

MILANO CAPITALE DELLA CULTURA ITALIANA, PRIMA PER INCIDENZA DELLA FILIERA IN TERMINI DI VALORE AGGIUNTO E OCCUPAZIONE. LA LOMBARDIA SECONDA PER RUOLO DELLA CULTURA NELL'ECONOMIA REGIONALE

CRESCE IL RUOLO DELLA CULTURA NELL'ECONOMIA ITALIANA:
I DATI DI "IO SONO CULTURA" 2019 - IL RAPPORTO ANNUALE DI SYMBOLA E UNIONCAMERE – IX EDIZIONE

IL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE E CREATIVO DEL 2018 CRESCE RISPETTO ALL'ANNO PRECEDENTE E SFIORA I 96 MILIARDI DI EURO E NE MUOVE IN TOTALE 265,4 MLD: IL 16,9% DELLA RICCHEZZA PRODOTTA

NEL 2018 CRESCONO GLI OCCUPATI NELLA CULTURA +1,5% E SONO 1,55 MILIONI CONFERMANDO UN CONTRIBUTO ALL'OCCUPAZIONE COMPLESSIVA DEL PAESE PARI AL 6,1%

LOMBARDIA E LAZIO REGIONI CHE PRODUCONO PIU' RICCHEZZA CON LA CULTURA. ROMA, MILANO, TORINO, SIENA, AREZZO, FIRENZE, AOSTA, ANCONA, BOLOGNA E MODENA NELLA TOP TEN DELLE PROVINCE

REALACCI: "BELLEZZA, CULTURA E CREATIVITA' FANNO AUMENTARE RICCHEZZA, OCCUPAZIONE E IL SOFT-POWER DELL'ITALIA"

TRIPOLI "LA CULTURA SI FA IMPRESA E L'IMPRESA FA CULTURA"

Milano, 9 dicembre 2019. Più di 25,4 miliardi di euro e 365 mila addetti collocano la **Lombardia** ai vertici del panorama culturale italiano. Si tratta di valori che, rispettivamente, incidono per il +7,3% e +7,5%. Milano si conferma prima su entrambi gli indicatori economici, con incidenze intorno ai dieci punti percentuali. Tra le altre province lombarde, spiccano i risultati di Monza-Brianza, dodicesima per valore aggiunto (+6,2%) e decima per occupazione (+7,3%). La cultura è uno dei motori trainanti dell'economia italiana, uno dei fattori che più esaltano la qualità e la competitività del made in Italy. Il Sistema Produttivo Culturale e Creativo, fatto da imprese, PA e non profit, quasi 96 miliardi di euro e attiva altri settori dell'economia, arrivando a muovere, nell'insieme, 265,4 miliardi, equivalenti al 16,9% del valore aggiunto nazionale. Un dato comprensivo del valore prodotto dalle filiere del settore, ma anche di quella parte dell'economia che beneficia di cultura e creatività e che da queste viene stimolata, a cominciare dal turismo. Una ricchezza che si riflette in positivo anche sull'occupazione: il solo Sistema Produttivo Culturale e Creativo dà lavoro a 1,55 milioni di persone, che rappresentano il 6,1% del totale degli occupati in Italia. Nel complesso, quello produttivo culturale e creativo è un sistema con il segno più: nel 2018 ha prodotto un valore aggiunto del 2,9% superiore. Gli occupati sono 1.55 milioni con una crescita dell'1,5%, superiore a quella del complesso dell'economia (+0,9%).

È quanto emerge dal Rapporto 2019 "Io sono cultura – l'Italia della qualità e della bellezza sfida la crisi", elaborato da Fondazione Symbola e Unioncamere, con la collaborazione e il sostegno della Regione Marche, presentato oggi, a Milano, in partnership con la Fondazione Cariplo, presso la sala stampa di Palazzo Marino, alla presenza del ministro per i Beni e le Attività Culturali e per il Turismo, Dario Franceschini, dal segretario generale di Unioncamere, Giuseppe Tripoli, dal presidente della Fondazione Symbola, Ermete Realacci, dal presidente della Fondazione Cariplo, Giovanni Fosti, dall'Assessore alla

Cultura, Filippo Del Corno, dall'Assessore all'Autonomia e Cultura Regione Lombardia, Stefano Bruno Galli. Ha moderato il dibattito Elisabetta Soglio, giornalista del Corriere della Sera.

