

SYMBOLA
Fondazione per le qualità italiane

 | UNIONCAMERE

Io Sono Cultura

L'Italia della qualità e della bellezza sfida le crisi

Presentazione Rapporto 2022

Con il patrocinio di



In collaborazione con



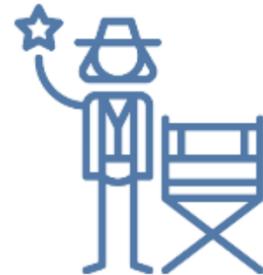
Partner





3,1%

PIL mondiale



6,2%

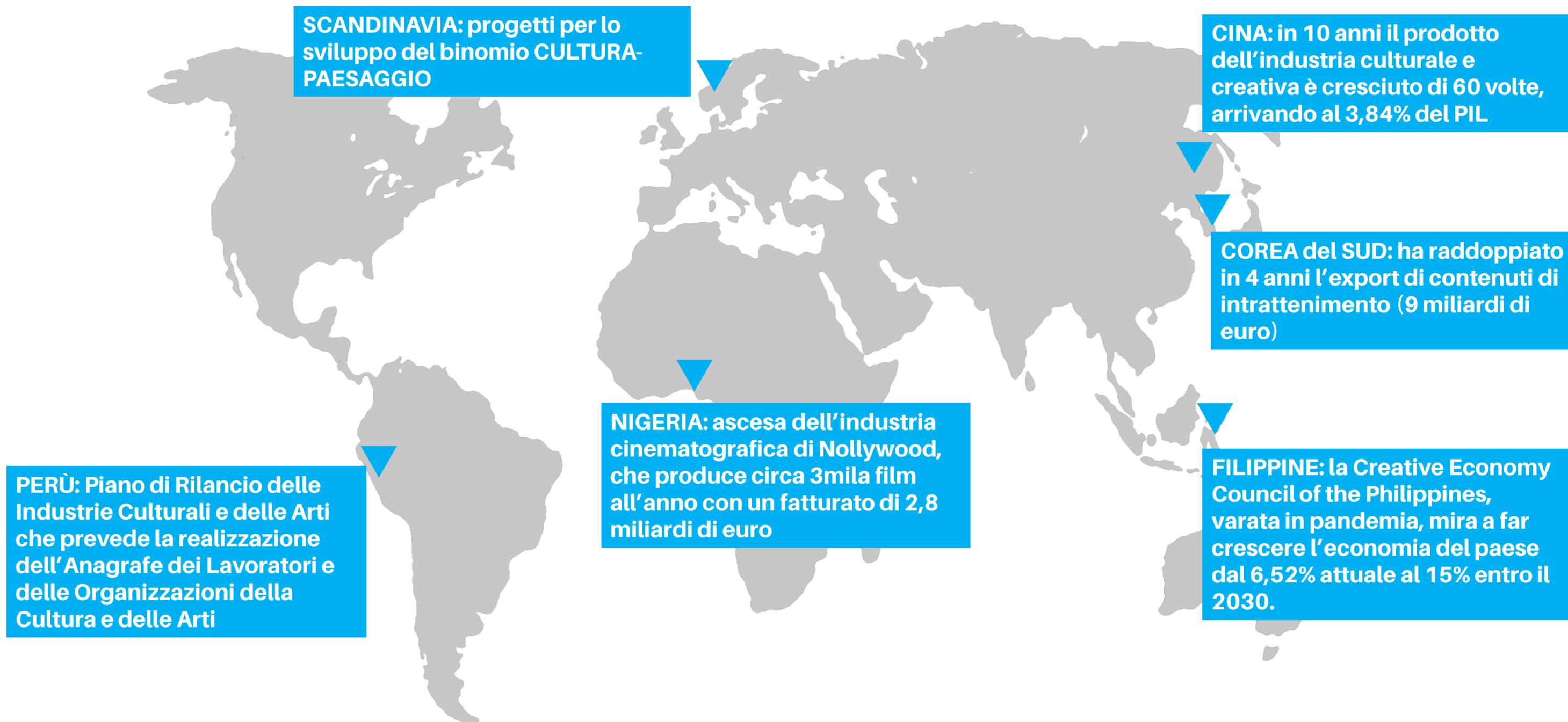
**FORZA LAVORO
complessiva**



-10%

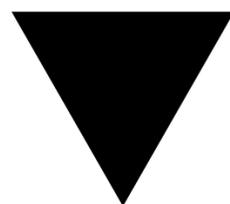
**PERDITA FATTURATO
(oltre 1 miliardo di euro
nel 2020)**

