



Comitato economico e sociale europeo

**CCMI/074**  
**Industrie culturali e**  
**creative**

Bruxelles, 21 settembre 2010

**PARERE**

della commissione consultiva per le trasformazioni industriali (CCMI)  
in merito al

**Libro verde - Le industrie culturali e creative, un potenziale da sfruttare**  
COM(2010) 183 definitivo

---

Relatore: **CAPPELLINI**  
Correlatore: **LENNARDT**

---

Amministratore: Miguel COLERA

La Commissione europea, in data 27 aprile 2010, ha deciso, conformemente al disposto dell'articolo 304 del Trattato sul funzionamento dell'Unione europea (TFUE), di consultare il Comitato economico e sociale europeo in merito al:

*Libro verde - Le industrie culturali e creative, un potenziale da sfruttare*  
COM(2010) 183 definitivo.

La commissione consultiva per le trasformazioni industriali, incaricata di preparare i lavori del Comitato in materia, ha formulato il proprio parere in data 8 settembre 2010.

Alla sua ...a sessione plenaria, dei giorni ... (seduta del ...), il Comitato economico e sociale europeo ha adottato il seguente parere con ... voti favorevoli, ... voti contrari e ... astensioni.

\*

\* \*

## 1. **Raccomandazioni e proposte**

Sullo stimolo delle questioni proposte dalla Commissione nel Libro verde (COM(2010) 183 definitivo, del 27 aprile 2010) e sulla scorta delle raccomandazioni già proposte dalla *Platform on the Potential of Cultural and Creative Industries* e del dialogo avviato al suo interno - anche nel corso di audizioni ad hoc -, il Comitato economico e sociale europeo (CESE) formula raccomandazioni e proposte concrete a supporto delle industrie culturali e creative (ICC) europee.

### 1.1 **Raccomandazioni**

Il CESE:

- a) invita la Commissione a proseguire gli sforzi per una migliore definizione del settore e una sua più adeguata rappresentazione statistica. Non esiste, infatti, una definizione univoca e condivisa di "industria culturale e creativa", requisito fondamentale per:
  - i. favorire il riconoscimento della specificità delle ICC;
  - ii. analizzarne gli impatti sulla crescita di lungo periodo, la competitività internazionale, lo sviluppo regionale e la coesione territoriale;
  - iii. favorire l'adozione di politiche che tengano conto delle specificità culturali del settore tramite un'effettiva attuazione dell'articolo 151, paragrafo 4, del Trattato CE, ora articolo 167, paragrafo 4, del TFUE.
- b) Raccomanda alla Commissione di moltiplicare gli sforzi per l'implementazione di uno "spazio europeo della creatività", favorendo un quadro regolatorio europeo fondato su

un equo accesso al mercato, la libera concorrenza, la lotta all'abuso di posizione dominante, il sostegno alle PMI e all'artigianato, la promozione della diversità culturale, la tutela dei diritti di proprietà intellettuale e la lotta alla pirateria, con particolare attenzione alle potenzialità digitali del settore.

- c) Auspica l'adozione di una fiscalità agevolata e di nuovi modelli e strumenti per favorire il finanziamento della progettazione di settore, nonché la costituzione di *Partnership Privato Pubbliche Partecipate dai cittadini* (PPPP); in altri termini si tratta, in tale ambito, di affiancare ai tradizionali modelli di PPP forme di partecipazione diretta dei cittadini<sup>1</sup>.
- d) Sottolinea il contributo delle ICC agli obiettivi strategici della "coesione europea" e raccomanda che gli enti locali (comuni, regioni, ecc.), in collaborazione con gli altri enti territoriali (università, banche, associazioni, fornitori di contenuti pubblici e/o privati, ecc.) favoriscano la promozione delle ICC e la loro integrazione nello sviluppo regionale.
- e) Rileva la necessità di misure adeguate per contrastare la vulnerabilità delle imprese del settore, in particolare delle PMI e, nel contempo, l'esigenza di favorire una "massa critica" di investimenti nel settore, sfruttando le c.d. "economie di agglomerazione", al fine di contrastare la penetrazione sul mercato europeo di prodotti culturali che inducano modelli di comportamento estranei alla cultura europea o che possano tradursi in una vera e propria colonizzazione culturale.
- f) Pone l'accento sul ruolo delle ICT (ad es. delle iniziative dell'UE relative a *Internet nel futuro*) nell'offrire nuove opportunità (banda larga o servizi di supporto alla creatività, in particolare nelle aree svantaggiate o a basso reddito), sia in termini di realizzazione dei prodotti e servizi creativi, sia nell'ambito della loro distribuzione e fruizione da parte degli utenti finali.
- g) Sottolinea la necessità di promuovere una maggiore conoscenza dell'industria creativa nei percorsi dell'istruzione di base e della formazione professionale come già segnalato, in sede europea, dalla Carta internazionale dell'artigianato artistico.
- h) Afferma l'esigenza di studiare gli strumenti più appropriati per favorire l'accesso al credito delle imprese creative o delle figure professionali del settore, favorendo, da un lato, una maggiore attenzione agli aspetti di sostenibilità economica e finanziaria dei progetti/opere da parte delle imprese e, dall'altro, lo sviluppo delle capacità degli istituti di credito nel valutare le potenzialità economiche e finanziarie dei progetti culturali e creativi.
- i) Ribadisce, infine, la necessità di favorire, all'interno delle istituzioni dell'UE, una maggiore riflessione sul tema degli impatti sociali dello sviluppo dei *cluster* della creatività e sul tema del miglioramento delle condizioni di lavoro di chi opera nel settore.

