative driven al 34,6%. I lavoratori con cittadinanza straniera nel settore culturale sono ancor meno rappresentati: la loro quota è pari al 7,3% (la media nazionale è del 13,7%). Nessuna regione italiana tra il 2019 e il 2020 per il sistema produttivo culturale e creativo ha fatto registrare variazioni positive in termini di ricchezza prodotta e occupazione. Tra quelle che hanno maggiormente risentito della crisi troviamo la Toscana, il cui valore aggiunto generato ha subito una contrazione del -10,4%, seguita da Basilicata (-9,9%) e nel Molise (-9,7%). In termini occupazionali, invece, le dinamiche peggiori sono da associare alla Sicilia (-4,3%) e alla Sardegna (-4,2%), seguite dalla Valle d'Aosta (-4,1%). Lombardia e Lazio sono le regioni che producono più ricchezza con la cultura; nella top ten delle province troviamo Milano, Roma, Torino, Arezzo, Trieste, Firenze e Bologna.

La Lombardia è anche la prima regione per spesa turistica attivata dalla



domanda di cultura (3,9 miliardi di euro) e quinta per incidenza della stessa sul totale della spesa culturale (47,6%, quasi 10 punti in più della media nazionale). “L’Italia deve essere protagonista – spiega [Ermete Realacci](#) presidente della Fondazione [Symbola](#) – del nuovo ‘Bauhaus’ voluto dalla Commissione Europea per rinsaldare i legami tra cultura, creatività, produzione, scienza, tecnologia e affrontare la transizione verde”. Una delle prossime occasioni di rilancio “sarà il Salone del Mobile – aggiunge – che quest’anno sarà ancora più approntato alla qualità, bellezza e sostenibilità”. Il 2020 “è stato un anno di grandi difficoltà per le attività culturali e creative”, sottolinea Andrea Prete, presidente di Unioncamere. “Un settore che, per il suo altissimo apporto all’economia del Paese, merita la massima attenzione da parte di tutti i soggetti che possono contribuire alla sua ripresa e al suo sviluppo, tra i quali le Camere di commercio”.

—
Fonte originale: [Leggi ora la fonte](#)

IL FISCO TI OPPRIME? ABBIAMO LA SOLUZIONE PER PAGARE SOLO L'8,5% DI TASSE LEGALMENTE



Covid:via libera Linee guida Piani spostamenti casa-lavoro

Ago 4, 2021



Lady Gaga e Tony Bennett, arriva il nuovo album Love for sale

Ago 4, 2021

Collegandosi per la prima volta ad una qualunque pagina del sito, l'utente vedrà apparire questa sintetica informativa sull'utilizzo dei cookie. Chiudendo tale informativa tramite l'apposito tasto o cliccando al di fuori del banner che la contiene o scorrendo e proseguendo nella navigazione, l'utente acconsente al nostro utilizzo dei cookie, secondo le modalità descritte nella presente Cookie Policy. ✕

Ok

Leggi di più

chimmet[®]
REFINING AND FINE CHEMICALS

WWW.CHIMET.COM

Cultura che genera valore: Arezzo in vetta per incidenza nel rapporto **Symbola**

GIOVEDÌ, 05 AGOSTO 2021 15:49. INSERITO IN ECONOMIA

Ar24 Scritto da Redazione Arezzo24

Rapporto **Symbola** Ghinelli: "Risultato che conferma le scelte di questa amministrazione"

RINASCENTE

final rush

saldi fino al **70%** **+20%**

EXTRA SCONTO SUI SALDI
ESCLUSIVA RINASCENTECARD

ACQUISTA ORA



La Fondazione [Symbola](#) ha realizzato un rapporto sull'industria culturale in Italia. Arezzo è quarta (dietro a Milano, Roma e Torino) per incidenza di ricchezza e occupazione prodotte e seconda (dietro a Milano) per incidenza dei posti di lavoro sul totale dell'economia.

Cultura e bellezza in Italia sono tratti identitari radicati nella società e nell'economia. Da qui il titolo del rapporto Io sono cultura, e grazie alla loro forte relazione con la manifattura hanno dato vita ad una delle più forti identità produttive del mondo, il made in Italy. Oggi, ad un anno e mezzo dallo scoppio della pandemia e in piena fase di ricostruzione e ripartenza, le industrie culturali e creative sono tra i settori più strategici per facilitare la ripresa economica e sociale italiana. Non solo perché i numeri dell'ultimo decennio dimostrano che parliamo di una fonte significativa di posti di lavoro e ricchezza. Ma anche perché sono un motore di innovazione per l'intera economia e agiscono come un attivatore della crescita di altri settori, dal turismo alla manifattura creative-driven. Ossia quella manifattura che ha saputo incorporare professionisti e competenze culturali e creative nei processi produttivi, traducendo la bellezza in oggetti e portando il made in Italy nel mondo.

Bellezza e cultura, quindi, sono parte del DNA italiano e sono alla base delle ricette made in Italy per la fuoriuscita dalle crisi. Io sono cultura annualmente quantifica il peso della cultura e della creatività nell'economia nazionale. I numeri dimostrano che la cultura è uno dei motori della nostra economia e lo studio propone numeri e storie ed è realizzato grazie al contributo di molte personalità di punta nei diversi settori. Il rapporto quest'anno, arrivato all'undicesima edizione, è realizzato da Fondazione [Symbola](#), Unioncamere, Centro Studi delle Camere di Commercio Guglielmo Tagliacarne SRL insieme a Regione Marche e Credito Sportivo ed è stato presentato con il ministro della Cultura, Dario Franceschini, il presidente della Fondazione [Symbola](#), [Ermete Realacci](#), il Presidente Unioncamere, Andrea Prete, il direttore della Fondazione [Symbola](#), Domenico Sturabotti con i saluti dell'Assessore alla Cultura Regione Marche,



Giorgia Latini. Ha moderato i lavori Paola Pierotti architetto, giornalista PPAN.

“Dalla presidenza italiana il primo G20 sulla cultura mentre l’Italia rafforza il suo primato per numero di siti Unesco (58 siti e la Cina seconda con 56). Il settore culturale ha pagato più di altri settori la crisi dovuta alla pandemia ma si conferma l’importante ruolo anche economico. L’Italia deve essere protagonista – dichiara [Ermete Realacci](#), presidente della Fondazione [Symbola](#) - del nuovo ‘Bauhaus’ voluto dalla Commissione Europea per rinsaldare i legami tra cultura, creatività, produzione, scienza, tecnologia e affrontare la transizione verde. Cultura, creatività e bellezza sono la chiave di volta di molti settori produttivi di un’Italia che fa l’Italia e consolidano la missione del nostro paese orientata alla qualità e all’innovazione: un soft power che attraversa prodotti e territori e rappresenta un prezioso biglietto da visita. Un’infrastruttura necessaria per affrontare le sfide che abbiamo davanti. Se l’Italia produce valore e lavoro puntando sulla cultura, sulla bellezza e sulla coesione, favorisce un’economia più a misura d’uomo e, anche per questo, più competitiva e più capace di futuro come affermiamo nel Manifesto di Assisi”.

“Il 2020 è stato un anno di grandi difficoltà per le attività culturali e creative – dichiara [Andrea Prete](#), presidente di Unioncamere - con una perdita del -8,1%. Da 11 anni Unioncamere realizza insieme agli altri partner il Rapporto sulle industrie culturali e creative, un’esperienza unica ed uno strumento utile per impostare le politiche dedicate a questo settore. Che, per il suo altissimo apporto all’economia del Paese, merita la massima attenzione da parte di tutti i soggetti che possono contribuire alla sua ripresa e al suo sviluppo, tra i quali le Camere di commercio”.

“Da dieci anni Fornasetti sceglie la copertina del rapporto Io sono Cultura. E questa non è una scelta solo grafica e di Art Direction, ma una vera e propria comunione d’intenti. Fornasetti infatti è un’impresa creativa e un attore culturale e ci accomuna l’interesse per la valorizzazione della cultura e della creatività. Questo è il motivo per cui sosteniamo questo bellissimo progetto e la pubblicazione di questo rapporto. Ogni anno definiamo un’immagine diversa della nostra iconica serie “Tema e Variazioni” e ogni anno il volto femminile suggerisce un messaggio diverso. Per il 2021 è un volto tra le nubi, proprio a significare un clima di indubbia incertezza -ma anche un orizzonte che si rischiarerà”, racconta [Barnaba Fornasetti](#), direttore artistico di Fornasetti, atelier riconosciuto a livello internazionale per il design e la decorazione di oggetti di arredo.

