

## COMUNICATO STAMPA EMILIA ROMAGNA

**IO SONO CULTURA 2023, IL RAPPORTO ANNUALE DI FONDAZIONE SYMBOLA E UNIONCAMERE**

**L'ITALIA DELLA QUALITÀ E DELLA BELLEZZA SFIDA LA CRISI**

**IL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE E CREATIVO DEL 2022 VALE 95,5 MILIARDI DI EURO CORRISPONDENTI AL 5,6% DEL VALORE AGGIUNTO ITALIANO ED ATTIVA COMPLESSIVAMENTE 271,9 MLD DI EURO**

**IL SETTORE CULTURALE OFFRE LAVORO A QUASI UN MILIONE E MEZZO DI PERSONE  
(5,8% DELL'OCCUPAZIONE)**

**L'ITALIA È IL PAESE DELL'UNIONE EUROPEA CON IL MAGGIOR NUMERO DI IMPRESE IN AMBITO DESIGN (36 MILA), CHE OFFRONO OCCUPAZIONE A 63 MILA LAVORATORI E GENERANO UN VALORE AGGIUNTO PARI A 2,94 MLD**

**EMILIA ROMAGNA SECONDA REGIONE PER VALORE AGGIUNTO E OCCUPAZIONE NEL SETTORE DEL DESIGN**

**L'EMILIA ROMAGNA SI CONFERMA COME IMPORTANTE HUB CULTURALE E CREATIVO**

**BOLOGNA TRA LE PRIME DIECI PROVINCE PER INCIDENZA DELLA CULTURA E DELLA CREATIVITÀ NELLA CREAZIONE DI VALORE AGGIUNTO E POSTI DI LAVORO**

**IL COMPARTO DEI VIDEOGIOCHI E SOFTWARE È QUELLO CHE CONTRIBUISCE MAGGIORMENTE ALLA RICCHEZZA DELLA FILIERA CON 14,6 MILIARDI DI EURO DI VALORE AGGIUNTO (IL 15,3% DELL'INTERA FILIERA, +9,6% RISPETTO AL 2021)**

REALACCI (FONDAZIONE SYMBOLA): "LA FORZA DELLA NOSTRA ECONOMIA E DEL MADE IN ITALY DEVE MOLTO IN TUTTI I CAMPI ALLA CULTURA E ALLA BELLEZZA. PIÙ CHE IN ALTRI PAESI. CULTURA E CREATIVITÀ OLTRE AD ARRICCHIRE LA NOSTRA IDENTITÀ E ALIMENTARE LA DOMANDA DI ITALIA NEL MONDO, POSSONO AIUTARCI AD AFFRONTARE INSIEME, SENZA PAURA, LE DIFFICILI SFIDE CHE ABBIAMO DAVANTI. A PARTIRE DALLA CRISI CLIMATICA. L'ITALIA, FORTE DEI 272 MILIARDI DI VALORE AGGIUNTO LEGATI ALLA CULTURA, PUÒ ESSERE PROTAGONISTA DEL NUOVO 'BAUHAUS', FORTEMENTE VOLUTO DALLA COMMISSIONE EUROPEA CHE NASCE PER RINSALDARE I LEGAMI TRA IL MONDO DELLA CULTURA E DELLA CREATIVITÀ E I MONDI DELLA PRODUZIONE, DELLA SCIENZA E DELLA TECNOLOGIA ORIENTANDOLI ALLA TRANSIZIONE ECOLOGICA INDICATA DAL NEXT GENERATION EU. SE L'ITALIA PRODUCE VALORE E LAVORO PUNTANDO SULLA CULTURA E SULLA BELLEZZA, FAVORISCE UN'ECONOMIA PIÙ A MISURA D'UOMO E, ANCHE PER QUESTO, PIÙ COMPETITIVA E PIÙ CAPACE DI FUTURO COME SOSTIENE IL MANIFESTO DI ASSISI".

