

CULTUR 



**CAMERA di
COMMERCIO
MONZA BRIANZA**

 **Symbola**
FONDAZIONE PER LE QUALITÀ ITALIANE

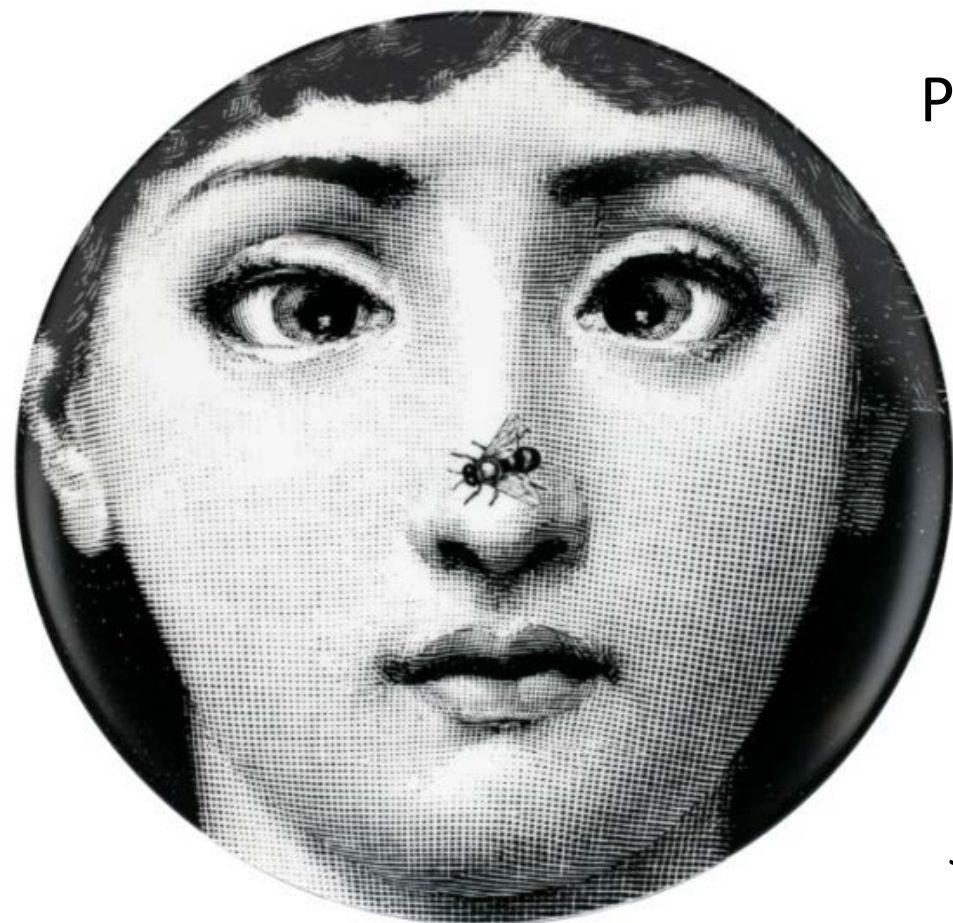
Presentazione del Rapporto 2015

IO SONO CULTURA

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

Fabio Renzi

Segretario generale Fondazione Symbola



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

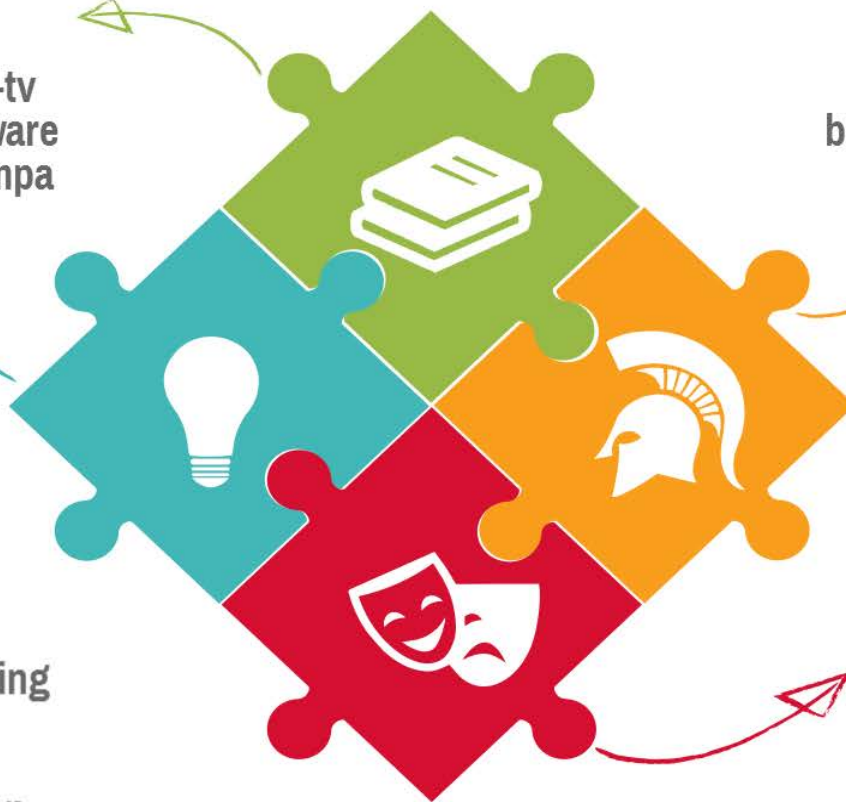
Musei
biblioteche e archivi luoghi e
monumenti storici

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

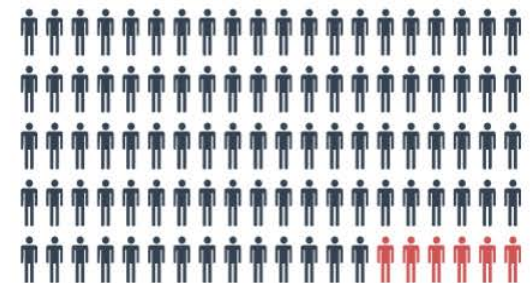
<8,5%
COMMERCIO
ALL'INGROSSO



1.424.000

OCCUPATI

sul totale occupazione



5,9%
<6,1%
ISTRUZIONE

>5,6%
METALMECCANICA

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

-0,9%

-1,1%

VALORE AGGIUNTO

-1,4%

-1,4%

OCCUPAZIONE

+1,4%

-2,0%

TOTALE SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE

Totale economia

IL VALORE AGGIUNTO DELLA CULTURA NELLE REGIONI ITALIANE



**VALORE
AGGIUNTO**

**TOP-10
2014**



OCCUPAZIONE

VALORE AGGIUNTO

5,4%



OCCUPAZIONE

5,9%



**TOTALE
ITALIA**

| | |
|------|-----------------------|
| 7,0% | Lazio |
| 6,6% | Marche |
| 6,3% | Veneto |
| 6,2% | Lombardia |
| 5,7% | Piemonte |
| 5,7% | Friuli Venezia Giulia |
| 5,5% | Toscana |
| 4,8% | Umbria |
| 4,6% | Basilicata |
| 4,5% | Trentino Alto Adige |

| | |
|------|-----------------------|
| 7,2% | Marche |
| 7,1% | Veneto |
| 6,7% | Toscana |
| 6,7% | Lazio |
| 6,5% | Friuli Venezia Giulia |
| 6,5% | Lombardia |
| 6,1% | Piemonte |
| 5,9% | Valle d'Aosta |
| 5,7% | Basilicata |
| 5,3% | Molise |

Aree metropolitane e centri manifatturieri delle tipicità italiane, sono le aree che fanno registrare i valori maggiori