Io Sono Cultura permette di analizzare l’evoluzione della filiera in termini di produzione di ricchezza e creazione di posti di lavoro. Quel che emerge a prima vista è la maggior forza con cui gli effetti negativi della crisi sanitaria hanno interessato il sistema produttivo culturale e creativo. La ricchezza prodotta dalla filiera, infatti, si è ridotta del -8,1% contro il -7,2% medio nazionale; anche l’occupazione è scesa notevolmente, stante una variazione del -3,5% (-2,1% per l’intera economia italiana). In entrambi i casi, le attività core hanno sofferto maggiormente, con una contrazione che, rispettivamente, si è attestata al -9,3% e -4,8%. Nonostante l’impatto della crisi, alcuni comparti culturali e creativi hanno comunque mostrato segnali di tenuta generale. In particolare, le attività di videogiochi e software, pur registrando una leggera riduzione degli occupati (-0,9%), hanno aumentato la ricchezza prodotta del +4,2%, anche per via della spinta al digitale e all’home entertainment che i vari lockdown succedutesi hanno prodotto. Al contrario, una crisi generalizzata sembra aver interessato le attività di valorizzazione del patrimonio storico e artistico e le performing arts, come noto duramente colpite dalle misure restrittive e di contenimento. Il comparto del Patrimonio storico e artistico ha registrato una contrazione del -19,0% relativamente alla ricchezza prodotta e del -11,2% in termini occupazionali; peggio ancora per le performing arts, rispettivamente scese del -26,3% e del

HAI SCONFITTO IL COVID, E VUOI AIUTARE ALTRE PERSONE A GUARIRE?
 Dona il tuo plasma, è ricco di anticorpi contro il Coronavirus



Verifica se hai tutti questi requisiti:

- Età fra i 18 e i 65 anni
- Diagnosi confermata di COVID-19 (tamponi molecolari positivi)
- Non aver mai avuto gravidanza o interventi di gravidanza
- Avere un tampone negativo da almeno 14 giorni

Se sei guarito con positività a lungo termine (proverà con tampone persistentemente dopo 21 giorni) chiama comunque il servizio trasfusoriale

TELEFONA CHIEDI E VAI! QUALCUNO ASPETTA IL TUO GESTO.

AREZZO 0575 255283 - 0575 255289 - BIRRIENA 0575 568292 - CORTONA 0575 630283
 VALDARNO 0559106612 - MONTEPULCIANO 0578 713261 - POGGIBONSI 0577 994702-4400-4845
 GROSSETO 0564 485234-35 - CASTEL DEL PIANO 0564-914674 - MASSA MARITTIMA 0586 909292
 ORBETELLO 0564 899261

ITS COSTRUIAMO IL FUTURO
 www.its-energiaambiente.it



- Corsi 2021 -

Ambiente21
 Oltre 100 officine

Industria@energia21
 Analisi

Sostenibilità21
 Finanza



ARTICOLI CORRELATI



Creatività che produce ricchezza, Arezzo si conferma ai vertici in Italia



Un'infermiera nel presepe, Fontana: "La fede è più grande della pandemia" Ar24Tv

ECONOMIA

Agosto 2021

Cultura che genera valore, Arezzo in vetta per incidenza nel rapporto [Symbola](#)

-11,9%.

Nonostante il difficile anno trascorso, la filiera culturale e creativa si conferma comunque centrale all'interno delle specializzazioni produttive nazionali, grazie a 84,6 miliardi di euro di valore aggiunto prodotti e poco meno di 1,5 milioni di persone occupate; valori che, rispettivamente, incidono per il 5,7% e 5,9% di quanto complessivamente espresso dall'intera economia italiana e una capacità moltiplicativa pari a 1,8 (per un euro prodotto se ne generano 1,8 nel resto dell'economia) che sale a 2,0 per il patrimonio storico e artistico e a 2,2 per le industrie creative.

Complessivamente il Sistema Produttivo Culturale e Creativo evidenzia un moltiplicatore per il 2020 pari a 1,8. L'intera filiera culturale costituita ha quindi un valore aggiunto di 239,8 miliardi di euro (84,6 mld + 155,2 mld).

Cosa si intende per Sistema Produttivo Culturale e Creativo

Il rapporto analizza il Sistema Produttivo Culturale e Creativo, ovvero tutte quelle attività economiche che producono beni e servizi culturali (core), ma anche tutte quelle attività che non producono beni o servizi strettamente culturali, ma che utilizzano la cultura come input per accrescere il valore simbolico dei prodotti, quindi la loro competitività, che nello studio definiamo creative-driven.

All'interno del core coabitano attività molto diverse tra loro, accomunate dalla produzione e veicolazione di contenuti culturali e creativi. Dalle attività di conservazione e valorizzazione del patrimonio storico-artistico (attività dei musei, biblioteche, archivi, monumenti), alle arti visive e performative (attività dei teatri, concerti, etc.). A queste si aggiungono attività che operano secondo logiche "industriali" (musica, videogame, software, editoria, stampa), quelle dei broadcaster (radio, televisione), fino ad arrivare ad alcune attività appartenenti al mondo dei servizi (comunicazione, architettura, design).

Sia in termini di valore aggiunto sia di occupazione emerge una chiara differenziazione tra il Nord Italia e il Mezzogiorno, con quest'ultimo capace di assorbire appena il 15,5% del valore aggiunto nazionale della filiera e il 19,5% relativamente all'occupazione. Il differenziale tra le due aree del Paese, peraltro, appare ulteriormente peggiorato alla luce dei risultati del 2020, stante un quadro congiunturale ancor più aggravato dai riflessi pandemici. Sia il valore aggiunto (-8,4%) sia l'occupazione (-3,8%) della filiera, infatti, hanno registrato una dinamica peggiore di quella media nazionale, a riprova dell'importanza di intervenire a sostegno delle aree più svantaggiate del Paese anche e soprattutto in relazione alle attività produttive culturali e creative.

Nessuna regione italiana, tra il 2019 e il 2020 e per entrambi gli indicatori di contabilità nazionale, ha fatto registrare variazioni positive. Tra le regioni che hanno maggiormente risentito della crisi troviamo la Toscana, il cui valore aggiunto generato ha subito una contrazione a doppia cifra (-10,4%). Particolarmente accentuate sono state anche le contrazioni registrate in Basilicata (-9,9%) e nel Molise (-9,7%). In termini occupazionali, invece, le dinamiche peggiori sono da associare alla Sicilia (-4,3%) e alla Sardegna (-4,2%), seguite dalla Valle d'Aosta (-4,1%).

La grande area metropolitana di Milano è al primo posto nelle graduatorie provinciali per incidenza di ricchezza e occupazione prodotte, con il 9,7 e il 9,8%. Roma è seconda per valore aggiunto (8,7%) e quarta per occupazione (7,8%) mentre Torino si colloca terza (8,4%). Seguono, per valore aggiunto Arezzo (7,6%), Trieste (7,1%), Firenze (6,7%), Bologna (6,2%) e Padova (6,1%).

Montevarchi, buoni spesa da settembre.
Chiassai: "Stanziati 40 mila euro"

San Giovanni "città murata", 200 mila euro
dalla Regione. Vadi: "Orgoglio e
soddisfazione"

Un attestato di merito a Graziella Braccialini
dal presidente Eugenio Giani

Anghiari, taglio netto del costo della Tari per
il 2021

In termini di occupazione, come suddetto, la leadership per incidenza dei posti di lavoro sul totale dell'economia è da attribuire a Milano. Ma il ruolo della cultura non si ferma alla sola quantificazione dei valori della filiera. Importanti sono anche i legami tra cultura e turismo. La Lombardia è la prima regione per spesa turistica attivata dalla domanda di cultura (3,9 miliardi di euro) e quinta per incidenza della stessa sul totale della spesa culturale (47,6%, quasi 10 punti in più della media nazionale). Il legame tra cultura e manifattura appare evidente nelle realtà distrettuali, ovvero in quelle aree dove è presente una rilevante concentrazione di professioni artigianali, che valorizzano competenze creative del made in Italy. Fra queste eccellenze distrettuali, fortemente orientate ai mercati esteri, si possono citare Monza-Brianza, Arezzo, Alessandria, Modena, Reggio Emilia, Pesaro-Urbino.

Prime venti province per ruolo del Sistema Produttivo Culturale e Creativo nell'economia locale

Anno 2020 (incidenze percentuali sul totale economia)

VALORE AGGIUNTO			OCCUPAZIONE		
Pos.	Province	Incidenza %	Pos.	Province	Incidenza %
1)	Milano	9,7	1)	Milano	9,8
2)	Roma	8,7	2)	Arezzo	9,0
3)	Torino	8,4	3)	Torino	7,8
4)	Arezzo	7,6	4)	Roma	7,8
5)	Trieste	7,1	5)	Trieste	7,2
6)	Firenze	6,7	6)	Firenze	7,2
7)	Bologna	6,2	7)	Bologna	6,7
8)	Padova	6,1	8)	Alessandria	6,6
9)	Siema	5,9	9)	Monza-Brianza	6,3
10)	Ancona	5,7	10)	Padova	6,3
11)	Pisa	5,7	11)	Pisa	6,3
12)	Monza-Brianza	5,6	12)	Venezia	6,3
13)	Venezia	5,6	13)	Trieste	6,2
14)	Verona	5,6	14)	Pesaro Urbino	6,1
15)	Pesaro e Urbino	5,5	15)	Prato	6,1
16)	Alessandria	5,5	16)	Rimini	6,0
17)	Trento	5,4	17)	Como	6,0
18)	Parma	5,4	18)	Vicenza	5,9
19)	Vicenza	5,4	19)	Treviso	5,9
20)	Cagliari	5,3	20)	Ancona	5,9
ITALIA		5,7	ITALIA		5,8

Fonte: Unioncamere, Fondazione Symbola, 2021.