PRETE (UNIONCAMERE): "IL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE E CREATIVO SI CONFIGURA SEMPRE PIÙ COME UN CONGLOMERATO DI ATTIVITÀ CAPACE DI ATTIVARE IN MISURA CONSISTENTE IL RESTO DELL'ECONOMIA. QUESTO SISTEMA COSTITUISCE UN ELEMENTO CARDINE DI ATTRATTIVITÀ PER I VISITATORI IN ARRIVO NEL NOSTRO PAESE: LA SPESA COMPLESSIVA SOSTENUTA DA TURISTI CON CONSUMI CULTURALI -OVVERO CHE HANNO SPESO IN SPETTACOLI TEATRALI, CONCERTI, FOLKLORE, VISITE GUIDATE, MUSEI, MOSTRE, ECC. - HA SFIORATO I 35 MILIARDI DI EURO NEL 2022, PARI AL 44,9% DELLA SPESA TURISTICA COMPLESSIVA".

Bologna, 30 Gennaio 2024. Il rapporto, arrivato alla tredicesima edizione, è realizzato da Fondazione Symbola e Unioncamere, con la collaborazione del Centro Studi delle Camere di Commercio Guglielmo Tagliacarne, insieme a Istituto per il Credito Sportivo, la Fondazione Fitzcarraldo e Fornasetti con il patrocinio del Ministero della Cultura, è stato presentato oggi a Bologna presso l'Auditorium Enzo Biagi Biblioteca Salaborsa da Ermete Realacci, presidente della Fondazione Symbola; Stefano Bonaccini, presidente Regione Emilia – Romagna; Matteo Lepore, Sindaco di Bologna; Domenico Sturabotti, direttore della Fondazione Symbola; con i saluti di Elena Di Gioia, Delegata del sindaco di Bologna alla Cultura e l'introduzione di Rosa Grimaldi, delegata del sindaco di Bologna alle Industrie Culturali e Creative. Ne hanno discusso Mario Cucinella, architetto; Mauro Felicori, Assessore alla Cultura e al Paesaggio Regione Emilia – Romagna; Thalita Malagò, Italian Interactive Digital Entertainment Association; Roberta Paltrinieri, Università di Bologna; Antonio Taormina, Comitato Scientifico Fondazione Symbola. Durante l'evento sono stati presentati i progetti vincitori INCREDIBOL! e Bologna Game Farm 2023 da Giorgia Boldrini, direttrice settore Cultura e Creatività Comune di Bologna.

1

Promosso da



UNIONCAMERE



Comune di Bologna



Bologna Game Farm

Partner



CENTRO STUDI DELLE  
CAMERE DI COMMERCIO  
GUGLIELMO TAGLIACARNE



FITZCARRALDO  
FONDAZIONE



ICS  
ISTITUTO PER  
IL CREDITO  
SPORTIVO



MINISTERO  
DELLA  
CULTURA

Cultura e bellezza in Italia sono tratti identitari radicati nella società e nell'economia. Da qui il titolo del rapporto *Io sono cultura*, e grazie alla loro forte relazione con la manifattura hanno dato vita ad una delle più forti identità produttive del mondo, il made in Italy. Oggi, a tre anni dallo scoppio della pandemia e in piena fase di ricostruzione e ripartenza, le industrie culturali e creative sono tra i settori più strategici per facilitare la ripresa economica e sociale italiana. Non solo perché i numeri dell'ultimo decennio dimostrano che parliamo di una fonte significativa di posti di lavoro e ricchezza. Ma anche perché sono un motore di innovazione per l'intera economia e agiscono come un attivatore della crescita di altri settori, dal turismo alla manifattura *creative-driven*. Ossia quella manifattura che ha saputo incorporare professionisti e competenze culturali e creative nei processi produttivi spesso orientati alla sostenibilità, traducendo la bellezza in oggetti e portando il made in Italy nel mondo. Bellezza e cultura, quindi, sono parte del DNA italiano e sono alla base delle ricette *made in Italy* per la fuoriuscita dalle crisi. *Io sono cultura* annualmente quantifica il peso della cultura e della creatività nell'economia nazionale. I numeri dimostrano che la cultura è uno dei motori della nostra economia e lo studio propone numeri e storie ed è realizzato grazie al contributo di molte personalità di punta nei diversi settori.

La cultura per l'Italia è anche un formidabile attivatore di economia. Una filiera, in cui operano soggetti privati, pubblici e del terzo settore, che nel 2022 ha generato complessivamente un valore aggiunto pari a 95,5 miliardi di euro, in aumento del +6,8% rispetto all'anno precedente e del +4,4% rispetto al 2019. Torna a crescere anche l'occupazione, tanto da recuperare gli oltre 43 mila posti di lavoro che si erano persi nell'anno precedente: sono 1.490.738 i lavoratori dell'intera filiera, con una variazione del +3,0% rispetto al 2021, a fronte di un +1,7% registrato a livello nazionale.

