

Comunicato stampa

MOLISE REGIONE IN CRESCITA PER VALORE AGGIUNTO +4,4% E PER OCCUPAZIONE
+4,6%

CRESCHE IL RUOLO DELLA CULTURA NELL'ECONOMIA ITALIANA:
I DATI DI "IO SONO CULTURA" 2019 - IL RAPPORTO ANNUALE DI SYMBOLA E
UNIONCAMERE – IX EDIZIONE

IL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE E CREATIVO DEL 2018 CRESCE RISPETTO
ALL'ANNO PRECEDENTE E SFIORA I 96 MILIARDI DI EURO
SOPRATTUTTO IN TERMINI DI VALORE AGGIUNTO SIA PER LE ATTIVITA' CREATIVE
DRIVEN +2,9% SIA PER LA COMPONENTE CORE +2,7%

NEL 2018 CRESCONO GLI OCCUPATI NELLA CULTURA +1,5% E SONO 1,55 MILIONI
CONFERMANDO UN CONTRIBUTO ALL'OCCUPAZIONE COMPLESSIVA DEL PAESE
PARI AL 6,1%

LAZIO E LOMBARDIA REGIONI CHE PRODUCONO PIU' RICCHEZZA CON LA
CULTURA. ROMA, MILANO, TORINO, SIENA, AREZZO, FIRENZE, AOSTA, ANCONA,
BOLOGNA E MODENA NELLA TOP TEN DELLE PROVINCE

STURABOTTI: "E' UN BOOM DELLA FILIERA CULTURALE E CREATIVA IN MOLISE"

BONISOLI: "...

SANGALLI: "...

Roma 20 giugno 2019

In un solo anno, **il Sistema Produttivo Cultura e Creativo molisano** è cresciuto del 12,2% in termini di valore aggiunto e 11,7% relativamente all'occupazione. La dinamica regionale è la migliore nel panorama nazionale e permette al Molise di collocarsi al vertice del Mezzogiorno per quota di occupati sul totale economia (4,6%). Nel complesso, la ricchezza prodotta sul territorio dalla filiera culturale e creativa ha raggiunto il record di 251 milioni di euro grazie all'impiego di circa 5mila addetti. È quanto emerge dalle classifiche dello studio "Io sono cultura - L'Italia della qualità e della bellezza sfida la crisi" elaborato da Symbola e Unioncamere con la collaborazione e il sostegno della Regione Marche, presentato oggi a Roma alla presenza del ministro per i Beni e le Attività Culturali, Alberto Bonisoli. ([verifica](#))

La cultura è uno dei motori trainanti dell'economia italiana, uno dei fattori che più esaltano la qualità e la competitività del made in Italy. Il Sistema Produttivo Culturale e Creativo, fatto da imprese, PA e non profit, genera più di 96 miliardi di euro e attiva altri settori dell'economia, arrivando a muovere, nell'insieme, 265,4 miliardi, equivalenti al 16,9% del valore aggiunto nazionale. Un dato comprensivo del valore prodotto dalle filiere del settore, ma anche di quella parte dell'economia che beneficia di cultura e creatività e che da queste viene stimolata, a cominciare dal turismo. Una ricchezza che si riflette in positivo anche sull'occupazione: il solo Sistema Produttivo Culturale e Creativo dà lavoro a 1,55 milioni di persone, che rappresentano il 6,1% del totale degli occupati in Italia. Nel complesso, quello produttivo culturale e creativo è un sistema con il segno più: nel 2018 ha prodotto un valore aggiunto del 2,9% superiore. Gli occupati

sono 1.55 milioni con una crescita dell'1,5%, superiore a quella del complesso dell'economia (+0,9%).

È quanto emerge dal Rapporto 2019 "Io sono cultura – l'Italia della qualità e della bellezza sfida la crisi", elaborato da Fondazione Symbola e Unioncamere, con la collaborazione e il sostegno della Regione Marche, presentato oggi a Roma alla presenza del ministro per i Beni e le Attività Culturali, Alberto Bonisoli, dal segretario generale di Unioncamere Giuseppe Tripoli, dal presidente di Symbola, Ermete Realacci, e dal presidente di Unioncamere, Carlo Sangalli e con il coordinamento del segretario generale di Symbola, Fabio Renzi.

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 della ripresa.

