



Realizzata da:



**13<sup>a</sup>** **GIORNATA  
DELL'ECONOMIA**

**IO SONO CULTURA**

*L'Italia della qualità e della bellezza sfida la crisi*

**Claudio Gagliardi**, Segretario Generale Unioncamere  
**Cultura, fattore strategico per lo sviluppo**

**Camera di Commercio di Ferrara - 12 giugno 2015**

# IO SONO CULTURA

Ricerca  
unica in  
Italia

Un nuovo  
modello di  
sviluppo

Capire per  
favorire lo  
sviluppo



**DATI, FATTI E TENDENZE  
DEI DIVERSI SEGMENTI  
DEL SISTEMA PRODUTTIVO  
CULTURALE**



**CONNUBIO TRA  
INNOVAZIONE E  
VALORIZZAZIONE DEI  
TERRITORI**



**PERIMETRAZIONE DEI SETTORI  
CULTURALI E CREATIVI E DELLE  
LORO INTERCONNESSIONI PER  
POLITICHE DI SVILUPPO EFFICACI**

L'affermazione di un settore sempre più consapevole  
di se stesso e del proprio modello di sviluppo

V Edizione

# IL PERIMETRO DEL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE

## Industrie culturali

Film, video, radio-tv  
videogiochi e software  
musica Libri e stampa

## Patrimonio storico-artistico

Musei  
biblioteche e archivi luoghi e  
monumenti storici

## Industrie creative

Architettura  
comunicazione e branding  
design  
produzione di beni  
e servizi creative driven

## Performing arts e arti visive

Rappresentazioni  
artistiche spettacoli  
e manifestazioni  
convegni e fiere

**Pubblica  
amministrazione**  
(Biblioteche, musei,  
teatri pubblici)



**Non profit**  
(Fondazioni e associazioni)

# LA RESILIENZA DEL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE ITALIANO

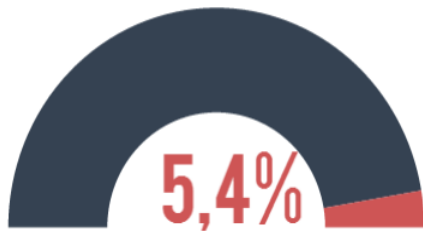
2014



**78,6**

(miliardi di Euro)

**VALORE AGGIUNTO**  
sul totale economia



>4,9%  
COSTRUZIONI

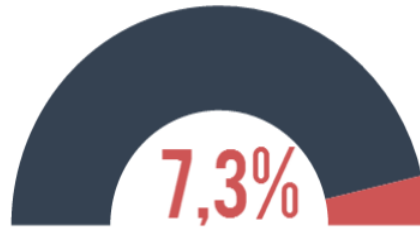
<5,9%  
SERVIZI  
FINANZIARI E  
ASSICURATIVI



**443.208**

**IMPRESE**

sull'intero tessuto produttivo



>6,9%  
ALLOGGIO E  
RISTORAZIONE

<8,5%  
COMMERCIO  
ALL'INGROSSO



**1.424.000**

**OCCUPATI**

sul totale occupazione



5,9%  
>5,6%  
METALMECCANICA

<6,1%  
ISTRUZIONE

# LA DINAMICITÀ DEL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE

VARIAZIONI  
2011/2014

## IMPRESE

+9,6%

Design

+5,5%

Performing  
arts e arti  
visive

+3,5%

Videogiochi  
e software

## VALORE AGGIUNTO

+3,3%

Performing  
arts e arti  
visive

+2,8%

Design

+0,9%

Videogiochi  
e software

## OCCUPAZIONE

+6,6%

Design

+6,4%

Performing  
arts e arti  
visive

+5,3%

Videogiochi  
e software

## IMPRESE

## VALORE AGGIUNTO

## OCCUPAZIONE

TOTALE SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE

-0,9%

-1,4%

+1,4%

Totale economia

-1,1%

-1,4%

-2,0%



# IL VALORE AGGIUNTO DELLA CULTURA NELLE PROVINCE ITALIANE

TOP-10  
2014



VALORE  
AGGIUNTO



OCCUPAZIONE

VALORE AGGIUNTO

5,4%



OCCUPAZIONE

5,9%



TOTALE  
ITALIA

9,3%	Arezzo
8,0%	Pesaro / Urbino
7,8%	Vicenza
7,7%	Pordenone
7,6%	Treviso
7,6%	Roma
7,4%	Macerata
7,0%	Milano
6,9%	Pisa
6,9%	Como

