Chi paga la cultura

I modelli si nutrono di libri che nessuno pagava più, i musei britannici vivono di mecenati, un fondo saudita compra Electronic Arts, Lea Melandri chiede la Bacchelli. Dieci schede su chi finanzia oggi la produzione culturale, e su dove il mercato regge ancora.

CLAUDIO CAMMARANO 28 SETTEMBRE 2026

FONTI	10 schede, giu 2026 – set 2026
ARGOMENTI	Editoria · Cultura · Economia
CONCETTI	capitale semantico · editoria · industrie creative · paradigma tecnocratico
ORIGINE	https://claudiocammarano.com/writings/2026-09-28-chi-paga-la-cultura/

TESI

Dove il contenuto è diventato materia prima per piattaforme e modelli, il mercato smette di pagare chi lo produce e al suo posto arrivano il mecenate e lo Stato; il mercato regge dove il contenuto è diventato relazione con una comunità.

Nel 2024 alcuni librai cominciarono a ricevere ordini strani: società dai nomi enigmatici compravano in blocco saggi accademici fuori moda, manuali tecnici esauriti, libri sugli impianti fognari. Una libraia di Toronto nascose un localizzatore in un volume prima di spedirlo, e lo seguì fino a un capannone dell'Illinois dove si scansionava giorno e notte. Gli atti di una causa collettiva hanno poi rivelato il nome del programma, Project Panama, e la sua definizione interna: lo sforzo di scansionare in modo distruttivo tutti i libri del mondo, tagliando le costure con una taglierina idraulica e gettando le copie dopo la scansione.[1] Francesca Mancino, sul *New Yorker*, smonta il titolo scandalistico che è circolato: non si trattava di libri rari, ma quasi sempre di pubblicazioni di editori universitari fra gli anni Settanta e i Duemila, con tirature di mille copie o meno. È proprio questo il punto che mi interessa. I libri più preziosi per addestrare un modello sono quelli che il mercato aveva smesso di pagare, e la conoscenza che contengono è entrata nei modelli al prezzo di una copia usata.

1 · Francesca Mancino / The New Yorker · 11 set 2026 · **DATO CHE CORREGGE**

Destroying Books to Build a Mind

Il training è fair use, ma il problema più serio è concettuale: la lettura meccanica consuma capitale semantico collettivo senza trasparenza, e i libri più preziosi per l'AI non sono i più rari.

https://www.newyorker.com/culture/the-lede/destroying-books-to-build-a-mind

La cultura si è sempre pagata in tre modi, con il mercato, con il mecenate e con lo Stato, e l'equilibrio fra i tre è una delle variabili che chi lavora nell'editoria osserva di più. La tesi di questa catena è che **dove il contenuto è diventato materia prima per piattaforme e modelli il mercato smette di pagare chi lo produce, e al suo posto arrivano il mecenate e lo Stato**; il mercato regge, e bene, dove il contenuto è diventato relazione con una comunità.

Il contenuto come materia prima

Anna Silman, sul *Wall Street Journal*, racconta tre scandali in tre mesi: un contratto milionario saltato perché gli agenti non potevano garantire che il romanzo fosse interamente dell'autore, un'uscita cancellata da Hachette, un titolo difeso da Simon & Schuster dopo che un'analisi vi aveva trovato tracce di generazione automatica.[2] I grandi gruppi fanno causa alle società di intelligenza artificiale per l'uso dei loro cataloghi e insieme evitano posizioni nette sui libri che acquistano, per non precludersi una fonte di ricavo; intanto uno studio della Stony Brook University stima che un quinto degli ebook su Amazon abbia un contributo sostanziale di un modello. L'industria non sa più verificare la provenienza di ciò che vende, che è il problema discusso nella prima catena della serie sulla fiducia, visto dal lato di chi compra i diritti.

Il caso degli animatori giapponesi, raccontato da *1843*, mostra la stessa frattura da un altro settore.[3] Il mercato degli anime è quasi triplicato in dieci anni, fino a diciannove miliardi di dollari, i titoli prodotti ogni anno sono passati da un centinaio a più di trecento, e gli animatori sono rimasti cinque o seimila. Dal fallimento dello studio di *Astro Boy*, nel 1973, l'industria ha sostituito gli organici con il lavoro a contratto e ha smantellato l'apprendistato: oggi riceve una formazione sul campo un giovane su cinque, contro sette su dieci nella generazione precedente. Il pezzo si chiude sul primo anime giapponese realizzato con l'intelligenza artificiale. Lorenzo Peroni, su *Rivista Studio*, segue la parabola del videoclip, nato come leva di vendita del disco e diventato un costo senza ritorno quando lo streaming ha spezzato la catena fra video, singolo e vendita; sopravvive come strumento di immagine per chi deve ancora farsi riconoscere.[4] In tutti e tre i casi il mercato cresce o tiene, mentre si è rotta la catena che pagava chi produce.