L'unico studio in Italia che, 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. Arrivato alla nona edizione, lo studio propone numeri e storie ed è realizzato grazie al contributo di circa 40 personalità di punta nei diversi settori, alla partnership con Unioncamere, Fondazione Fitzcarraldo, Si.Camera, Regione Marche e con il patrocinio del Ministero per i Beni e le Attività Culturali. Dall'analisi emerge con chiarezza quanto il 'sistema Italia' debba a cultura e creatività: il 6,1% della ricchezza prodotta in Italia, nel 2018, quasi 96 miliardi di euro. L'occupazione evidenzia nel complesso una variazione positiva del +1,5% a confronto con un dato che per l'intera economia è del +0,9% e andamenti coerenti per i settori rispetto a quanto visto per il valore aggiunto prodotto con un tasso di incremento del +1,8% per le creative driven e del +1,4% per la componente core, all'interno della quale spiccano videogiochi e software (+7,5%), design (+4,0%) e performing arts (+2,4%).

“Cultura, creatività e bellezza sono la chiave di volta di molti settori produttivi di un'Italia che fa l'Italia – commenta **Ermete Realacci**, presidente della Fondazione Symbola – 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 anche per affrontare le sfide che abbiamo davanti a cominciare dalla crisi climatica. Se l'Italia produce valore e lavoro puntando sulla cultura e sulla bellezza, aiuta il futuro e favorisce un'economia più a misura d'uomo e, anche per questo, più competitiva”.

“La sinergia tra cultura e impresa in Italia, per cui l'impresa produce cultura e la cultura crea impresa, spiega il grande apporto che questo settore dà alla ricchezza prodotta dal nostro Paese: 96 miliardi di euro nel 2018, con un effetto moltiplicatore quasi doppio sul resto dell'economia”, sottolinea il segretario generale di Unioncamere, **Giuseppe Tripoli**. “Occorre quindi continuare a credere e investire su questo settore, non solo nelle grandi aree urbane come Milano e Roma ma anche in tutto il fitto reticolo di centri più piccoli, eppure altrettanto importanti, così diffusi nel nostro Paese”.

“Il rapporto Symbola conferma una convinzione sulla quale la nostra Fondazione ha impegnato risorse, idee e competenze; oltre un miliardo di euro dal 91 ad oggi, a sostegno di più di diecimila progetti per l'arte e la cultura, contribuendo a portare innovazione nel modo con cui valorizzare e tutelare il nostro patrimonio artistico e architettonico; – afferma il presidente di Fondazione Cariplo, **Giovanni Fosti** – La cultura è un asset strategico per il nostro Paese su cui far leva; è un potente strumento di crescita delle persone e un efficace volano per l'economia. A questi fattori si aggiunge la capacità di tenere insieme le persone, dar vita al dialogo e generare valore per le comunità, concorrendo alla coesione sociale. Lo abbiamo sperimentato anche con la creazione di imprese culturali che hanno dato lavoro a centinaia di giovani. Non abbiamo mai smesso di sostenere la cultura, con la nostra azione filantropica; continueremo a farlo leggendo i nuovi bisogni, portando la cultura sempre di più verso le persone che ne hanno meno accesso, e nei luoghi più lontani, come le periferie”.

La Lombardia

Il Sistema Produttivo Culturale e Creativo lombardo registra, nel 2018, circa 25,4 miliardi di euro di valore aggiunto grazie all'impiego di oltre 365 mila addetti. Milano è prima nella classifica delle province italiane che più producono ricchezza e occupazione con cultura e creatività. Un risultato raggiunto grazie alla dimensione creativa, ai vertici a livello nazionale. 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). Per la Lombardia tra le molte imprese citate nel rapporto troviamo la Milestone, leader nello sviluppo di videogiochi. La Sugar, casa produttrice di noti autori e gruppi musicali. La Pinacoteca di Brera, famosa nel mondo; il Museo di Fotografia Contemporanea – MuFoCo entrato nella triennale di Milano. Inoltre Milano è stata scelta per ospitare il World Cities Culture Summit 2020 grazie alla sua multiculturalità, alla sua vivace attività culturale e al suo ruolo di città-guida per tutti gli operatori della cultura. I dati della Lombardia del rapporto su moda, design, nuove tecnologie e realtà virtuale sono molto buoni. Anche il turismo e il made in Italy traggono enormi benefici da questa voglia di Italia che c'è nel mondo e che è nostro dovere promuovere al massimo. I dati del rapporto Symbola sono espliciti al riguardo e indicano un percorso chiaro per il nostro Paese: crescita, benessere e cultura devono essere ricompresi in un unico paradigma di sviluppo di cui possiamo divenire il modello nel mondo.