## 1.2 Proposte

Tutto ciò considerato, il CESE pone all'attenzione delle istituzioni europee e della Commissione, globalmente intesa (non solo le sue unità specializzate), un insieme di proposte operative a supporto delle ICC:

---

<sup>1</sup>

Cfr., in un altro contesto, il parere sul tema *Migliorare i modelli di "partenariati pubblico-privati partecipativi" sviluppando i servizi online per tutti nell'UE-27* (TEN/402, adottato dal CESE nella sessione plenaria di settembre 2010, non ancora pubblicato nella GU).

- a) avviare un "dialogo strutturato" con tutte le parti interessate e, in collaborazione fra tutte le istituzioni comunitarie interessate, una campagna di iniziative di riflessione e sensibilizzazione sul ruolo delle ICC sul "territorio europeo", con particolare attenzione alle aree svantaggiate e ai territori interessati dalla politica di coesione. Il CESE dà piena disponibilità a favorire tale dialogo strutturato e a collaborare con le altre istituzioni comunitarie mettendo a disposizione le proprie competenze tecniche e la sua rete di relazioni.
- b) Creare, a partire da progetti pilota avviati in alcuni territori dell'Unione, luoghi fisici di incontro e sperimentazione di natura informale (sul modello di *science shop*, *future centre*, *multimedia park*, ecc.) capaci di promuovere la partecipazione diretta di gruppi target composti di cittadini/utenti/associazioni e della società civile organizzata. L'obiettivo è favorire la partecipazione dell'intero territorio dell'UE allo sviluppo del potenziale dell'industria creativa, non solo in grandi centri urbani sovente considerati gli unici promotori di processi di sviluppo creativo. In quest'ambito, le comunità locali e regionali, le associazioni delle PMI e dell'artigianato possono svolgere un ruolo fondamentale per favorire l'integrazione delle ICC nello sviluppo regionale (applicando il principio del *Think small first* previsto nello *Small Business Act* europeo).
- c) Favorire il "mercato interno" della creatività, promuovendo:
  - i. la circolazione;
  - ii. l'esercizio effettivo del diritto di stabilimento;
  - iii. il mutuo riconoscimento delle professionalità e delle competenze certificabili;
  - iv. lo sviluppo di un reale sistema agevolativo di settore (una fiscalità armonizzata per la tutela del patrimonio creativo, accordi contro la doppia tassazione, ecc.);
  - v. lo scambio delle migliori pratiche e lo sviluppo di coproduzioni e partnership transnazionali oltre a quelle pubbliche-private (ad es. convenzioni multiple tra fruitori e *content provider*), anche con l'ausilio di nuovi modelli partecipativi PPPP, a livello regionale e locale.
- d) Intensificare il dialogo degli istituti di livello universitario con le PMI e le imprese artigiane con le rispettive associazioni rappresentative; il miglioramento delle competenze informatiche e tecnologiche degli studenti e l'avvio di iniziative per la creazione di nuove imprese di settore, anche attraverso forme di *peer-coaching*.
- e) Sostenere il finanziamento della creatività attraverso, da un lato, l'elaborazione a livello europeo di "linee guida" di *business plan* per i progetti/servizi/opere creative e culturali, nonché specifici indicatori di performance capaci di agevolare la valutazione tecnico-economica degli investimenti nel settore; dall'altro, credito agevolato, fondi misti pubblico-privati di garanzia alle PMI e fondi rotativi, e nuove forme associate e di partnership tra i diversi *stakeholder* dei comparti interessati (ICT, editoria, filmografia, musica, ecc.).

