



Confindustria Cultura Italia
Federazione Italiana dell'Industria Culturale

COMUNICATO STAMPA

Confindustria Cultura Italia, i numeri dell'industria culturale in Italia: 300mila addetti per 17mila imprese e un fatturato annuo di 16 miliardi di euro

Milano, 9 giugno 2010

“Il settore della cultura, in tutte le sue declinazioni, ha infatti le potenzialità per essere un'industria vera e propria, generare profitto e creare occupazione. E' un grande capitale per lo sviluppo economico del Paese. L'Italia ha un patrimonio artistico e culturale unico al mondo e delle eccellenze nel cinema, nell'arte, nel design e in molti altri settori, che fanno scuola”: così Emma Marcegaglia, Presidente di Confindustria, ha salutato in un messaggio la prima uscita pubblica di Confindustria Cultura Italia, la Federazione dell'Industria Culturale Italiana, che ha presentato lo stato dell'arte del settore, forte di numeri rilevanti e ormai davanti a una svolta tecnologica importante in tutti i suoi comparti.

“Confindustria Cultura Italia vuole diventare un riferimento per tutta l'industria culturale” ha affermato il Presidente di Confindustria Cultura Italia, Paolo Ferrari (ANICA) nel suo intervento, sottolineando l'importanza, per le associazioni dei diversi settori, di essere federate nella casa comune di Confindustria. “E' importante, di fronte ai nuovi scenari che si aprono, ai nuovi modelli di business che dobbiamo costruire, che l'industria fondata sulla creazione di contenuti, marci il più possibile in maniera compatta.”

Gisella Bertini Malgarini, vice Presidente di CCI e Presidente ANES ha illustrato i numeri dell'industria culturale in Italia: un fatturato di 16 miliardi di Euro nell'anno 2008, con 17mila imprese che occupano circa 300mila addetti. “Numeri rilevanti, - ha sottolineato – che fanno dell'industria dei contenuti un elemento imprescindibile della nostra economia.”

La vice Presidente di CCI ha presentato le diverse anime della Federazione, che raccoglie al suo interno 10 Associazioni di primo grado, che si riferiscono ai settori del cinema, dell'audiovisivo e dello spettacolo (AGIS, ANICA, APT, UNIVIDEO), della musica (AFI, FIMI, PMI), dell'editoria (AIE, ANES) e, ultimo arrivato, dei videogiochi (AESVI).

Enzo Mazza, consigliere di CCI e Presidente FIMI, si è soffermato sui contenuti della “Digital Agenda”, che la Commissione Europea ha diffuso lo scorso mese di maggio, analizzandone le opportunità e le criticità per l'industria culturale in Italia. “E' fondamentale – ha dichiarato – che l'agenda digitale proposta dalla Commissione Europea sia più determinata nella definizione di una strategia per lo sviluppo dei contenuti digitali e per la loro tutela perché oggi ci si gioca lo sviluppo futuro dell'industria culturale europea nelle reti digitali”.

Gaetano Ruvolo, Presidente di AESVI, ha rimarcato le opportunità che l'innovazione tecnologica sta offrendo all'industria culturale in Italia. "L'industria dei videogiochi – ha dichiarato – è un esempio di come tecnologia e cultura possono fondersi, ma in ogni settore dell'industria culturale l'innovazione è una realtà, ma anche una priorità per lo sviluppo."

Il 3D e l'avvento del digitale nel cinema e nella tv, il blue-ray nell'home video, l'MP3 nella musica, l'e-book nell'editoria, sono già realtà concrete e operanti, dense di sviluppi, che hanno necessità di nuovi modelli di business e, inoltre, di armonizzarsi (senza necessariamente sostituirsi) ai modelli già esistenti.