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

IL VALORE AGGIUNTO DELLA CULTURA NELLE PROVINCE ITALIANE



**VALORE
AGGIUNTO**

**TOP - 10
2014**



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 |

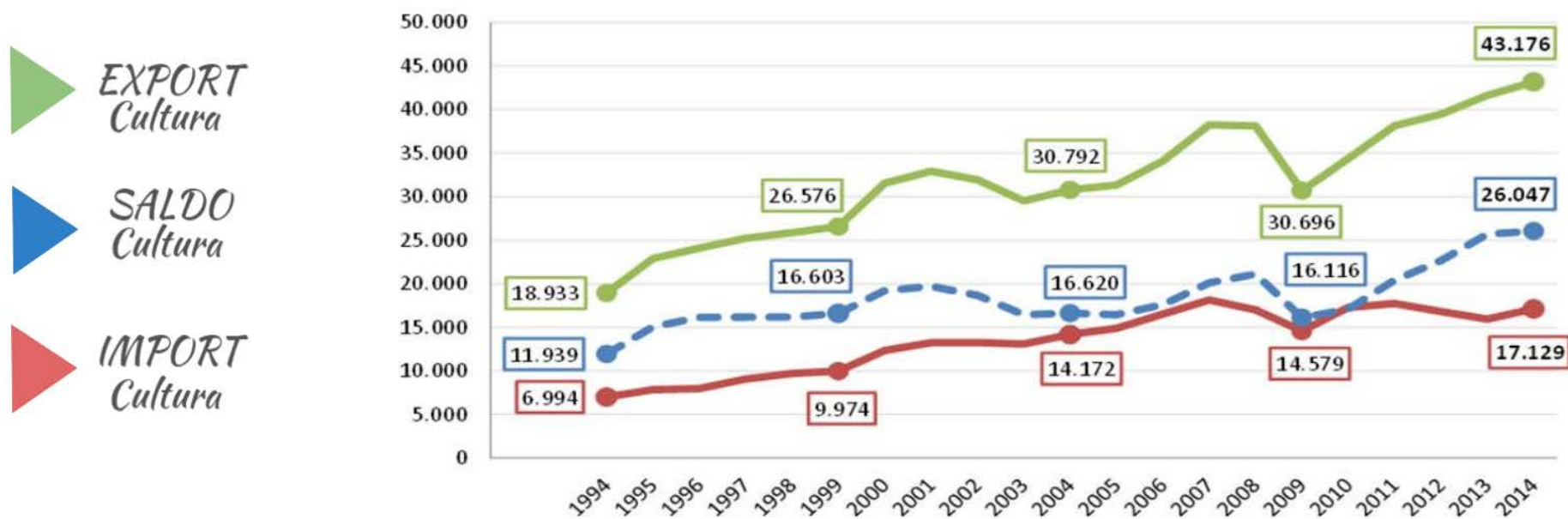
| | |
|-------|-----------------|
| 10.8% | Arezzo |
| 9.3% | Pesaro / Urbino |
| 9.0% | Vicenza |
| 9.0% | Treviso |
| 8.5% | Pordenone |
| 8.3% | Pisa |
| 8.3% | Macerata |
| 8.0% | Firenze |
| 7.8% | Como |
| 7.6% | Milano |

I centri manifatturieri
delle tipicità italiane si
affiancano alle
performance delle
aree metropolitane

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



2014



attivo record
dal 1992
(26,0
miliardi)



