



SCUOLA
ALTI STUDI
LUCCA



IMPACT!

Dalla fantasia di fumetti e giochi
alla realtà socio-economica

Progetto sull'impatto socio-economico di
Lucca Comics & Games

**LYNX - Centro per l'analisi interdisciplinare delle
immagini**

Scuola IMT Alti Studi Lucca

Direttore di LYNX e Supervisore del progetto: Prof. Maria Luisa Catoni

Coordinatore del progetto: Yesim Tonga Uriarte, PhD

Due fra le maggiori istituzioni di Lucca, la Scuola IMT Altì Studi Lucca e Lucca Comics & Games, hanno stretto una collaborazione per contribuire allo sviluppo del territorio e della Regione. L'Unità di Ricerca LYNX dell'IMT Lucca ha compilato uno studio estensivo per valutare l'impatto della manifestazione con particolare attenzione al pubblico e ai partner commerciali dell'evento, sotto la supervisione di Prof Maria Luisa Catoni, direttore dell'Unità di Ricerca LYNX, e il coordinamento di Yesim Tonga Uriarte, Ph.D. Quello che nacque cinquant'anni fa come salone del fumetto è adesso un evento che abbraccia tutta l'industria dell'entertainment, dall'editoria al gaming, dai principali broadcaster alle distribuzioni cinematografiche, ed è anche a tutt'oggi l'esempio più avanzato in Europa di crossmedia show. La ricerca si è posta l'obiettivo di migliorarne l'organizzazione, delinearne meglio l'importanza e le ricadute sul territorio e offrire suggerimenti per le relative politiche culturali ed economiche. Nondimeno lo studio potrà inoltre fornire un modello per eventi simili a livello italiano ed europeo.

Lucca Comics & Games ha un enorme potenziale per il futuro socioeconomico del territorio. Dal 1966, anno in cui si è tenuto il primo Salone Internazionale di Comics, la manifestazione è cresciuta cambiando e reincarnandosi molte volte fino a diventare un fenomeno di massa che abbraccia un intero centro storico e ha un riconosciuto impatto su scala regionale, nazionale e internazionale, il quale però non è mai stato definito con precisione nella sua complessità. Il festival non solo attrae una vasta affluenza di turisti, generando quindi un impatto economico, ma ha anche contribuito nella sua storia a connotare l'immagine e l'identità lucchese, costruendo hub culturali e professionali, influenzando le tendenze e creando molti altri benefici non-economici di varia natura.

Il progetto contribuisce ad affinare la conoscenza della scena culturale e al tempo stesso a individuare priorità e interessi dei vari attori coinvolti, attraverso un approccio interdisciplinare. Nel suo ruolo di intermediario fra la politica e gli organizzatori da un lato, i residenti e il pubblico dall'altro, l'iniziativa mira ad analizzare la situazione attuale e proporre suggerimenti per concorrere alla crescita culturale della città. Questo innovativo studio condotto dall'Unità di Ricerca LYNX dell'IMT Lucca fornirà inoltre un importante contributo per incoraggiare lo sviluppo di politiche culturali sostenibili in tutta la regione e sul territorio nazionale.

DISEGNO DELLA RICERCA

In questo progetto, in considerazione della brevità del tempo, ci siamo concentrati su due aspetti principali:

- il pubblico di Lucca Comics & Games, che costituisce il principale attore di questo fenomeno in costante crescita;
- le motivazioni, le opinioni e le attività degli espositori, che rappresentano un'altra fondamentale fonte di ricaduta economica, rendendo possibile la sostenibilità dell'evento nel futuro.

Abbiamo progettato e condotto due tipologie di sondaggi per questi gruppi e il lavoro sul campo si è rivelato un vero successo.

I sondaggi presso il pubblico sono stati condotti durante la manifestazione nel 2015, sia nei padiglioni che online. L'unità di Ricerca LYNX ha organizzato 7 postazioni in 6 aree tematiche e un team di 38 volontari che conducevano i sondaggi sul campo. Nello stesso momento, altri ricercatori realizzavano i sondaggi online attraverso Facebook.

Dall'altro lato, il confronto con gli espositori si è svolto in un arco di tempo più lungo, anche dopo il termine della manifestazione.

Alla fine, siamo riusciti ad ottenere:

- oltre 7000 sondaggi presso il pubblico, un risultato numericamente eccezionale per indagini di questo tipo e che assicura ai risultati la massima attendibilità;
- circa 60 interviste con i principali espositori.