Nella filiera operano 275.318 imprese (+1,8% nel 2022 rispetto all'anno precedente) e 37.668 organizzazioni non-profit che si occupano di cultura e creatività (il 10,4% del totale delle organizzazioni attive nel settore non-profit), le quali impiegano più di 21 mila tra dipendenti, interinali ed esterni (il 2,3% del totale delle risorse umane retribuite operanti nell'intero universo del non-profit).

Ma, come anticipato, la cultura per l'Italia è anche un formidabile attivatore di economia. Complessivamente, per ogni euro di valore aggiunto prodotto dalle attività culturali e creative se ne attivano altri 1,8 in settori economici diversi, come quello turistico, dei trasporti e del made in Italy, per un valore pari a 176,4 miliardi di euro. Complessivamente culturale e creatività, direttamente e indirettamente, generano valore aggiunto per circa 271,9 miliardi di euro (15,9% economia nazionale).

Dietro questi numeri, molte le trasformazioni in atto evidenziate nei 24 focus tematici del rapporto. Rimane fondamentale il supporto delle politiche pubbliche tanto a livello nazionale quanto a livello europeo per superare gli strascichi della pandemia insieme al perdurare dell'occupazione Russa in Ucraina e all'inflazione. Tra gli strumenti più significativi c'è il rifinanziamento – con 106 milioni di euro per il 2023-2024 – del New European Bauhaus (NEB). In due anni di vita, l'iniziativa ha creato una comunità attiva e in crescita in tutti gli Stati membri che conta oltre 600 organizzazioni partner.

“La forza della nostra economia e del made in Italy - dichiara **Ermete Realacci, presidente della Fondazione Symbola** – deve molto, in tutti i campi, alla cultura e alla bellezza. Più che in altri Paesi. Cultura e creatività oltre ad arricchire la nostra identità e alimentare la domanda di Italia nel mondo, possono aiutarci ad affrontare insieme, senza paura, le difficili sfide che abbiamo davanti. A partire dalla crisi climatica. L'Italia, forte dei 272 miliardi di valore aggiunto legati alla cultura, può essere protagonista del nuovo 'Bauhaus', fortemente voluto dalla Commissione Europea che nasce per rinsaldare i legami tra il mondo della cultura e della creatività e i mondi della produzione, della scienza e della tecnologia orientandoli alla transizione ecologica indicata dal Next Generation EU. Se l'Italia produce valore e lavoro puntando sulla cultura e sulla bellezza, favorisce un'economia più a misura d'uomo e, anche per questo, più competitiva e più capace di futuro come sostiene il Manifesto di Assisi”.

“Il sistema produttivo culturale e creativo si configura sempre più come un conglomerato di attività capace di attivare in misura consistente il resto dell'economia”. È quanto ha evidenziato **Andrea Prete, presidente di Unioncamere**, che ha aggiunto “questo sistema costituisce un elemento cardine di attrattività per i visitatori in arrivo nel nostro Paese: la spesa complessiva sostenuta da turisti con consumi culturali -ovvero che hanno speso in spettacoli teatrali, concerti, folklore, visite guidate, musei, mostre, ecc. - ha sfiorato i 35 miliardi di euro nel 2022, pari al 44,9% della spesa turistica complessiva”.

Promosso da



UNIONCAMERE



Fondazione per le qualità italiane



Comune di Bologna



Bologna Game Farm

Partner



CENTRO STUDI DELLE  
CAMERE DI COMMERCIO  
GUGLIELMO TAGLIACARNE



FITZCARRALDO  
FONDAZIONE



ISTITUTO PER  
IL CREDITO  
SPORTIVO



MINISTERO  
DELLA  
CULTURA

## EMILIA ROMAGNA

**Il Sistema Produttivo Culturale e Creativo dell'Emilia Romagna produce 8,2 miliardi di euro di valore aggiunto sul totale dell'economia, il 5,1% della ricchezza prodotta dall'economia regionale. In termini di posti di lavoro, i 125 mila addetti della filiera incidono per il 5,8% dell'occupazione regionale. Su base provinciale, Bologna si colloca quinta per valore aggiunto con 2.509 miliardi e sesta per numero di occupati con 36.546; seguono Modena con 1.251 milioni di valore aggiunto e 20.369 occupati; Parma con 942 milioni di valore aggiunto e 14.081 occupati; Reggio Emilia con 933 milioni di valore aggiunto e 14.382 occupati; Forlì Cesena 539 milioni di valore aggiunto e 10.003 occupati; Rimini con 480 milioni di valore aggiunto e 9.195 occupati; Ravenna con 470 milioni di valore aggiunto e 8.210 occupati; Piacenza con 398 milioni di valore aggiunto e 6.629 occupati; Ferrara con 329 milioni di valore aggiunto e 5.801 occupati.**