## 2. Cosa sono le industrie culturali e creative?

- 2.1 Le industrie culturali e creative europee, come riconosciuto dalla strategia Europa 2020, svolgono un ruolo centrale per la crescita, la competitività e il futuro dell'UE e dei suoi cittadini. Esse sono intrinsecamente portatrici d'innovazione, creatrici di posti di lavoro e svolgono il ruolo di interfaccia fra le diverse attività industriali. Sono altresì motori di vantaggio comparato non altrove riproducibile, fattori di sviluppo locale e *driver* del cambiamento industriale.
- 2.2 Il CESE sottolinea anche il ruolo che le ICC rivestono all'interno della "società europea", a supporto del pluralismo e della diversità culturale, nonché quale strumento di promozione dell'"identità europea". Esse contribuiscono, inoltre, al miglioramento della qualità della vita, alla tolleranza e alla prevenzione di comportamenti contrari alla dignità delle persone, all'integrazione e all'accoglienza.
- 2.3 Il presente parere si pone l'ambizioso obiettivo di svelare il pieno potenziale delle ICC, elemento portante della nuova strategia Europa 2020, come sottolineato anche dal Consiglio europeo e da attori chiave nell'ambito dei mutamenti dell'industria europea. Ciò presuppone, in primo luogo, un'adeguata conoscenza dei fenomeni oggetto di studio, distinguendo fra concettualizzazione, analisi dei processi di produzione e consumo, *governance*.
- 2.4 Sebbene si parli generalmente di ICC, va tuttavia mantenuta una distinzione fra "cultura" e "creatività". Mentre, infatti, per "cultura" s'intende, in termini generali, l'insieme di conoscenze, usi e gradi di sviluppo artistico e scientifico in una determinata epoca o all'interno di un certo gruppo sociale<sup>2</sup>, la "creatività" è intesa, specificamente, come abilità di pensare in maniera innovativa, ovvero di produrre nuove idee che combinano in maniera inedita elementi della realtà (siano essi processi, oggetti, conoscenze, ecc.). Essa non va, a sua volta, confusa con il termine "innovazione", che fa, più in generale, riferimento a processi e prodotti evolutivi delle conoscenze, delle tecniche e degli strumenti<sup>3</sup>.

Tale distinzione è fondamentale, perché, da un lato, permette di separare concetti spesso confusi nel linguaggio corrente; dall'altro, evidenzia le profonde interconnessioni fra cultura, creatività e innovazione (vedi anche le conclusioni del Consiglio dell'UE sul contributo della cultura allo sviluppo regionale e locale, del 29 aprile 2010).

- 2.5 La natura multidimensionale di cultura e creatività rende difficile individuare un unico approccio di analisi: a un estremo, c'è chi circoscrive la creatività all'ambito delle sole attività culturali; all'opposto, chi ritiene che tutte le industrie siano, per natura, creative. Pertanto

---

<sup>2</sup> Cfr. il parere del CESE sul tema *Le industrie culturali in Europa* (GU C 108 del 30.4.2004, pag. 68).

<sup>3</sup> Cfr. il parere del CESE sul tema *Sfruttare e sviluppare il potenziale dell'Europa nel campo della ricerca, dello sviluppo e dell'innovazione* (GU C 325 del 30.12.2006, pag. 16; cfr. in particolare il punto 4.12 e la nota 55).

nell'identificazione dei c.d. "settori creativi" si rischia un certo grado di arbitrarietà, che potrebbe ripercuotersi sull'efficacia delle politiche a sostegno di Europa 2020.

- 2.6 Il problema di delimitare i confini del settore è legato anche a un problema di "percezione", sia "interna" (attori del settore che non si percepiscono come facenti parti di una medesima "industria" specifica), che "esterna" (società che non riconoscono la settorialità specifica di chi opera nelle industrie culturali e creative).