Le nuove geografie della produzione culturale e creativa nel mondo →





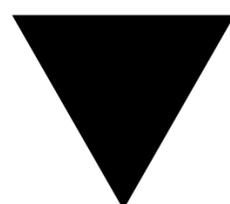
Programma Europa Creativa 2021-2027



33%

CULTURA

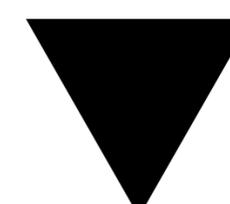
a sostegno di tutti i settori della filiera escluso media e audiovisivo



58%

MEDIA

espressamente dedicata a film e audiovisivo



9%

CROSS-SETTORIALE

per facilitare la collaborazione tra settori creativi diversi e in maniera dedicata all'editoria

2,44 MILIARDI

Quanto occupano e producono cultura e creatività →



VALORE AGGIUNTO

88,6 miliardi di euro
(totale economia: 1.590,7)

5,6%

Peso percentuale sul totale economia



OCCUPAZIONE

1.459,8 mila unità
(totale economia: 25.125,3)

5,8%

Peso percentuale sul totale economia

Core cultura

VALORE AGGIUNTO

48,6 miliardi di euro

3,1%

Peso percentuale sul totale economia

OCCUPAZIONE

830,8 mila unità

3,3%

Peso percentuale sul totale economia



Core cultura



Architettura
e design



Comunicazione



Audiovisivo
e musica



Videogiochi e
software



Editoria e stampa



Performing arts
e arti visive



Patrimonio storico
e artistico

54,9% VALORE AGGIUNTO

Creative driven



Attività che impiegano contenuti e competenze culturali e creative per accrescere il valore dei propri prodotti (moda, mobilio, agroalimentare, ecc.)

VALORE AGGIUNTO **45,1%**

Le maggiori difficoltà del settore culturale e creativo a tornare ai livelli pre-pandemia



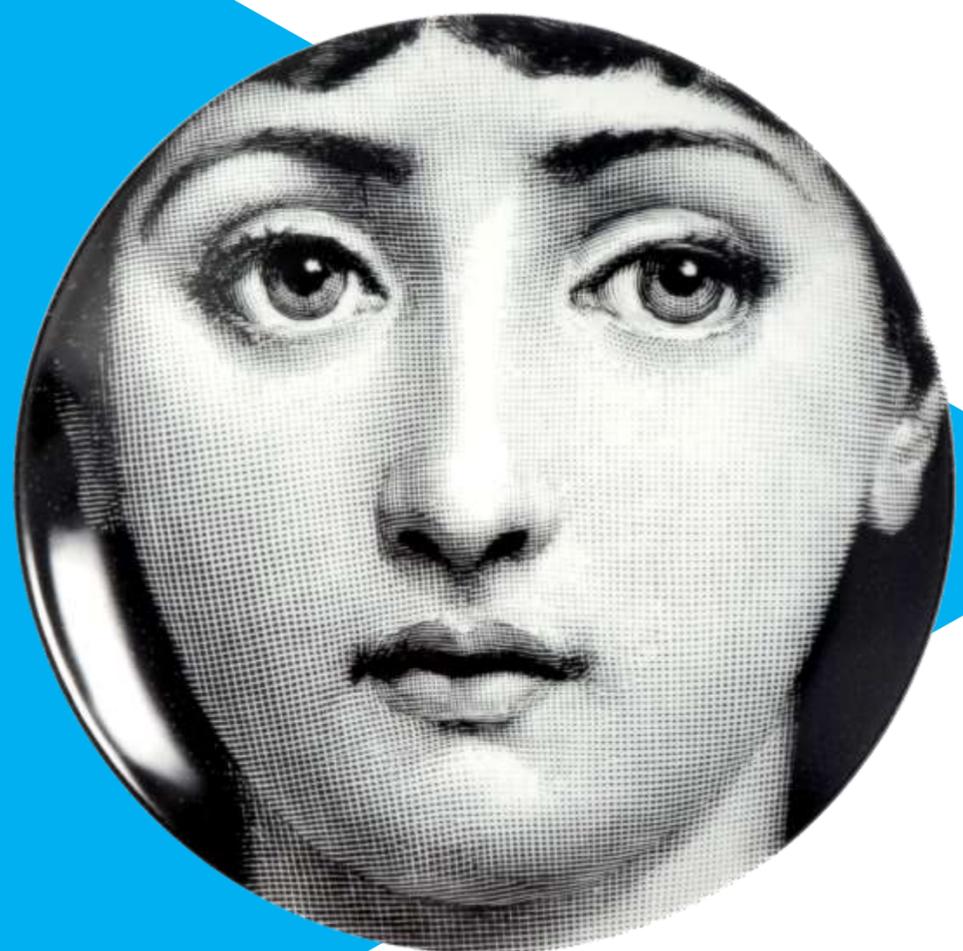
Variazioni % 2019-2021 del valore aggiunto