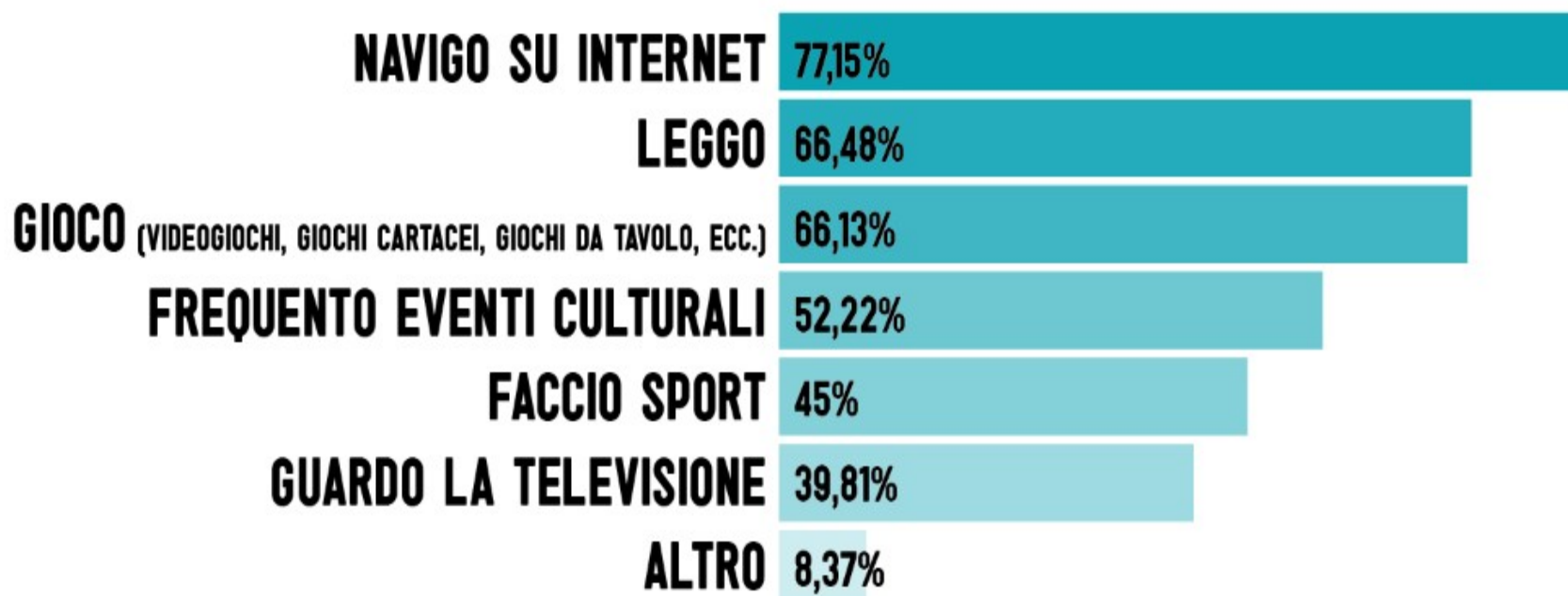
PROFILO DEL PUBBLICO

Il pubblico di LC&G appare equilibrato in termini di genere e con una buona istruzione. Coerente con questo dato è che il pubblico di LC&G dimostra di utilizzare il proprio tempo libero in attività di alto profilo, come la lettura o attività culturali.

GENERE



ATTIVITÀ NEL TEMPO LIBERO



IMPATTO TURISMO CULTURALE ED ECONOMICO

Come noto, in ragione dell'alta affluenza della manifestazione, che si svolge in una stagione a basso afflusso turistico, le strutture ricettive lavorano a pieno regime, non solo quelle della città ma di una zona ben più vasta. Si genera così un importante ritorno economico e di immagine, frutto dell'espansione della stagione turistica fino alla fine del mese di ottobre.

PERNOTTAMENTO A LUCCA O NEI DINTORNI

Più della metà del pubblico di LC&G, il **51.2%**, preferisce pernottare nella città di Lucca o nei dintorni, per poter partecipare alla manifestazione. Il numero medio dei pernottamenti è di 3.

Media	Min	Max
3	1	10

È inoltre molto importante rilevare come le prenotazioni non siano limitate alla sola città di Lucca ma si espandano alle altre zone del territorio.

ATTIVITÀ AL DI FUORI DI LUCCA COMICS & GAMES

Dall'altro lato, LC&G favorisce anche altre attività turistiche. Benché lo scopo principale della visita sia quella di partecipare all'evento, il **55%** del pubblico si dedica anche ad altre attività al di fuori della manifestazione. Il 45% dei visitatori di questo tipo visita monumenti, musei, gallerie ed altri siti storici, il 27% si dedica allo shopping anche al di fuori dell'ambito di LC&G, e il 15% visita anche altre città, le quali includono un'ampia varietà di piccole e grandi attrazioni turistiche.