Il ritorno del mecenate

Dove il mercato si ritira arriva chi ha altre ragioni per spendere. Il 4 agosto Electronic Arts è stata comprata per cinquantacinque miliardi di dollari dal fondo sovrano dell'Arabia Saudita, insieme a Silver Lake e al fondo di Jared Kushner, e Matteo Lupetti, su *Artribune*, ricostruisce un portafoglio che comprende già quote di Take-Two, Capcom, Nintendo ed Embracer e il controllo quasi totale di SNK.[5] Lupetti problematizza l'etichetta di *gameswashing*, e fa bene: un mecenate con un'agenda politica resta un mecenate, e il fatto nuovo è la scala.

5 · Matteo Lupetti / Artribune · 12 ago 2026 · **ELEMENTI DI SCENARIO**

L'Arabia Saudita si sta comprando l'industria dei videogiochi. Ecco come

Il pezzo vale soprattutto per l'ultimo paragrafo. Il catalogo degli investimenti sauditi è utile come dato (EA, Nintendo, Take-Two, SNK, Niantic — la portata è notevole), ma il contributo originale è la critica al frame del «gameswashing», ripresa da Kareem Shaheen: un paese che ha ucciso un giornalista in ambasciata senza conseguenze non ha bisogno di ripulire la propria immagine tramite videogiochi. Il «gameswashing» come categoria critica rivela più della prospettiva da cui si guarda che della strategia che si pretende di descrivere.

https://www.artribune.com/attualita/2026/08/arabia-saudita-videogiochi/

L'*Economist* registra lo stesso movimento nei musei britannici, che nel 2024-25 hanno raccolto dal fundraising un miliardo e duecento milioni di sterline, il triplo dell'anno prima, mentre il contributo pubblico alla Tate è sceso di un terzo in termini reali rispetto al 2009.[6] La mostra sull'arazzo di Bayeux al British Museum porta il nome del fondatore di un fondo di investimento algoritmico, unico sponsor per cinque milioni. Il giornale conclude con ottimismo che i mecenati, a differenza dei governi, sono molti; resta che il potere di programmare torna nelle mani di chi paga.

L'ultimo pagatore, quando gli altri mancano, è lo Stato. Lea Melandri, una delle voci fondative del femminismo italiano, a ottantacinque anni non ha un reddito sufficiente per vivere e curarsi, e una campagna chiede per lei il vitalizio della legge Bacchelli.[7] Nella scheda annotavo che il caso è un punto dolente per chi, come me, sostiene che la produzione di conoscenza debba reggersi su un modello economico solido: riviste, case editrici e università che hanno tratto valore dal suo lavoro non hanno saputo garantirle una rendita. Elisa Giudici, su *Rivista Studio*, segnala un gestionale ambientato in una piccola casa editrice indipendente, in cui le variabili da governare sono tendenza, qualità e popolarità dei titoli.[8] Chi fa il mestiere ride perché riconosce il modello, e nel modello manca proprio la grandezza che serve a chi scrive: una rendita.

7 · Annalisa Camilli / Internazionale · 6 giu 2026 · **LETTURA DI MERCATO**

La legge Bacchelli per Lea Melandri

Un fallimento del mercato culturale: l'industria che ha beneficiato del lavoro non ha garantito una rendita a chi ha prodotto il valore.

https://www.internazionale.it/notizie/annalisa-camilli/2026/06/06/lea-melandri-legge-bacchelli

Dove il mercato regge

C'è però un'altra tendenza, che l'*Economist* documenta in un lungo dossier sulla cultura che si frammenta.[9] In Danimarca le canzoni in danese nella classifica dei venti brani più ascoltati sono passate in pochi anni da cinque a diciotto, e fenomeni simili si vedono in Svezia, Brasile, Nigeria e India; Netflix ha abbandonato le produzioni pensate per tutti e ha scoperto che quelle radicate in un paese funzionano meglio anche all'estero, a condizione di avere in patria un nucleo caldo di pubblico. Le piattaforme globali, invece di uniformare i gusti, hanno abbassato le barriere d'ingresso e restituito valore alla vicinanza.

Controtesi 10 · Hannah Miller e Madison Muller / Bloomberg Businessweek

Il mercato, però, paga eccome. Hannah Miller e Madison Muller raccontano su *Bloomberg Businessweek* che il romantasy ha generato in un anno quasi un miliardo di dollari di vendite negli Stati Uniti, che Sarah J. Maas ha venduto settantacinque milioni di copie e che Barnes & Noble attribuisce al genere la propria ripresa.[10] Un genere nuovo porta milioni di lettori nuovi, e il libro resta un buon affare per chi lo scrive e per chi lo vende.

