# Il comportamento occupazionale delle imprese culturali e creative in Emilia-Romagna

# Le principali caratteristiche delle entrate previste dalle imprese culturali e creative (ICC) emiliano romagnole

**di Andrea Gianni (Gruppo Clas**)

Prima di addentrarci nell’analisi dei risultati, risulta doveroso esplicitare i criteri adottati per identificare il sottoinsieme delle ICC. Si è partiti dall’elenco da tempo condiviso da Unioncamere e Symbola per il rapporto di ricerca “Io Sono Cultura”, che contiene una lista di attività economiche (classificazione Ateco 2007 – Istat) [[1]](#footnote-1) ritenute “idonee” a rappresentare l’insieme delle imprese creative e culturali e non perfettamente sovrapponibile a quello utilizzato da Ervet in quest’ambito[[2]](#footnote-2): si tratta, inoltre, di un sottoinsieme circoscritto, ovvero quello delle imprese con dipendenti[[3]](#footnote-3), del variegato mondo della cultura e creatività. Fatta la doverosa premessa relativa alla definizione del perimetro in cui ci muoviamo, possiamo dunque affermare che secondo l’indagine condotta nell’ambito del Sistema Informativo Excelsior per il 2017 erano più di 12.000 le entrate programmate dalle imprese creative e culturali emiliane, pari a circa il 3% degli oltre 390 mila ingressi complessivamente previsti in Emilia Romagna, sempre per il 2017.

 Emerge come primo dato evidente che quando tali imprese si trovano a ricercare profili professionali, richiedono più frequentemente laureati, cui compete circa un terzo del totale delle entrate previste nel 2017, mentre nel caso del totale imprese il rapporto scende al 10,2%: ampi spazi sono occupati anche dai diplomati, considerando che arrivano ad assorbire più del 40% della domanda di lavoro espressa dalle imprese culturali e creative. Oltre a più elevati livelli di istruzione, le imprese creative e culturali richiedono tipicamente una elevata esperienza specifica nella professione o nel settore in questione, requisito indispensabile per circa i due terzi delle entrate, con una differenza rispetto al totale imprese che risulta più evidente in termini di tipologia di esperienza (specifica nella professione) richiesta. Nel 2017, infine, ben 32 entrate su 100 erano ritenute di difficile reperimento dalle imprese creative e culturali, sia per carenza di candidati, che per inadeguatezza della preparazione, tanto sul piano formativo, quanto su quello dell’esperienza o delle scarse capacità attitudinali (capacità di lavorare in team, flessibilità e adattamento, ecc.): una percentuale superiore di circa 8 punti di quella fatta registrare nell’ambito del totale imprese e che costituisce un primo evidente motivo d’interesse e di dibattito in relazione alle imprese in questione.

**Principali caratteristiche delle entrate programmate dalle imprese creative e culturali emiliane, a confronto con il totale imprese** (valori assoluti e incidenze percentuali sul totale delle entrate)



\* Valori assoluti arrotondati alle decine.

L’analisi delle aree aziendali mette in luce ulteriori specificità delle imprese creative e culturali: in particolare è interessante esaminare come cambia, rispetto al totale imprese, il peso relativo di alcune aree che sono più facilmente accostabili al tema della creatività e della cultura.

Ecco allora che l’area della progettazione e della ricerca e sviluppo assorbe ben il 13% delle entrate previste dalle imprese culturali e creative (contro il 4% fatto registrare nell’ambito del totale imprese), quella del marketing e della comunicazione il 16% (contro l’8% del totale) e quella dell’*Information Technology* il 16% (contro l’1% del totale). Detto che la percentuale di professioni che verranno collocate nell’area del core-business di impresa (produzione o erogazione del servizio) è piuttosto diversa nei due insiemi di riferimento (attestandosi rispettivamente al 25% e al 47%), resta da notare anche come siano le aree a minor contenuto tecnologico e con minor richiesta di know-how (in primis: amministrazione, logistica e trasporti) quelle che evidenziano un ribaltamento della situazione precedente (30% vs 40%).