Arrivato alla nona edizione, lo studio propone numeri e storie ed è realizzato grazie al contributo di circa 40 personalità di punta nei diversi settori, alla partnership con Unioncamere, Fondazione Fitzcarraldo, Si.Camera, Regione Marche e con il patrocinio del Ministero per i Beni e le Attività Culturali.

Dall'analisi emerge con chiarezza quanto il 'sistema Italia' debba a cultura e creatività: il 6,1% della ricchezza prodotta in Italia, nel 2018, pari a oltre 96 miliardi di euro. L'occupazione evidenzia nel complesso una variazione positiva del +1,5% a confronto con un dato che per l'intera economia è del +0,9% e andamenti coerenti per i settori rispetto a quanto visto per il valore aggiunto prodotto e un tasso di incremento del +1,8% per le creative driven e del +1,4% per la componente core, all'interno della quale spiccano videogiochi e software (+7,5%), design (+4,0%) e performing arts (+2,4%).

"Il Molise è la prima regione a livello nazionale per crescita del valore aggiunto e dell'occupazione culturale e creativa a livello nazionale – commenta Domenico Sturabotti, direttore della Fondazione Symbola – Un risultato importante soprattutto per le sue implicazioni sociali ed economiche. Un percorso che fa ben sperare per il futuro della regione soprattutto se si sarà capaci di tenere insieme manifattura, innovazione e bellezza insieme allo straordinario patrimonio storico culturale diffuso nel territorio".

Carlo Sangalli (presidente di Unioncamere) dichiarazione -----

Alberto Bonisoli (MIBAC) dichiarazione ----

Il Molise

Il Sistema Produttivo Culturale e Creativo molisano produce 251 milioni di euro di valore aggiunto, il 4,4% della ricchezza complessivamente prodotta dall'economia regionale. I cinquemila addetti, invece, rappresentano il 4,6% dell'occupazione.

Su base provinciale, Campobasso è quella che si colloca più in alto nelle graduatorie nazionali, quarantunesima per valore aggiunto (4,8%) e cinquantaquattresima per occupazione (4,8%); più indietro Isernia, con incidenze rispettivamente pari al 3,3% e 4,0%.

Cosa si intende per Sistema Produttivo Culturale e Creativo

Il rapporto analizza il Sistema Produttivo Culturale e Creativo, ovvero tutte quelle attività economiche che producono beni e servizi culturali, ma anche tutte quelle attività che non producono beni o servizi strettamente culturali, ma che utilizzano la cultura come input per accrescere il valore simbolico dei prodotti, quindi la loro competitività, che nello studio definiamo creative-driven. Il sistema produttivo culturale si articola in 5 macro settori: industrie creative (architettura, comunicazione, design), industrie culturali propriamente dette (cinema, editoria, videogiochi,

software, musica e stampa), patrimonio storico-artistico (musei, biblioteche, archivi, siti archeologici e monumenti storici), performing arts e arti visive a cui si aggiungono le imprese *creative-driven* (imprese non direttamente riconducibili al settore ma che impiegano in maniera strutturale professioni culturali e creative, come la manifattura evoluta e l'artigianato artistico). Dal mobile alla nautica, larga parte della capacità del *made in Italy* di competere nel mondo sarebbe impensabile senza il legame con il design, con le industrie culturali e creative.

I settori, i trend

Le industrie culturali producono, da sole, 35,1 miliardi di euro di valore aggiunto (il 2,2% del complessivo nazionale), dando lavoro a 500 mila persone (il 2,0% degli addetti totali). Contributo importante anche dalle industrie creative, capaci di produrre 13,8 miliardi di valore aggiunto, grazie all'impiego di quasi 267 mila addetti. Le Performing arts generano, invece, 8,2 miliardi di euro di ricchezza e 145 mila posti di lavoro; a conservazione e valorizzazione del patrimonio storico-artistico si devono 2,9 miliardi di euro di valore aggiunto e 51 mila addetti. A questi quattro ambiti, che rappresentano il cuore delle attività culturali e creative, si aggiungono i rilevanti risultati delle attività *creative-driven*: 35,8 miliardi di euro di valore aggiunto (il 2,3% del complessivo nazionale) e più di 591 mila addetti (2,3% del totale nazionale).