+3,7%

aumenta
l'export
cultura



+2,1%

aumenta
l'export
italiano



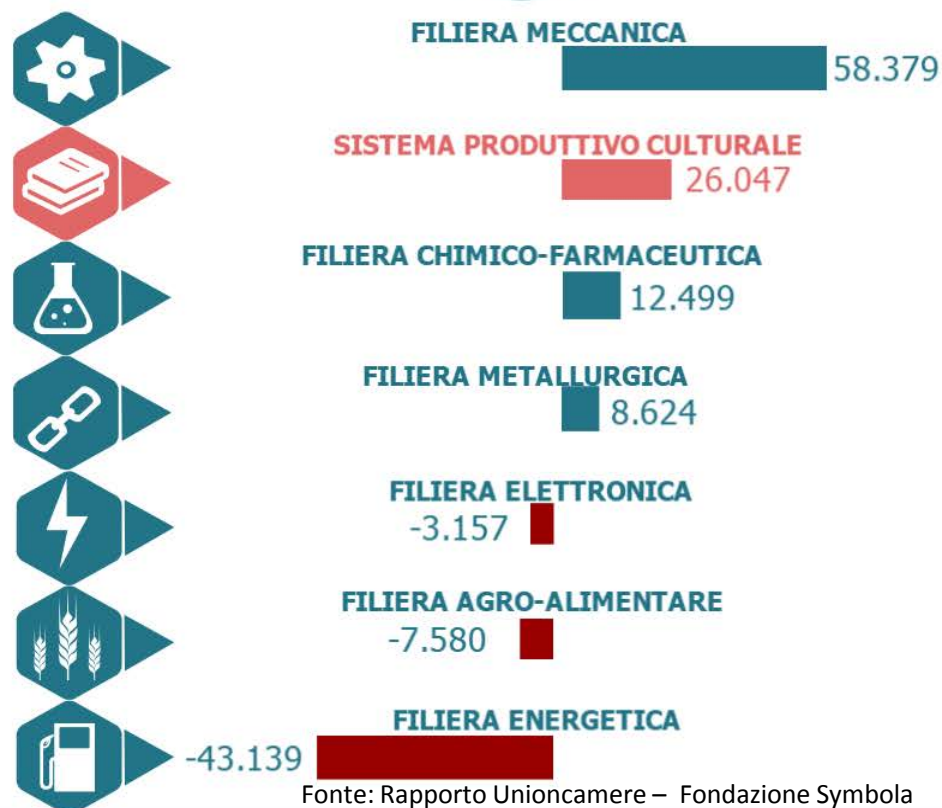
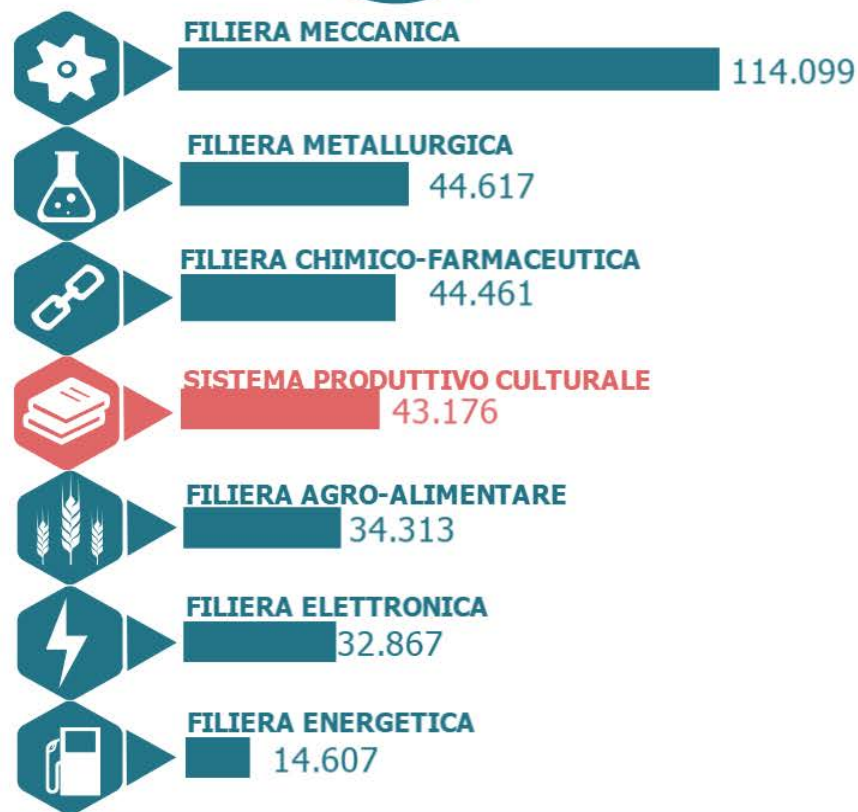
1 Euro su 10 esportato
dall'Italia è prodotto dalla cultura

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)

LE ESPORTAZIONI ITALIANE SOSTENUTE DALLA CULTURA

Esportazioni per prodotto

2014

milioni di
Euro

Industrie creative



Borse e altri articoli
da viaggio **5.768**



Gioielleria
e oreficeria **5.475**



Cuoio, pelli
conciate e pellicce **4.103**



Oggetti in ferro e
rame **3.969**



Vini da tavola
di qualità **3.628**

Tra le industrie creative
è forte il traino dei
prodotti tipici del
Made in Italy

Lusso, design, vini e
prodotti alimentari di
qualità sono tra i
prodotti più esportati
delle industrie creative