Core cultura -4,8%

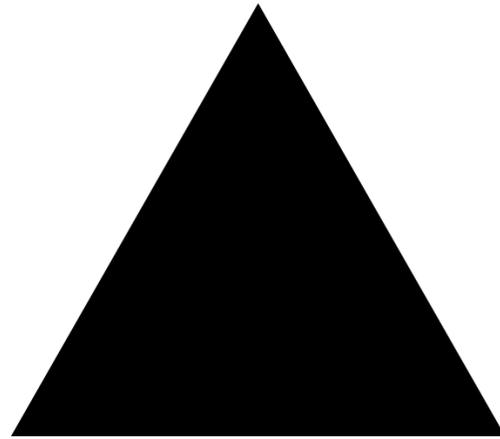
Creative driven -1,7%

Totale SPCC -3,4%

Totale economia -1,1%



Le dinamiche del valore aggiunto 2019-2021 → nei settori core



Videogiochi e software

+7,6%



Architettura e design

-3,8%



Editoria e stampa

-5,3%



Comunicazione

-6,5%



Audiovisivo e musica

-11,6%



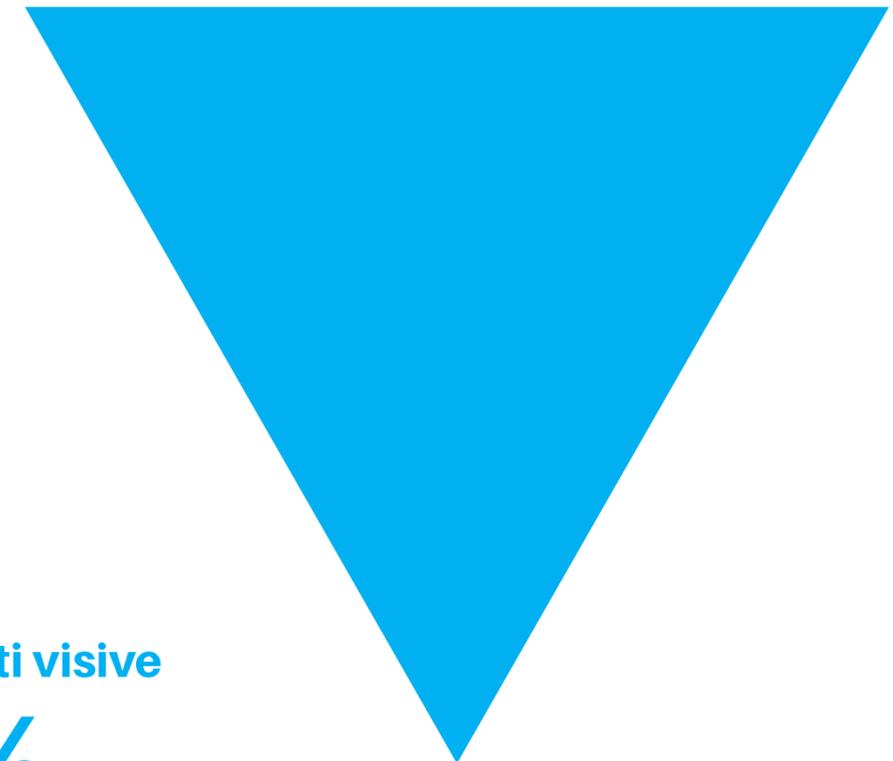
Patrimonio storico e artistico

-11,8%



