

## **Il settore culturale offre lavoro a più di un milione e mezzo di persone**

16 aprile 2021

Io sono cultura 2020

Presentazione dei dati della Lombardia

Il sistema produttivo culturale e creativo del 2019 cresce rispetto all'anno precedente: oltre 90 miliardi di euro corrispondenti al 5,7% del valore aggiunto italiano

Milano capitale della cultura italiana, prima per incidenza della filiera in termini di valore aggiunto e occupazione. La Lombardia prima per ruolo della cultura

Il settore culturale offre lavoro a più di un milione e mezzo di persone (5,9% dell'occupazione complessiva)

Lombardia e Lazio regioni che producono più ricchezza con la cultura. Milano, Roma, Torino, Arezzo, Trieste, Firenze e Bologna nella top ten delle province

Cultura e bellezza in Italia rappresentano tratti fondativi della società, da qui il titolo del rapporto Io sono cultura, e grazie alla loro forte relazione con la manifattura hanno dato vita ad una delle più forti identità produttive del mondo, il made in Italy. Il rapporto quest'anno, arrivato alla decima edizione, contiene, insieme ad un'analisi del sistema pre-covid (2019), anche informazioni sul 2020, ricavate attraverso un'indagine condotta su un campione di oltre 1.800 imprese appartenenti al core del Sistema Produttivo Culturale e Creativo. Nel 2019 il Sistema Produttivo Culturale e Creativo era in crescita e rappresentava il 5,7% del valore aggiunto italiano: oltre 90 miliardi di euro, cioè l'1% in più dell'anno precedente. Oltre il 44% di questa ricchezza era generato da settori non culturali, manifatturieri e dei servizi, nei quali lavorano oltre 630.000 professionisti della cultura. Il Sistema Produttivo Culturale e Creativo dava lavoro a più di un milione e mezzo di persone, vale a dire il 5,9% dei lavoratori italiani. Dato in crescita su base annuale rispetto al 2018: +1,4%, con una performance nettamente migliore rispetto al complesso dell'economia (+0,6%), che segna un contributo crescente della filiera all'occupazione nazionale. Altra foto quella dell'indagine condotta nel 2020, in cui il 44% degli operatori della filiera stima perdite di ricavi per il 2020, superiori al 15% del proprio bilancio, il 15% prospetta perdite che superano addirittura il 50%. A soffrire di più sono state le imprese dei settori performing arts e arti visive, quelle operanti nella

conservazione e valorizzazione del patrimonio storico e artistico, per la maggiore esposizione alle norme di distanziamento sociale e molte delle imprese che rappresentano l'indotto culturale come ad esempio parte della nostra industria turistica.

Occorre tuttavia segnalare anche la presenza di settori in cui l'incidenza di imprese che dichiarano di aver sperimentato una crescita dei ricavi è tutt'altro che trascurabile: in primo luogo il settore videogiochi e software (avvantaggiato dall'allontanamento sociale che ha aumentato la domanda di intrattenimento domestico), ma anche il comparto architettura e design. La crisi pandemica, ha evidenziato tante fragilità del settore. Prima su tutte la frammentazione tra i vari segmenti: le diversità di mondi peculiari, che necessitano di norme e strumenti specifici, va accompagnata da una visione sistemica del settore e un'idea di sviluppo condivisa, frutto di contaminazioni crescenti e necessarie per attivare una catena del valore che renda più sostenibili le produzioni culturali.

Questo il contesto nel quale si inserisce il X rapporto Io sono cultura, promosso da Fondazione Symbola, Unioncamere, insieme a Regione Marche e Credito Sportivo, con la partnership di Fondazione Fitzcarraldo e Centro Studi delle Camere di commercio Guglielmo Tagliacarne, con il patrocinio del ministero della Cultura. 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 e lo studio propone numeri e storie ed è realizzato grazie al contributo di molte personalità di punta nei diversi settori.