**Entrate previste dalle imprese creative e culturali emiliane per area funzionale di inserimento dei profili professionali in entrata, a confronto con il totale imprese emiliane** (incidenze percentuali sul totale delle entrate)



# Le professioni più significative richieste dalle imprese creative e culturali emiliane

Secondo le previsioni delle ICC emiliane per il 2017, il mondo dell’*information-technology* sarà assai ben rappresentato dalle oltre 2.700 entrate di creativi dell’IT, distribuiti fra analisti e progettisti di software (1.100 circa), tecnici programmatori (poco meno di un migliaio) e tecnici esperti in applicazioni (più di 600), che occupano le prime tre posizioni di questa speciale graduatoria delle professioni più significative nell’ambito delle imprese creative e culturali. Spazi anche per quanti riescono a mettere a disposizione dell’impresa le proprie capacità relazionali e creative: tecnici del marketing con più di 200 entrate, specialisti nei rapporti con il mercato (circa 150 entrate), specialisti nelle pubbliche relazioni, dell’immagine e simili (poco meno di un centinaio) e tecnici della pubblicità e delle pubbliche relazioni (una cinquantina), a riprova dell’attenzione che le imprese creative e culturali esprimono nei confronti della necessità di dotarsi di professionalità in grado di ampliare il raggio di azione del proprio business.

Nell’ambito dell’ingegneria, troveranno importanti spazi i creativi dell’ingegneria industriale e gestionale (160 entrate circa) e quelli energetici e meccanici (140 ca.), oltre a quelli dell’ingegneria elettronica e delle telecomunicazioni (poco meno di un centinaio). È presente, ovviamente, anche il mondo della cinematografia e della televisione, con la richiesta di oltre 400 registi, direttori artistici, attori, sceneggiatori e scenografi, di circa 240 compositori, musicisti e cantanti e di quasi 200 operatori di apparecchi per la ripresa e la produzione audio-video (cui si aggiungono un’ottantina di macchinisti e attrezzisti di scena). Tra i creativi più richiesti non potevano mancare quelli del design, il cui fabbisogno previsto dalle imprese creative e culturali nel 2017 superava le 200 unità, e i grafici pubblicitari e allestitori di scena (ca. 170 entrate).

**Graduatoria delle professioni più significative richieste\* dalle imprese creative e culturali emiliane nel 2017 e relativa quota delle quali è ritenuta di difficile reperimento** (valori assoluti\*\* e incidenze percentuali sul totale delle entrate)



\* Selezionate nell'ambito di quelle con almeno 30 entrate programmate.

\*\* Valori assoluti arrotondati alle decine. A causa di questi arrotondamenti, i totali possono non coincidere con la somma dei singoli valori.

Le opportunità occupazionali offerte dalle imprese possono però rischiare di essere in parte disattese a causa di un esistente disallineamento tra domanda e offerta di lavoro: un fenomeno, questo, che è particolarmente accentuato nel caso delle imprese creative e culturali, perché nel 2017 tali imprese dichiarano difficoltà di reperimento per 32 entrate programmate su 100 (per il totale imprese il rapporto scende a circa 24 su 100). Tra le figure professionali elencate nella tabella soprastante (con almeno 30 entrate programmate) ci sono chiari esempi di professioni per le quali si riscontrano problemi di reclutamento in più del 50% dei casi: stiamo parlando, in particolare, dei creativi dell’IT (dove tale percentuale oscilla fra il 65% degli analisti e progettisti software, il 62% dei tecnici programmatori e il 53% dei tecnici esperti in applicazioni), degli ingegneri elettronici e in telecomunicazioni (71% circa) e, soprattutto, dei tecnici meccanici (difficili da reperire nella quasi totalità dei casi). Ma anche nel campo dello spettacolo, dell’arte, del design e dell’editoria non mancano situazioni di particolare criticità. Ultima annotazione: le professioni *high skill* (ISTAT 1, 2 e 3) evidenziano difficoltà di reperimento superiori di circa 30 punti rispetto ai profili *medium* e *low skill* (46% vs 17%).