Approfondendo l'analisi è interessante individuare le varie componenti che contribuiscono alla produzione di ricchezza in ciascun settore culturale. Le *performance* più rilevanti, all'interno delle industrie creative, appartengono al sottosectore del design (che produce 8,9 miliardi di euro di valore aggiunto insieme all'architettura; lo 0,6% del valore complessivo) e della comunicazione (4,9 miliardi di euro, lo 0,3%). Ad alimentare la ricchezza prodotta dalle industrie culturali, invece, vi sono il comparto dell'editoria e stampa (da cui deriva lo 0,9% del valore aggiunto nazionale, corrispondente a 13,7 miliardi di euro) e quello dei videogiochi e *software* (0,9%, pari a 13,6 miliardi di euro).

Nel suo complesso il Sistema Produttivo Culturale e Creativo ha prodotto un valore aggiunto e un'occupazione superiore rispetto all'anno precedente (+2,9%).

Valore aggiunto e occupazione del Sistema Produttivo Culturale e Creativo italiano per settore

Anno 2018 (valori assoluti, composizioni percentuali e quote percentuali sul totale economia)

	Valore aggiunto			Occupazione		
	Valori assoluti (milioni di euro)	In % sul totale SPCC	In % sul totale economia	Valori assoluti (in migliaia)	In % sul totale SPCC	In % sul totale economia
INDUSTRIE CREATIVE	13.783,8	14,4	0,9	266,6	17,2	1,1
<i>Architettura e design</i>	8.861,1	9,3	0,6	157,1	10,1	0,6
<i>Comunicazione</i>	4.922,8	5,1	0,3	109,6	7,1	0,4
INDUSTRIE CULTURALI	35.111,8	36,7	2,2	497,4	32,1	2,0
<i>Cinema, radio, tv</i>	7.452,1	7,8	0,5	56,5	3,6	0,2
<i>Videogiochi e software</i>	13.600,	14,2	0,9	177,6	11,4	0,7
<i>Musica</i>	319,2	0,3	0,0	5,9	0,4	0,0
<i>Editoria e stampa</i>	13.740,	14,3	0,9	257,3	16,6	1,0
PERFORMING ARTS ¹	8.210,7	8,6	0,5	144,8	9,3	0,6
PATRIMONIO STORICO-	2.858,1	3,0	0,2	51,0	3,3	0,2
CORE CULTURA	59.964,4	62,6	3,8	959,8	61,9	3,8

¹ Le arti visive sono ricomprese in questo dato, seppur ne appresentano una parte residuale

<i>CREATIVE DRIVEN</i>	35.794,	37,4	2,3	591,4	38,1	2,3
TOTALE SPCC	95.758,6	100,0	6,1	1.551,2	100,0	6,1

Fonte: Unioncamere, Fondazione Symbola, 2019

Le imprese

Il Sistema Produttivo Culturale e Creativo italiano conta, a fine 2018, 416.080 imprese, che incidono per il 6,8 % sul totale delle attività economiche del Paese.

In particolare, le imprese che operano nei settori del *Core* Cultura, direttamente collegate alle attività culturali e creative, sono 289.792, a cui va ad aggiungersi la stima relativa alla componente *creative driven*, dove confluiscono tutte le attività economiche non strettamente riconducibili alla dimensione culturale ma caratterizzate da strette sinergie con il settore (125.054 imprese).

Più del 95% delle imprese operanti nel settore *Core* Cultura appartiene a due soli ambiti: industrie culturali (147.153 mila imprese, pari al 50,6 % del totale) e industrie creative (129.533 imprese, pari al 44,5% del totale).

Focalizzando le dinamiche 2017/2018, ad eccezione delle *industrie culturali*, che hanno fatto registrare una diminuzione (-0,6%, con il picco positivo di *videogiochi e software* cresciuti del +2,7%, e negativo di editoria e stampa, -2,0%), nel 2018 gli altri raggruppamenti sono cresciuti, sia quello più consistente delle *industrie creative* (+0,9%, trainato da *comunicazione*, +1,3% e *design*, +2,1%), sia quelli più piccoli ma molto dinamici delle *performing arts* (+2,7%) e del *patrimonio storico-artistico* (+4,9%).

Le **imprese femminili** sono in aumento nella filiera: sono, infatti, ben 52.391, pari al 18% delle imprese del *Core* Cultura. La presenza femminile è particolarmente elevata nelle imprese del patrimonio storico-artistico (31,8%), mentre è più bassa nei settori dell'architettura e design (6,5%) e videogiochi e software (9,6%).

