



Le Imprese culturali e creative volano per lo sviluppo economico se ne parla alla rassegna di Milano

La cultura e la creatività sono due dei motori trainanti dell'economia italiana che ad oggi hanno dato un contributo positivo alla ripresa economica. Non possono non essere considerati due dei fattori che più esaltano la qualità e la competitività del Made in Italy.

Il Sistema Produttivo Culturale e Creativo (SPCC) è rappresentato da 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, i cosiddetti *creative-driven*. Il SPCC 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, archivistici archeologici e monumenti storici)
- _____
- 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).

L'industria culturale e creativa gioca un ruolo fondamentale nell'economia, e in Italia il vantaggio competitivo è dato dal suo straordinario patrimonio storico, artistico, archeologico di cui moda, design, cinema traggono ispirazione. Anche le nuove tecnologie, realtà virtuale e realtà aumentata trovano concreta applicazione nella sua valorizzazione. Così come ne traggono benefici anche il Turismo e il Made in Italy. La competitività del Made in Italy non può non avere un legame con il design e con le industrie culturali e creative e creative-driven.

Durante l'edizione di **ArtLab 2019** nella tappa che si terrà a Milano il prossimo 27 giugno, tra i vari temi che si affronteranno, si parlerà del ruolo delle Imprese Culturali e Creativi (ICC) nello sviluppo economico e sociale. L'evento, organizzato dalla commissione dell'UGDCEC di Milano, approfondirà il ruolo delle ICC quali vettori di crescita dei territori, di inclusione sociale e di benessere al fine di comprendere la natura e le dimensioni dell'impatto sociale e economico sullo sviluppo locale; ma anche i contributi specifici che cultura e creatività danno all'innovazione e al diffondersi di nuove competenze, il ruolo sociale ed educativo che svolgono.

Si cercherà di dare un quadro generale del ruolo delle ICC nell'economia italiana e non solo, ma anche uno sguardo al ruolo che queste imprese rivestono in Europa come volano dell'economia.

L'evento è stato creato in collaborazione con Artlab per evidenziare, non solo alla categoria dei commercialisti, ma all'intero territorio le potenzialità del sistema produttivo culturale e creativo e allo stesso tempo indicare la possibilità di sviluppo (anche di impresa) in campo culturale. La cultura è una risorsa fondamentale per il nostro Paese, svolge un ruolo centrale per la crescita, la competitività e lo sviluppo sostenibile dei nostri territori. Fare buona impresa con la cultura richiede però anche competenze specifiche e supporto tecnico adeguato. È auspicabile che ci sia un coinvolgimento di professionisti, e in particolare dei commercialisti, affinché possiamo dare il nostro apporto per consolidare la relazione tra cultura ed economia e far sì che la cultura possa essere veramente al centro di un progetto integrato di sviluppo economico del nostro territorio.

È ormai evidente il ruolo cruciale del SPCC, fatto da imprese, PA e non profit; nel 2018 il Sistema Produttivo Culturale e Creativo in Italia ha sfiorato i 96 miliardi di euro, ovvero il 6,1% del PIL, grazie all'impiego di 1,55 milioni di occupati (6,1% sul totale economia). La filiera cresce sia in termini di valore aggiunto, ancor più dell'anno precedente (+2,9%), sia di occupati (+1,5%), registrando performance migliori dell'economia italiana nel suo complesso. Cultura e creatività hanno poi un effetto moltiplicatore sul resto dell'economia: l'intera filiera culturale produce 265,4 miliardi di euro, il 16,9% del valore aggiunto nazionale, col turismo come primo beneficiario di questo effetto volano (Fonte: Report di Fondazione Symbola "Io sono Cultura 2019").

Durante l'evento si alterneranno relatori di primissimo piano: *Ermete Realacci*, presidente di Fondazione Symbola, grazie alle varie ricerche condotte dalla fondazione potrà fornire un quadro del ruolo delle ICC nell'economia e società italiana; sarà presente anche *Rita Del*

Graeve Consulente, Dipartimento Cultura, Giovani e Media, Governo Fiammingo che darà un'ampia visione delle ICC in Europa; *Piero Attanasio* in qualità di responsabile Ricerca e Sviluppo di AIE (Associazione Italiana Editori) potrà illustrare come il ruolo dell'industria editoriale e dell'economia della conoscenza sia fondamentale per lo sviluppo economico di un Paese. Sarà presentata dal presidente del Distretto Puglia Creativa, *Vincenzo Bellini*, l'ultima ricerca di "We are creative in Puglia" dalla quale emerge come le ICC in Puglia abbiano registrato una crescita doppia rispetto al dato nazionale, contribuendo pertanto alla crescita del PIL regionale e diventando un settore strategico con positive ricadute sull'occupazione.

Si evidenzierà come la cultura sia elemento costitutivo dello sviluppo nella sua duplice accezione di strumento di coesione sociale e di rilevante piattaforma di crescita economica dei territori e di come sia necessaria la condivisione di una "cultura della gestione" e del "fare impresa" con finalità di pubblica fruizione, rispetto a cui l'impresa creativa, legittimamente orientata al profitto attraverso l'utilizzo competitivo dell'*input* creativo, può considerarsi complementare.

È stata invitata anche *Simona Martino*, dirigente Unità Organizzativa Programmazione e Valorizzazione Culturale della Regione Lombardia per portare la sua visione della cultura come volano dell'economia e dello sviluppo territoriale. Si parlerà dei centri culturali indipendenti in Italia e in Europa e del loro ruolo nell'economia con *Valentina La Terza*, responsabile dei programmi di Base Milano che tra l'altro ospita l'edizione di ArtLab 2019; inoltre, si approfondiranno tematiche legate alle tecnologie e all'innovazione e della nuova generazione di imprese con *Simona Martini* Coordinatore area formazione e consulenza di Fondazione Fitzcarraldo e *Fabio Viola* vero e proprio guru della *gamification* e della *gaming industry* sia a livello nazionale che internazionale, un engagement designer inserito nella TOP 10 mondiale dei migliori Gamification designers ed insignito del Premio "Lezioni di Design" nell'ambito del FuoriSalone di Milano. Ha creato nel 2017 "Father and Son" il primo videogioco a tema storico-culturale interamente realizzato con e per un museo archeologico italiano. Un progetto creato dal MANN-Museo Archeologico Nazionale di Napole da TuoMuseo ed è stato il primo esempio in Italia e nel mondo di un museo diventato publisher di un videogioco. Ha anche creato insieme al Comune di Firenze "Firenze Game", una app dedicata a bambini e ragazzi per scoprire la storia di Firenze attraverso un gioco di carte su smartphone o tablet in un'esperienza che unisce il gioco digitale alla visita della città. Chi meglio di game designers può illustrare la nuova generazione di ICC e il loro ruolo nell'innovazione

Per partecipare all'evento gratuito è sufficiente prenotarsi attraverso il link artlab.fitzcarraldo.it/it/artlab-19/milano