*Io Sono Cultura* permette di analizzare l'evoluzione della filiera in termini di produzione di ricchezza e creazione di posti di lavoro. Sul fronte dei numeri il XIII rapporto torna a darci qualche buona notizia, il Sistema Produttivo Culturale e Creativo dopo la crisi degli anni passati torna ad avere un segno positivo.

Dalle attività core derivano 52,7 miliardi e un numero di occupati pari a circa 852mila (rispettivamente +7,2% e +3,3% rispetto al 2021), mentre le attività *creative driven* generano la ricchezza più elevata degli ultimi tre anni (42,8 miliardi di euro, +6,4% nell'ultimo anno) e danno lavoro a 639 mila occupati (+2,5% rispetto al 2021).

All'interno della filiera operano 275.318 imprese (+1,8% nel 2022 rispetto all'anno precedente); il confronto con il 2019 dimostra il completo recupero del SPCC (+0,3%), evidenziando una performance anche migliore dell'economia nel suo complesso che risulta ancora al di sotto dei numeri pre-pandemia (-1,2%). Accanto alle imprese che rientrano nella perimetrazione del SPCC vi sono da considerare anche le organizzazioni non-profit (37.668) che si occupano di cultura e creatività (il 10,4% del totale delle organizzazioni attive nel settore non-profit), le quali impiegano più di 21 mila tra dipendenti, interinali ed esterni (il 2,3% del totale delle risorse umane retribuite operanti nell'intero universo del non-profit). Il comparto dei *videogiochi e software* è quello che contribuisce maggiormente alla ricchezza della filiera con 14,6 miliardi di euro di valore aggiunto (il 15,3% dell'intera filiera, +9,6% rispetto al 2021) e con un incremento dei posti di lavoro di oltre 12 mila unità (il 12,4% della filiera, +7,0% rispetto al 2021). Continua, quindi, la dinamica positiva già sperimentata negli anni precedenti sulla scia di un mercato digitale che continua la propria espansione anche nel 2022.

Nel corso dell'anno, le *performing arts* e arti visive e le attività di valorizzazione del patrimonio storico e artistico riescono a consolidare la dinamica di recupero facendo registrare gli incrementi più significativi in termini di valore aggiunto rispettivamente pari al +14,1% e +13,5%. In termini occupazionali, i due comparti tornano a crescere, rispettivamente del +4,5% e +3,8% (anche se la variazione rispetto al 2019 risulta essere ancora fortemente negativa). L'Italia è il Paese dell'Unione Europea con il maggior numero di imprese in ambito design (36 mila), che offrono occupazione a 63 mila lavoratori e generano un valore aggiunto pari a 2,94 mld. Nel settore del design, l'Emilia Romagna è terza per quota di imprese, 10,7%, ma seconda per valore aggiunto, 13,3% e occupazione, 13,0%.

