

Transizione energetica, per l'idrogenoscendono in campo i grandi player

Indice

Industria

da videogiochi e software 2,2 miliardi

di Centro Studi Tagliacarne

31 gennaio 2022



Ascolta la versione audio dell'articolo



🕒 2' di lettura



La Commissione Ue ha incluso i settori culturali e creativi tra gli "ecosistemi" prioritari per il mercato unico nell'ambito della "Nuova strategia industriale europea". Sulla base dei dati 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 il Sistema Produttivo Culturale e Creativo produce in Italia un valore aggiunto di 84,6 miliardi di euro e offre un lavoro a poco meno di 1,5 milioni di occupati. Nelle tre regioni del Nord-Ovest questo sistema articolato, comprendente attività core (architettura e design; comunicazione; audiovisivo e musica; videogiochi e software; editoria e stampa; performing arts e arti visive; patrimonio storico e artistico) e attività creative driven (tutte quelle che utilizzano contenuti e competenze culturali e creative per accrescere il valore dei propri prodotti) ha generato una ricchezza complessiva di 9,5 miliardi di euro (56,9% in attività core, 43,1% in attività creative driven), contribuendo per l'11,3% al valore aggiunto della filiera culturale e creativa nazionale e per il 5,9% al prodotto lordo complessivo dell'area. Nell'anno di diffusione della pandemia, il 2020, il sistema ha registrato una perdita di prodotto in linea con il valore nazionale (-7,2%). La maggior parte del prodotto dell'area viene creata in Piemonte (7,6 miliardi di euro), cui seguono la Liguria (1,8 miliardi di euro) e la Valle d'Aosta (0,2 miliardi di euro). Il Piemonte si trova al terzo posto della classifica delle regioni per incidenza del valore aggiunto generato dalla cultura rispetto al totale economia (con una quota pari al 6,6%), con Torino che occupa la terza posizione anche tra le province (dietro solamente a Milano e Roma), sempre nel ranking stilato in base a questo indicatore. Videogiochi e software sono l'attività più rilevante nel Nord-Ovest (con Torino leader nel Paese), producendo 2,2 miliardi di euro, ovvero il 39,9% del valore aggiunto dell'intero comparto (il valore nazionale è 29,2%); si tratta dell'unico settore ad aver fatto registrare una crescita in termini di valore aggiunto prodotto nel 2020 rispetto al 2019. Il secondo settore è l'editoria, con un valore aggiunto di 981 milioni di euro, ovvero il 18,1% del totale core, mentre il terzo riguarda architettura e design (858 milioni di euro, pari al 15,8%); questi tre comparti, da soli, rappresentano quasi tre quarti (il 73,9%) di tutte le attività core dell'area. Seguono il comparto della comunicazione (447 milioni di euro, l'8,3%), le performing arts e arti visive (428 milioni di

euro, il 7,9%) e il settore dell'audiovisivo e musica (325 milioni di euro, il 6,0%). A chiudere la lista, con un ruolo minore in termini di contributo diretto al prodotto, ma molto rilevante per capacità di attivazione sul resto dell'economia, c'è il patrimonio storico e artistico, con un valore aggiunto prodotto pari a 214 milioni di euro, il 4,0%).

Pubblicità
Loading...

24

Riproduzione riservata ©

ARGOMENTI [creativo](#) [Torino](#) [Piemonte](#) [commissione UE](#) [Val d'Aosta](#)

loading...

Brand connect

Loading...