Industrie culturali



Giochi, inclusi
elettronici **286**



Riviste
e periodici **192**



Prodotti
cartotecnici **178**



Apparecchiature
fotografiche e
cinematografiche **175**

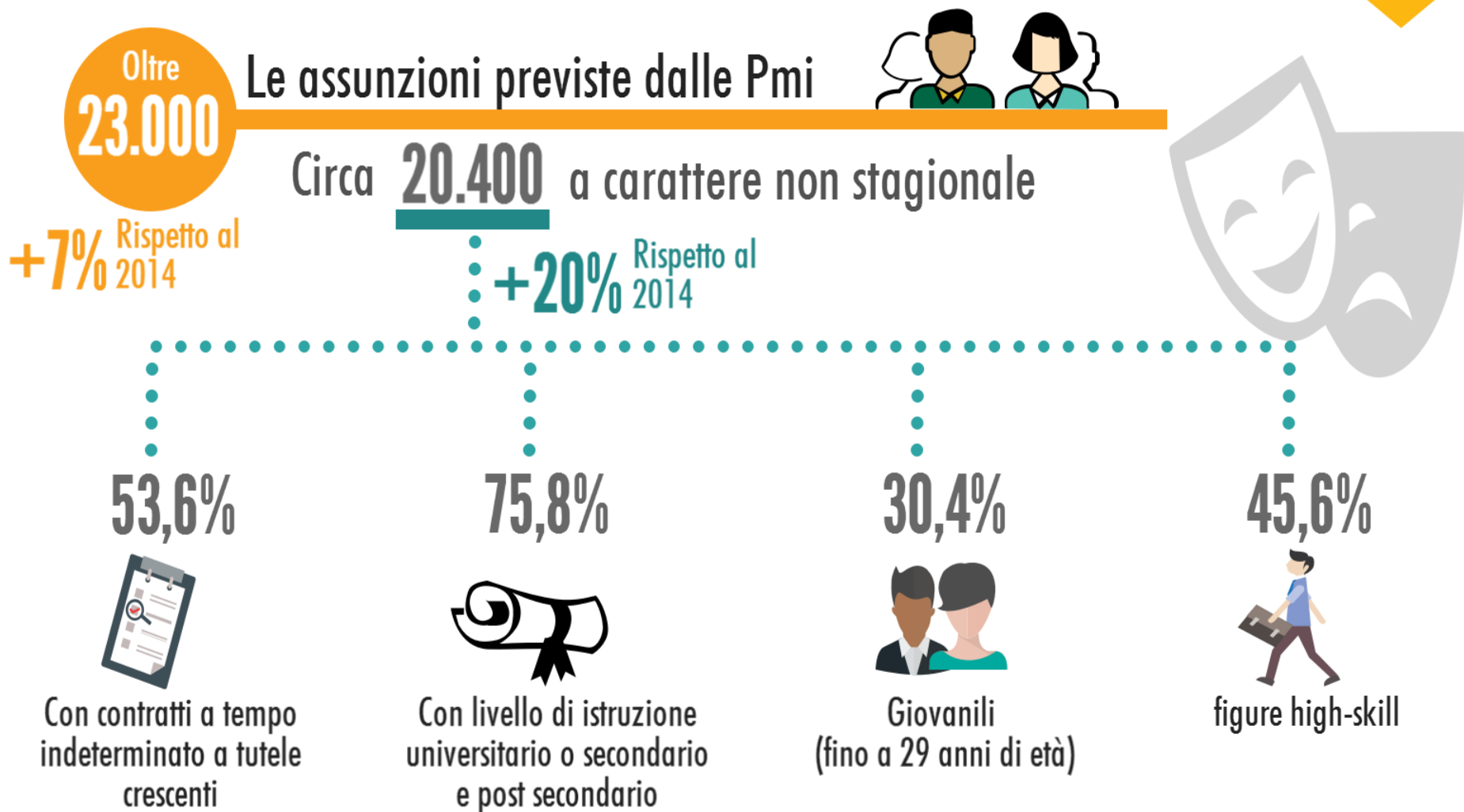


Lastre e cilindri per
la stampa **59**

**Il contributo delle industrie prettamente culturali è
garantito in particolare dalla produzione di apparecchi
audio/video e da stampa, editoria e arte**

ASSUNZIONI PREVISTE DAL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE

2015



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 (1,1%)
attività dal
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