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, 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. Il sistema produttivo culturale si articola in 5 macro settori: industrie creative (architettura, comunicazione, design), industrie culturali propriamente dette (cinema, editoria, videogiochi, software, musica e stampa), patrimonio storico-artistico (musei, biblioteche, archivi, siti archeologici e monumenti storici), performing arts e arti visive a cui si aggiungono le imprese *creative-driven* (imprese non direttamente riconducibili al settore ma che impiegano in maniera strutturale professioni culturali e creative, come la manifattura evoluta e l'artigianato artistico). Dal mobile alla nautica, larga parte della capacità del *made in Italy* di competere nel mondo sarebbe impensabile senza il legame con il design, con le industrie culturali e creative.

I settori, i trend

Le industrie culturali producono, da sole, 35,1 miliardi di euro di valore aggiunto (il 2,2% del complessivo nazionale), dando lavoro a 500 mila persone (il 2,0% degli addetti totali). Contributo importante anche dalle industrie creative, capaci di produrre 13,8 miliardi di valore aggiunto, grazie all'impiego di quasi 267 mila addetti. Le Performing arts generano, invece, 8,2 miliardi di euro di ricchezza e 145 mila posti di lavoro; a conservazione e valorizzazione del patrimonio storico-artistico si devono 2,9 miliardi di euro di valore aggiunto e 51 mila addetti. A questi quattro ambiti, che rappresentano il cuore delle attività culturali e creative, si aggiungono i rilevanti risultati delle attività *creative-driven*: 35,8 miliardi di euro di valore aggiunto (il 2,3% del complessivo nazionale) e più di 591 mila addetti (2,3% del totale nazionale).

Approfondendo l'analisi è interessante individuare le varie componenti che contribuiscono alla produzione di ricchezza in ciascun settore culturale. Le *performance* più rilevanti, all'interno delle industrie creative, appartengono al sottosettore del design (che produce 8,9 miliardi di euro di valore aggiunto insieme all'architettura; lo 0,6% del valore complessivo) e della comunicazione (4,9 miliardi di euro, lo 0,3%). Ad alimentare la ricchezza prodotta dalle industrie culturali, invece, vi sono il comparto dell'editoria e stampa (da cui deriva lo 0,9% del valore aggiunto nazionale, corrispondente a 13,7 miliardi di euro) e quello dei videogiochi e *software* (0,9%, pari a 13,6 miliardi di euro).

Nel suo complesso il Sistema Produttivo Culturale e Creativo ha prodotto un valore aggiunto e un'occupazione superiore rispetto all'anno precedente (+2,9% e +1,5%).

**Valore aggiunto e occupazione del Sistema Produttivo Culturale e Creativo italiano per settore
Anno 2018 (valori assoluti, composizioni percentuali e quote percentuali 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
INDUSTRIE CREATIVE	13.783,8	14,4	0,9	266,6	17,2	1,1
<i>Architettura e design</i>	8.861,1	9,3	0,6	157,1	10,1	0,6
<i>Comunicazione</i>	4.922,8	5,1	0,3	109,6	7,1	0,4
INDUSTRIE CULTURALI	35.111,8	36,7	2,2	497,4	32,1	2,0
<i>Cinema, radio, tv</i>	7.452,1	7,8	0,5	56,5	3,6	0,2
<i>Videogiochi e software</i>	13.600,1	14,2	0,9	177,6	11,4	0,7
<i>Musica</i>	319,2	0,3	0,0	5,9	0,4	0,0
<i>Editoria e stampa</i>	13.740,3	14,3	0,9	257,3	16,6	1,0
PERFORMING ARTS ¹	8.210,7	8,6	0,5	144,8	9,3	0,6
PATRIMONIO STORICO-ARTISTICO	2.858,1	3,0	0,2	51,0	3,3	0,2
CORE CULTURA	59.964,4	62,6	3,8	959,8	61,9	3,8
CREATIVE DRIVEN	35.794,3	37,4	2,3	591,4	38,1	2,3
TOTALE SPCC	95.758,6	100,0	6,1	1.551,2	100,0	6,1

Le imprese

Il Sistema Produttivo Culturale e Creativo italiano conta, a fine 2018, 416.080 imprese, che incidono per il 6,8% sul totale delle attività economiche del Paese.