Tags: [Fondazione Symbola](#)

Redazione Arezzo24



Tweet

Contenuti Sponsorizzati da Taboola



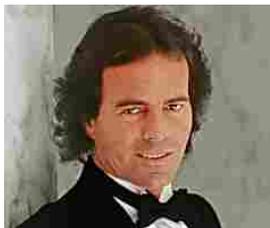
Cosa sarebbe successo se aveste investito \$1K in...

eToro



innovazione al servizio dell'uomo

Acer



Come Julio Iglesias appare a 77 anni ti spezzerà il cuore

Reporter Center



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

Mercoledì, 11 Agosto 2021

 Sereno   Accedi

ECONOMIA

Cresce il sistema produttivo culturale e creativo: in aumento le imprese riminesi del settore

In controtendenza rispetto ai dati regionali e nazionali, la provincia si piazza al 16° posto per incidenza degli occupati del sistema produttivo culturale e creativo sul totale dell'economia locale, in miglioramento di una posizione rispetto al 2019



Redazione

11 agosto 2021 15:00



Secondo il Rapporto “Io sono cultura 2021”, nell’area Romagna – Forlì-Cesena e Rimini, nel 2020, risultano in diminuzione le principali variabili che ruotano attorno al sistema produttivo culturale e creativo, vale a dire il numero delle imprese, dell’occupazione e il valore aggiunto. La situazione più difficile riguarda queste ultime due variabili, lavoro e ricchezza prodotta, con decrementi superiori a quelli fatti segnare dall’intera economia. Mentre le imprese, aiutate in parte dalle azioni di sostegno intraprese dal governo, mostrano la volontà di resistere e continuare l’attività. Le lunghe fasi di lockdown generale e di chiusura imposte alle attività, dovute alla necessità di contenere la pandemia da Covid-19, sono senz’altro la causa principale dell’attuale crisi del comparto.

Secondo il recente report “Io sono cultura”, il rapporto annuale di Fondazione **Symbola** e Unioncamere italiana, nonostante le difficoltà dovute alla crisi sanitaria, la cultura e la creatività continuano a rivestire un ruolo molto importante nell’economia, sia nazionale, sia territoriale, con un notevole apporto in termini, sia di valore aggiunto, sia di occupazione. Cultura e creatività sono, inoltre, fattori strategici capaci di facilitare la ripresa economica e sociale italiana, agendo come attivatori della crescita di altri settori. Primi fra tutti, il turismo e la manifattura creative-driven. Ossia, quella manifattura - come si legge nel Rapporto - che ha saputo incorporare professionisti e competenze culturali e creative nei processi produttivi, traducendo la bellezza in oggetti e portando il made in Italy nel mondo.

Nel 2020 in provincia di Rimini le imprese del “core cultura” (ovvero, attività produttive che generano ricchezza e occupazione e che sono direttamente riconducibili ai settori culturali e creativi), ammontano a 1.811 unità: il 50,5% del totale sono attività afferenti al mondo dei servizi (architettura, design e comunicazione), il 37,1% attività di produzione di beni e servizi culturali replicabili (audiovisivo e musica, videogiochi e software, editoria e stampa), il 12,2% attività di performing arts e arti visive (quelle legate a beni e servizi culturali non riproducibili, tipo gli spettacoli dal vivo) e lo 0,2% attività connesse alla conservazione e valorizzazione del patrimonio storico e artistico.

Nel dettaglio, le imprese del “core cultura” hanno un’incidenza, sul totale delle imprese attive, del 4,6%, in linea con il dato dell’Emilia-Romagna (4,6%) e dell’Italia (4,5%). Rispetto al 2019, in provincia si rileva un incremento dello 0,7% delle imprese del “core cultura”, a differenza della diminuzione regionale (-0,5%) e della sostanziale stabilità a livello nazionale (+0,2%); in aumento le industrie creative (+2,1%), stabili sia le industrie culturali (-0,1%) sia le attività che si prendono cura e valorizzano il patrimonio storico e artistico, mentre calano le attività di performing arts e arti visive (-2,6%).

Riguardo al lavoro, si riscontrano 5,3 mila occupati nelle imprese del “core cultura” e 4,1 mila occupati nelle imprese del “creative driven” (imprese che, pur non facendo parte della filiera, impiegano contenuti e competenze culturali per accrescere il valore dei propri prodotti). I 9,4 mila occupati del sistema produttivo culturale e creativo, in calo annuo del 4,2% (-3,9% il totale economia), hanno un peso, sul totale degli occupati provinciali, del 6,0% (5,7% in Emilia-Romagna, 5,8% in Italia).

Nella classifica nazionale, stilata su 107 province, nel 2020 Rimini si piazza al 16° posto per incidenza degli occupati del sistema produttivo culturale e creativo sul totale dell’economia locale, in miglioramento di una posizione rispetto al 2019 (17°). Per quel che concerne, invece, la ricchezza prodotta, il valore aggiunto delle imprese del “core cultura” ammonta a 230 milioni di euro mentre quello delle imprese del “creative driven” si attesta a 196 milioni di euro. I 426 milioni di valore aggiunto del sistema produttivo culturale e creativo, in diminuzione annua del 9,8% (-8,8% il totale economia), hanno un’incidenza, sul totale del valore aggiunto provinciale, del 5,0% (5,1% in Emilia-Romagna, 5,7% in Italia). Nella classifica nazionale, sempre su 107 province, nel 2020 Rimini occupa il 27° posto per peso della ricchezza prodotta dal sistema produttivo culturale e creativo sul totale dell’economia locale, in miglioramento di una posizione rispetto al 2019 (28°).

© Riproduzione riservata



Si parla di

Cultura

I più letti

- 1.** **ECONOMIA**
In vendita l'intera partecipazione sociale della società Riminiterme Sviluppo s.r.l.
- 2.** **ECONOMIA**
Le previsioni indicano un Ferragosto da tutto esaurito, brindano gli imprenditori turistici
- 3.** **ECONOMIA**
In forte calo il numero delle aziende di trasporti, nel 2020 "crollo" dell'aeroporto "Fellini"

In Evidenza

Belluno » Regione

la cultura bene primario poco aiutata dallo stato



17 AGOSTO 2021

Cenerentola non ci sta. A dispetto di una madre Italia matrigna, che si ostina a mal - trattarla, la cultura nel nostro Paese trova il suo riscatto nei numeri che ne esaltano il ruolo anche in termini di rendita.

Come dimostra l'annuale rapporto proposto in questi giorni nella sua undicesima edizione da Fondazione **Symbola** e Unioncamere, "Io sono cultura": nel 2020, a dispetto della mazzata del Covid, il sistema culturale pubblico e privato italiano ha generato un valore economico di 85 miliardi, equivalenti al 5,7 per cento del Pil, dando lavoro a un milione e mezzo di persone, pari al 6 per cento dell'occupazione totale. E alimentando un valore aggiunto di 240 miliardi.

È decisamente impietoso il confronto tra i ricavi derivanti dai consumi in cultura, e i supporti forniti dallo Stato. Che finanzia il settore con 5 miliardi l'anno, pari allo 0,3 per cento del Pil, al di sotto della media dell'Unione Europea, e irrisorio rispetto alla quota dei Paesi più avanzati, Francia e Germania in testa. E questo malgrado la disponibilità di un patrimonio ineguagliabile: l'Italia vanta il numero più elevato al mondo di siti Unesco, 58; e a questi affianca un catalogo

VIDEO DEL GIORNO



Colesterolo sotto controllo, cinque cose che potreste non sapere sulle statine



ORA IN HOMEPAGE



Nevegal, festa con balli e assembramenti

ALESSIA FORZIN

Noi Sciare d'estate, a San Vito adesso si può: allestita la pista in materiale sintetico

ALESSANDRA SEGAFREDDO

Noi Belluno, cassa edile in ripresa grazie ai cantieri di Vaia e dei Mondiali

PAOLA DALL'ANESE

ricco di 95 mila chiese monumentali, 40 mila fra rocche e castelli, 30 mila dimore storiche, 20 mila centri storici, oltre 5 mila musei. Due terzi di questi ultimi dispongono di fondi, strutture e servizi inadeguati, e vengono di fatto ignorati dallo Stato, malgrado ospitino patrimoni straordinari; il 30 per cento dei quali dev'essere relegato negli scantinati per mancanza di spazi e di mezzi.