6659.6

Nord Est

8468.6

Centro

6909.9

Sud e Isole

6224.4

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

Un ruolo importante è giocato
anche dai medi e piccoli centri



41,6

da 501 a
1000 abitanti

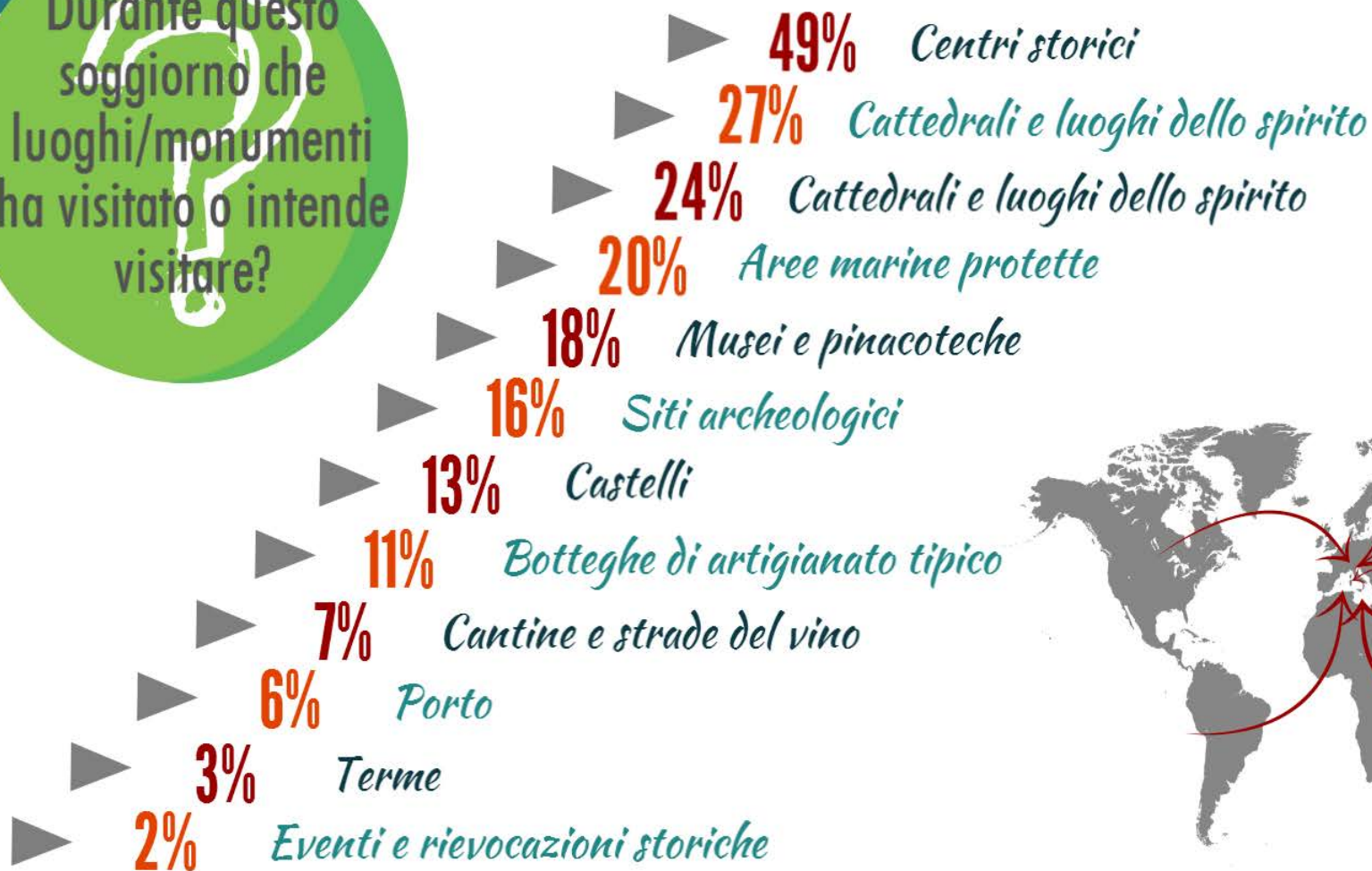


45,9

fino a 500
abitanti

CHE COSA HANNO FATTO I TURISTI EUROPEI IN ITALIA

Durante questo soggiorno che luoghi/monumenti ha visitato o intende visitare?



Indagine SWG su un campione di 4000 cittadini europei in vacanza in Italia ad agosto, ottobre, dicembre 2014 e gennaio 2015

ITALIA. CHE COSA VISITANO IN CITTÀ...

Cosa ha visitato
nelle città in cui
si è recato negli
ultimi tre anni?