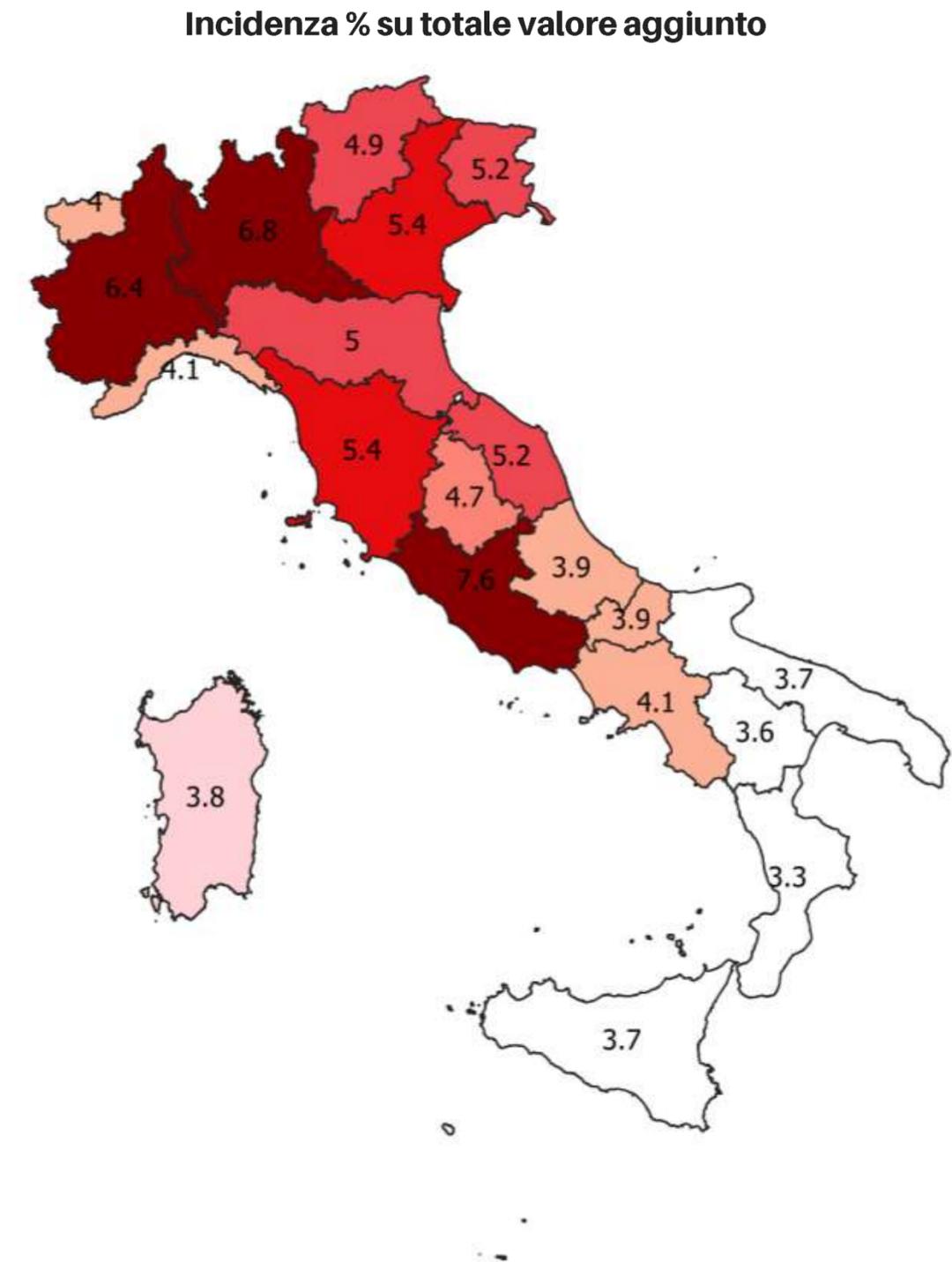
Performing arts e arti visive

-21,9%



Il peso delle attività culturali e creative nelle regioni... →

- ▶ Le regioni del Mezzogiorno mostrano quasi ovunque un ritardo, nonostante l'immenso bagaglio culturale e artistico che le caratterizza: nel 2021 il valore aggiunto di **cultura e creatività al Sud pesa per il 3,8%** sul totale dell'economia (contro il 5,6% nazionale).