Il fatto è che la cultura in Italia è sistematicamente ignorata dal sistema pubblico, o al massimo vissuta come marginale se non a volte con fastidio. Un esempio minimale ma indicativo: un Comune veneto ha bandito un concorso per un posto insieme di bibliotecario e di necroforo, stabilendo una singolare equivalenza tra libri e bare. E i bilanci di non poche Regioni, alla voce cultura, privilegiano sagre, festival, salsicce, bande, cori e bocciofile, con la più classica delle erogazioni a pioggia ispirate alla bassa logica della clientela. Eppure le indicazioni che vengono dalle scelte dei consumi culturali da parte degli italiani segnalano una domanda ben diversa e qualificata, che va dai musei alle mostre, dai teatri agli eventi di alto profilo, fino a un settore tradizionalmente marginale come l'acquisto di libri, in significativo aumento proprio in pieno disastro Covid.

Va dato atto al ministero della cultura di aver dato importanti segni di inversione di tendenza; e nuovi incentivi potranno giungere a breve dai 7 miliardi stanziati nel Pnrr, il piano nazionale di ripresa e resilienza, attingendo ai fondi europei. Ma occorre comunque un salto di qualità oltre che di quantità, come ha sottolineato **Ermete Realacci**, presidente di **Symbola**, nella presentazione del rapporto: indicando l'obiettivo di un Paese capace di valorizzare il suo straordinario "soft power" di cui è potenzialmente dotato, rappresentato dal mix tra cultura, creatività e bellezza; e dando così un contributo determinante anche economico per un domani a misura d'uomo, capace di futuro.

La cultura, suggerisce Claudio Abbado, è un bene comune primario come l'acqua; teatri, musei, biblioteche sono gli acquedotti per alimentarlo. Prosciugarli, sarebbe un crimine. —

© RIPRODUZIONE RISERVATA

MEB MODA E BEAUTY



Hai un nuovo amore ma gli amici sabotano il tuo fidanzato: i consigli della psicologa per ritrovare la serenità

DI VERONICA MAZZA



consigli.it La guida allo shopping del Gruppo Gedi



CALCIO

Calcio in streaming: come potenziare la connessione WiFi per vedere le partite



OFFERTE

Le offerte sui migliori prodotti per casa e cucina che usi ogni giorno



Dash Pods - Pastiglie detersivo lavastoviglie formato convenienza

[VAI ALL'OFFERTA](#)

Padova » Regione

la cultura bene primario poco aiutata dallo stato



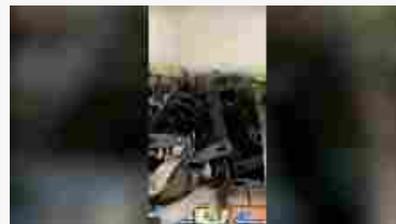
17 AGOSTO 2021

Cenerentola non ci sta. A dispetto di una madre Italia matrigna, che si ostina a mal - trattarla, la cultura nel nostro Paese trova il suo riscatto nei numeri che ne esaltano il ruolo anche in termini di rendita.

Come dimostra l'annuale rapporto proposto in questi giorni nella sua undicesima edizione da Fondazione **Symbola** e Unioncamere, "Io sono cultura": nel 2020, a dispetto della mazzata del Covid, il sistema culturale pubblico e privato italiano ha generato un valore economico di 85 miliardi, equivalenti al 5,7 per cento del Pil, dando lavoro a un milione e mezzo di persone, pari al 6 per cento dell'occupazione totale. E alimentando un valore aggiunto di 240 miliardi.

È decisamente impietoso il confronto tra i ricavi derivanti dai consumi in cultura, e i supporti forniti dallo Stato. Che finanzia il settore con 5 miliardi l'anno, pari allo 0,3 per cento del Pil, al di sotto della media dell'Unione Europea, e irrisorio rispetto alla quota dei Paesi più avanzati, Francia e Germania in testa. E questo malgrado la disponibilità di un patrimonio ineguagliabile: l'Italia vanta il numero più elevato al mondo di siti Unesco, 58; e a questi affianca un catalogo ricco di 95 mila chiese monumentali, 40 mila fra rocche e castelli, 30 mila dimore

VIDEO DEL GIORNO



Afghanistan, l'arsenale di armi abbandonate all'aeroporto di Kabul: "Chiunque può prendere un fucile"



ORA IN HOMEPAGE



Mezza Padova è a rischio alluvione: nella zona ovest il pericolo maggiore

CLAUDIO MALFITANO

I danni del maltempo nel padovano: raffiche di vento a 150 chilometri orari

ELENA LIVIERI E NICOLA CESARO

Mattia muore in moto a 26 anni, era un navigatore della Monselice Corse



storiche, 20 mila centri storici, oltre 5 mila musei. Due terzi di questi ultimi dispongono di fondi, strutture e servizi inadeguati, e vengono di fatto ignorati dallo Stato, malgrado ospitino patrimoni straordinari; il 30 per cento dei quali dev'essere relegato negli scantinati per mancanza di spazi e di mezzi.

Il fatto è che la cultura in Italia è sistematicamente ignorata dal sistema pubblico, o al massimo vissuta come marginale se non a volte con fastidio. Un esempio minimale ma indicativo: un Comune veneto ha bandito un concorso per un posto insieme di bibliotecario e di necroforo, stabilendo una singolare equivalenza tra libri e bare. E i bilanci di non poche Regioni, alla voce cultura, privilegiano sagre, festival, salsicce, bande, cori e bocciophile, con la più classica delle erogazioni a pioggia ispirate alla bassa logica della clientela. Eppure le indicazioni che vengono dalle scelte dei consumi culturali da parte degli italiani segnalano una domanda ben diversa e qualificata, che va dai musei alle mostre, dai teatri agli eventi di alto profilo, fino a un settore tradizionalmente marginale come l'acquisto di libri, in significativo aumento proprio in pieno disastro Covid.

Va dato atto al ministero della cultura di aver dato importanti segni di inversione di tendenza; e nuovi incentivi potranno giungere a breve dai 7 miliardi stanziati nel Pnrr, il piano nazionale di ripresa e resilienza, attingendo ai fondi europei. Ma occorre comunque un salto di qualità oltre che di quantità, come ha sottolineato **Ermete Realacci**, presidente di **Symbola**, nella presentazione del rapporto: indicando l'obiettivo di un Paese capace di valorizzare il suo straordinario "soft power" di cui è potenzialmente dotato, rappresentato dal mix tra cultura, creatività e bellezza; e dando così un contributo determinante anche economico per un domani a misura d'uomo, capace di futuro.

La cultura, suggerisce Claudio Abbado, è un bene comune primario come l'acqua; teatri, musei, biblioteche sono gli acquedotti per alimentarlo. Prosciugarli, sarebbe un crimine. —

© RIPRODUZIONE RISERVATA



New York come Italia e Francia: è la prima metropoli Usa a introdurre il green pass

DI VALERIA ROBECCO



consigli.it La guida allo shopping del Gruppo Gedi



CALCIO

Calcio in streaming: come potenziare la connessione WiFi per vedere le partite



OFFERTE

Le offerte sui migliori prodotti per casa e cucina che usi ogni giorno



Dash Pods - Pastiglie detersivo lavastoviglie formato convenienza

[VAI ALL'OFFERTA](#)

Aste Giudiziarie

POLITICA SUI COOKIE - Questo sito utilizza cookie di profilazione, propri o di altri siti, per inviare messaggi pubblicitari mirati. Se vuoi saperne di più o negare il consenso a tutti o ad alcuni cookie [clicca qui](#) (includes/cookie/settings.jsp). Se accedi a un qualunque elemento sottostante questo banner acconsenti all'uso dei cookie. Ok

PRIVACY POLICY - Coerentemente con l'impegno continuo della Edisud S.p.A. di offrire i migliori servizi ai propri lettori e utenti, abbiamo modificato alcune delle nostre politiche per rispondere ai requisiti del nuovo Regolamento Europeo per la Protezione dei Dati Personali (GDPR). Abbiamo aggiornato la Privacy Policy per renderla più chiara e trasparente e per introdurre i nuovi diritti che il Regolamento ti garantisce. Ti invitiamo a prenderne visione: [clicca qui per leggere l'informativa](#) (<http://www.lagazzettadelmezzogiorno.it/sezioni/339/privacy-policy>).