10,8%	Arezzo
9,3%	Pesaro / Urbino
9,0%	Vicenza
9,0%	Treviso
8,5%	Pordenone
8,3%	Pisa
8,3%	Macerata
8,0%	Firenze
7,8%	Como
7,6%	Milano

## FERRARA:

VALORE AGGIUNTO 3,7%

OCCUPAZIONE 3,9%

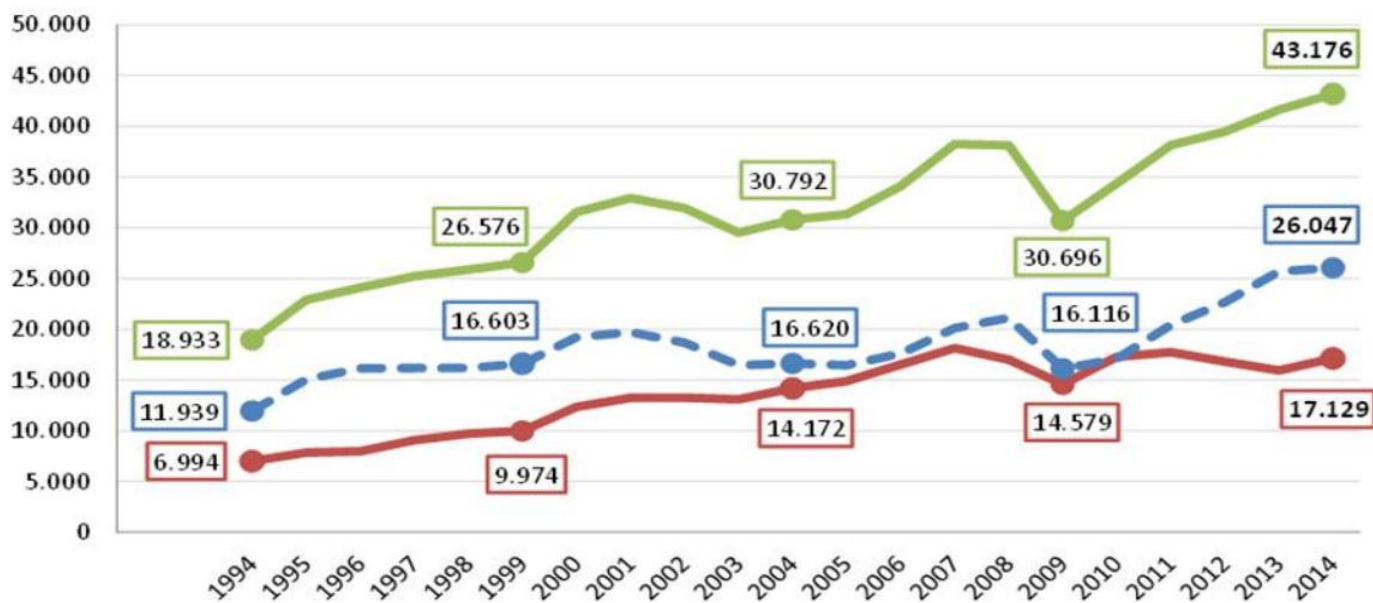
IMPRESE 5,5%

Incidenza % del contributo fornito dal sistema produttivo culturale sulla formazione del valore aggiunto e dell'occupazione