La controtesi è vera, e a guardarla da vicino conferma la seconda metà della tesi. Il pezzo di *Bloomberg* mostra che molti titoli diventati virali erano autopubblicati, o firmati da autrici con una comunità di lettori già formata su BookTok, e che gli editori sono arrivati dopo, a convincerle che avevano ancora bisogno di loro. Il mercato paga la relazione con una comunità, e l'editore vi entra come amplificatore di un rapporto che non ha costruito. Per chi fa il mio mestiere la domanda che resta è quella da cui questa catena è partita: chi pagherà la produzione della conoscenza che i modelli consumano, se il mercato la compra al prezzo di una copia usata e il resto tocca ai mecenati e alla legge Bacchelli.

Nella catena

1. Francesca Mancino / The New Yorker, *Destroying Books to Build a Mind*, 11 set 2026. Dato che corregge.
   https://www.newyorker.com/culture/the-lede/destroying-books-to-build-a-mind
   Scheda: https://claudiocammarano.com/curated/2026-09-11-mancino-destroying-books-anthropic-newyorker/

2. Anna Silman / The Wall Street Journal, *AI Has Plunged the Book Publishing Industry Into Utter Chaos*, 17 ago 2026. Dato che corregge.
   https://www.wsj.com/arts-culture/books/generative-ai-book-publishing-be79a287
   Scheda: https://claudiocammarano.com/curated/2026-08-17-silman-ai-publishing-chaos-wsj/

3. Han Zhang / 1843 (The Economist), *The strange disappearance of Japan's animators*, 19 giu 2026. Lettura di mercato.
   https://www.economist.com/interactive/1843/2026/06/19/the-strange-disappearance-of-japans-animators
   Scheda: https://claudiocammarano.com/curated/2026-06-19-economist-1843-japan-animators/

4. Lorenzo Peroni / Rivista Studio, *Si stava meglio quando c'erano i video musicali*, 10 giu 2026. Lettura di mercato.
   https://www.rivistastudio.com/video-musicali-storia-crisi/
   Scheda: https://claudiocammarano.com/curated/2026-06-10-peroni-video-musicali-crisi-rivistastudio/

5. Matteo Lupetti / Artribune, *L'Arabia Saudita si sta comprando l'industria dei videogiochi. Ecco come*, 12 ago 2026. Elementi di scenario.
   https://www.artribune.com/attualita/2026/08/arabia-saudita-videogiochi/
   Scheda: https://claudiocammarano.com/curated/2026-08-12-lupetti-arabia-saudita-videogiochi-artribune/

6. The Economist, *Museums and galleries are turning to individual patrons*, 3 set 2026. Elementi di scenario.
   https://www.economist.com/culture/2026/09/03/museums-and-galleries-are-turning-to-individual-patrons
   Scheda: https://claudiocammarano.com/curated/2026-09-03-economist-musei-

mecenati-privati/

7. Annalisa Camilli / Internazionale, *La legge Bacchelli per Lea Melandri*, 6 giu 2026. Lettura di mercato.
https://www.internazionale.it/notizie/annalisa-camilli/2026/06/06/lea-melandri-legge-bacchelli
Scheda: https://claudiocammarano.com/curated/2026-06-06-internazionale-lea-melandri-bacchelli/

8. Elisa Giudici / Rivista Studio, *C'è un videogioco in cui vivi le poche gioie e i tanti dolori di un dipendente di una piccola casa editrice indipendente*, 18 set 2026. Strumento concettuale.
https://www.rivistastudio.com/videogioco-editoria-indipendente-small-press-tycoon/
Scheda: https://claudiocammarano.com/curated/2026-09-18-giudici-small-press-tycoon-rivistastudio/

9. The Economist, *Forget the World Cup. Culture is becoming more fragmented*, 11 giu 2026. Dato che corregge.
https://www.economist.com/briefing/2026/06/11/forget-the-world-cup-culture-is-becoming-more-fragmented
Scheda: https://claudiocammarano.com/curated/2026-06-11-economist-deglobalisation-culture/

10. Hannah Miller e Madison Muller / Bloomberg Businessweek, *The Steamy, Magical and Now Very Lucrative Romantasy Business*, 12 ago 2026. Elementi di scenario.
https://www.bloomberg.com/news/features/2026-08-12/romantasy-book-series-help-revive-interest-in-reading-push-into-tv-and-film
Scheda: https://claudiocammarano.com/curated/2026-08-12-miller-muller-romantasy-bloomberg/

Intervento AI: WR (Scrittura). Notazione descritta in https://claudiocammarano.com/notazione/.

© Claudio Cammarano. Licenza CC BY-NC-ND 4.0: si può condividere citando l'autore e la fonte, non a fini commerciali e senza modifiche.

Versione originale e aggiornata: https://claudiocammarano.com/writings/2026-09-28-chi-paga-la-cultura/. Le parti interattive della catena sono disponibili solo online.

Scrivo anche *The Abstract*, in inglese, una volta al mese, sull'economia dei contenuti: https://claudiocammarano.com/newsletter/. C'è anche il feed: https://claudiocammarano.com/feed.xml.