Centri storici

91%

Musei e
mostre d'arte

65%

Negozi

43%

Centri
commerciali

27%

Musei di scienze
e tecnologia

26%

Musei di storia
ed etnografici

21%

Acquario

20%

Giardini
zoologici

18%

Parchi di
divertimento

16%

Parchi a tema

14%

Altri tipi di
musei

13%

Musei per
bambini

9%

Musei con attività
interattive

9%

Musei delle
cere

7%

Parchi
acquatici

7%

Nessuno di
questi

1%

Indagine SWG su un campione di 2000
cittadini italiani. Febbraio 2015

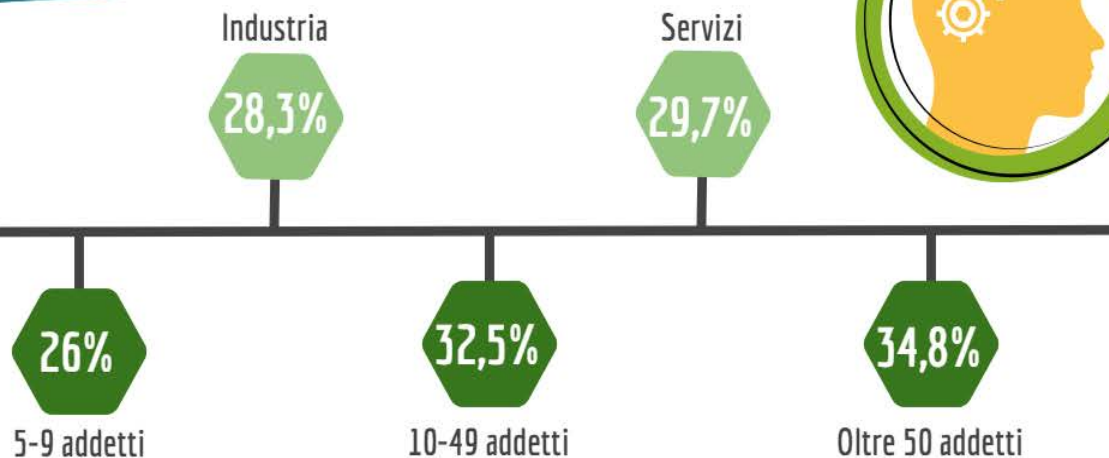
LE IMPRESE CHE INVESTONO IN CREATIVITÀ



Imprese che
hanno investito in
creatività
29,0%

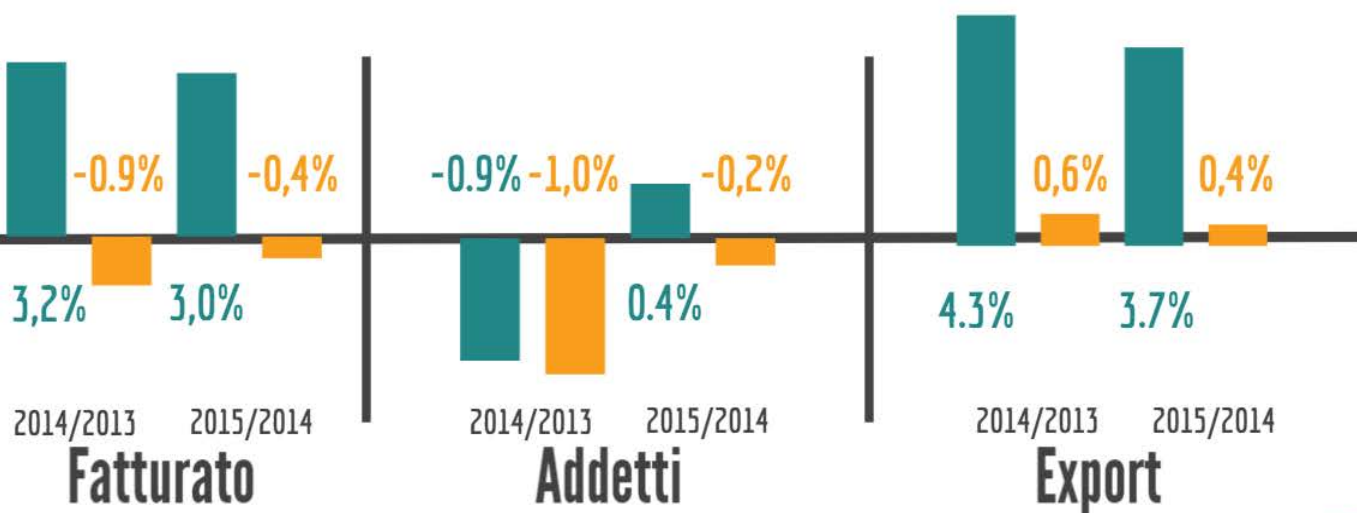
41,2% nel perimetro del
Sistema produttivo
culturale

Settore
2012-2014
Classe di addetti



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