### 3. **Il quadro d'insieme delle ICC in Europa**

- 3.1 Secondo la definizione della Commissione europea, le ICC contribuiscono, nel complesso, per circa il 2,6 % al PIL dell'UE-27 e forniscono occupazione a circa 5 milioni di persone (fonte: Libro verde COM(2010) 183 definitivo). Altre fonti evidenziano un peso ancora più rilevante. La diversità delle statistiche riflette naturalmente la diversità di valutazione circa i raggruppamenti settoriali compresi all'interno della definizione di ICC (vedi raccomandazione punto 1.1.a).
- 3.2 La bilancia commerciale dell'UE-27 nei principali settori legati alla "creatività" ha registrato (dati del 2007) un surplus di 3 000 milioni di euro. Secondo l'Unctad (*Creative Economy Report*, 2008), l'industria creativa rimane uno dei principali settori del commercio mondiale in termini di crescita. Nel periodo 2000-2005, il commercio di beni e servizi legati alla creatività è cresciuto di quasi il 9 % a livello mondiale, confermando le prospettive favorevoli di crescita a lungo termine.
- 3.3 Figure professionali tipiche del settore sono gli artisti, i portatori di idee, i produttori, gli editori, i *performer*; rimangono però essenziali anche figure standard sia di natura tecnica sia di natura imprenditoriale quali l'artigianato. Da rilevare, tuttavia, l'assenza di normative adeguate di settore, l'assenza di un riconoscimento specifico delle professionalità di settore e di una protezione sociale a esse mirata (ad es. a tutela di termini contrattuali molto brevi, di natura previdenziale o per favorire la mobilità internazionale).
- 3.4 Le ICC presentano, tuttavia, potenzialità rilevanti per la crescita e l'occupazione dell'UE. La creatività è infatti universalmente considerata il motore della crescita sostenibile, intelligente e inclusiva, così come la cultura esercita un ruolo fondamentale nello sviluppo di una società dell'informazione e della conoscenza. Entrambe, inoltre, non solo sono strumenti di un'offerta più competitiva e articolata, ma stimolano anche la domanda di contenuti, educano alla diversità culturale e aiutano nello stesso tempo a combattere l'esclusione e la discriminazione.
- 3.5 La creatività svolge, inoltre, un ruolo chiave nell'ambito della competitività internazionale, fornendo "valore immateriale" ai "prodotti" e trasformandoli in una particolare forma di "esperienza". Attualmente, sempre più attività economiche, pur non rientranti nei settori creativi in senso stretto, dedicano risorse sempre più ingenti alle attività creative quali *input*

per i loro prodotti. Il settore creativo, oltre a essere fondamentale per la competitività internazionale delle imprese, presenta quindi ricadute positive sul resto dell'economia<sup>4</sup>.

- 3.6 Altro elemento da non sottovalutare è l'apporto dato dallo sviluppo di tale settore alla "qualità della vita" del territorio di riferimento: l'influenza sul sistema formativo, sui modelli comportamentali dei giovani e sull'aumento di interesse per la cultura cui le attività delle ICC fanno da veicolo di diffusione, contribuendo ad attivare il "dinamismo" delle città e dei territori coinvolti.
- 3.7 Da sottolineare, infine, le potenzialità offerte dall'applicazione delle nuove tecnologie nel settore, basti pensare al fenomeno dei *social media*: pratiche di condivisione di contenuti testuali, immagini, video e audio da parte degli utenti. È un settore dal quale possono scaturire, nel contempo, idee interessanti, dialoghi produttivi e confronti fruttuosi (si pensi per esempio alla *Wikinomics*), ma che evidenziano anche difficoltà di gestione, ad esempio in materia di diritti di proprietà intellettuale dei contenuti condivisi. Le nuove tecnologie possono contribuire, infine, a combattere la pirateria digitale.
- 3.8 Il settore rimane, tuttavia, vulnerabile. Esso è, da un lato, dominato dalle PMI, dall'altro è soggetto alla formazione di regimi oligopolistici che uccidono la competizione (il c.d. effetto "best seller"), basti pensare alle società del multimedia o della pubblicità che operano a livello globale.
- 3.9 Il ruolo svolto dalle PMI rimane fondamentale. Sono tali imprenditorialità che si assumono il "rischio" connesso all'innovazione non tecnologica, all'investire in nuovi talenti e nuove forme estetiche e al tentativo di assicurare un'offerta varia e diversificata ai consumatori. Si pone, tuttavia, un problema di "massa critica" di investimenti capace di contrastare la penetrazione sul mercato europeo di prodotti che inducono modelli di comportamento e valori estranei alla cultura europea. In tale senso, sarebbe utile adottare misure specifiche di supporto e aiuto alla promozione di "sistemi locali di PMI", allo sviluppo di "*cluster regionali*" e di "economie di agglomerazione".
- 3.10 Le politiche per l'industria culturale e creativa in Europa rimangono eterogenee. In alcuni Stati membri il settore beneficia di rilevanti investimenti pubblici, mentre in altri Stati è principalmente di natura privata<sup>5</sup>. Al di là della valutazione sull'efficacia di tali politiche, è innegabile che la frammentazione delle normative e dei mercati nazionali in materia costituisce, *de facto*, un'alterazione della concorrenza all'interno del mercato europeo. Lo stesso Libro verde evidenzia l'importanza di moltiplicare gli sforzi per favorire una maggiore concorrenza europea

---

<sup>4</sup> In uno studio realizzato dalla società KEA su richiesta della Commissione europea si sottolineano, in quest'ambito, tre canali fondamentali (<http://www.keanet.eu/report/BISScreativeindustries.pdf>): il link con lo sviluppo locale/regionale; i rapporti intrasettoriali (per esempio tra contenuti creativi e ICT, o tra cultura e turismo); le interconnessioni fra settori "creativi" e "non creativi". Questo rapporto è stato preparato in occasione del workshop organizzato ad Amsterdam dalla DG Imprese e industria, nel corso del quale è stata elaborata anche la "Dichiarazione di Amsterdam" (<http://www.europe-innova.eu/creative-industries>).