ABBONATI FULLSCREEN METEO Cerca in tutti i contenuti cerca

Facebook icon
(<https://www.facebook.com/La-Gazzetta-del-Mezzogiorno-it>)
Twitter icon
Instagram icon
1847486269 (<https://www.instagram.com/lagaz>)

LA GAZZETTA DEL MEZZOGIORNO.it

VENERDÌ 27 AGOSTO 2021 | 17:10

- HOME (<https://www.lagazzettadelmezzogiorno.it/>)
- BARI (<https://www.lagazzettadelmezzogiorno.it/sezioni/145/bari>)
- BAT (<https://www.lagazzettadelmezzogiorno.it/sezioni/110/bat>)
- BRINDISI (<https://www.lagazzettadelmezzogiorno.it/sezioni/111/brindisi>)
- FOGGIA (<https://www.lagazzettadelmezzogiorno.it/sezioni/112/foggia>)
- LECCE (<https://www.lagazzettadelmezzogiorno.it/sezioni/113/lecce>)
- TARANTO (<https://www.lagazzettadelmezzogiorno.it/sezioni/114/taranto>)
- MATERA (<https://www.lagazzettadelmezzogiorno.it/sezioni/115/matera>)
- POTENZA (<https://www.lagazzettadelmezzogiorno.it/sezioni/116/potenza>)
- SPORT (<https://www.lagazzettadelmezzogiorno.it/sezioni/117/sport>)
- ITALIA E MONDO MULTIMEDIA RUBRICHE SERVIZI CONTATTI (<https://www.lagazzettadelmezzogiorno.it/sezioni/132/contatti>)
- ROMA

NEWS DALLA SEZIONE



(<https://www.lagazzettadelmezzogiorno.it/news/italia/1322166/razza-sabbia-e-conchiglie-boom-sequestri-in-scalo-alghero.html>)

Razzia sabbia e conchiglie, boom sequestri in scalo Alghero

(<https://www.lagazzettadelmezzogiorno.it/news/italia/1322166/razza-sabbia-e-conchiglie-boom-sequestri-in-scalo-alghero.html>)

Il sistema culturale e creativo italiano 2020 vale 84,6 mld

Emerge dal rapporto annuale di Fondazione Symbola e Unioncamere

04 Agosto 2021



aaa

ROMA, 04 AGO - Il sistema produttivo culturale e creativo del 2020 vale 84,6 miliardi di euro corrispondenti al 5,7% del valore aggiunto italiano e attiva complessivamente 239,8 miliardi. E' fra i dati di lo Sono Cultura 2021, il rapporto annuale di fondazione Symbola e Unioncamere. (ANSA).

Lascia il tuo commento

Testo

Caratteri rimanenti: 400

VIDEO FOTO

L'INCONTRO



(<https://www.lagazzettadelmezzogiorno.it/video/gdm-tv/1318663/premio-stefano-fumarulo-cerimonia-nel-carcere-di-bari.html>)

Premio Stefano Fumarulo, cerimonia nel carcere di Bari (<https://www.lagazzettadelmezzogiorno.it/vi-tv/1318663/premio-stefano-fumarulo-cerimonia-nel-carcere-di-bari.html>)

GDM.TV

I PIÙ VISTI DELLA SEZIONE

Immigrazione: rintracciati 150 migranti a Trieste (<https://www.lagazzettadelmezzogiorno.it/news/ita-rintracciati-150-migranti-a-trieste.html>)

Privacy

Venezia » Regione

la cultura bene primario poco aiutata dallo stato



17 AGOSTO 2021

Cenerentola non ci sta. A dispetto di una madre Italia matrigna, che si ostina a mal - trattarla, la cultura nel nostro Paese trova il suo riscatto nei numeri che ne esaltano il ruolo anche in termini di rendita.

Come dimostra l'annuale rapporto proposto in questi giorni nella sua undicesima edizione da Fondazione **Symbola** e Unioncamere, "Io sono cultura": nel 2020, a dispetto della mazzata del Covid, il sistema culturale pubblico e privato italiano ha generato un valore economico di 85 miliardi, equivalenti al 5,7 per cento del Pil, dando lavoro a un milione e mezzo di persone, pari al 6 per cento dell'occupazione totale. E alimentando un valore aggiunto di 240 miliardi.

È decisamente impietoso il confronto tra i ricavi derivanti dai consumi in cultura, e i supporti forniti dallo Stato. Che finanzia il settore con 5 miliardi l'anno, pari allo 0,3 per cento del Pil, al di sotto della media dell'Unione Europea, e irrisorio rispetto alla quota dei Paesi più avanzati, Francia e Germania in testa. E questo malgrado la disponibilità di un patrimonio ineguagliabile: l'Italia vanta

VIDEO DEL GIORNO



Colesterolo sotto controllo, cinque cose che potreste non sapere sulle statine



ORA IN HOMEPAGE



Il ritorno del turismo a Venezia, ressa agli imbarchi: code infinite alle fermate Actv

ROBERTA DE ROSSI

Jesolo, sparisce tra le onde: scattano le ricerche di un tredicenne

Noi I danni del maltempo nel Veneziano: raffiche di vento a 180 chilometri orari

FRANCESCO FURLAN E GIOVANNI CAGNASSI

il numero più elevato al mondo di siti Unesco, 58; e a questi affianca un catalogo ricco di 95 mila chiese monumentali, 40 mila fra rocche e castelli, 30 mila dimore storiche, 20 mila centri storici, oltre 5 mila musei. Due terzi di questi ultimi dispongono di fondi, strutture e servizi inadeguati, e vengono di fatto ignorati dallo Stato, malgrado ospitino patrimoni straordinari; il 30 per cento dei quali dev'essere relegato negli scantinati per mancanza di spazi e di mezzi.

Il fatto è che la cultura in Italia è sistematicamente ignorata dal sistema pubblico, o al massimo vissuta come marginale se non a volte con fastidio. Un esempio minimale ma indicativo: un Comune veneto ha bandito un concorso per un posto insieme di bibliotecario e di necroforo, stabilendo una singolare equivalenza tra libri e bare. E i bilanci di non poche Regioni, alla voce cultura, privilegiano sagre, festival, salsicce, bande, cori e boccioline, con la più classica delle erogazioni a pioggia ispirate alla bassa logica della clientela. Eppure le indicazioni che vengono dalle scelte dei consumi culturali da parte degli italiani segnalano una domanda ben diversa e qualificata, che va dai musei alle mostre, dai teatri agli eventi di alto profilo, fino a un settore tradizionalmente marginale come l'acquisto di libri, in significativo aumento proprio in pieno disastro Covid.

Va dato atto al ministero della cultura di aver dato importanti segni di inversione di tendenza; e nuovi incentivi potranno giungere a breve dai 7 miliardi stanziati nel Pnrr, il piano nazionale di ripresa e resilienza, attingendo ai fondi europei. Ma occorre comunque un salto di qualità oltre che di quantità, come ha sottolineato **Ermete Realacci**, presidente di **Symbola**, nella presentazione del rapporto: indicando l'obiettivo di un Paese capace di valorizzare il suo straordinario "soft power" di cui è potenzialmente dotato, rappresentato dal mix tra cultura, creatività e bellezza; e dando così un contributo determinante anche economico per un domani a misura d'uomo, capace di futuro.

La cultura, suggerisce Claudio Abbado, è un bene comune primario come l'acqua; teatri, musei, biblioteche sono gli acquedotti per alimentarlo. Prosciugarli, sarebbe un crimine. —

© RIPRODUZIONE RISERVATA

MODA E BEAUTY



Hai un nuovo amore ma gli amici sabotano il tuo fidanzato: i consigli della psicologa per ritrovare la serenità

DI VERONICA MAZZA



consigli.it La guida allo shopping del Gruppo Gedi



CALCIO

Calcio in streaming: come potenziare la connessione WiFi per vedere le partite



OFFERTE

Le offerte sui migliori prodotti per casa e cucina che usi ogni giorno



Dash Pods - Pastiglie detersivo lavastoviglie formato convenienza

[VAI ALL'OFFERTA](#)

Treviso » Regione

la cultura bene primario poco aiutata dallo stato



17 AGOSTO 2021

Cenerentola non ci sta. A dispetto di una madre Italia matrigna, che si ostina a mal - trattarla, la cultura nel nostro Paese trova il suo riscatto nei numeri che ne esaltano il ruolo anche in termini di rendita.

Come dimostra l'annuale rapporto proposto in questi giorni nella sua undicesima edizione da Fondazione **Symbola** e Unioncamere, "Io sono cultura": nel 2020, a dispetto della mazzata del Covid, il sistema culturale pubblico e privato italiano ha generato un valore economico di 85 miliardi, equivalenti al 5,7 per cento del Pil, dando lavoro a un milione e mezzo di persone, pari al 6 per cento dell'occupazione totale. E alimentando un valore aggiunto di 240 miliardi.