...e nei comuni dei 58 siti UNESCO →



IMPRESE Core

270 mila

(totale economia: 6.067,5 mila)

4,5%

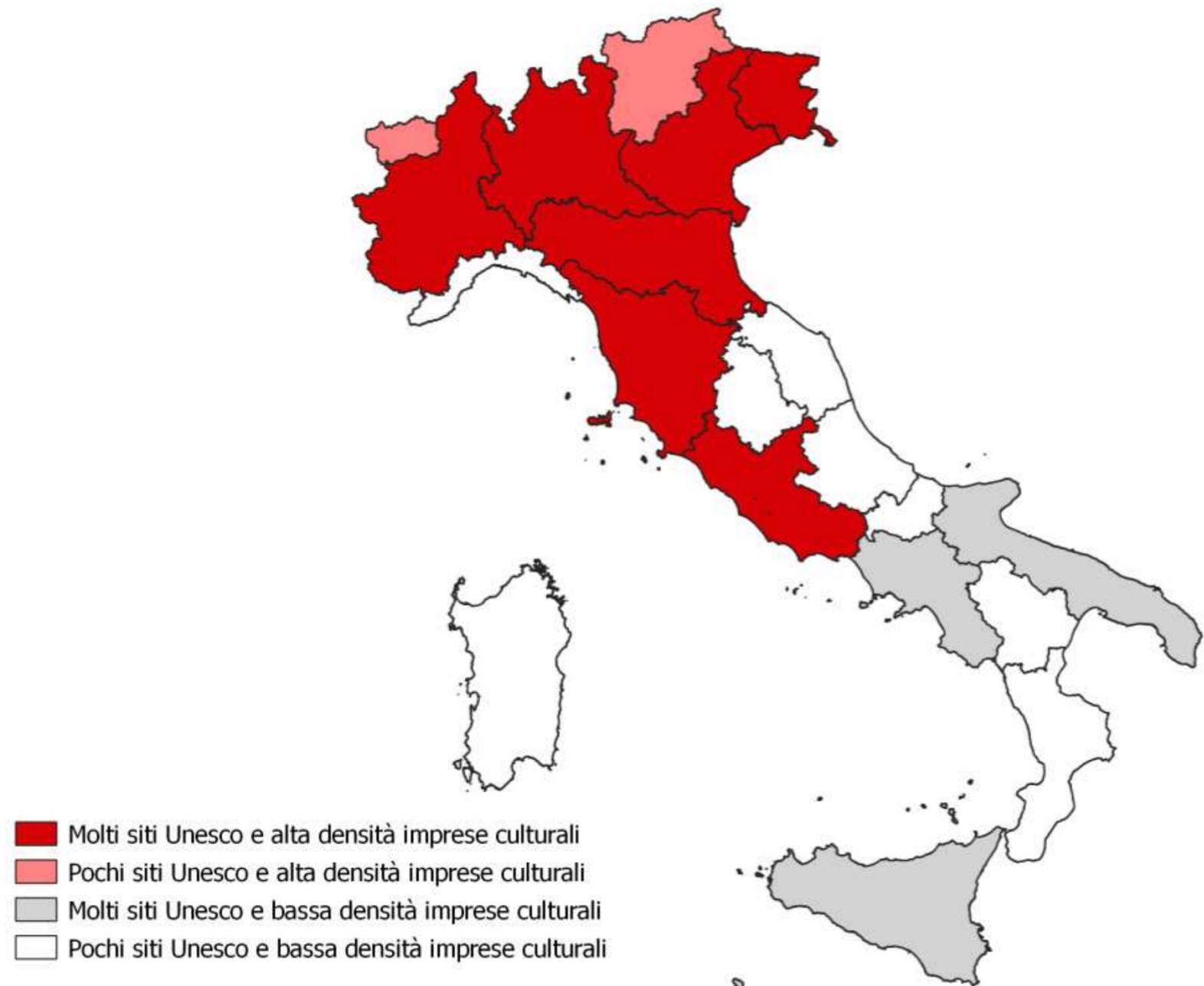
Peso percentuale sul totale economia



41,5%

nei siti UNESCO

Densità di imprese culturali e creative e presenza di siti UNESCO



Il dettaglio delle Province



Prime venti province per ruolo del Sistema Produttivo Culturale e Creativo nell'economia locale; Anno 2021 (incidenze percentuali sul totale economia)

Prime venti province per valore aggiunto e occupazione del Sistema Produttivo Culturale e Creativo; Anno 2021 (valori assoluti e incidenze percentuali sul totale Italia)

