

ALLEGATO

### **Il primo rapporto: L'impatto del Covid sulle industrie Culturali e Creative ([link](#))**

L'analisi, che si apre con una sintesi dell'andamento generale dell'economia regionale nel 2020, propone un focus sul settore culturale e creativo nel suo complesso, su come questo ha reagito alle restrizioni imposte dal Covid e su quelle che sono le previsioni per il biennio 2021-2022 con riferimento ad alcune specifiche filiere tra cui lo spettacolo dal vivo e del cinema, musei, biblioteche e archivi.

Ben sapendo che il 2021 ha rappresentato un altro anno di grande criticità per lo svolgersi della vita sociale in regione e in tutto il Paese e che un bilancio più definitivo potrà essere fatto solo in un tempo futuro ancora non chiaramente determinato, i dati che emergono dal rapporto evidenziano come il valore aggiunto generato dalle organizzazioni culturali e creative, pari **nel 2019 a circa 5,6 miliardi di euro** (quota vicina al 4% del totale dell'economia regionale), abbia registrato **nel 2020 una contrazione del -7,0%** e sia stimato **nel 2021 in crescita del +8,1%**, con un **ulteriore incremento stimato nel 2022 pari a un +6,2%** rispetto all'anno precedente, riportandosi così ad un livello più elevato rispetto al 2019 (ferme restando le cautele interpretative legate agli sviluppi della pandemia nella prima parte del 2022).

Nell'analizzare tali dinamiche il rapporto evidenzia, però, già in modo chiaro una forte polarizzazione degli effetti prodotti dall'emergenza sanitaria sui singoli comparti: più critici sulle attività culturali - in primis le arti performative e le attività connesse alla fruizione del patrimonio storico-culturale regionale - meno significativi, invece, nel settore dei media e dei servizi creativi.

### **Il secondo rapporto: l'industria dei videogiochi ([link](#))**

Tra i settori che più di altri hanno vissuto una fase di forte crescita si inserisce sicuramente l'industria dei **videogiochi**, fotografata dal rapporto realizzato dalla Regione Emilia-Romagna e da Art-ER con il contributo scientifico di Idg Consulting e Iidea, l'associazione di categoria dell'industria dei videogiochi in Italia.

L'Emilia-Romagna si posiziona come **seconda regione in Italia per numero di studi di sviluppo di videogiochi** (il 18% di quelli italiani ha sede sul nostro territorio). A livello regionale quasi uno studio su quattro è attivo da più di 7 anni, il 19% degli operatori ha un fatturato superiore ai 250.000€ e il 31% dei rispondenti all'indagine ha più di 5 addetti.

Un mercato che, **a livello mondiale**, ha superato quello della musica, del box office e dell'home entertainment, **raddoppiando la sua quota negli ultimi 5 anni: dal 20% del 2015 al 40% del 2020**, e che anche in Emilia-Romagna ha visto una fase di forte espansione.

Il settore impiega molti giovani: l'86% degli addetti ha un'età media inferiore ai 36 anni. Nel biennio 2019/2020 il 31% degli studi di sviluppo ha assunto nuovi dipendenti, mentre il 72% ha avviato collaborazioni. Il 59% dei rispondenti ha inoltre segnalato l'intenzione di assumere o di avviare collaborazioni nel biennio 2021/2022: i profili più richiesti restano quelli delle aree Technology e Art.

Infine, a dimostrazione di come l'industria dell'Emilia-Romagna sia dinamica e in grado di adattarsi ai cambiamenti, 11 dei 14 posti di lavoro chiave nell'industria dei videogiochi hanno un potenziale di crescita medio o alto in Emilia-Romagna.

In sintesi, **la filiera videogame in regione** rappresenta un'eccellenza in termini di competenze ma anche di prodotti (si pensi ad esempio alla specializzazione nella produzione di videogame accessibili a persone con disabilità), per la rilevanza del comparto, ampiamente in crescita anche in fase Covid e per la capacità che tale filiera ha di posizionarsi a livello internazionale e di contribuire ad avviare processi di innovazione anche nei settori più tradizionali trainando, anche in questo caso, l'internazionalizzazione. In questa ottica il settore dei videogiochi è un settore **ad alto potenziale** e con ambiti di applicazione tra i più disparati, dall'automotive alla salute, dalla formazione aziendale alla fruizione culturale.