# LA DOMANDA ESTERA PREMIA L'ECONOMIA DELLA CULTURA

## Export, import e saldi di bilancia commerciale del sistema produttivo culturale italiano

-  EXPORT Cultura
-  SALDO Cultura
-  IMPORT Cultura



**2014**



attivo record dal 1992 (26,0 miliardi)



**+3,7%**

aumenta l'export cultura



**+2,1%**

aumenta l'export italiano



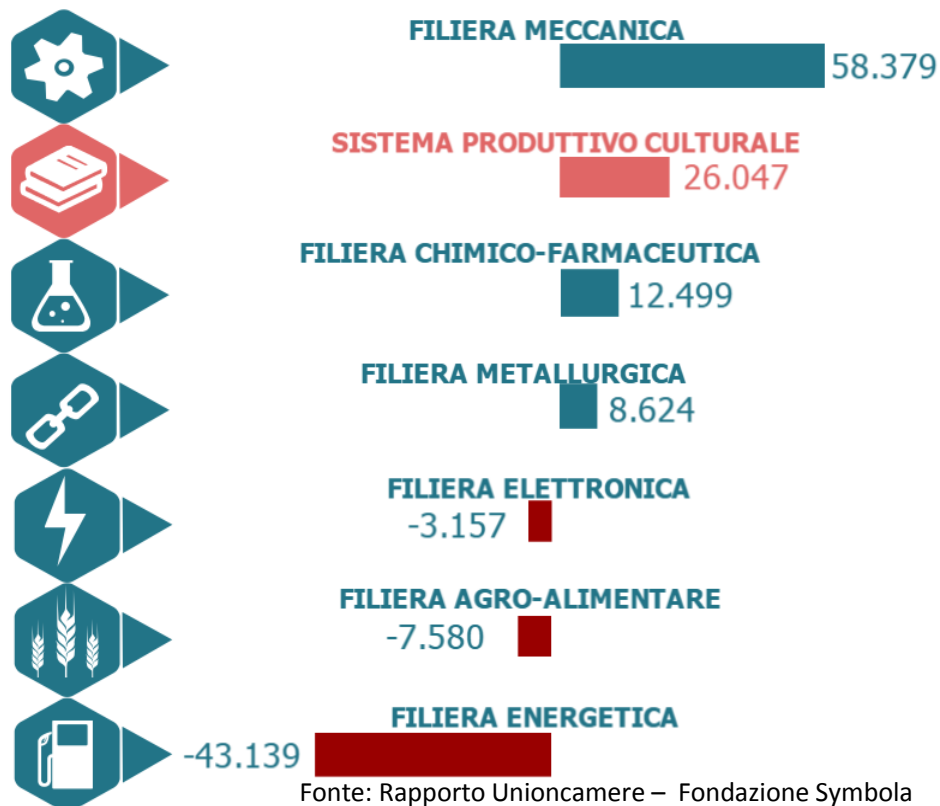
1 Euro su 10 esportato dall'Italia è prodotto dalla cultura

# LA CULTURA PRODUCE LA QUALITÀ CHE PIACE AL MONDO

## ESPORTAZIONI (milioni di Euro)

# 2014

## SURPLUS COMMERCIALE (milioni di Euro)



Fonte: Rapporto Unioncamere – Fondazione Symbola

### Legenda (Divisioni Ateco 2007)

Filiera meccanica: meccanica (CK28), autoveicoli (CL29), mezzi di trasporto (CL30);  
 Filiera chimico-farmaceutica: chimica (CE20), farmaceutica (CF21), gomma e plastica (CG22);  
 Filiera metallurgica: metallurgia (CH24), prodotti in metallo (CH25);  
 Filiera elettronica: elettronica e computer (CI26), apparecchi elettrici (CI27);  
 Filiera agro-alimentare: agricoltura (AA01), Silvicultura (AA02), pesca (AA03), alimentari (CA10), bevande (CA11) e tabacco (CA12);  
 Filiera energetica: estrazione di carbone (BB05), estrazione di petrolio e gas (BB06), prodotti petroliferi raffinati (CD19), energia elettrica (DD35)