Le **imprese giovanili** (condotte o a prevalenza di conduzione da parte di persone con meno di 35 anni) sono 21.993 e pesano per il 7,6% (per il totale economia la quota è 9,3%). In questo caso sono particolarmente presenti nelle imprese di videogiochi e software (10,0%), e molto poco nel settore dell'architettura e design (3,8%).

Imprese del Sistema Produttivo Culturale e Creativo per settore

Anno 2018 (valori assoluti, composizioni percentuali e quote percentuali sul totale economia)

	Valore aggiunto			Occupazione		
	Valori assoluti (milioni di euro)	In % sul totale SPCC	In % sul totale economia	Valori assoluti (in migliaia)	In % sul totale SPCC	In % sul totale economia
INDUSTRIE CREATIVE	13.783,8	14,4	0,9	266,6	17,2	1,1
<i>Architettura e design</i>	8.861,1	9,3	0,6	157,1	10,1	0,6
<i>Comunicazione</i>	4.922,8	5,1	0,3	109,6	7,1	0,4
INDUSTRIE CULTURALI	35.111,8	36,7	2,2	497,4	32,1	2,0
<i>Cinema, radio, tv</i>	7.452,1	7,8	0,5	56,5	3,6	0,2
<i>Videogiochi e software</i>	13.600,1	14,2	0,9	177,6	11,4	0,7
<i>Musica</i>	319,2	0,3	0,0	5,9	0,4	0,0
<i>Editoria e stampa</i>	13.740,3	14,3	0,9	257,3	16,6	1,0
PERFORMING ARTS²	8.210,7	8,6	0,5	144,8	9,3	0,6

² Le arti visive sono ricomprese in questo dato, seppur ne appresentano una parte residuale.

Geografia della cultura

La grande area metropolitana di Milano è al primo posto nelle graduatorie provinciali per incidenza di ricchezza e occupazione prodotte, con il 10,1% e il 10,3%. Roma è seconda per valore aggiunto (9,9%) e terza per occupazione (8,7%) mentre Torino si colloca, rispettivamente, terza (9,2%) e quarta (8,6%).

Seguono, per valore aggiunto, Siena (8,8%), Arezzo (7,9%) e Firenze (7,3%), Aosta al 7,1%, Ancona al 6,8 %, Bologna al 6,6% e Modena al 6,4%.

In termini di occupazione, come suddetto, la *leadership* per incidenza dei posti di lavoro sul totale dell'economia è da attribuire a Milano, seguita da Arezzo (9 %), poi Roma, Torino, Firenze.

Prime venti province per ruolo del Sistema Produttivo Culturale e Creativo nell'economia locale

Anno 2018 (valori percentuali)

VALORE AGGIUNTO			OCCUPAZIONE		
Pos.	Province	Incidenze %	Pos.	Province	Incidenze %
1)	Milano	10,1	1)	Milano	10,3
2)	Roma	9,9	2)	Arezzo	9,0
3)	Torino	9,2	3)	Roma	8,7
4)	Siena	8,8	4)	Torino	8,6
5)	Arezzo	7,9	5)	Firenze	7,8
6)	Firenze	7,3	6)	Trieste	7,5
7)	Aosta	7,1	7)	Bologna	7,4
8)	Ancona	6,8	8)	Modena	7,3
9)	Bologna	6,6	9)	Aosta	7,3
10)	Modena	6,4	10)	Monza e della Brianza	7,3
11)	Trieste	6,3	11)	Macerata	7,1
12)	Monza e della Brianza	6,2	12)	Reggio nell'Emilia	6,9
13)	Macerata	6,2	13)	Trento	6,8
14)	Cagliari	6,1	14)	Ancona	6,7
15)	Padova	6,1	15)	Padova	6,6
16)	Pisa	6,0	16)	Pesaro e Urbino	6,5
17)	Reggio nell'Emilia	5,9	17)	Rimini	6,5
18)	Pesaro e Urbino	5,8	18)	Alessandria	6,4
19)	Trento	5,6	19)	Verona	6,4
20)	Verona	5,6	20)	Pordenone	6,2
ITALIA		6,1	ITALIA		6,1

Fonte: Unioncamere, Fondazione Symbola, 2019

Quanto alle macroaree geografiche, per il 2018, si confermano i valori delle prime due regioni per creazione di valore aggiunto e occupazione del Sistema Produttivo Culturale e Creativo: la

Lombardia (25,4 miliardi di euro di valore aggiunto e 365 mila addetti) e il Lazio (15,5 miliardi di euro e 212 mila addetti), a loro volta “trainate” dai due grandi *hub* culturali localizzati nelle aree metropolitane di Milano e Roma, che di queste due regioni rappresentano la prima il 63% di valore aggiunto e il 56% di occupazione del Sistema, e la seconda addirittura il 92% e l’89%.