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

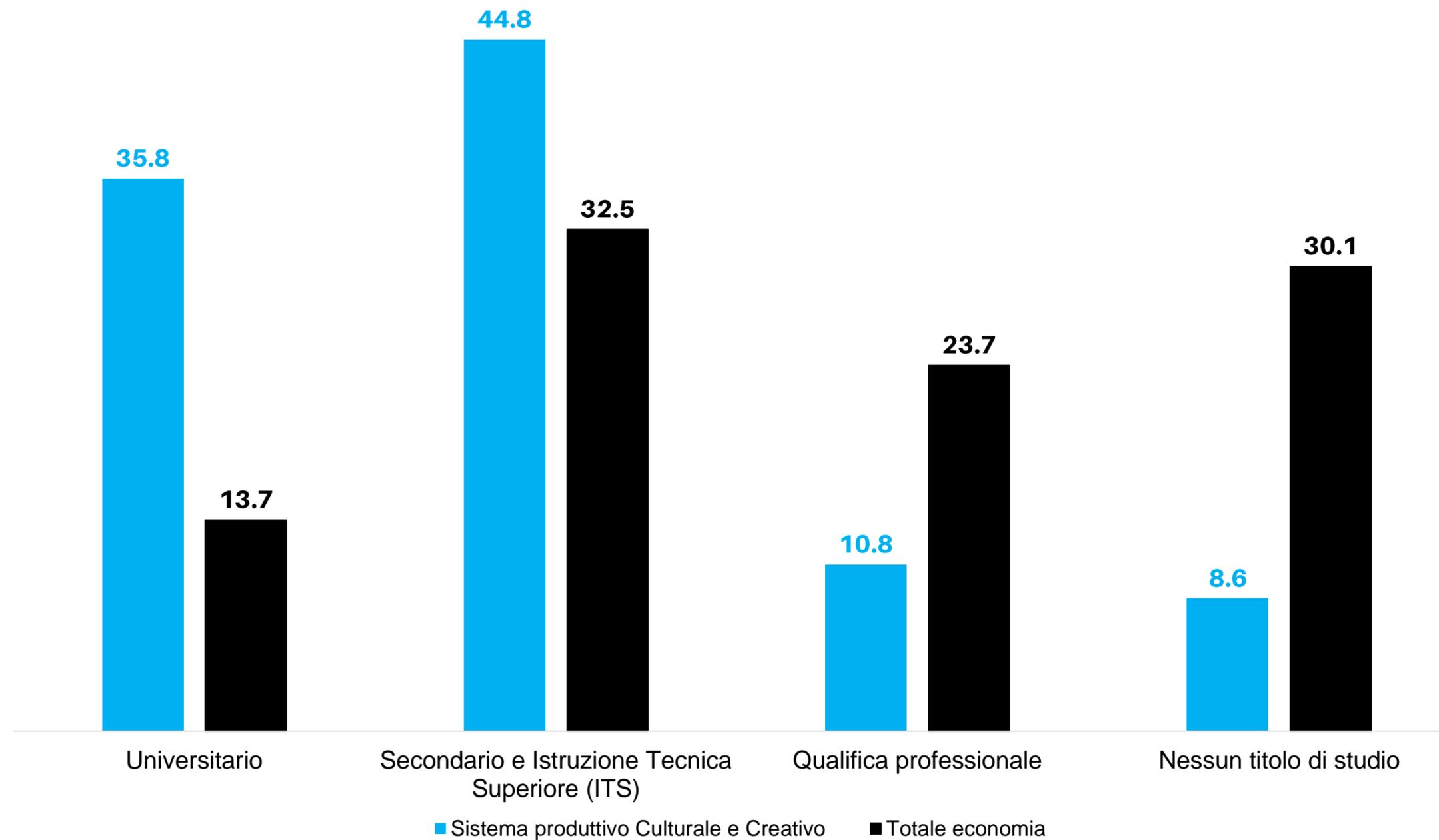
VALORE AGGIUNTO			OCCUPAZIONE		
Pos. Province	Milioni di euro	In % sul totale Italia	Pos. Province	Migliaia	In % sul totale Italia
1) Milano	15.003,9	16,9	1) Milano	192,2	13,2
2) Roma	12.299,0	13,9	2) Roma	166,8	11,4
3) Torino	5.410,8	6,1	3) Torino	79,9	5,5
4) Napoli	2.487,3	2,8	4) Napoli	47,6	3,3
5) Bologna	2.274,7	2,6	5) Firenze	37,0	2,5
6) Firenze	2.215,5	2,5	6) Bologna	36,4	2,5
7) Padova	1.722,7	1,9	7) Padova	29,4	2,0
8) Brescia	1.673,6	1,9	8) Bergamo	27,9	1,9
9) Bergamo	1.583,0	1,8	9) Brescia	27,8	1,9
10) Verona	1.569,3	1,8	10) Verona	26,3	1,8
11) Treviso	1.432,7	1,6	11) Vicenza	25,2	1,7
12) Vicenza	1.431,5	1,6	12) Venezia	24,2	1,7
13) Monza-Brianza	1.368,2	1,5	13) Bari	23,6	1,6
14) Venezia	1.321,7	1,5	14) Treviso	23,5	1,6
15) Genova	1.319,4	1,5	15) Monza-Brianza	22,1	1,5
16) Modena	1.302,0	1,5	16) Genova	21,3	1,5
17) Bari	1.163,5	1,3	17) Modena	19,8	1,4
18) Varese	1.052,8	1,2	18) Palermo	18,9	1,3
19) Palermo	1.049,3	1,2	19) Varese	18,5	1,3
20) Bolzano/Bozen	1.003,8	1,1	20) Trento	16,4	1,1
ITALIA	88.584,4	100,0	ITALIA	1.459,8	100,0