In particolare, le imprese che operano nei settori del *Core Cultura*, direttamente collegate alle attività culturali e creative, sono 289.792, a cui va ad aggiungersi la stima relativa alla componente *creative driven*, dove confluiscono tutte le attività economiche non strettamente riconducibili alla dimensione culturale ma caratterizzate da strette sinergie con il settore (125.054 imprese).

Più del 95% delle imprese operanti nel settore *Core Cultura* appartiene a due soli ambiti: industrie culturali (147.153 mila imprese, pari al 50,6 % del totale) e industrie creative (129.533 imprese, pari al 44,5% del totale).

Focalizzando le dinamiche 2017/2018, ad eccezione delle *industrie culturali*, che hanno fatto registrare una diminuzione (-0,6%, con il picco positivo di *videogiochi e software* cresciuti del +2,7%, e negativo di editoria e stampa, -2,0%), nel 2018 gli altri raggruppamenti sono cresciuti, sia quello più consistente delle *industrie*

¹ Le arti visive sono ricomprese in questo dato, seppur ne appresentano una parte residuale

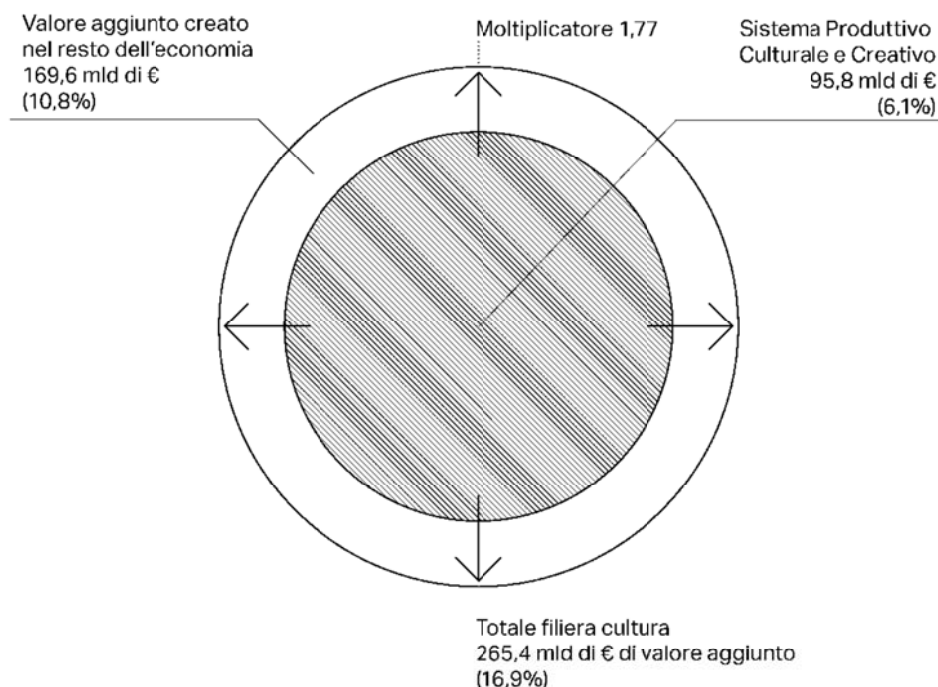
creative (+0,9%, trainato da *comunicazione*, +1,3% e *design*, +2,1%), sia quelli più piccoli ma molto dinamici delle *performing arts* (+2,7%) e del *patrimonio storico-artistico* (+4,9%).

Le **imprese femminili** sono in aumento nella filiera: sono, infatti, ben 52.391, pari al 18% delle imprese del *Core Cultura*. La presenza femminile è particolarmente elevata nelle imprese del patrimonio storico-artistico (31,8%), mentre è più bassa nei settori dell'architettura e design (6,5%) e videogiochi e software (9,6%).

