

ITALIA CREATIVA

Primo studio sull'Industria della Cultura e della Creatività in Italia

italiacreativa.eu | #italiacreativa



Dalla parte di chi crea.



Building a better working world

Executive Summary

Italia Creativa è il primo studio che presenta l'Industria della Cultura e della Creatività italiana realizzato da EY (Ernst & Young) con il supporto di tutte le principali associazioni di categoria, guidate da Mibact e SIAE.

L'Italia, gode di un passato creativo e culturale prestigioso, unico al mondo; basti pensare che il nostro Paese vanta il maggior numero di siti dichiarati patrimonio dell'umanità dall'UNESCO.

Creatività e cultura hanno un valore economico e sociale importante, sia in termini di business che di occupazione. Lo studio nasce proprio dalla valutazione che questo mondo, nel suo insieme, può rappresentare uno dei principali motori di sviluppo del nostro Paese.

L'indagine evidenzia la necessità di sostenere questa industria, affinché il suo ruolo possa divenire ancora più centrale per il nostro sistema economico.

Nel dettaglio, Italia Creativa fotografa per l'Industria della Cultura e della Creatività italiana cifre decisamente rilevanti. Relativamente al 2014, il valore economico complessivo è pari a 47 miliardi di euro, il 2,9% del prodotto interno lordo nazionale. Sotto il profilo occupazionale l'incidenza è ancora più significativa: quasi un milione di addetti a livello complessivo. Inoltre, il 41% degli occupati nell'Industria della Cultura e della Creatività in Italia sono giovani fra i 15 e i 39 anni, contro una media del circa 37% in tutti i settori dell'economia del Paese.

Dai numeri emersi, risulta chiaro che si tratta di un'industria ad alto tasso di capitale umano, fondata in larga parte sull'apporto intellettuale.

Proprio per l'importanza dell'aspetto creativo di questo settore, un elemento che riveste particolare importanza è quello della tutela del diritto d'autore volto ad assicurare ad autori ed editori l'adeguata remunerazione delle loro opere per ciascun tipo di utilizzazione: dai concerti alla radio e televisione, dai teatri alle sale da ballo, dai cinema ai bar ad altri luoghi pubblici, ma anche su web, nella telefonia mobile, ecc.

In Italia, l'Industria della Creatività e della Cultura si inserisce in un contesto notoriamente contraddistinto da un prolungato periodo di crisi economica. In questi ultimi anni la competitività del nostro sistema ha mostrato diversi cedimenti che si sono riversati sulla marginalità complessiva degli operatori nazionali e, di conseguenza, anche su quelli di questo settore.

Risulta quindi evidente come "Italia Creativa", in virtù del suo rilevante peso economico, si ponga l'obiettivo di vincere la sfida della competitività italiana nel mondo attraverso una sempre maggiore innovazione e un massiccio utilizzo del digitale in modo da divenire un settore imprenditoriale per i giovani.

Le principali azioni necessarie saranno: innovare i modelli di business, promuovere la collaborazione intra e inter settore e identificare un nuovo quadro di governance comune.

In merito alle sfide sopra evidenziate, lo studio tratta approfonditamente il tema all'interno di ciascuno degli undici settori maggiormente rappresentativi dell'Industria della Cultura e della Creatività: Architettura, Arti performative, Arti Visive, Cinema, Libri, Musica, Pubblicità, Quotidiani e Periodici, Radio, Televisione e Home Entertainment, Videogiochi.

Dicinnove le associazioni di categoria che hanno collaborato allo studio:

AESVI (Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani), AGIS (Associazione Generale Italiana dello Spettacolo), AIE (Associazione Italiana Editori), ANEM (Associazione Nazionale Editori Musicali), ANES (Associazione Nazionale Editoria Periodica Specializzata), ANICA (Associazione Nazionale Industrie Cinematografiche Audiovisive e Multimediali), APT (Associazione Produttori Televisivi), CNAPPC (Consiglio Nazionale degli Architetti, Pianificatori, Paesaggisti e Conservatori), Confcultura - Associazione imprese private per la valorizzazione del Cultural Heritage, Confindustria Cultura Italia, Confindustria Radio Televisioni, DISMAMUSICA (Distribuzione Industria Strumenti Musicali e Artigianato), FEM (Federazione Editori Musicali), FIEG (Federazione Italiana Editori Giornali), FIMI (Federazione Industria Musicale Italiana), NUOVOIMAIE (Nuovo Istituto Mutualistico per la tutela dei diritti degli Artisti Interpreti Esecutori), PMI (Produttori Musicali Indipendenti), SIAE (Società Italiana degli Autori ed Editori), UNIVIDEO (Unione Italiana Editoria Audiovisiva Media Digitali e Online).