IMPATTO ECONOMICO

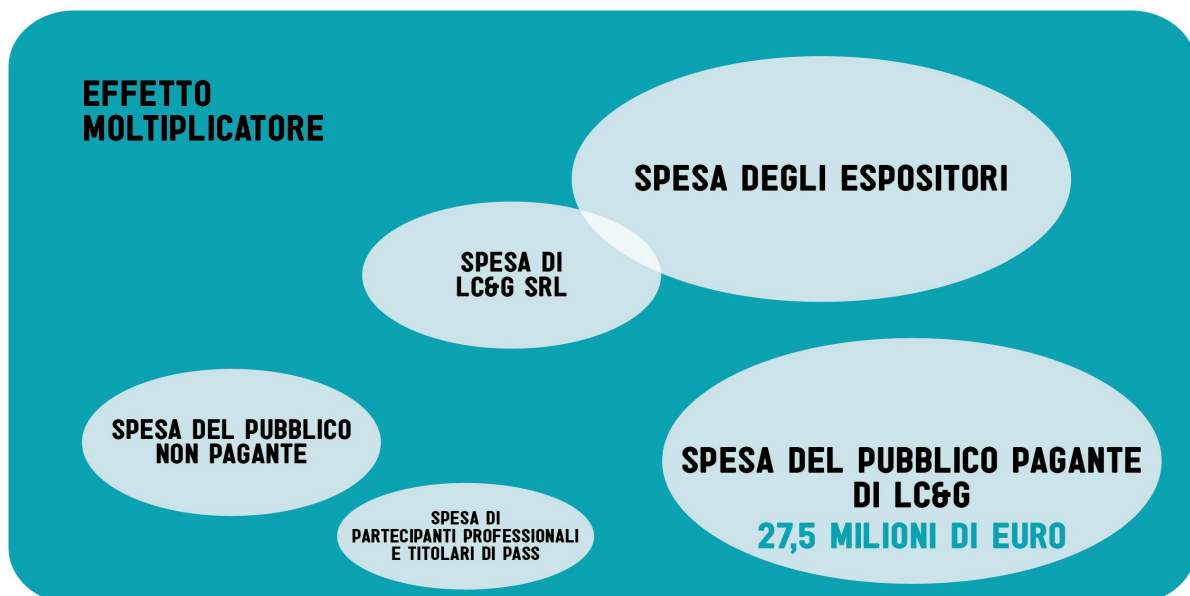
Venendo al tema dell'impatto economico connesso alla spesa da parte del pubblico pagante della manifestazione, dobbiamo prima di tutto chiarire che questo è solo uno degli aspetti rilevanti del quadro più generale. Come potete vedere in questo schema, l'impatto economico di un evento di così grande portata risulta assai complesso e il suo impatto (e successo) è determinato da diversi fattori. All'interno di questa complessità, la nostra attenzione e la nostra ricerca si è concentrata su questa parte dello schema e il resto è ancora da scoprire e può rivelarsi di grande portata per liberare le potenzialità della città e del territorio..

Per semplificare, l'impatto economico è determinato – tra l'altro – dalla somma di:

- spesa del pubblico pagante
- spesa del pubblico non pagante
- spesa degli espositori
- spesa di Lucca Comics & Games Srl
- spesa di partecipanti professionali e detentori di pass
- effetto moltiplicatore

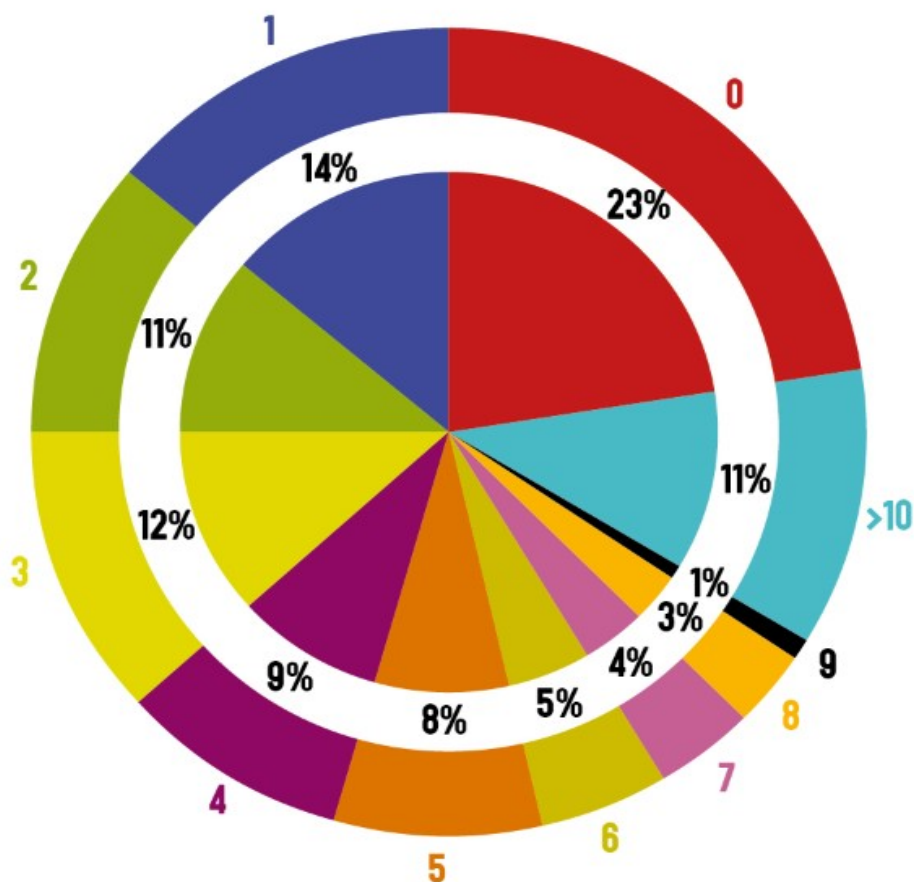
La nostra ricerca, dunque, indica un totale di **spesa del pubblico pagante di 27.5 milioni di euro** che occorre attribuire alla partecipazione a LC&G.