Le **imprese giovanili** (condotte o a prevalenza di conduzione da parte di persone con meno di 35 anni) sono 21.993 e pesano per il 7,6% (per il totale economia la quota è 9,3%). In questo caso sono particolarmente presenti nelle imprese di videogiochi e software (10,0%), e molto poco nel settore dell'architettura e design (3,8%).

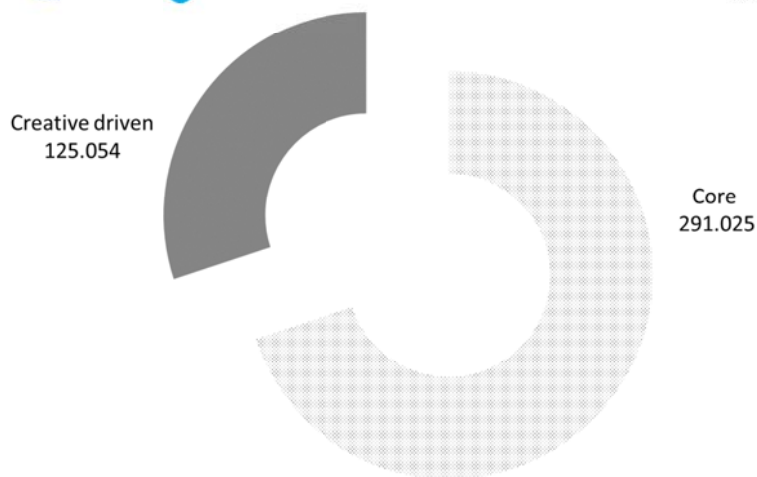
Gli effetti del moltiplicatore del Sistema Produttivo Culturale e creativo nel 2018

Fonte: Unioncamere, Fondazione Symbola, 2019



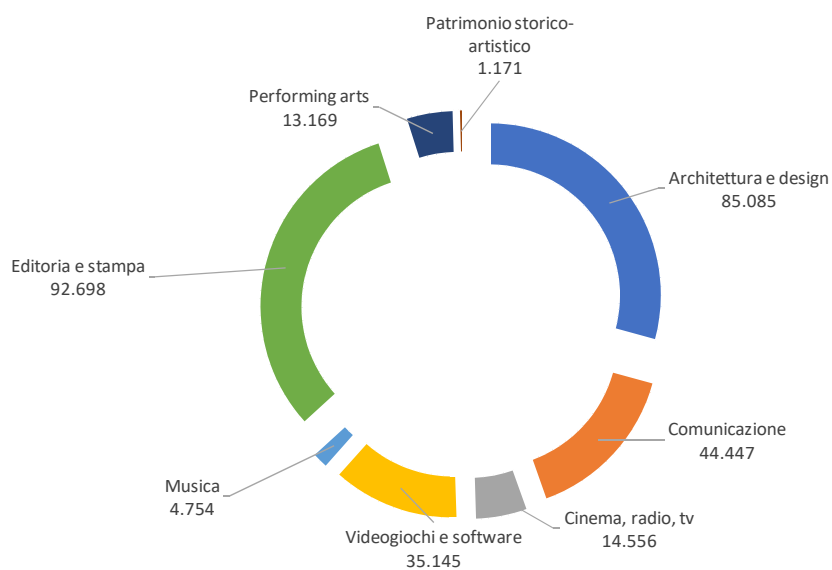
Imprese del Sistema Produttivo Culturale e Creativo per settori

Anno 2018 (*valori assoluti*)



Fonte: Unioncamere, Fondazione Symbola, 2019

Imprese del core del Sistema Produttivo Culturale e Creativo per sottosettori
Anno 2018 (valori assoluti)



Fonte: Unioncamere, Fondazione Symbola, 2019

Distribuzione delle imprese del Core cultura per tipologia di conduzione* e sottosettori
Anno 2018 (valori assoluti e distribuzioni percentuali)