### *Cosa si intende per Sistema Produttivo Culturale e Creativo*

Il rapporto analizza il Sistema Produttivo Culturale e Creativo, ovvero tutte quelle attività economiche che producono beni e servizi culturali (*core*), 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, che nello studio definiamo *creative-driven*. All'interno del core coabitano attività molto diverse tra loro, accomunate dalla produzione e veicolazione di contenuti culturali e creativi. Dalle attività di conservazione e valorizzazione del patrimonio storico-artistico (attività dei musei, biblioteche, archivi, monumenti), alle arti visive e performative (attività dei teatri, concerti, etc.). A queste si aggiungono attività che operano secondo logiche "industriali" (musica, videogame, software, editoria, stampa), quelle dei broadcaster (radio, televisione), fino ad arrivare ad alcune attività appartenenti al mondo dei servizi (comunicazione, architettura, design). Le regioni maggiormente specializzate nella cultura e nella creatività sono proprio la Lombardia e il Lazio. In particolare, la Lombardia genera il più alto valore aggiunto nell'ambito del sistema, con 26,4 miliardi di euro, pari al 27,6% della intera filiera e al 6,8% della ricchezza prodotta nella regione. In termini occupazionali, la regione impiega 353 mila addetti, incidendo per quasi un quarto sull'occupazione nazionale della filiera culturale e creativa e per il 7,2% sul totale economia. Il Lazio, con Roma come suo principale centro turistico e culturale, contribuisce per il 15,0% alla filiera nazionale e il 7,6% all'intera economia regionale, con un valore aggiunto di circa 14,4 miliardi di euro; gli occupati del settore sono 197 mila, pari al 13,2% del sistema nel suo complesso e al 7,1% dell'occupazione regionale.

Promosso da



UNIONCAMERE



Comune di Bologna



Bologna Game Farm

Partner



CENTRO STUDI DELLE CAMERE DI COMMERCIO GUGLIELMO TAGLIACARNE



In collaborazione con



Con il patrocinio di



Le due regioni, oltre che primeggiare in termini assoluti, mostrano anche la maggiore specializzazione culturale e creativa. In generale, le regioni con una maggiore capacità di creare ricchezza tendono ad avere una filiera culturale e creativa più sviluppata e influente nell'economia. Tra le più specializzate, subito dopo il Lazio e la Lombardia, troviamo: il Piemonte (6,1% l'incidenza del SPCC sul totale economia in termini di valore aggiunto e 6,4% in termini di occupazione), il Friuli-Venezia Giulia (5,5% e 5,8% rispettivamente), il Veneto (5,4% e 6,1%) e la Toscana (5,4% e 6,0%). Quest'ultima, in particolare, è l'unica regione a registrare una variazione negativa, seppure di mezzo punto percentuale, del valore aggiunto rispetto al periodo immediatamente antecedente la pandemia; le migliori performance, invece, si rilevano per Liguria (+9,3% tra il 2019 e il 2022), Basilicata (+8,9%), Lombardia e Campania (+7,3% per entrambe). La dinamica occupazionale appare, al contrario, molto variegata e non evidenzia particolari caratterizzazioni rispetto alle ripartizioni territoriali: le contrazioni più accentuate si registrano in Trentino-Alto Adige (-4,8 tra il 2019 e il 2022%), Umbria (-2,9%) e Sicilia (-2,3%); gli incrementi più consistenti nel numero di posti di lavoro rispetto al 2019 emergono in Liguria (+3,9%), Campania (3,4%) e Puglia (3,1%).

Sia in termini di valore aggiunto sia di occupazione emerge una chiara differenziazione tra il Nord Italia e il Mezzogiorno. La grande area metropolitana di Milano è al primo posto nelle graduatorie provinciali per incidenza di ricchezza e occupazione prodotte, con il 9,4 e il 9,8%. Roma è seconda per valore aggiunto (8,4%) e terza per occupazione (7,9%) e, di contro, Arezzo è terza per valore aggiunto (7,9%) e seconda per occupazione (8,7%).

## EMILIA ROMAGNA

### Valore aggiunto e occupazione del Sistema Produttivo Culturale e Creativo

Anno 2022 (valori assoluti e incidenze percentuali sul totale Italia)

	Valore aggiunto		Occupazione	
	Valori assoluti (milioni di euro)	In % sul totale Italia	Valori assoluti	In % sul totale Italia
Piacenza	398	0,4	6.629	0,4
Parma	942	1,0	14.081	0,9
Reggio Emilia	933	1,0	14.382	1,0
Modena	1.251	1,3	20.369	1,4
Bologna	2.509	2,6	36.546	2,5
Ferrara	329	0,3	5.801	0,4
Ravenna	470	0,5	8.210	0,6
Forlì-Cesena	539	0,6	10.003	0,7
Rimini	480	0,5	9.195	0,6
Emilia-Romagna	7.852	8,2	125.218	8,4
Nord-Est	20.694	21,7	329.309	22,1
ITALIA	95.511	100,0	1.490.738	100,0