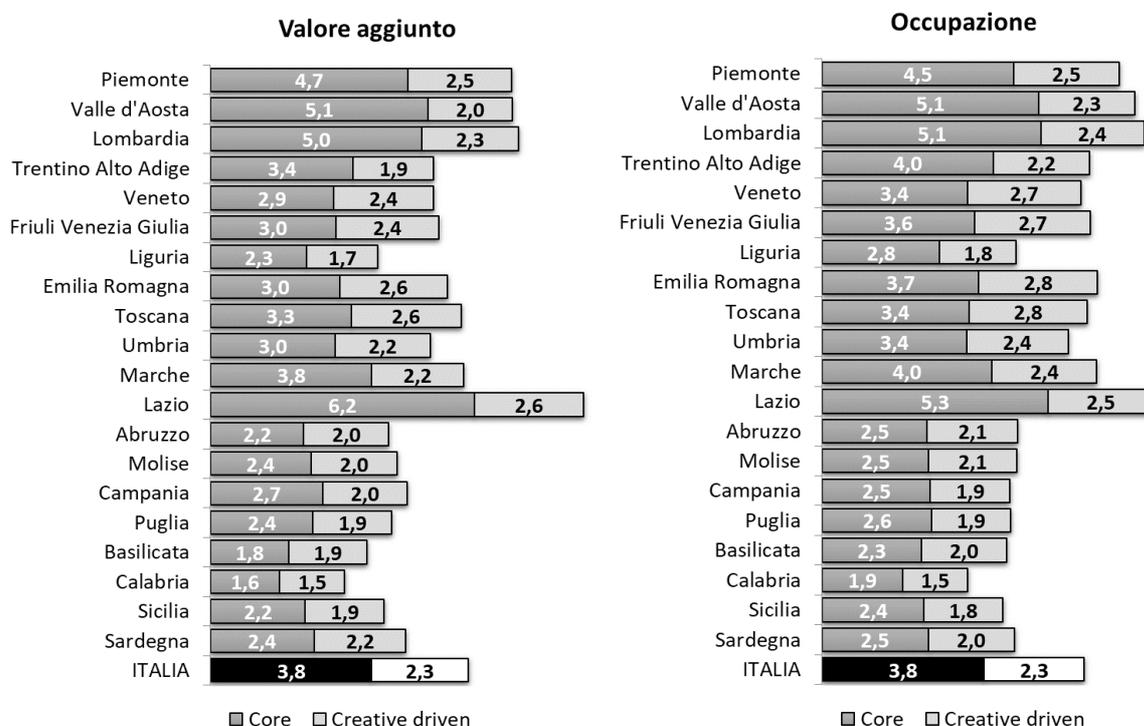
La Lombardia sperimenta incidenze percentuali sul totale economia (in crescita rispetto al 2017) pari al 7,3% per quanto riguarda il valore aggiunto e 7,5% relativamente all’occupazione. Il Lazio mostra un maggior accento sul valore aggiunto, che incide per l’8,8% della ricchezza complessivamente prodotta su scala regionale; l’occupazione incide meno (il 7,7%), ma più di quanto registrato nelle altre regioni italiane.

A seguire, la Valle d’Aosta (7,1% sul valore aggiunto e 7,3% sull’occupazione), il Piemonte (7,1% e 6,9%) e le Marche (6,0% e 6,4%), che ancora subiscono probabilmente effetti collegati al sisma. Fra le regioni del Nord, la Liguria registra nuovamente valori più bassi rispetto alla media di ripartizione, ma in miglioramento rispetto al 2017: del 3,9% sul valore aggiunto e del 4,5% sull’occupazione.

In linea con quanto osservabile per l’intera economia, si conferma una forbice tra Nord e Sud, a dimostrazione di una evidente correlazione fra ricchezza complessiva, specializzazione culturale e creatività delle economie territoriali.

Ripartizione regionale di valore aggiunto e occupazione nel Sistema Produttivo Culturale e Creativo

Anno 2018 (quote percentuali sul totale economia)



Fonte: Unioncamere, Fondazione Symbola, 2019