IMPATTO ECONOMICO



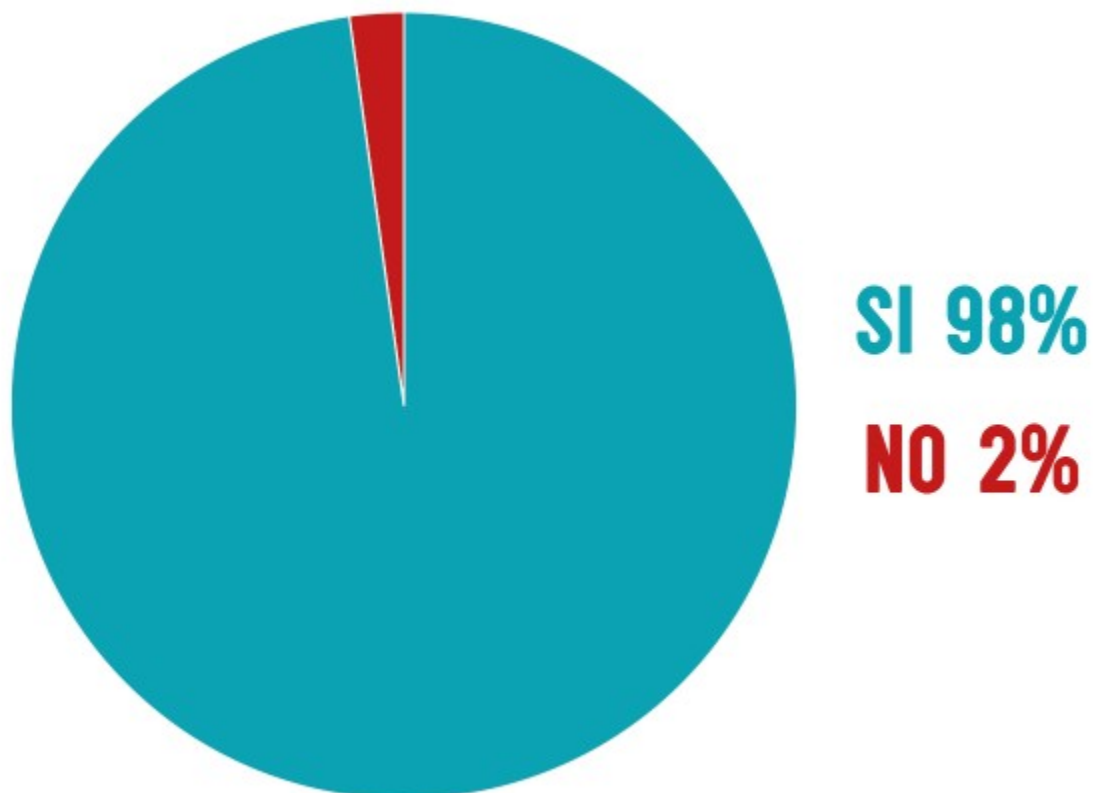
ESPERIENZA DELLA MANIFESTAZIONE E FEDELTA'

Venendo a occuparci dell'aspetto relativo alla partecipazione alla manifestazione e alla fedeltà, possiamo notare come ci sia una forte tendenza a frequentare LC&G regolarmente. La media della partecipazione a precedenti edizioni è di 4 e l'**11%** del pubblico ha partecipato all'evento più di 10 volte in passato.



PARTECIPAZIONE A LC&G IN PASSATO

Allo stesso modo, il **91%** del pubblico è molto soddisfatto o soddisfatto dell'esperienza di LC&G e quasi tutti i partecipanti sono intenzionati a partecipare nuovamente alla manifestazione, cosa che costituisce una grande misura di successo.



HAI INTENZIONE DI VISITARE LC&G ANCORA?