

# L'Italia a nuvolette

## Indagine sulla filiera del fumetto italiana

Il progetto è condotto dall'unità di ricerca LYNX della Scuola IMT, in collaborazione con Lucca Crea Srl, IIT-CNR e MeFu - Mestieri del Fumetto, con il finanziamento congiunto di Direzione Generale Creatività Contemporanea - Ministero della Cultura e della Scuola IMT.

Obiettivo: Comprendere il valore sociale, culturale ed economico del settore del fumetto in Italia.



### CARATTERISTICHE STRUTTURALI, NUOVE TENDENZE, NUOVE SFIDE

#### IL MERCATO

Il mercato italiano, secondo solo a quello francese per importanza in Europa, è caratterizzato da un **trend di crescita** sin dagli anni 2000, grazie alla maggiore distribuzione dei fumetti nelle librerie e l'uso della rete come strumento di creazione e condivisione di contenuti.

#### I CREATORI

Circa 2.000 creatori di fumetti. I creatori italiani segnalano **difficoltà a livello contrattuale ed economico**, mostrando una crescente attenzione per le migliori condizioni di lavoro offerte dal mercato estero.

#### LA PRODUZIONE

Nel 2019 si contano 265 editori di fumetti in Italia (dati IE), prevalentemente di medie e piccole dimensioni. Un fenomeno **in crescita è inoltre quello dell'autoproduzione**. Stanno nascendo i primi produttori italiani di webtoons.

#### I FRUITORI

L'interesse per il fumetto è trasversale ai sessi e alle categorie demografiche. I fruitori di fumetti sono spesso **prosumers**: interagiscono con autori e produttori e creano e rielaborano contenuti rivolti alle comunità di appassionati.

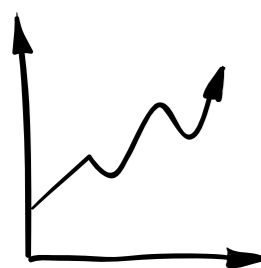
#### LA DISTRIBUZIONE

I principali canali sono librerie, edicole e fumetterie. In digitale, prende piede il modello delle piattaforme che offrono l'accesso su abbonamento a cataloghi di titoli.

#### I FESTIVAL

Almeno 70 in Italia, coinvolgono circa un milione di presenze all'anno e sono momenti di confronto e dialogo per tutti i componenti della filiera, giocando un ruolo importante anche nella distribuzione.

### TREND GENERALI



#### GENERI E CONTENUTI

Calo del fumetto popolare seriale

Crescita del manga, che crea sfide per le altre categorie di fumetti. Produzione di importazione.

Nuovi formati digitali per lettura da smartphone.

Espansione fuori dalla carta stampata: produzioni cinematografiche e videogiochi legati ai fumetti.

#### EDITORIA E DISTRIBUZIONE

Nascita di gruppi editoriali con acquisizione di editori di fumetti.

Distribuzione in edicola: perde importanza a vantaggio delle librerie.

Grande ricambio di titoli in poco spazio espositivo: gli editori puntano sulla novità costante.

#### TECNOLOGIE

Piattaforme digitali di lettura di fumetti su abbonamento. Nascono i primi distributori italiani.

Le nuove app di AI: serve una contestualizzazione giuridica che tuteli il diritto d'autore.

### I NUMERI DELL'INDAGINE

# 54

Interviste a editori, festival, autoproduzioni, musei, content creator, piattaforme digitali, riviste di settore, associazioni e spazi culturali

# 508

Questionari ai creatori di fumetti

# >2250

Stakeholders censiti



LYNX - Center for the Interdisciplinary Analysis of Images, Contexts, Cultural Heritage

Scientific Supervisor: Maria Luisa Catoni  
Scientific Coordinator: Yesim Tonga

comicsresearch@imtlucca.it  
comicsresearch.imtlucca.it