Sebbene le imprese creative e culturali tendano a non riservare ampi spazi lavorativi a candidati con meno di 30 anni (le percentuali indicano poco meno del 40% di preferenze per lavoratori con meno di 30 anni), esistono, tuttavia, casi − soprattutto nel campo dell’ICT − in cui, invece, questi giovani possono vantare buone chance di impiego. Si pensi, ad esempio, al fatto che per oltre il 50% delle entrate previste per il 2017 di creativi nell’IT (analisti e progettisti di software e tecnici informatici, telematici e delle telecomunicazioni) le imprese ritengono adatto a svolgere la professione anche un giovane con meno di 30 anni. La stessa cosa avviene per il 67% dei tecnici in campo ingegneristico (di cui fanno parte i disegnatori industriali) e per il 46% dei casi riguardanti gli ingegneri: si tratta, in tutti i casi, di professioni che richiedono un elevato grado di istruzione (spesso la laurea), a conferma di come la più alta preparazione, anche sul terreno teorico (soprattutto nel campo scientifico) possa riuscire, almeno in parte, a compensare le lacune legate all’inesperienza lavorativa.

Come è facilmente intuibile, ai professionisti della creatività e della cultura sono richieste competenze solo in parte acquisibili attraverso processi di formazione di tipo scolastico: oltre un certo grado di istruzione formale, le imprese sembrano orientarsi verso candidati in grado di mostrare un’attitudine alla pratica che solo l’esperienza può fornire.

È possibile individuare una suddivisione tra professioni *high skill* e *medium-low skill* basata proprio sul diverso grado di esperienza da esibire da parte dei candidati all’entrata in azienda: nel caso delle professioni *high-skill*, si punta a dare spazio a candidati che possono vantare un’esperienza più specifica nella professione, in particolare quando si tratta di assumere determinate figure cui è associabile una sorta di creatività innata, quali i registi, direttori artistici, attori, sceneggiatori e scenografi compositori, musicisti e cantanti, ma anche per alcuni tipi di figure creative legate all’ingegneria (elettronica e delle telecomunicazioni, ma anche industriale e gestionale). Sarà, invece, sufficiente dimostrare di aver già accumulato un’esperienza nel settore, ad esempio, per gli operatori di apparecchi per la ripresa e la riproduzione audio-video.

# I titoli di studio richiesti dalle imprese creative e culturali emiliane

La specificità delle professioni richieste dalle imprese creative e culturali si manifesta anche analizzando la qualità delle risorse umane che sono chiamate a ricoprire i ruoli più strategici all’interno di queste realtà: la domanda di un titolo di studio (che sia una laurea, un diploma di scuola secondaria superiore o una “semplice” qualifica professionale) è decisamente elevata e riguarda circa il 90% delle entrate previste per il 2017. Lo scostamento rispetto totale delle imprese è di rilievo (circa 18 punti) ed è da attribuirsi in larga misura, come già visto precedentemente, alla richiesta di laureati, che nel caso delle imprese creative e culturali riguarda quasi un terzo delle entrate (contro il 10,2% del totale imprese emiliane).

Idiplomati dovrebbero spiegare, nel 2017, poco più del 41% delle entrate di candidati ad intraprendere un percorso all’interno di un’impresa creativa e culturale, pari a circa 5.000 unità in valore assoluto. Il ventaglio di professioni del settore apre le porte a molti indirizzi di studio, specialmente a quelli di carattere tecnico e applicato: una quota rilevante di preferenze (circa il 24% del totale diplomati, pari a 10 volte la quota totalizzata nell’ambito del totale imprese) va ai diplomati nell’indirizzo informatica e telecomunicazioni, cui si affiancano, con ordini di grandezza pressoché analoghi, quelli del ramo amministrazione-finanza e marketing.

**Principali indirizzi di diploma\* richiesti dalle imprese culturali e creative emiliane, secondo le entrate programmate nel 2017**

****

\* Indirizzi di diploma esplicitamente dichiarati dalle imprese (quindi al netto dell'indirizzo non specificato) con almeno 40 entrate programmate nelle imprese del Core Cultura. Valori assoluti arrotondati alle decine.