È decisamente impietoso il confronto tra i ricavi derivanti dai consumi in cultura, e i supporti forniti dallo Stato. Che finanzia il settore con 5 miliardi l'anno, pari allo 0,3 per cento del Pil, al di sotto della media dell'Unione Europea, e irrisorio rispetto alla quota dei Paesi più avanzati, Francia e Germania in testa. E questo malgrado la disponibilità di un patrimonio ineguagliabile: l'Italia vanta il numero più elevato al mondo di siti Unesco, 58; e a questi affianca un catalogo ricco di 95 mila chiese monumentali, 40 mila fra rocche e castelli, 30 mila dimore

VIDEO DEL GIORNO



Nel mondo animale le dimensioni non sempre contano: anche i piccoli possono mangiare i più grandi



CARPACCIO DI MANZO CON PESCHE, SCAGLIE DI PARMIGIANO E RUCOLA



ORA IN HOMEPAGE



I danni del maltempo nel trevigiano: Terraglio flagellato, oltre cento interventi dei vigili del fuoco

MARTA ARTICO E FEDERICO DE WOLANSKI

Dallo zaino spuntano dei fili elettrici: allarme bomba in un ufficio comunale di Treviso. Era un finto ordigno

Davide ucciso da un tumore a 14 anni. Amava il suo Montello e il taekwondo

ENZO FAVERO

storiche, 20 mila centri storici, oltre 5 mila musei. Due terzi di questi ultimi dispongono di fondi, strutture e servizi inadeguati, e vengono di fatto ignorati dallo Stato, malgrado ospitino patrimoni straordinari; il 30 per cento dei quali dev'essere relegato negli scantinati per mancanza di spazi e di mezzi.

Il fatto è che la cultura in Italia è sistematicamente ignorata dal sistema pubblico, o al massimo vissuta come marginale se non a volte con fastidio. Un esempio minimale ma indicativo: un Comune veneto ha bandito un concorso per un posto insieme di bibliotecario e di necroforo, stabilendo una singolare equivalenza tra libri e bare. E i bilanci di non poche Regioni, alla voce cultura, privilegiano sagre, festival, salsicce, bande, cori e bocciophile, con la più classica delle erogazioni a pioggia ispirate alla bassa logica della clientela. Eppure le indicazioni che vengono dalle scelte dei consumi culturali da parte degli italiani segnalano una domanda ben diversa e qualificata, che va dai musei alle mostre, dai teatri agli eventi di alto profilo, fino a un settore tradizionalmente marginale come l'acquisto di libri, in significativo aumento proprio in pieno disastro Covid.

Va dato atto al ministero della cultura di aver dato importanti segni di inversione di tendenza; e nuovi incentivi potranno giungere a breve dai 7 miliardi stanziati nel Pnrr, il piano nazionale di ripresa e resilienza, attingendo ai fondi europei. Ma occorre comunque un salto di qualità oltre che di quantità, come ha sottolineato **Ermete Realacci**, presidente di **Symbola**, nella presentazione del rapporto: indicando l'obiettivo di un Paese capace di valorizzare il suo straordinario "soft power" di cui è potenzialmente dotato, rappresentato dal mix tra cultura, creatività e bellezza; e dando così un contributo determinante anche economico per un domani a misura d'uomo, capace di futuro.

La cultura, suggerisce Claudio Abbado, è un bene comune primario come l'acqua; teatri, musei, biblioteche sono gli acquedotti per alimentarlo. Prosciugarli, sarebbe un crimine. —

© RIPRODUZIONE RISERVATA

MEB MODA E BEAUTY



Hai un nuovo amore ma gli amici sabotano il tuo fidanzato: i consigli della psicologa per ritrovare la serenità

DI VERONICA MAZZA



consigli.it

La guida allo shopping del Gruppo Gedi



CALCIO

Calcio in streaming: come potenziare la connessione WiFi per vedere le partite



OFFERTE

Le offerte sui migliori prodotti per casa e cucina che usi ogni giorno



Dash Pods - Pastiglie detersivo lavastoviglie formato convenienza

VAI ALL'OFFERTA

cerca nel sito...

- cerca per Comune -

Sei il visitatore n° 131.418.965

Vai a: merateonline casateonline

leccoonline

CONCESSIONARIE
PENATI AUTO

Il primo network di informazione online della provincia di Lecco

redazione@leccoonline.com

per la tua pubblicità

RSS

Cronaca Dossier Economia Editoriale Intervento Politica Sanità Scuola Sport Voce ai partiti Appuntamenti Associazioni Ci hanno scritto Meteo

Leccoonline > Economia

Scritto Mercoledì 18 agosto 2021 alle 10:29

Economia della cultura: a Lecco 'valore aggiunto' di 400 milioni, 6° posto in Lombardia

Altri comuni, Lecco



Nuovo Nissan QASHQAI

NISSAN
NIS-CAR

Risulta pari a **1,2 miliardi di euro** il **valore aggiunto** creato nel 2020 dal **"sistema produttivo culturale e creativo"** nell'**area lariana**, di cui quasi 770 milioni a Como (5,2% del totale) e poco più di **400 a Lecco** (4,5%): è quanto emerge dalla decima edizione del rapporto **"lo sono cultura. L'Italia della qualità e della bellezza sfida la crisi"**, pubblicato da Fondazione **Symbola** e Unioncamere come strumento per fare nuovamente il punto sul ruolo della cultura e della creatività quali ambiti economici strategici per le prospettive di sviluppo del nostro Paese.

I dati ben evidenziano gli **impatti dell'emergenza Covid-19** nell'ambito, impatti molto differenziati a seconda del sotto-settore: per tutti i comparti più strettamente legati al turismo e a eventi in presenza i contraccolpi sono stati significativi, a causa dei lockdown e dello stop dei viaggi transnazionali; altri (ad esempio quello dei software e dei videogame, ma anche la fruizione di musica e di contenuti audiovisivi online) hanno registrato andamenti meno negativi. L'analisi considera sia i settori "core", cioè quelli strettamente afferenti all'ambito culturale (architettura e design; comunicazione; audiovisivo e musica; videogames e software; editoria e stampa; performing arts e arti visive; patrimonio storico e artistico), sia quelli che, pur non direttamente riconducibili al settore, impiegano in maniera strutturale professioni culturali e creative (i cosiddetti settori "creative driven").

Nell'area lariana, **tra il 2011 e il 2020** il valore aggiunto generato dalla cultura è **diminuito di quasi 1,2 milioni** (di cui +13 a Como e -14,2 a Lecco): -0,1% (+1,7% a Como e -3,4% a Lecco). Rispetto al 2019, il calo è stato di oltre 127 milioni di euro, di cui -86,9 a Como e -40,5 a Lecco (in percentuale: Lario, -9,8%; Como -10,2% e Lecco -9,1%). Per quota di valore aggiunto prodotto dall'economia della cultura (core+creative driven), nel 2020 Como era in 3ª piazza in Lombardia (dietro a Milano e Monza e Brianza; era 23esima in Italia); **Lecco era 6ª** (preceduta anche da Lodi e Bergamo; 42esima in Italia). In particolare, Como occupa la prima posizione nazionale per quota di valore aggiunto prodotto nel settore "editoria e stampa" e il secondo nell'"architettura e design". Lecco è 8ª nella categoria architettura e design, e 25ª in quella della "comunicazione" (la classifica italiana è dominata da Milano, che fa registrare un primo posto, tre secondi, un terzo e un sesto posto; solo nel patrimonio artistico è fuori dalle prime 40).

Il settore occupava circa **21,5mila addetti** (poco più di 14mila a Como e 7,4mila circa a Lecco), pari al 5,7% della forza lavoro complessiva lariana (Como 6%; Lecco 5,2%). Gli occupati risultano in calo di circa 600 unità rispetto al 2011 (+60 a Como e -680 a Lecco; in percentuale: -2,8% Lario; +0,5% Como e -8,4% Lecco) e di circa 900 rispetto al 2019, -4% (-630 a Como e -250 a Lecco, rispettivamente -4,3% e -3,3%). Como occupa sempre la 3ª piazza tra le province lombarde (17ª in Italia), mentre Lecco è 6ª (39ª a livello nazionale). Como registra due primi posti in Italia nei settori "architettura e design" e "editoria e stampa". Lecco è 7ª nella "architettura e design" e 23ª nella "comunicazione" (Milano mette a segno tre secondi posti, un terzo, un settimo e un nono posto nazionale).



Home > Milano > Cronaca > [Milano Sul Podio Protagonisti...](#)

ARTE, CREATIVITÀ ED ECONOMIA

Milano sul podio Protagonisti del "new Bauhaus"

di ERMETE



Ermete

Realacci*

Il sistema produttivo culturale e creativo del 2020 ha avuto un valore di 84,6 miliardi di euro corrispondenti al 5,7% del valore aggiunto italiano nonostante l'impatto della crisi determinata dalla pandemia. Sono questi i dati principali messi in luce da 'Io sono cultura 2021', il rapporto annuale della Fondazione Symbola e Unioncamere. Il rapporto evidenzia che alcuni comparti culturali e creativi hanno mostrato segnali di tenuta generale: le attività di videogiochi e software hanno aumentato la ricchezza prodotta del 4,2%.

