

A Brescia la cultura vale quasi due miliardi

Società La rivincita dopo gli anni durissimi della pandemia. La nostra provincia è settima in Italia: crescono imprese, addetti e ricchezza prodotta. Più lenta la ripresa per musica e teatro

■ Il biennio del Covid è finalmente alle spalle. Il ritorno alla vita sociale con il seguito di spettacoli, incontri, festival, mostre, visite a musei. Per il mondo della cultura e della creatività c'è una crescita di ricchezza prodotta, imprese e occupazione. Un settore che per la nostra provincia vale 1,9 miliardi di euro. Brescia è settima in Italia. **A PAGINA 8 E 9**

La rivincita sul Covid: cultura e creatività valgono 1,9 miliardi

Dopo gli anni duri della pandemia crescono valore aggiunto, imprese, addetti. Brescia settima in Italia

Enrico Mirani
e.mirani@giornaledibrescia.it

■ Il biennio del Covid è alle spalle. Crescono ricchezza prodotta, imprese ed occupati. Il ritorno alla vita sociale con il seguito di spettacoli, incontri, festival, occasioni di svago, mostre, visite a musei e monumenti, turismo ha finalmente rilanciato il sistema produttivo culturale e creativo bresciano. La conferma arriva dal XIII Rapporto «Io sono cultura», con i dati del 2022, frutto della collaborazione tra Fondazione Symbola, Unioncamere e Centro studi Guglielmo Tagliacarne. È un settore

che per la nostra provincia vale oltre 1,9 miliardi (il 4,3% del valore aggiunto provinciale), più di 28mila lavoratori e cinquemila imprese. Un bel salto, considerando che fra il 2020 e il 2021 erano stati persi mille posti di lavoro e 313 milioni. Nel 2020 il valore aggiunto era precipitato a 1,5 miliardi (per risalire parzialmente l'anno dopo); diverse imprese erano state costrette a chiudere i battenti. Con 1,9 miliardi Brescia è al settimo posto in Italia per ricchezza prodotta dal comparto culturale e creativo. Rappresenta il 2% dei 95,5 miliardi complessivi del sistema Italia. Davanti ci sono colossi

come (in ordine) Milano (16,5 miliardi), Roma (13,1 miliardi), Torino (5,1), Napoli (3), Bologna (2,5) e Firenze (2,3). Si piazza invece all'ottavo posto per quanto riguarda gli occupati: 28.406 (l'1,9% del totale nazionale). In questa graduatoria ci precede anche Pado-



va.

Valore. Il sistema produttivo culturale e creativo considera diversi campi: architettura e design, comunicazione, audiovisivo e musica, videogiochi e software, editoria, arti performative e visive, conservazione e valorizzazione del patrimonio artistico. Bisogna aggiungere le attività (chiamate «creative driven») che non producono direttamente beni e servizi culturali, ma utilizzano la cultura come input per accrescere il valore simbolico dei prodotti, quindi la loro competitività. È la base del Made in Italy. Nel Bresciano, terra di manifattura, il creative driven vale un miliardo e cento milioni. Fra i settori che costituiscono il cuore del sistema, la parte

del leone è rappresentata da videogiochi e software con quasi 232 milioni. Un dato in sintonia con quello nazionale (14,6 miliardi sui 95,5 complessivi). Al secondo posto ci sono l'editoria e la stampa con più di 195 milioni (anche in questo caso si rispetta il trend nazionale, che vale 10,8 miliardi). Sempre per valore aggiunto, nel Bresciano seguono architettura e design (167 milioni), le arti performative e visive (80 milioni), la comunicazione (64,6), musica e audiovisivo (40,9), patrimonio storico e artistico (36,2).

Imprese. Le 5.344 del sistema rappresentano il 4,4% delle imprese bresciane. La parte del leone tocca agli studi che si occupano di architettura e desi-

gn: 1.853. L'editoria, invece, conta ben 1.024 attività; 866 la comunicazione e 804 il settore dei videogiochi e dei software. Quest'ultimo, da noi come a livello nazionale, negli ultimi anni ha conosciuto un particolare sviluppo, accelerato dalla pandemia che ha costretto le persone in casa. Infine, gli addetti: il settore offre più di 28mila posti di lavoro, il 4,9% degli occupati totali. Il creative driven assorbe oltre 15mila lavoratori. Le attività culturali e creative più gettonate riguardano l'editoria (3.226), l'architettura e il design (3.146), videogiochi e software (2.985). Sarà interessante verificare, con il Rapporto 2024, gli effetti della Capitale sul sistema bresciano. Cultura e creatività nutrono lo spirito e spingono l'economia. //

IL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE E CREATIVO

Brescia	Lombardia	Italia
VALORE AGGIUNTO ALLA RICCHEZZA		
2022 1,913 mld.	2022 26,38 mld.	2022 95,510 mld.
2021 1,673 mld.	2021 23,758 mld.	2021 88,584 mld.
2020 1,558 mld.	2020 22,6 mld.	2020 84,954 mld.
2019 1,772 mld.	2019 24 mld.	2019 91,678 mld.
IMPRESE		
2022 5.344	2022 58.570	2022 275.318
2021 5.205	2021 57.658	2021 270.318
2020 5.208	2020 57.973	2020 274.929
2019 5.181	2019 57.759	2019 274.366
OCCUPAZIONE		
2022 28.406	2022 352.600	2022 1.490.000
2021 27.812	2021 343.000	2021 1.459.767
2020 28.136	2020 339.000	2020 1.468.772
2019 28.987	2019 353.000	2019 1.492.783

FONTE: Symbola e Unioncamere

info@db

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 118

CHI, CHE COSA

00118

00118

Il rapporto.

«Io sono cultura» è firmato da Fondazione Symbola, [Unioncamere](#) e [Centro studi Guglielmo Tagliacarne](#). La ricerca è scaricabile dal sito www.symbola.net.

Il sistema produttivo.

Si articola nei settori architettura e design, comunicazione, audiovisivi e musica, videogames e software, editoria e stampa, arti performative e visive, patrimonio storico e artistico, creative driven (le attività che utilizzano la cultura in maniera indiretta per il Made in Italy).