	Imprese femminili			Imprese giovanili			Imprese straniere		
	v.a.	% su SPCC	% su TOT	v.a.	% su SPCC	% su TOT	v.a.	% su SPCC	% su TOT
Industrie creative	15.610	12,1	29,8	7.460	5,8	33,9	4.373	3,4	37,8
Architettura e design	5.517	6,5	10,5	3.203	3,8	14,6	1.261	1,5	10,9
Comunicazione	10.092	22,7	19,3	4.257	9,6	19,4	3.112	7,0	26,9
Industrie culturali	33.503	22,8	63,9	13.151	8,9	59,8	6.577	4,5	56,9
Cinema, radio, tv	2.023	13,9	3,9	1.020	7,0	4,6	560	3,8	4,8
Videogiochi e software	3.385	9,6	6,5	3.514	10,0	16,0	1.312	3,7	11,4
Musica	579	12,2	1,1	438	9,2	2,0	255	5,4	2,2
Editoria e stampa	27.516	29,7	52,5	8.178	8,8	37,2	4.451	4,8	38,5
Performing arts	2.906	22,1	5,5	1.327	10,1	6,0	586	4,5	5,1
Patrimonio storico-artistico	373	31,8	0,7	55	4,7	0,2	21	1,8	0,2
TOTALE CORE SPCC	52.391	18,0	100,0	21.993	7,6	100,0	11.558	4,0	100,0

* Imprese da Registro delle Imprese, quindi al netto degli architetti liberi professionisti.

Fonte: Unioncamere, Fondazione Symbola, 2019

Geografia della cultura

La grande area metropolitana di Milano è al primo posto nelle graduatorie provinciali per incidenza di ricchezza e occupazione prodotte, con il 10,1% e il 10,3%. Roma è seconda per valore aggiunto (9,9%) e terza per occupazione (8,7%) mentre Torino si colloca, rispettivamente, terza (9,2%) e quarta (8,6%).

Seguono, per valore aggiunto, Siena (8,8%), Arezzo (7,9%) e Firenze (7,3%), Aosta al 7,1%, Ancona al 6,8%, Bologna al 6,6% e Modena al 6,4%.

In termini di occupazione, come suddetto, la *leadership* per incidenza dei posti di lavoro sul totale dell'economia è da attribuire a Milano, seguita da Arezzo (9%), poi Roma, Torino, Firenze.

Prime venti province per ruolo del Sistema Produttivo Culturale e Creativo nell'economia locale Anno 2018 (valori percentuali)

VALORE AGGIUNTO			OCCUPAZIONE		
Pos.	Province	Incidenze %	Pos.	Province	Incidenze %
1)	Milano	10,1	1)	Milano	10,3
2)	Roma	9,9	2)	Arezzo	9,0
3)	Torino	9,2	3)	Roma	8,7
4)	Siena	8,8	4)	Torino	8,6
5)	Arezzo	7,9	5)	Firenze	7,8
6)	Firenze	7,3	6)	Trieste	7,5
7)	Aosta	7,1	7)	Bologna	7,4
8)	Ancona	6,8	8)	Modena	7,3
9)	Bologna	6,6	9)	Aosta	7,3

7

10)	Modena	6,4	10)	Monza e della Brianza	7,3
11)	Trieste	6,3	11)	Macerata	7,1
12)	Monza e della Brianza	6,2	12)	Reggio nell'Emilia	6,9
13)	Macerata	6,2	13)	Trento	6,8
14)	Cagliari	6,1	14)	Ancona	6,7
15)	Padova	6,1	15)	Padova	6,6
16)	Pisa	6,0	16)	Pesaro e Urbino	6,5
17)	Reggio nell'Emilia	5,9	17)	Rimini	6,5
18)	Pesaro e Urbino	5,8	18)	Alessandria	6,4
19)	Trento	5,6	19)	Verona	6,4
20)	Verona	5,6	20)	Pordenone	6,2
ITALIA		6,1	ITALIA		6,1