Un altro elemento di rilievo consiste nel fatto che Milano si è mostrata la capitale della cultura italiana, ovvero è stata la prima per incidenza della filiera in termini di valore aggiunto e occupazione. La Lombardia è risultata la prima regione per ruolo della cultura mentre, più in generale, il settore culturale offre lavoro a più di un milione e mezzo di persone (5,9% dell'occupazione complessiva). Il settore culturale ha pagato più di altri settori la crisi dovuta alla pandemia ma si conferma l'importante ruolo anche economico. L'Italia deve

essere protagonista del nuovo 'Bauhaus' voluto dalla Commissione Europea per rinsaldare i legami tra cultura, creatività, produzione, scienza, tecnologia e affrontare la transizione verde. Cultura, creatività e bellezza sono la chiave di volta di molti settori produttivi di un'Italia che fa l'Italia e consolidano la missione del nostro paese orientata alla qualità e all'innovazione: un soft power che attraversa prodotti e territori e rappresenta un prezioso biglietto da visita. Un'infrastruttura necessaria per affrontare le sfide che abbiamo davanti. Se l'Italia produce valore e lavoro puntando sulla cultura, sulla bellezza e sulla coesione, favorisce un'economia più a misura d'uomo e, anche per questo, più competitiva e più capace di futuro come affermiamo nel Manifesto di Assisi.

*Fondazione Symbola

© Riproduzione riservata



ISCRIVITI ALLA COMMUNITY

per ricevere ogni giorno la newsletter con le notizie della tua città

ACCEDI

Ti potrebbe interessare



ANSA.it

Digital Angels: il webinar sui trend del digital marketing per la PA



Fisher Investments Italia

I tuoi investimenti da 500.000 € dureranno 30 anni in pensione?



Finalmente Itabus

Scendere dal bus senza sgranchirsi, per un viaggio...



CRONACA

"Quel giorno che sgambettai il 'fascista' Gino Strada e..."

Pubblicità

Spotahome ES

Agradable apartamento estudio en alquiler en el centro histórico...

CULTURA E SALUTE: E' TEMPO DI POLITICHE

Prosegue il ciclo di incontri di ArtLab, proposto da fondazione Fitzcarraldo, con un dialogo a più voci tra studiosi, istituzioni e investitori sociali. La rilevanza dell'impatto sociale della cultura, la cui consapevolezza è stata accelerata dalle ferite della pandemia, dei cross over, ovvero le interazioni intenzionali, sistematiche e sistemiche della cultura con altri ambiti di policy un tempo debolmente interconnessi, partendo dalla Salute, è assunta come pilastro dai documenti più avanzati di politica europea, come l'Agenda 2030 della Cultura.

L'efficacia della risorsa Cultura nella promozione della Salute, nella prevenzione primaria e nei percorsi di cura, è oggi acclarata da un corpo crescente di evidenze scientifiche e da un crescendo di pratiche, riconosciute da OMS-Organizzazione Mondiale della Sanità. Il welfare culturale pare una via possibile per forme di risposta generative, necessarie e innovative, in quanto "promuove un modello integrato di benessere degli individui e delle comunità, attraverso esperienze fondate sulle arti visive, performative e sul patrimonio culturale. Sperimentato da almeno 30 anni soprattutto nei Paesi Scandinavi e nel mondo anglosassone, presuppone la collaborazione interdisciplinare e di scopo fra sistemi istituzionali connessi alla Salute, alle politiche sociali, alla cultura e all'educazione"(CCW 2020, Treccani, **Symbola**). In Italia le azioni sviluppate negli ultimi decenni sono numerose, crescenti seppur ancora pulviscolari, in via di consolidamento. Nella cornice di ripensamento di ogni sistema, partendo dai modelli di welfare nazionali e locali per rispondere alle nuove sfide e alle profondità delle disuguaglianze, come partire dalle esperienze per fare un salto di scala, costruire nuove piste di lavoro teoriche ed empiriche, immaginare politiche, con il favore degli investimenti di una Europa solidale?

Un dialogo a più voci tra studiosi, istituzioni e investitori sociali, a margine dei lavori del primo incontro della piattaforma "Cultura e Salute: è tempo di politiche", promossa da CCW in collaborazione con ArtLab. Presso la sede di TTB - Teatro Tascabile di Bergamo. A cura di CCW - Cultural Welfare Center

Cos'è ArtLab? Territori, Cultura, Innovazione è la piattaforma indipendente italiana dedicata all'innovazione delle politiche, dei programmi e delle pratiche culturali. Promossa nel 2006 da Fondazione Fitzcarraldo, si basa su una rete di oltre 40 partner che comprende reti europee, agenzie e istituti culturali di diversi Paesi, amministrazioni pubbliche, agenzie territoriali, fondazioni, imprese, istituzioni, università, organizzazioni professionali.

La seconda tappa nella nostra città – realizzata in collaborazione con il Comune di Bergamo – guarda al futuro post-Covid, riflettendo sul ruolo chiave della cultura come fattore trasversale a tutti gli ambiti della società. Sono tanti i temi che saranno affrontati, insieme a partner e ospiti, italiani e internazionali, in una serie di incontri, oltre 20 eventi, aperti a tutti e alcune sessioni su invito. Si parlerà di sostenibilità della cultura e del turismo, del ruolo delle biblioteche decentrate e dei musei, dell'evoluzione del lavoro culturale alla luce delle trasformazioni socio-economiche in atto, fino a dare uno sguardo alla Comunità Europea e alle sue indicazioni in materia.

Modalità di svolgimento: L'edizione di ArtLab Bergamo si svolgerà in modalità mista, quasi tutti gli appuntamenti si terranno in presenza a Bergamo in sedi dislocate tra la Città Alta e la Città Bassa, e saranno fruibili gratuitamente all'interno della pagina di programma sul sito di ArtLab.

I posti disponibili per gli eventi in presenza sono limitati, l'iscrizione è obbligatoria e disponibile dal 6 settembre 2021. Tutti gli eventi saranno trasmessi in streaming e fruibili sul sito di ArtLab.

Partecipare in presenza: Per partecipare in presenza sarà necessario iscriversi e presentare il Green Pass. Le iscrizioni ai panel saranno aperte online il 6 settembre prossimo. Maggiori informazioni logistiche per le diverse sedi saranno disponibili a breve.

Partecipare in streaming: Tutti gli appuntamenti saranno disponibili in live streaming sulle pagine dei relativi appuntamenti; si ricorda di iscriversi

alla Community per accedere alla chat, al networking e scaricare documenti di approfondimento esclusivi.

[CULTURA E SALUTE: E' TEMPO DI POLITICHE]

MILANOTODAY

CULTURA

Milano è la città italiana dove la cultura porta più ricchezza e lavoro

Questo quanto emerge dall'Xlesima edizione di Io sono cultura, il rapporto realizzato da Fondazione Symbola e Unioncamere, insieme a Regione Marche e Credito Sportivo



Estate Sforzesca

La città metropolitana di Milano al primo posto nelle graduatorie provinciali per incidenza della cultura su ricchezza e occupazione. È quanto emerge dall'undicesima edizione di Io sono cultura, il rapporto realizzato da Fondazione Symbola e Unioncamere, insieme a Regione Marche e Credito Sportivo.

Nel capoluogo lombardo il settore cultura incide al 9,7% sul valore aggiunto e al 9,8% sull'occupazione. Al secondo posto della 'classifica', subito dopo Milano, per valore aggiunto, figura Roma (8,7%), che è invece quarta per occupazione (7,8%), mentre Torino si colloca terza (8,4%). Seguono, sempre per valore aggiunto, Arezzo (7,6%), Trieste (7,1%), Firenze (6,7%), Bologna (6,2%) e Padova (6,1%).

FIRENZE (1,5/10), FIRENZE (1,1/10), FIRENZE (0,7/10), BOLOGNA (0,2/10) e FERRARA (0,1/10).

Il rapporto è stato illustrato mercoledì 4 agosto alla presenza del ministro della Cultura, Dario Franceschini, del presidente della Fondazione Symbola, Ermete Realacci, del presidente Unioncamere, Andrea Prete, del direttore della Fondazione Symbola, Domenico Sturabotti, oltre che dell'assessore alla Cultura Regione Marche, Giorgia Latini.

Milano primeggia per incidenza dei posti di lavoro creati dalla cultura sul totale dell'economia. Ma il ruolo della cultura, spiega il rapporto, non si ferma alla sola quantificazione dei valori della filiera. Importanti, infatti, sono anche i legami tra cultura e turismo. E la Lombardia è la prima regione per spesa turistica attivata dalla domanda di cultura (3,9 miliardi di euro) e quinta per incidenza della stessa sul totale della spesa culturale (47,6%, quasi 10 punti in più della media nazionale).