Scorrendo i restanti indirizzi di scuola secondaria superiore più richiesti dalle imprese creative e culturali, si trovano, poi, quello della grafica e comunicazione, quello dell’elettronica ed elettrotecnica e quello della meccanica, meccatronica ed energia, con un numero di entrate previste per il 2017 che oscillava tra le 200 e le 400 unità. Passando ad analizzare i titoli di studio universitari, le entrate previste dalle imprese creative e culturali nel 2017 per cui veniva esplicitamente richiesta una laurea ammontavano a circa 4.000 unità e rappresentavano, come già detto, il 33% circa del totale. Gli indirizzi più gettonati risultano quelli ad elevato contenuto tecnologico ed economico: raggiunge, infatti, il 30% (più di 1.200 in valore assoluto) del totale entrate di laureati l’incidenza delle richieste di coloro che hanno studiato nel campo dell’ingegneria elettronica e dell’informazione; un ulteriore 22% fa riferimento all’area economica (pari a quasi 900 unità).

**Principali indirizzi di laurea\* richiesti dalle imprese creative e culturali emiliane, secondo le entrate programmate nel 2017**

****

\* Indirizzi di laurea esplicitamente dichiarati dalle imprese (quindi al netto dell'indirizzo non specificato) con almeno 50 entrate programmate nelle imprese del Core Cultura. Valori assoluti arrotondati alle decine.

Anche in questo caso risulta particolarmente significativo il confronto tra imprese culturali e creative e totale imprese, da cui si evince che, passando da un insieme all’altro, i laureati in ingegneria elettronica e dell’informazione vedono aumentare il loro peso relativo dal 10 al 30%. Medesime considerazioni valgono per un altro indirizzo che occupa le prime posizioni fra quelli maggiormente richiesti dalle imprese: i laureati dell’indirizzo scientifico, matematico e fisico (14% contro 4%). Completano l’elenco degli indirizzi cui sono associate almeno 50 entrate, oltre all’indirizzo letterario, filosofico, storico e artistico (400 entrate ca.), due ulteriori indirizzi di ingegneria (industriale e altri indirizzi), ad ulteriore conferma del ruolo fondamentale che può essere appannaggio degli ingegneri nell’ambito delle ICC.

# Le soft skill richieste dalle imprese creative e culturali emiliane

Per riuscire ad avere maggiori chance di impiego è oggi necessario sviluppare anche tutta una serie di competenze trasversali, di natura attitudinale o meno, che completano il know-how acquisito nel periodo dell’istruzione e quello di un’eventuale esperienza di lavoro: è dunque essenziale una lettura approfondita delle esigenze espresse dalle imprese sulle capacità e abilità che vengono considerate essenziali nella scelta di un candidato. Al primo posto fra le *soft skill* richieste dalle ICC emiliane si colloca la flessibilità e adattamento (ritenuta molto importante per il 71% delle entrate previste, 8 punti percentuali in più del totale imprese), che implica sapersi adattare a contesti operativi mutevoli, dimostrando flessibilità nel gestire il cambiamento. L’importanza attribuita, invece, dalle ICC alla capacità di elaborare progetti anche complessi è attestata dall’attenzione attribuita all’attitudine a lavorare in gruppo, che nel 64% delle entrate previste nel 2017 è giudicata molto importante, anche in questo caso con uno scarto di molti punti percentuali rispetto a quanto registrato nel caso del totale imprese (53%). Affiancata a questi primi due *skill* descritti vi è la capacità di risolvere i problemi, con uno scarto ancora più marcato rispetto al totale imprese (54% contro 37%), mentre in quarta posizione, sempre con uno differenziale significativo rispetto al totale imprese, si colloca l’inclinazione a lavorare in autonomia (ritenuta molto importante per la metà delle entrate in imprese creative e culturali contro il 39% circa, nel caso del totale imprese), un risultato che è solo apparentemente in contraddizione con quanto precedentemente osservato sull’importanza della capacità di lavorare in gruppo. L’ultima competenza considerata, corrispondente all’attitudine al risparmio energetico, riceve segnalazioni di elevata importanza per il 37% delle entrate in imprese creative e culturali: un dato che non si discosta in modo significativo da quello fatto registrare nel totale imprese.