# ASSUNZIONI PREVISTE DAL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE

2015

Oltre  
**23.000**

Le assunzioni previste dalle Pmi



Circa **20.400** a carattere non stagionale

**+7%** Rispetto al  
2014

**+20%** Rispetto al  
2014



**53,6%**



Con contratti a tempo  
indeterminato a tutele  
crescenti

**75,8%**



Con livello di istruzione  
universitario o secondario  
e post secondario

**30,4%**



Giovanili  
(fino a 29 anni di età)

**45,6%**



figure high-skill

# LE ATTIVITÀ PUBBLICHE E IL NON PROFIT CHE ARRICCHISCONO IL SISTEMA CULTURALE

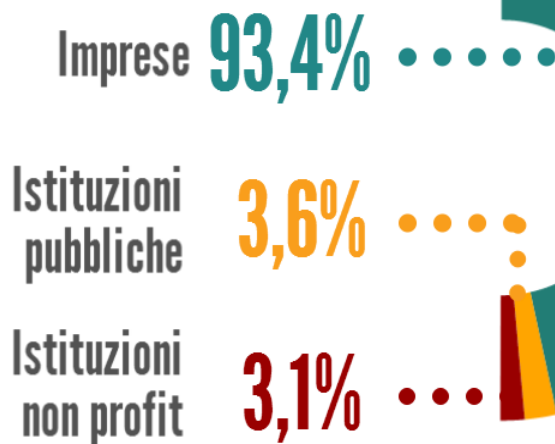


**83,9**  
Miliardi di euro

Composizione % sul totale settoriale

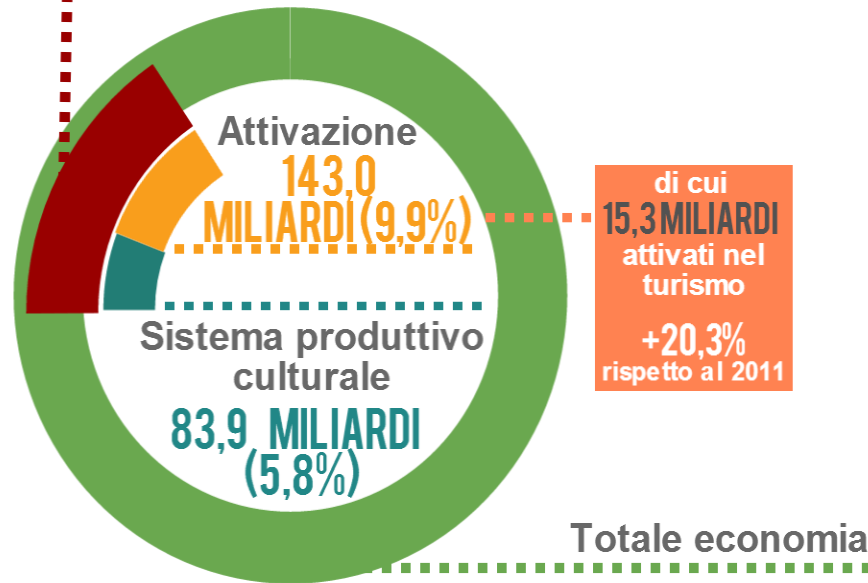
## Occupazione

**6,3%**  
Incidenza sul totale economia  
**2014**



# LA CAPACITÀ DEI SISTEMI CULTURALI DI CREARE RICCHEZZA NEL RESTO DELL'ECONOMIA

Totale filiera cultura **226,9 MILIARDI (15,6%)**



di cui  
**15,3 MILIARDI**  
attivati nel  
turismo  
  
+20,3%  
rispetto al 2011

Ogni Euro di valore aggiunto prodotto da una delle attività di questo segmento ne attiva altri 1,7 sul resto dell'economia

**1 €** >>> **+1,7 €** €



L'effetto moltiplicatore della cultura negli altri settori.



industrie creative



**2,2**



patrimonio storico artistico



**2,0**



industrie culturali



**1,3**



performing arts



**1,2**

PER OGNI EURO PRODOTTO SE NE ATTIVANO:

# IL CONTRIBUTO ALLA SPESA TURISTICA DA PARTE DELL'INDUSTRIA CULTURALE

## 2014



**28,3**  
miliardi  
di Euro

ATTIVATI DAL  
SISTEMA  
CULTURALE



**37,3%**  
DEL TOTALE  
SPESA TURISTICA

ERA IL  
**33,6%**  
NEL 2011

Spesa attivata dall'industria culturale, ripartizione geografica

## SPESA ATTIVATA

Milioni di Euro

Nord Ovest



Nord Est



Centro



Sud e Isole



**ITALIA**

**28.262,4**

## % SU TOTALE SPESA TURISTICA

**41,9%**

**36,1%**

**43,9%**

**30,1%**

**37,3%**

# L'ATTIVAZIONE DELLA SPESA TURISTICA NEI COMUNI

## 2014

### Quota di spesa turistica attivata dal sistema produttivo culturale per tipo di località

Incidenza % sul totale della spesa turistica



43,4

Città d'arte

38,2 nel 2011



40,1

Comuni non altrimenti classificati



37,7

Località montane



37,1

Località lacuali



34,9

Località collinari



34,8

Località religiose



32,0

Capoluogo senza specifici interessi turistici



31,5

Località termali



31,0

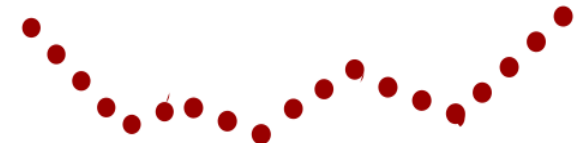
Località marine

47,8



La maggior quota di spesa turistica attivata è nelle grandi città oltre i 500 mila abitanti

>500 ABITANTI <500mila



Andamento % della spesa turistica attivata dal sistema produttivo culturale, per dimensione demografica

