

DIARIO DI BORDO DELL'ECONOMIA - CENTRO STUDI TAGLIACARNE

LARGO ALLA CULTURA, LA FILIERA VALE 23 MILIARDI

Il sistema produttivo culturale e creativo ha generato in Lombardia una ricchezza complessiva di 22,7 miliardi di euro, contribuendo per ben il 26,8% al valore aggiunto della filiera culturale e creativa nazionale. Nel 2020, anno di diffusione della pandemia, il sistema ha registrato una perdita di prodotto pari al -7,5%, tutto sommato in linea con la variazione registrata a livello nazionale (-7,2%). Questi dati derivano dalle elaborazioni statistiche del Rapporto "Io sono Cultura", promosso da **Unioncamere** e Fondazione Symbola e realizzato con il contributo tecnico-scientifico del Centro studi delle **Camere di Commercio** Guglielmo Tagliacarne questo sistema produce in Italia un valore aggiunto di 84,6 miliardi di euro e offre occupazione a poco meno di 1,5 milioni di lavoratori, riguardando sia attività core (architettura e design; comunicazione; audiovisivo e musica; videogiochi e software; editoria e stampa; performing arts e arti visive; patrimonio

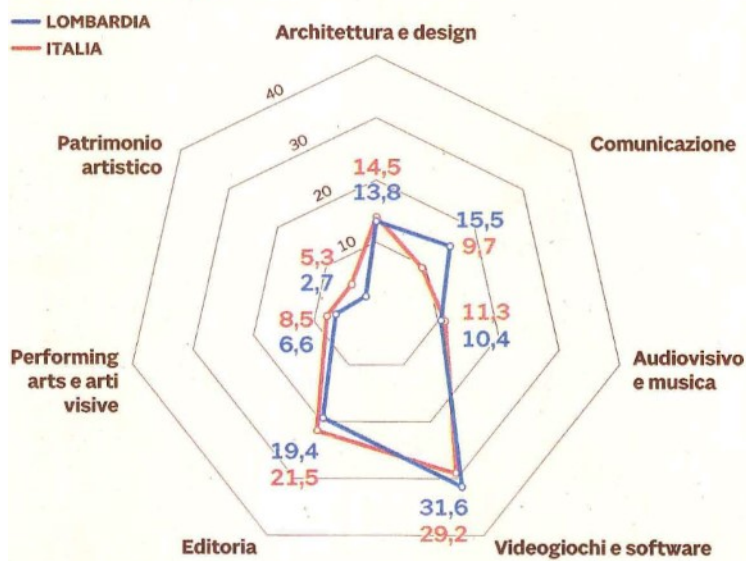
storico e artistico), sia da attività definibili come creative driven (ovvero tutte quelle che utilizzano contenuti e competenze culturali e creative per accrescere il valore dei propri prodotti e servizi). La Lombardia, in cui il 61,3% del prodotto riguarda attività core e il 38,7% attività creative driven) si colloca al secondo posto nella classifica delle regioni per incidenza del valore aggiunto generato dalla cultura rispetto al totale economia (con una quota pari al 6,9%), preceduta dal Lazio (7,8%) e seguita dal Piemonte (6,6%); nel ranking stilato a livello provinciale, Milano occupa la prima posizione (9,7%), rappresentando di fatto il cuore pulsante della filiera culturale e creativa del nostro Paese insieme a Roma (8,7%) e Torino (8,4%); tre le altre province lombarde, Monza-Brianza si trova in dodicesima posizione (5,6%) e Como in ventitreesima posizione (5,2%). Più della metà (il 51%) del valore aggiunto generato dalle attività core riguarda due soli comparti produttivi della regio-

ne: videogiochi e software che rappresentano il 31,6% del valore aggiunto complessivamente creato (pari a 4,4 miliardi di euro) e l'editoria con un valore aggiunto di 2,7 miliardi di euro, ovvero il 19,4% del totale core; quello dei videogiochi è, peraltro, l'unico settore ad aver fatto registrare una crescita in termini di valore aggiunto prodotto nel 2020 rispetto all'anno precedente. Il terzo comparto per valore aggiunto è quello della comunicazione (2,2 miliardi di euro, il 15,5%), seguito dal comparto architettura e design (1,9 miliardi di euro, pari al 13,8%), dal settore dell'audiovisivo e musica (1,4 miliardi di euro, il 10,4%) e dalle performing arts e arti visive (917 milioni di euro, il 6,6%). Ultimo per contributo diretto alla creazione di ricchezza, ma non certo per capacità di attivazione di ricchezza indotta in altri settori, vi è il patrimonio storico e artistico, con un valore aggiunto prodotto pari a 371 milioni di euro (il 2,7% del totale).

© RIPRODUZIONE RISERVATA

La fotografia

Incidenza del valore aggiunto dei settori sul core delle attività culturali e creative. Valori in %



Fonte: elaborazioni su dati Rapporto "Io sono cultura", **Unioncamere**-Fondazione Symbola, 2021