**Le competenze trasversali che le imprese creative e culturali emiliane ritengono molto importanti per le figure professionali in entrata nel 2017, a confronto con il totale imprese - Parte 1** (incidenza percentuale delle entrate per le quali ciascuna competenza è ritenuta “molto importante” sul totale delle entrate)



Oltre alle competenze trasversali più classiche e che maggiormente hanno a che fare con le caratteristiche personali, caratteriali e attitudinali, dei candidati, vi è un ulteriore insieme di competenze che riguardano più spiccatamente alcune abilità e capacità che non sono specifiche di una determinata professione, ma che possono essere funzionali allo svolgimento della stessa: le capacità comunicative (in lingua italiana e straniera), le capacità matematiche e informatiche, le competenze digitali e la capacità di applicare tecnologie “4.0”.

Tra le *soft skill* appena citate, ve ne sono due che vengono richieste a più del 40% delle professioni previste in entrata nelle imprese creative e culturali: si tratta delle competenze digitali e della capacità comunicativa in lingua italiana, che fanno registrare percentuali pari, rispettivamente, al 48% (+25 punti circa rispetto al totale imprese) e al 45% (+11 punti circa rispetto al totale imprese). Un risultato che non stupisce affatto se si pensa alla duplice natura delle professioni impiegate nelle imprese culturali e creative: da una parte mestieri che possono vantare un elevato bagaglio dal punto di vista tecnologico e scientifico (come i creativi dell’IT, dell’ingegneria, del design e dell’artigianato digitale), dall’altro professionalità che poggiano su un fluente uso della “parola” (come tutte le professioni artistiche, dello spettacolo, del marketing e della comunicazione),

Il discorso appena fatto per le competenze digitali può essere esteso anche alle capacità matematiche e informatiche, ritenute molto importanti per il 35% delle professioni in entrata nelle imprese creative e culturali (contro il 17% fatto registrare dal totale imprese), mentre la richiesta di capacità comunicative in lingue straniere (25%) può essere ricondotta, oltre che a un discorso sempre valido di “necessità di disseminazione della cultura” (estendibile, peraltro, anche alla capacità comunicativa in lingua italiana), anche all’elevata specializzazione di molte delle figure impiegate nelle imprese creative e culturali (per le quali la conoscenza di una lingua straniera è un “must”). L’ultima competenza/conoscenza presa in esame è la capacità di applicare tecnologie “4.0”, ritenuta molto importante per il 22% circa dei profili in entrata nelle imprese creative e culturali (contro l’11% del totale imprese): un dato che non stupisce se si pensa al ruolo esercitato dai creativi dell’IT nell’ambito delle imprese che stiamo considerando e alle nuove frontiere che sta esplorando l’intera economia anche in Italia.

**Le competenze trasversali che le imprese creative e culturali emiliane ritengono molto importanti per le figure professionali in entrata nel 2017, a confronto con il totale imprese - Parte 2** (incidenza percentuale delle entrate per le quali ciascuna competenza è ritenuta “molto importante” sul totale delle entrate)

****

1. Si tratta delle attività economiche che tipicamente afferiscono nel cosiddetto *Core Cultura*, raggruppabili in 4 distinti settori: industrie creative (architettura; comunicazione e branding; design); industrie culturali (film, video, radio-tv; videogiochi e software; musica; libri e stampa); patrimonio storico-artistico; performing arts e intrattenimento. [↑](#footnote-ref-1)
2. La differenza sostanziale è relativa all’inserimento da parte di ervet della distribuzione commerciale che invece qui non viene compresa. Per quanto riguarda l’attività core, che viene qui analizzata, i due sistemi di classificazione sono largamente sovrapponibile. [↑](#footnote-ref-2)
3. L’universo delle imprese su cui viene realizzata la rilevazione è di circa 4.000. Come è evidente questo tipo di analisi tende a concentrarsi sulle dinamiche occupazionali non collegate al lavoro libero professionale, che in questi settori ha incidenze rilevanti [↑](#footnote-ref-3)