Interazioni con il resto dell'economia →

- ▶ **Esiste un «fattore moltiplicativo» per cui per ogni euro prodotto dal SPCC se ne attivano altri 1,8 nel resto dell'economia.** Agli 88,6 miliardi di euro prodotti se ne aggiungono altri 162,9 miliardi arrivando a un totale di 251,5 miliardi di euro del totale della filiera.
- ▶ **Nel 2022 il 30% delle imprese manifatturiere e dei servizi dichiara di rapportarsi con il mondo della cultura** (sponsorizzazioni, donazioni, partnership con istituzioni culturali).
- ▶ **40mila istituzioni non-profit (l'11,1% del totale) sono attive nel sistema produttivo culturale e creativo**, la maggior parte delle quali nel settore di performing arts e arti visive.

La domanda di laureati e di diplomati specializzati →

Distribuzione delle entrate previste dalle imprese del Sistema Produttivo Culturale e Creativo e nel totale imprese per titolo di studio richiesto - Anno 2021 (valori percentuali)



Un settore in forte trasformazione: sempre più sostenibilità



► **Crescita della sostenibilità ambientale**
Riciclabilità, riuso, minori sprechi, utilizzo di materiali migliori e vicini); sperimentazioni di ecodesign e riedizione di prodotti iconici con materiali e processi sostenibili.

► **Rafforzamento del binomio cultura-benessere**
Configurazione di eco-sistemi socio-sanitari culturali ed educativi; sperimentazioni di programmi artistici e culturali per la promozione della salute, prevenzione delle patologie e gestione e trattamento di condizioni patologiche.



Un settore in forte trasformazione: sempre più digitale



Videogiochi in forte crescita

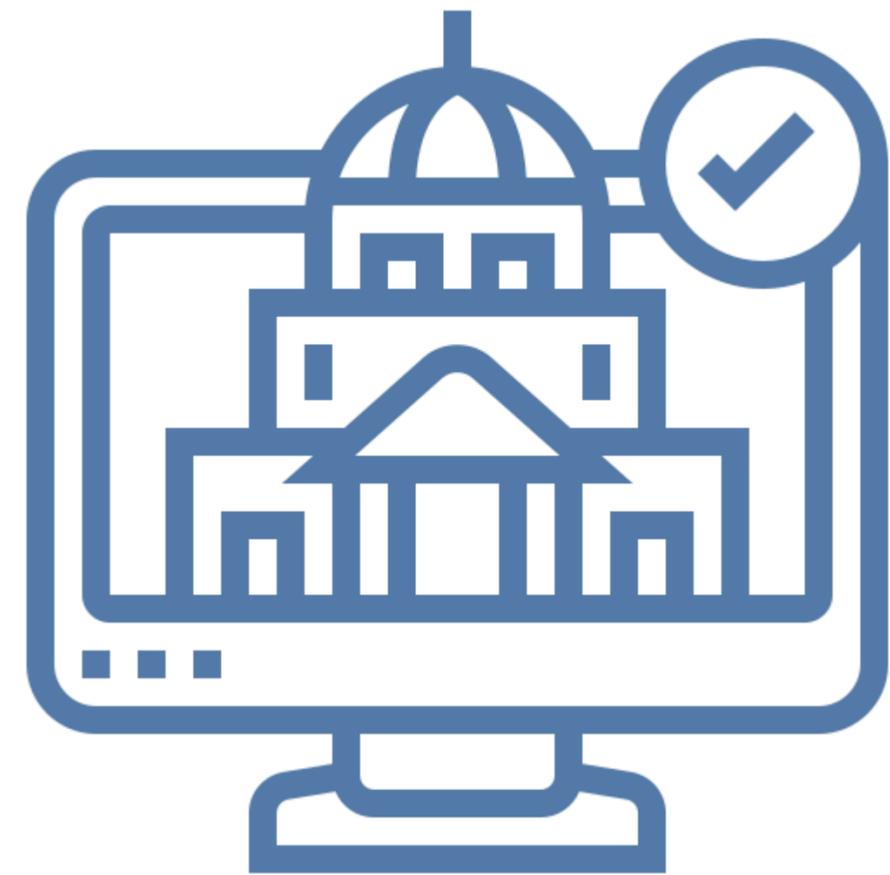
L'attività dell'online gaming registra un'ampia varietà geografica, di genere, età ed estrazione sociale.