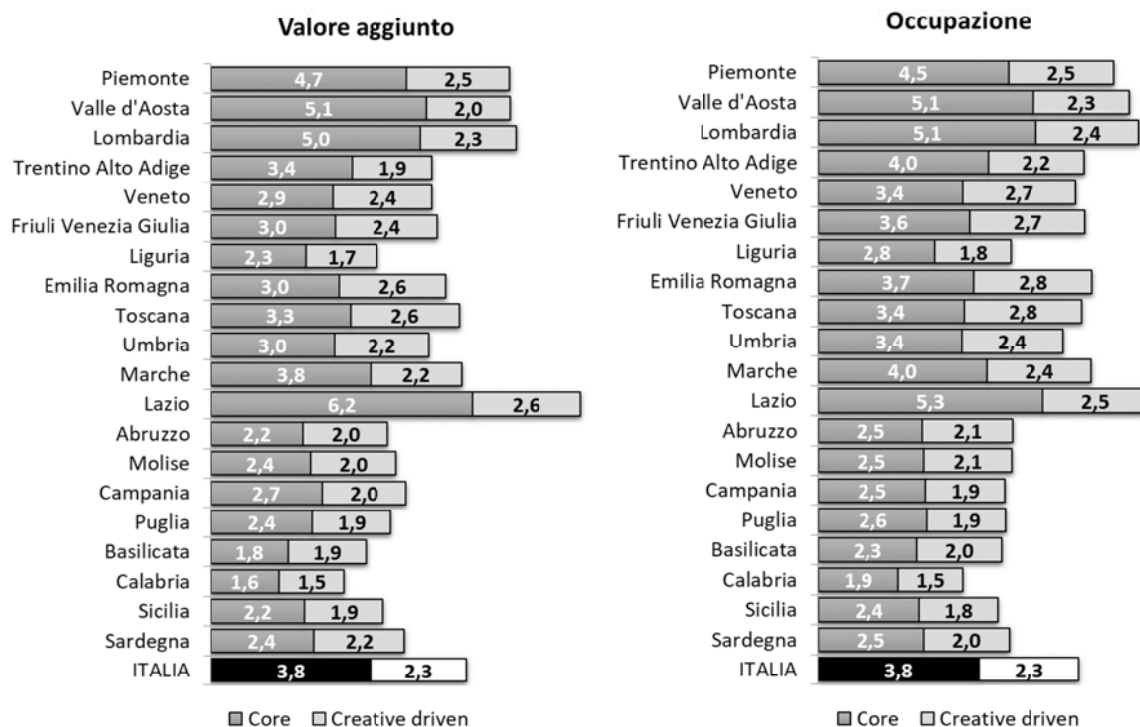
Fonte: Unioncamere, Fondazione Symbola, 2019

Quanto alle macroaree geografiche, per il 2018, si confermano i valori delle prime due regioni per creazione di valore aggiunto e occupazione del Sistema Produttivo Culturale e Creativo: la Lombardia (25,4 miliardi di euro di valore aggiunto e 365 mila addetti) e il Lazio (15,5 miliardi di euro e 212 mila addetti), a loro volta “trainate” dai due grandi *hub* culturali localizzati nelle aree metropolitane di Milano e Roma, che di queste due regioni rappresentano la prima il 63% di valore aggiunto e il 56% di occupazione del Sistema, e la seconda addirittura il 92% e l’89%.

La Lombardia sperimenta incidenze percentuali sul totale economia (in crescita rispetto al 2017) pari al 7,3% per quanto riguarda il valore aggiunto e 7,5% relativamente all’occupazione. Il Lazio mostra un maggior accento sul valore aggiunto, che incide per l’8,8% della ricchezza complessivamente prodotta su scala regionale; l’occupazione incide meno (il 7,7%), ma più di quanto registrato nelle altre regioni italiane. A seguire, la Valle d’Aosta (7,1% sul valore aggiunto e 7,3% sull’occupazione), il Piemonte (7,1% e 6,9%) e le Marche (6,0% e 6,4%), che ancora subiscono probabilmente effetti collegati al sisma. Fra le regioni del Nord, la Liguria registra nuovamente valori più bassi rispetto alla media di ripartizione, ma in miglioramento rispetto al 2017: del 3,9% sul valore aggiunto e del 4,5% sull’occupazione.

In linea con quanto osservabile per l’intera economia, si conferma una forbice tra Nord e Sud, a dimostrazione di una evidente correlazione fra ricchezza complessiva, specializzazione culturale e creatività delle economie territoriali.

Ripartizione regionale di valore aggiunto e occupazione nel Sistema Produttivo Culturale e Creativo Anno 2018 (quote percentuali sul totale economia)



Fonte: Unioncamere, Fondazione Symbola, 2019

Ufficio stampa Fondazione Symbola – Luna Moltedo 345.3114355

Ufficio stampa Unioncamere - Alessandra Altina 348.9025607

Ufficio stampa Fondazione Cariplo – Bianca Longoni Tel. 02.6239405