

Data Stampa 118-Data Stampa 118

Data Stampa 118-Data Stampa 118

IO Lavoro

Occupazione,
la cultura
fa il pieno
di precari

da pag. 41

Il settore cultura occupa oltre 1,5 milioni di addetti, ma i rapporti di lavoro sono in prevalenza autonomi o a termine

In stato precario

I dati del report di Fondazione Symbola, Unioncamere, Centro Studi Tagliacarne e Deloitte

La cultura fa il pieno di precari Addetti oltre 1,5 mln ma autonomi o con rapporti a termine

Pagina a cura
di **ANTONIO LONGO**

Nel 2025 il sistema produttivo culturale e creativo italiano ha generato 115,8 miliardi di euro di valore aggiunto, pari al 5,7% dell'economia nazionale, con un incremento del 3,3% rispetto all'anno precedente. Sul fronte occupazionale, gli addetti salgono a 1 milione e 539 mila, quota, anche in questo caso, pari al 5,7% dell'occupazione complessiva, con una crescita dell'1,7%. Il rapporto «Io sono Cultura 2026», realizzato da Fondazione Symbola, Unioncamere, Centro Studi Tagliacarne e Deloitte, fotografa, quindi, un comparto in espansione che traina innovazione e Made in Italy ma che continua a convivere con le tradizionali criticità legate al lavoro precario e al lavoro autonomo mentre diventano sempre più importanti le sfide legate

all'utilizzo dell'intelligenza artificiale.

La cultura si conferma un motore dell'occupazione. Se in passato è stata considerata un settore da sostenere soprattutto per il suo valore sociale, oggi la cultura si presenta sempre più come un'infrastruttura economica capace di creare occupazione ma anche di attrarre investimenti e alimentare la competitività del sistema produttivo. Numeri alla mano, il comparto rappresenta ormai uno dei principali bacini occupazionali italiani, non più limitato alle professioni artistiche tradizionali ma esteso a un insieme sempre più ampio di attività economiche. Dalla lettura del rapporto emerge anche come sta cambiando il mercato del lavoro culturale. A guidare la crescita non sono soltanto musei, teatri o patrimonio artistico ma soprattutto le attività che combinano creatività e innovazione tecnologica.

Il comparto software e videogiochi si conferma, infatti, il principale generatore di ricchezza della filiera con 18,6 miliardi di euro di valore aggiunto, pari al 27,8% del «core culturale», oltre a rappresentare il primo datore di lavoro del settore con più di 206 mila occupati. Seguono editoria e stampa, che impiegano quasi 192 mila addetti, e architettura e design con circa 149 mila lavoratori. Crescono anche performing arts, arti visive, audiovisivo e musica, mentre il patrimonio storico e artistico registra una



lieve flessione economica. L'evoluzione delle professioni interessa, però, anche figure che operano fuori dal cosiddetto core cultura. Designer, storyteller, esperti di comunicazione, art director e creativi lavorano ormai stabilmente all'interno delle imprese manifatturiere, dei servizi avanzati, del commercio e della consulenza. Sono gli «embedded creatives», una componente che da sola produce quasi 49 miliardi di euro di valore aggiunto e rappresenta uno degli elementi più innovativi dell'intero sistema produttivo italiano.

La precarietà resta il vero punto debole. Dietro la fotografia positiva del comparto permane, però, un mercato del lavoro ancora caratterizzato da forti elementi di fragilità. La crescita degli addetti procede, infatti, insieme a una struttura contrattuale che continua a fare largo ricorso al lavoro autonomo, alle collaborazioni e agli incarichi a progetto, soprattutto nelle professioni più strettamente creative. Una situazione che limita la stabilità occupazionale e rende più difficile programmare percorsi professionali di lungo periodo. Il rapporto evidenzia come il 35,4% degli occupati del settore sia costituito da lavoratori autonomi, una quota che sale addirittura al 48,2% nel core cultura, più del doppio rispetto alla media dell'intera economia italiana, dove gli autonomi rappresentano il 21,5%

