



Presentazione del volume 161 della rivista *Mondo Cinese*, interamente dedicato all'industria culturale e creativa cinese.

15 Maggio 2018, ore 17.00

Palazzo Clerici

Sala Biblioteca

Via Clerici 5- 20121 Milano

[Per adesioni cliccare su questo link](#)

Quando si parla di creatività, solitamente non si pensa alla Cina, ma la tendenza di questi ultimi anni, così come le politiche adottate dal governo, hanno permesso di dare ampi spazi a una rivoluzione che ha coinvolto tutti i settori dell'industria culturale e creativa in maniera trasversale con il tentativo di portare a una transizione dal "Made in China" al "Created in China".

Molteplici sono i fattori che hanno condizionato questa esplosione nel settore dell'industria culturale e creativa: a fianco delle politiche governative di sostegno, anche il forte sviluppo digitale in vari settori (editoria, comunicazione..), l'aumento dei consumi interni (e quindi una maggiore richiesta legata all'intrattenimento) e il miglioramento delle infrastrutture digitali hanno permesso questo exploit. Questo numero di *Mondo Cinese* vuole offrire spunti di riflessione su questo tema così strettamente attuale.

Partecipano:

Francesca Spigarelli (Università di Macerata) – Il caso dei Videogame in Cina

Selusi Ambrogio (Università di Macerata) – Teatro e televisione: Casa da tè

Emma Lupano (Università di Milano) - Per un'industria dello sport: il discorso istituzionale sulla riforma del calcio

Fabio Renzi (Segretario Generale, Symbola) - Le industrie culturali e creative in Italia: un quadro introduttivo

Modera: Filippo Fasulo (Coordinatore scientifico CeSIF - Fondazione Italia Cina).