Dimensione phygital dei servizi

Crescita di servizi digitali di biblioteche, musei, teatri; riduzione delle presenze fisiche in attività di gallerie e fiere a favore della dimensione digitale che premia le aste, ecc.

Cultura, realtà virtuale, blockchain, metaverso

Il metaverso è realtà: si stima che entro il 2025-2026 circa il 25% della popolazione mondiale trascorrerà almeno un'ora al giorno in questa dimensione; cresce il mercato degli NFT (Non Fungible Token, certificati di autenticità scritti su catena di blocchi per opere digitale).

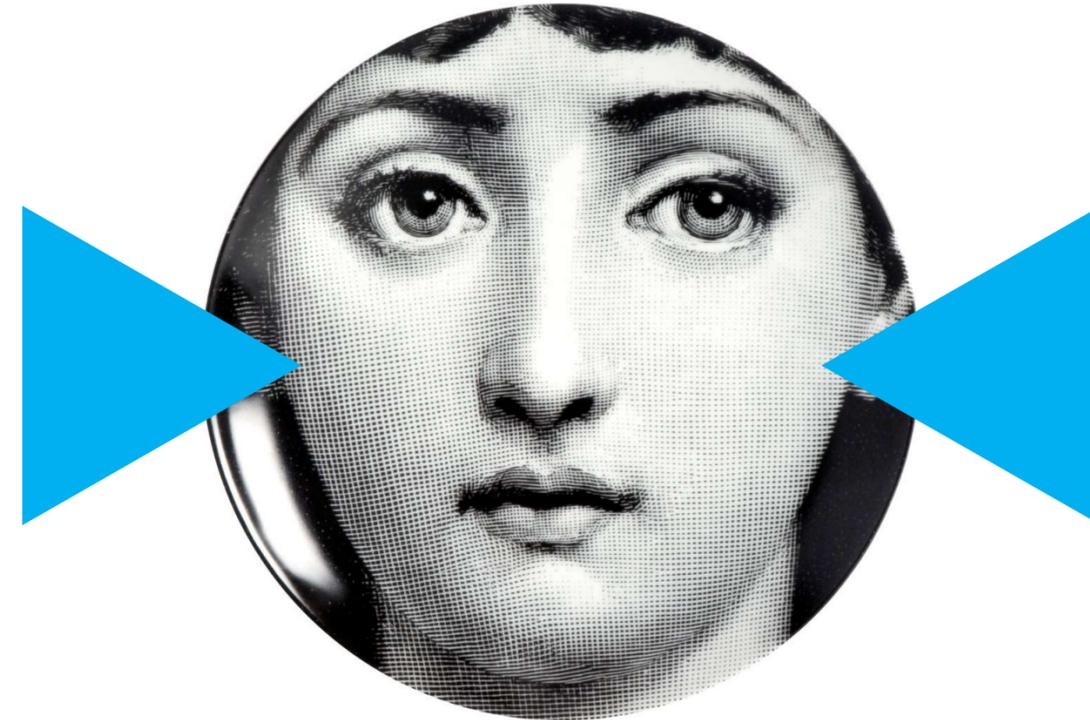


Un settore in forte trasformazione: sempre più innovazione



- ▶ **Multicanalità di edizione e comunicazione**
Commistione, ibridazione di generi e formati (audiolibri, visual radio, podcast, streaming, ecc.)
- ▶ **Condivisione simultanea e immersiva di contenuti**
Esibizioni live, eventi sportivi, interazione social, ecc.





Io Sono Cultura

Presentazione Rapporto 2022

Con il patrocinio di



In collaborazione con



Partner