Il legame tra cultura e manifattura, inoltre, appare evidente nelle realtà distrettuali, ovvero in quelle aree dove è presente una rilevante concentrazione di professioni artigianali, che valorizzano competenze creative del made in Italy. Fra queste eccellenze distrettuali, fortemente orientate ai mercati esteri, si possono citare Monza-Brianza, Arezzo, Alessandria, Modena, Reggio Emilia, Pesaro-Urbino.

© Riproduzione riservata

"Io sono cultura" rapporto Fondazione Symbola: con la cultura si mangia, eccome!

Nel 2020 il settore in Italia ha generato un fatturato di 84,6 miliardi, anche se il settore ha pagato duramente la pandemia. Franceschi: «strategico investire in cultura per un'Italia più sostenibile».

By **Redazione** - 4 Agosto 2021



Con la cultura si mangia, eccome: lo afferma **"Io sono cultura"**, il rapporto sulle **industrie culturali e creative** da 11 anni realizzato dalla **Fondazione Symbola** in collaborazione con **UnionCamere**, **Camera di commercio** delle **Marche** e altri partner, alla presenza del **presidente di Symbola, Ermete Realacci**, del **presidente di Unioncamere, Andrea Prete**, e del **ministro della Cultura, Dario Franceschini**.

Il **sistema produttivo culturale e creativo** è quello che **ha pagato il prezzo più alto** alla **crisi sanitaria** provocata dal **Covid-19**. La **ricchezza prodotta** dalla **filiera** si è **ridotta del -8,1% contro il -7,2% medio nazionale**; anche l'**occupazione è scesa notevolmente**, con un -3,5% (-2,1% per l'intera economia italiana). In entrambi i casi, le attività principali hanno sofferto maggiormente, con una contrazione che, rispettivamente, si è attestata al -9,3% e -4,8%.

Nonostante il difficile anno trascorso, la **filiera culturale e creativa si conferma** comunque **centrale** all'interno delle **specializzazioni produttive nazionali**, grazie a **84,6 miliardi** di euro di **valore aggiunto prodotti** e **poco meno di 1,5 milioni di persone occupate**; valori che, rispettivamente, incidono per il 5,7% e 5,9% di quanto complessivamente espresso dall'intera economia italiana e una **capacità moltiplicativa** pari a **1,8** (per un euro prodotto se ne generano 1,8 nel resto dell'economia) che **sale a 2,0** per il **patrimonio storico e artistico** e a **2,2** per le **industrie creative**.

Alcuni comparti culturali e creativi hanno comunque mostrato segnali di **tenuta** generale. In particolare, le **attività di videogiochi e software**, pur registrando una

Utilizziamo i cookie per essere sicuri che tu possa avere la migliore esperienza sul nostro sito. Se continui ad utilizzare questo sito noi assumiamo che tu ne sia felice.

Ok Leggi di più

arti di spettacolo. Il **comparto del patrimonio storico e artistico** ha registrato una **contrazione del -19,0%** relativamente alla **ricchezza prodotta** e del **-11,2%** in **termini occupazionali; peggio ancora** per gli **spettacoli**, rispettivamente **scese del -26,3%** e del **-11,9%**.

Sia in termini di **valore aggiunto** che di **occupazione** emerge una **chiara differenziazione** tra il **Nord Italia** e il **Mezzogiorno**, con quest'ultimo capace di assorbire appena il 15,5% del valore aggiunto nazionale della filiera e il 19,5% relativamente all'occupazione. Il differenziale tra le due aree del Paese appare ulteriormente peggiorato alla luce dei risultati del 2020, stante un quadro congiunturale negativo. Sia il valore aggiunto (-8,6%) sia l'occupazione (-3,8%) della filiera hanno registrato una dinamica peggiore di quella media nazionale, a riprova dell'importanza di intervenire a sostegno delle aree più svantaggiate del Paese anche e soprattutto in relazione alle attività produttive culturali e creative.

Nessuna regione italiana, tra il **2019** e il **2020** e per **entrambi** gli **indicatori di contabilità nazionale**, ha fatto **registrare variazioni positive**. Tra le **regioni che hanno maggiormente risentito** della **crisi** la **Toscana**, il cui valore aggiunto generato ha subito una contrazione a doppia cifra (-10,4%). **Particolarmente accentuate** sono state anche le **contrazioni** registrate in **Basilicata** (-9,9%) e nel **Molise** (-9,7%). In **termini occupazionali**, invece, le **dinamiche peggiori** sono da associare alla **Sicilia** (-4,3%) e alla **Sardegna** (-4,2%), seguite dalla **Valle d'Aosta** (-4,1%).

L'area metropolitana di **Milano** è al **primo posto** nelle graduatorie provinciali per **incidenza di ricchezza e occupazione prodotte**, con il 9,7 e il 9,8%. **Roma** è **seconda** per **valore aggiunto** (8,7%) e **quarta** per **occupazione** (7,8%) mentre **Torino** si colloca **terza** (8,4%). Seguono, per valore aggiunto **Arezzo** (7,6%), **Trieste** (7,1%), **Firenze** (6,7%), **Bologna** (6,2%) e **Padova** (6,1%). In **termini di occupazione**, la **posizione di vertice** per incidenza dei posti di lavoro sul totale dell'economia è di **Milano**.

Il ruolo della **cultura** non si ferma alla sola quantificazione dei valori della filiera. **Importanti** sono anche i **legami tra cultura e turismo**. La **Lombardia** è la **prima regione** per **spesa turistica attivata** dalla **domanda di cultura** (3,9 miliardi di euro) e **quinta per incidenza** della **stessa sul totale** della **spesa culturale** (47,6%, quasi 10 punti in più della media nazionale). Il **legame tra cultura e manifattura** appare **evidente nelle realtà distrettuali**, ovvero in quelle aree dove è presente una **rilevante concentrazione di professioni artigianali**, che **valorizzano competenze creative** del "**Made in Italy**". Fra queste eccellenze distrettuali, fortemente orientate ai mercati esteri, **Monza-Brianza, Arezzo, Alessandria, Modena, Reggio Emilia, Pesaro-Urbino**.

«L'Italia deve essere protagonista del nuovo "**Bauhaus**" voluto dalla **Commissione europea** per **rinsaldare i legami tra cultura, creatività, produzione, scienza, tecnologia** e affrontare la **transizione verde** - ha auspicato il **presidente di Symbola, Ermete Realacci** -. **Cultura, creatività e bellezza** sono la **chiave di volta di molti settori produttivi** di un'Italia che fa l'Italia e consolidano la missione del Paese orientata alla qualità e all'innovazione».

Utilizziamo i cookie per essere sicuri che tu possa avere la migliore esperienza sul nostro sito. Se continui ad utilizzare questo sito noi assumiamo che tu ne sia felice.

Ok Leggi di più

merita la **massima attenzione** da parte di tutti i soggetti che possono **contribuire** alla sua **ripresa** e al suo **sviluppo**, tra i quali le Camere di commercio».

Particolarmente soddisfatto il **ministro** alla **Cultura**, **Dario Franceschini**: «gli **investimenti** in **cultura** in **Italia** non sono soltanto un adempimento di un dovere costituzionale, ma sono anche una **grande opportunità** di **sviluppo economico** e di **crescita sostenibile**. Rispetto a una marginalità rassegnata, via via nel tempo si è acquisita una **nuova centralità** degli **investimenti in cultura**. Anche quest'anno il **Rapporto Symbola** dimostra con la **forza** dei **numeri** quanto sia importante per questo settore investire, crescere, per tutta l'economia del Paese».

«Io credo che tutto questo diventi ancora più attuale dopo la pandemia – ha aggiunto **Franceschini** – durante cui si è capito quanto sia **utile** l'**intervento** del **pubblico** per **sostenere** il settore con **ammortizzatori sociali** che non c'erano e con interventi che si sono aggiunti a quelli universali. Le grandi crisi portano grandi problemi, ma creano anche nuove opportunità e mi pare che molti decisori politici che cosa vuol dire l'Italia senza cultura. Questo ha portato e porterà credo in modo stabile – spero non più legato alla presenza delle persone fisiche o al colore della maggioranza di governo – che l'**investimento in cultura** è una delle **priorità** per l'**Italia** proprio per lo **sviluppo sostenibile** dei **prossimi anni**. Lo abbiamo dimostrato concretamente nel **Pnrr** che ha **quasi sette miliardi** di **investimenti in cultura**».

Per rimanere sempre aggiornati con le ultime notizie de "Il NordEst Quotidiano", iscrivetevi al canale Telegram per non perdere i lanci e consultate i canali social della Testata.

Telegram

<https://t.me/ilnordest>

Twitter

<https://twitter.com/nestquotidiano>

LinkedIn

<https://www.linkedin.com/company/ilnordestquotidiano/>

Facebook

<https://www.facebook.com/ilnordestquotidian/>

© Riproduzione Riservata

Utilizziamo i cookie per essere sicuri che tu possa avere la migliore esperienza sul nostro sito. Se continui ad utilizzare questo sito noi assumiamo che tu ne sia felice.

Ok Leggi di più