Un ruolo importante è giocato anche dai medi e piccoli centri



45,9  
fino a 500  
abitanti



41,6  
da 501 a  
1000  
abitanti

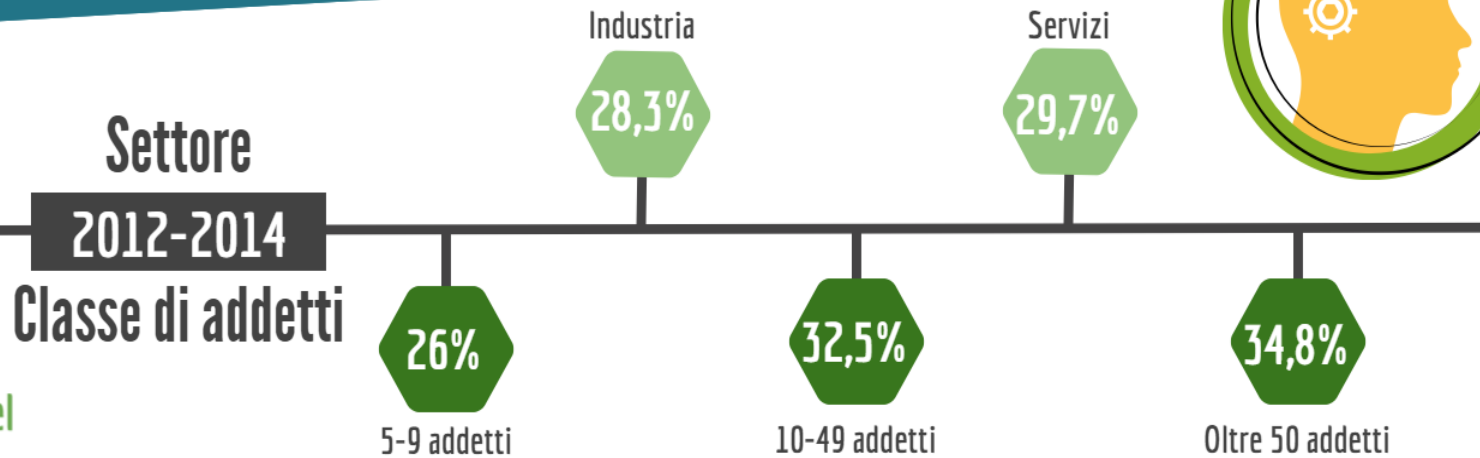


# LE IMPRESE CHE INVESTONO IN CREATIVITÀ



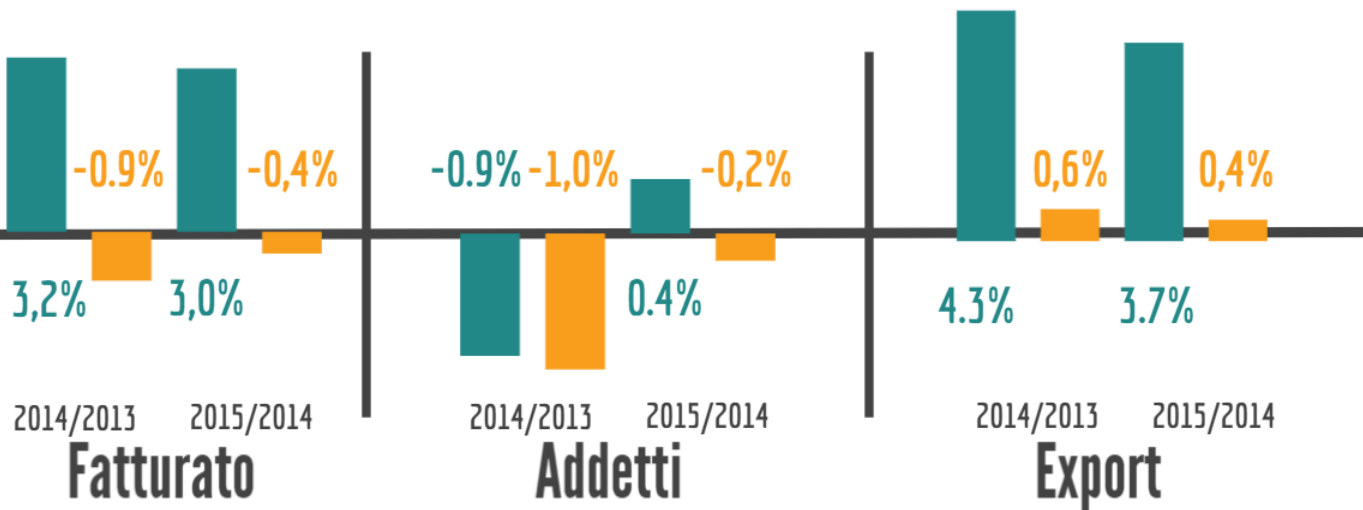
Imprese che hanno investito in creatività  
**29,0%**

41,2% nel perimetro del Sistema produttivo culturale



Performance delle imprese che hanno investito in creatività  
Variazioni %

**Hanno investito**  
**Non hanno investito**



# LE TENDENZE DEL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE

Fonte: Rapporto Unioncamere – Fondazione Symbola

## Patrimonio storico artistico

Innovazione tecnologica e sociale stanno riformando l'offerta del settore. Coinvolgimento di soggetti del settore privato e adozione di nuovi modelli organizzativo gestionali mostrano i loro frutti: **+6%** visitatori nei musei statali rispetto al 2013

CREATIVE

### Architettura

Progettazione partecipata, spazi urbani, qualità della vita, ambiente. Le necessità sono cambiate e con esse l'architettura. Expo: un osservatorio interessante in cui stringere alleanze con i paesi emergenti

### Design

Il primato italiano tiene sul fronte della produttività di alta fascia, ma ha meno presa sul versante della ricerca pura e della formazione sperimentale

CULTURALI

### Videogame

Il settore si conferma come l'industria al vertice dell'intrattenimento mondiale. L'Italia rappresenta uno dei mercati più interessanti d'Europa