Promosso da



UNIONCAMERE



Fondazione per le qualità italiane



Comune di Bologna



Bologna Game Farm

Partner



CENTRO STUDI DELLE CAMERE DI COMMERCIO GUGLIELMO TAGLIACARNE



FITZCARRALDO FONDAZIONE

In collaborazione con



ICS ISTITUTO PER IL CREDITO SPORTIVO

Con il patrocinio di



MINISTERO DELLA CULTURA



## EMILIA ROMAGNA

Valore aggiunto del Sistema Produttivo Culturale e Creativo per settore

Anno 2022 (valori assoluti in milioni di euro e incidenze percentuali)

	Architettura e design	Comunicazione	Audiovisivo e musica	Videogiochi e software	Editoria	Performing arts e arti visive	Patrimonio artistico	Core cultura	Creative Driven	Totale SPCC	TOTALE Economia	Peso del SPCC sul totale dell'economia
Piacenza	38	13	10	47	63	19	12	203	195	398	9.501	4,2
Parma	86	34	26	199	80	44	18	487	456	942	17.263	5,5
Reggio Emilia	113	49	36	89	108	55	10	460	474	933	18.412	5,1
Modena	131	53	21	149	178	61	21	614	637	1.251	25.231	5,0
Bologna	190	133	127	417	302	103	57	1.329	1.180	2.509	40.855	6,1
Ferrara	32	14	12	23	30	25	15	151	178	329	8.413	3,9
Ravenna	46	25	10	52	53	26	20	233	238	470	12.238	3,8
Forlì-Cesena	57	43	20	55	75	21	6	276	262	539	12.794	4,2
Rimini	46	33	20	53	63	41	10	266	214	480	9.324	5,2

Occupati del Sistema Produttivo Culturale e Creativo per settore

Anno 2022 (valori assoluti e incidenze percentuali)

	Architettura e design	Comunicazione	Audiovisivo e musica	Videogiochi e software	Editoria	Performing arts e arti visive	Patrimonio artistico	Core cultura	Creative Driven	Totale SPCC	TOTALE Economia	Peso del SPCC sul totale dell'economia
Piacenza	753	287	110	702	1.172	447	259	3.731	2.898	6.629	134.819	4,9
Parma	1.510	706	248	2.766	1.365	925	352	7.873	6.208	14.081	232.375	6,1
Reggio Emilia	1.924	938	350	1.465	1.823	1.112	189	7.802	6.580	14.382	250.620	5,7
Modena	2.559	1.155	253	2.435	3.241	1.205	353	11.200	9.169	20.369	354.168	5,8
Bologna	3.594	3.017	1.147	5.683	4.857	1.932	908	21.138	15.407	36.546	534.674	6,8
Ferrara	629	330	131	401	620	478	234	2.822	2.979	5.801	130.472	4,4
Ravenna	955	525	112	963	1.022	497	309	4.383	3.828	8.210	174.702	4,7
Forlì-Cesena	1.211	1.035	208	1.080	1.436	461	105	5.536	4.467	10.003	187.484	5,3
Rimini	1.023	944	221	879	1.270	815	157	5.308	3.887	9.195	152.742	6,0
Emilia-Romagna	14.158	8.937	2.780	16.375	16.807	7.872	2.866	69.795	55.423	125.218	2.152.057	5,8
Nord-Est	38.480	19.381	6.811	39.581	44.169	20.059	9.877	178.358	150.951	329.309	5.579.986	5,9
ITALIA	151.045	114.216	60.617	184.941	192.814	96.096	51.702	851.431	639.307	1.490.738	25.541.700	5,8

Il rapporto completo si trova su [www.symbola.net](http://www.symbola.net)

Promosso da



UNIONCAMERE



Fondazione per le qualità italiane



Comune di Bologna



Bologna Game Farm

Partner



CENTRO STUDI DELLE CAMERE DI COMMERCIO GUGLIELMO TAGLIACARNE



In collaborazione con



ISTITUTO PER IL CREDITO SPORTIVO

Con il patrocinio di



MINISTERO DELLA CULTURA

---

Promosso da



UNIONCAMERE



Comune di Bologna



Bologna Game Farm

---

Partner



CENTRO STUDI DELLE  
CAMERE DI COMMERCIO  
GUGLIELMO TAGLIACARNE



FITZCARRALDO  
FONDAZIONE

---

In collaborazione con



ISTITUTO PER  
IL CREDITO  
SPORTIVO

---

Con il patrocinio di



MINISTERO  
DELLA  
CULTURA