Il Sole 24 ORE

PAESE :Italia
PAGINE :9
SUPERFICIE :54 %
PERIODICITÀ :Quotidiano

DIFFUSIONE :(500000)
AUTORE :Antonello Cherchi

► 29 giugno 2017 - N°171

Soft economy. Presentato il settimo rapporto: le attività creative rappresentano il 16,7% del Pil

Symbola rilancia l'economia culturale

Antonello Cherchi
ROMA

Novanta miliardi di euro: a tanto ammonta il valore prodotto nel 2016 dal settore culturale e creativo, che è in grado di dare lavoro a 1,5 milioni di persone. Performance che, se si considera l'indotto, sale a 250 miliardi, ovvero il 16,7% del valore aggiunto nazionale. Come ha registrato il settimo rapporto della Fondazione Symbola, presentato ieri a Roma, si tratta di dati in crescita: +1,8% di ricchezza prodotta rispetto al 2015 e 1,5% di occupati in più.

Il rapporto ha preso in considerazione 5 macro-settori: le industrie creative (architettura, design e comunicazione), le industrie culturali propriamente dette (cinema, editoria, musica, stampa, software e videogiochi), il patrimonio storico-artistico (musei, biblioteche, archivi, monumenti e aree archeologiche), le performing arts e arti visive. C'è, poi, il quinto comparto delle imprese creative-driven, non direttamente riconducibile al settore culturale, ma che utilizza in maniera strutturale professioni creative (per esempio, la manifattura evoluta o l'artigianato creativo).

Questo insieme di attività ha generato, nel 2016, il 6% della ricchezza grazie a 414mila imprese. Prestazioni concentrate nella provincia di Roma (la prima, con il 10%, per produzione di valore aggiunto nel campo culturale), seguita da Milano (9,9%) e Torino (8,6%).

Come ha spiegato Giuseppe Tripoli, segretario generale di Unioncamere, nell'illustrare il rapporto, il fattore trainante sono le industrie culturali, che l'anno scorso hanno generato 33 miliardi di euro di valore aggiunto e hanno dato lavoro a 492mila persone. Seguono le industrie creative (12,9 miliardi e 253mila occupati), le performing arts e le arti visive (7,2 miliardi e 129 mila addetti) e la conservazione e valorizzazione del patrimonio storico-artistico (3 miliardi e oltre 53mila impiegati). Le attività creative-driven hanno prodotto 33,5 miliardi e impegnato 568mila persone.

«Più che di settori - ha commentato Vincenzo Boccia, presidente di Confindustria - parlerei di driver di sviluppo, perché la cultura, come il digitale, è trasversale ed è fondamentale per l'economia. Non avendo materie prime, è un punto di caduta da cui far partire un nuovo Rinascimento».

Secondo Dario Franceschini, ministro dei Beni culturali, ci si è già incamminati su quella strada: «È finita la stagione dei tagli e si è ricominciato a investire in cultura. Bisogna, però, lavorare per governare la crescita internazionale del Paese, accrescere le risorse umane e finanziarie pubbliche e private, sostenere lo sviluppo delle industrie culturali e creative».

Scenario che ha trovato d'accordo Ivan Lo Bello, presidente di Unioncamere («La cultura è un asset di sviluppo su cui puntare») ed Ermete Realacci, presidente di Symbola («Se l'Italia produce valore e lavoro concentrandosi su cultura e bellezza, aiuta il futuro»).

IN CRESCITA

90 miliardi

La ricchezza prodotta
Il sistema culturale e creativo ha generato nel 2016 90 miliardi di euro (per l'esattezza, 89,9) di valore aggiunto. Cifra che, se si considera l'ndotto (per esempio, il turismo), arriva a 250 miliardi. Dati in crescita: rispetto al 2015 il valore aggiunto è cresciuto dell''1,8%.

1,5 milioni

Gli occupati
Le industrie culturali e creative danno lavoro a 1,5 milioni di persone, il 6% del totale degli occupati in Italia. Anche in questo caso il dato è in crescita, con uno scostamento dell'1,5% rispetto al 2015, che corrisponde a 22mila impiegati in più

Tutti i diritti riservati