Apporto decisivo  
del segmento  
digitale

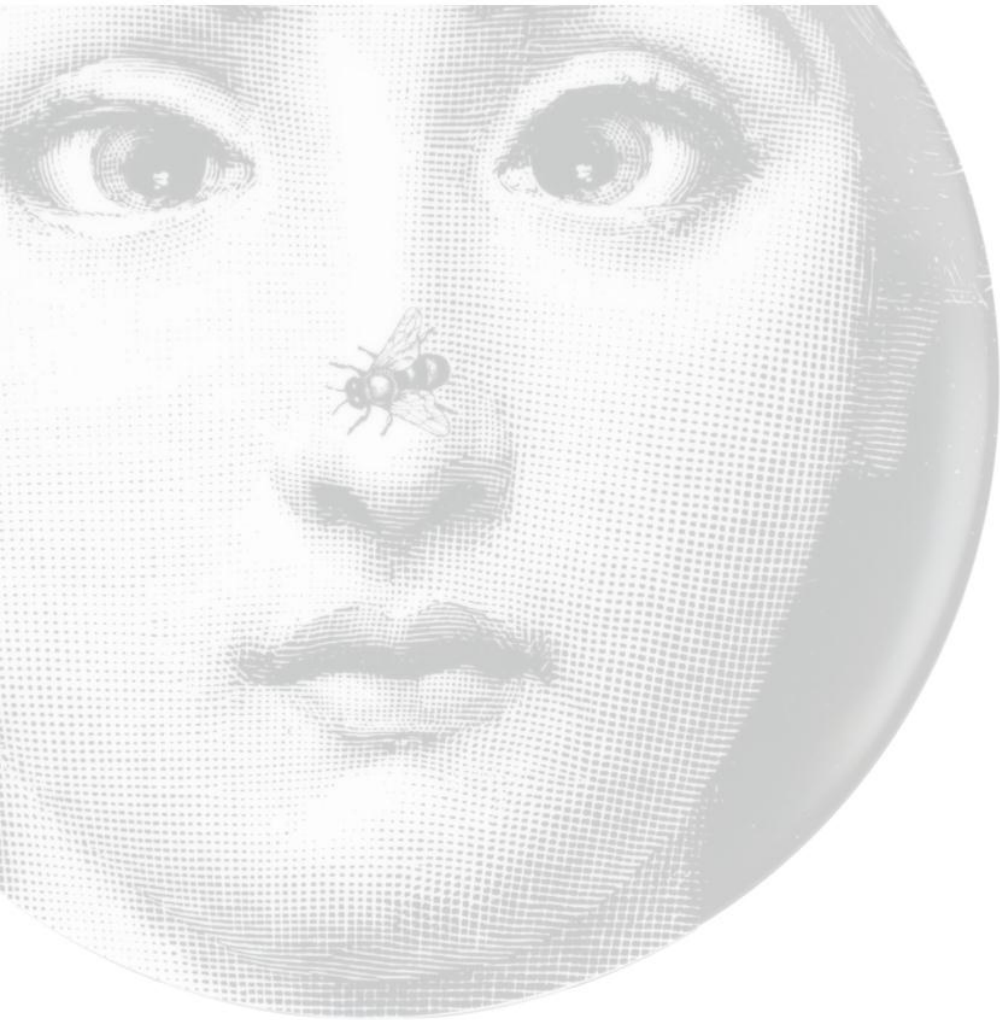
### Musica

Dal 2013  
inversione di  
marcia dopo 11  
anni di calo

**+4%**  
nel 2014

### Editoria

Persi 2,6 milioni di lettori dal 2010 al 2014. Cresce l'editoria digitale **+39,4%** ricavi mercato e-book rispetto al 2013



CAMERE DI COMMERCIO D'ITALIA  
[www.unioncamere.gov.it](http://www.unioncamere.gov.it)



[www.symbola.net](http://www.symbola.net)

**13<sup>a</sup>**  **GIORNATA  
DELL'ECONOMIA**