

Forbes

small **giants**

IL MAGAZINE DELLE PMI E DELLE STARTUP



ESCLUSIVO
**LA FABBRICA
DI CIOCCOLATO
DI FABIO FAZIO**



DINASTIE VINCENTI

*Rispetto della tradizione ma anche spazio al nuovo:
per garantire il successo del passaggio generazionale
le famiglie imprenditoriali devono avere il coraggio di osare*

ELIA BONACINA
CEO DI BONACINA 1889

FOTO DI ROBERTA BRUNO



74

70 In prima linea per la smart mobility

Andrea Salvadori

72 Inquadra, scatta e invia il tuo pacco

Elisa Serafini

INCHIESTA

74 Eccellenza bergamasca

Piera Anna Franini

MODA E DESIGN

81 L'italiano che veste John Travolta

Mirko Crocoli

86 Vedere lontano per sprecare di meno

Piera Anna Franini

88 I rifiuti diventano abiti

Enzo Argante

AGRIFOOD

91 Ingegneria Docg

Giacomo Spotti

94 La ricetta della felicità

Edoardo Prallini

WOMEN FRIENDLY

97 Anche lo stile può essere gentile

Samuele Lazzero

100 Obiettivo riduzione gender gap

Roberto Pianta



105

IMPRESA IN NUMERI

102 Ricchezza non solo per lo spirito

CULTURA

105 Quando l'arte incontra la tecnologia

Federico Morgantini

108 Non c'è sviluppo senza cultura digitale

Piera Anna Franini

ROADSHOW

111 Un anno di Small Giants

STARTUP

115 Ai piani alti dell'innovazione

Samuele Lazzero

118 Guardando a Mezzogiorno

Edoardo Prallini

120 Il gelato fa bene al pianeta

Fabiola Fiorentino

121 Guardaroba in affitto

Roberta Maddalena

126 C'erano una volta carta e penna

Valentina Lonati

130 Letture d'impresa



130



126

RICCHEZZA NON SOLO PER LO SPIRITO



Le imprese culturali e creative in Italia valgono 88,6 miliardi e hanno un ruolo centrale nel processo di modernizzazione del nostro Paese

Le imprese culturali e creative (Icc) d'Italia impiegano 1,5 milioni di persone. E producono tanta ricchezza: non solo per lo spirito. Valgono infatti 88,6 miliardi di euro (96 in fase pre-Covid) tra l'altro da moltiplicarsi per 1,8 se si tiene conto dell'indotto ge-

nerato.

Su questi ed altri numeri, elaborati da Fondazione Symbola, si è riflettuto a LuBeC, il cantiere della cultura che da 18 anni si tiene a Lucca e che torna ad essere occasione di dibattiti e confronti (318 i relatori) su un soggetto sempre più strategico.

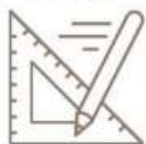
Cosa sono le Icc?

La mente va a musei, teatri, cinema, comparti che nell'immaginario comune difficilmente vengono associati all'idea di impresa, anzi. Salvo scoprire, per esempio, che il Teatro alla Scala ha mille dipendenti e un bilancio di 115 milioni per un terzo

I settori del rapporto

Core cultura

Architettura e design



Comunicazione



Audiovisivo e musica



Videogiochi e software



Editoria e stampa



Performing arts e arti visive



Patrimonio storico e artistico



54,9%
VALORE AGGIUNTO

Creative driven

Attività che impiegano contenuti e competenze culturali e creative per accrescere il valore dei propri prodotti (moda, mobili, agroalimentare, ecc.)



45,1%
VALORE AGGIUNTO

Quanto occupano e producono cultura e creatività

Valore aggiunto

88,6 miliardi di euro
(totale economia: 1.590,7)

5,6%
Peso percentuale
sul totale economia



Occupazione

1.459.800 unità
(totale economia: 25.125.300)

5,8%
Peso percentuale
sul totale economia



generato dalla biglietteria. E su tutto: quella delle Icc è una famiglia sempre più allargata, che fa capo alle imprese core cultura e alle creative driven.

Le **Core Cultura** producono beni e servizi culturali per 48,6 miliardi di euro e rientrano in sette aree:

- Patrimonio storico e artistico
- Architettura e design
- Comunicazione
- Audiovisivo e musica
- Videogiochi e software
- Editoria e stampa
- Performing Arts e arti visive

Le **Creative Driven** sono le aziende che impiegano i contenuti e le competenze culturali per accrescere il valore dei propri prodotti, un meta-comparto che genera 40 miliardi di euro e nasce dall'alleanza del mondo della cultura con quello del-

l'imprenditoria. Un esempio: i freni in carbonio ceramico Brembo, che se non fossero freni sarebbero un'opera d'arte, come fu riferito quando si aggiudicarono il premio di design Compasso d'Oro.

Chi sale?

Il settore dei videogiochi. Secondo Ildea, l'associazione dell'industria del gaming, nel 2021 si è registrato un giro d'affari di 2 miliardi e 243 milioni di euro, numeri festeggiati e indagati al Lucca Comics & Games.

Dove si genera più valore?

In Lombardia (23,8 miliardi di euro). Milano, nello specifico, è regina assoluta nella *top ten* delle città che più di tutte ha un ruolo di primo piano nelle Icc. Alle spalle, ma a parecchia distanza, c'è il Lazio, con un valore che supera di poco i 13 miliardi di euro.

Innovazione

La rivoluzione digitale ha profondamente modificato il modo in cui i beni culturali vengono prodotti e consumati. Innovare i processi, i fattori organizzativi, il grado di tecnologia delle Icc è dunque imprescindibile: lo chiede il mercato. Si registra infatti un boom di start up di settore, in risposta i parchi scientifici lanciano comparti d'accelerazione ad hoc per una tipologia di imprese fino ad ora non contemplata: su tutti il Science Park di Trieste. Si mobilitano le università, il caso del Polihub di Milano. E soprattutto si mobilitano fondi sempre più importanti: la società consortile AR-ER, con Regione Emilia Romagna e altri enti, ha vinto il bando dell'Istituto Europeo di Innovazione e Tecnologia aggiudicandosi 150 milioni di euro da condividere con altre 5 città europee. Obiettivo: sostenere i processi di innovazione, digitalizzazione e collaborazione del sistema delle Icc.