dell'occupazione. Se da un lato questa caratteristica riflette la natura progettuale di molte attività artistiche e creative, dall'altro evidenzia una persistente difficoltà nel garantire continuità reddituale, tutele previdenziali e prospettive di carriera. I segnali di disagio emergono anche dagli indicatori sulla qualità del lavoro. Il 7,4% degli addetti esprime, infatti, un giudizio negativo sulla propria stabilità lavorativa, percentuale che sale al 10,3% nelle performing arts e all'8,4% nel patrimonio storico e artistico. Ancora più significativo è il dato secondo cui il 4,7% degli occupati nelle attività creative e dell'intrattenimento nel 2025 risultava non più occupato rispetto all'anno precedente. Numeri che riportano al centro del dibattito il tema della sostenibilità delle professioni culturali, nonostante la crescita economica della filiera. Non è un caso che proprio nel giugno scorso il settore sia stato attraversato da uno sciopero nazionale di lavoratori di musei, biblioteche, archivi e teatri, con richieste di maggiori investimenti, stabilizzazioni e valorizzazione delle competenze. Una mobilitazione che il rapporto richiama come segnale di un problema ancora aperto: il riconoscimento del lavoro culturale non può limitarsi ai risultati economici prodotti dal comparto, ma deve tradursi anche in percorsi occupazionali più solidi e retri-

buzioni adeguate alla crescente qualificazione richiesta dalle imprese.

L'intelligenza artificiale cambia le competenze richieste. A ridefinire il mercato del lavoro contribuisce anche la rapida diffusione dell'intelligenza artificiale. Secondo il report, l'IA sta uscendo dalla fase sperimentale per diventare una componente strutturale dei processi produttivi dell'intera filiera culturale. L'impatto interessa comunicazione, pubblicità, audiovisivo, editoria, design e produzione di contenuti digitali, modificando profondamente l'organizzazione del lavoro e le competenze richieste ai professionisti. Nel comparto della comunicazione, in particolare, gli strumenti di IA vengono ormai utilizzati nella progettazione di immagini, storytelling e campagne pubblicitarie, consentendo di ridurre tempi e costi di produzione. Si afferma, così, il modello della «smart production», con contenuti realizzati attraverso sistemi di intelligenza artificiale ma supervisionati da professionisti in grado di garantire qualità, coerenza narrativa e controllo creativo. Più che sostituire il lavoro umano, la tecnologia sembra, dunque, ridefinirne le funzioni, aumentando il valore delle competenze trasversali e della capacità di integrare creatività, conoscenza dei dati e utilizzo delle piattaforme digitali.

— © Riproduzione riservata —

Occupazione del sistema produttivo culturale e creativo

	Core Cultura			Sistema Produttivo Culturale e Creativo		
	Valori assoluti	Incidenze percentuali sull'economia territoriale	Posizioni per incidenza sull'economia territoriale	Valori assoluti	Incidenze percentuali sull'economia territoriale	Posizioni per incidenza sull'economia territoriale
Piemonte	79.102	4,0	3	126.133	6,3	3
Valle d'Aosta	1.460	2,3	14	2.632	4,1	14
Lombardia	238.839	4,6	2	374.706	7,2	2
Trentino-Alto Adige	19.011	3,2	6	33.627	5,6	8
Veneto	71.976	3,0	7	141.773	6,0	5
Friuli-Venezia Giulia	16.315	2,9	10	32.397	5,7	7
Liguria	18.558	2,6	11	30.074	4,3	12
Emilia-Romagna	74.583	3,3	4	132.949	5,9	6
Toscana	57.431	3,2	5	109.641	6,1	4
Umbria	11.579	2,9	9	19.081	4,8	10



Marche	20.988	3,0	8	37.564	5,4	9
Lazio	140.861	5,0	1	215.585	7,6	1
Abruzzo	12.325	2,2	16	22.954	4,2	13
Molise	2.580	2,3	13	3.959	3,6	18
Campania	51.756	2,5	12	87.439	4,3	11
Puglia	32.272	2,2	17	53.444	3,6	17
Basilicata	4.320	2,0	18	7.928	3,7	16
Calabria	10.803	1,7	20	19.466	3,1	20
Sicilia	37.406	2,2	15	67.337	4,0	15
Sardegna	13.107	2,0	19	21.104	3,2	19
ITALIA	915.272	3,4		1.539.794	5,7	

Fonte: [Centro Studi Tagliacarne](#) - [Unioncamere](#), Fondazione Symbola, 2026

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - DS118 - S.11221 - L.1601 - T.1621