<sup>5</sup> Naturalmente una disamina puntuale dei modelli di politica industriale adottati nei vari Stati membri richiederebbe, ancora una volta, la condivisione di una definizione univoca di ICC. I finanziamenti pubblici sono, comunque, generalmente volti alla promozione del settore culturale (teatro, cinema, arte, fondazioni, ecc.) con impatti significativi su tutto il settore, data l'interrelazione esistente fra investimenti culturali e sviluppo delle industrie creative.

nel settore, favorendo così la diversità culturale. Un adeguato stimolo al *benchmarking* rimane, inoltre, fondamentale per favorire politiche europee di settore.

3.11 A livello dell'UE, sia la Commissione (comunicazione del 10 maggio 2007 su un'*Agenda europea per la cultura in un mondo in via di globalizzazione*), sia il Consiglio (*Piano di lavoro per la cultura 2008-2010* del 10 giugno 2008), sia il Parlamento (vedi *Risoluzione del Parlamento sulle industrie culturali in Europa* del 10 aprile 2008) si pongono come obiettivo l'ottimizzazione del potenziale delle ICC, in particolare le PMI. Fra le attività programmate va menzionata la *European Creative Industries Alliance*, che sarà lanciata nel 2011 nell'ambito dell'*Entrepreneurship and Innovation Program* (EIP) del "Programma competitività e innovazione"<sup>6</sup>. Altre iniziative riguardano la creazione di un gruppo di lavoro relativo alle ICC che includa esperti degli Stati membri stessi; la realizzazione di studi sul contributo della cultura alla creatività, sulla dimensione imprenditoriale delle industrie culturali e creative, sul contributo della cultura allo sviluppo economico locale e regionale, oltre alla realizzazione del Libro verde sulle ICC.

#### 4. I temi del dibattito e le priorità emerse nella consultazione con gli *stakeholder*

4.1 La Commissione, con la pubblicazione del Libro verde del 27 aprile 2010, ha aperto il dibattito sul potenziale di crescita delle ICC sottolineando il ruolo della diversità culturale, della globalizzazione e della digitalizzazione quali motori del "processo", nonché la necessità di dotare le industrie del settore di strumenti adeguati - quali la possibilità di sperimentare e investire, facilitando l'accesso al credito - e di promuoverne lo sviluppo, attraverso il riorientamento delle politiche territoriali.

4.2 L'azione della Commissione intende articolarsi su tre macro linee di *policy*: un'*Agenda europea per il digitale*, una delle sette iniziative faro della strategia Europa 2020, nell'ambito della quale la Commissione prevede di creare un mercato unico dei contenuti e dei servizi on-line; azioni specifiche per rafforzare il ruolo delle ICC come catalizzatori dell'innovazione e del cambiamento strutturale nel contesto dell'iniziativa faro *L'Unione dell'innovazione* e una strategia in materia di proprietà intellettuale, tesa a favorire il necessario equilibrio fra protezione e diffusione di nuovi modelli di business.

4.3 Il Libro verde pone, tuttavia, anche delle questioni aperte al fine di stimolare una discussione allargata a tutti gli *stakeholder* europei della creatività (in senso ampio). Con il presente parere il CESE intende fornire il proprio contributo al dibattito sollevato dalla Commissione, fornendo suggerimenti e proposte operative concrete. In quest'ambito, il principale riferimento del CESE rimangono le raccomandazioni proposte dalla *Platform on the Potential of Cultural and Creative Industries*. Ulteriori elementi sono, tuttavia, emersi dal dialogo fra le parti interessate e nel corso di audizioni ad hoc presso il Comitato.

---

<sup>6</sup>

L'iniziativa avrà un budget di 7,5 milioni di euro e si prevede abbia un elevato *leverage* finanziario (circa 100 milioni di euro in tre anni).



#### 4.4 **Gli "spazi fisici" della creatività, i *cluster* e il loro ruolo nello sviluppo territoriale**

- 4.4.1 Un primo elemento di dibattito evidenziato nel Libro verde concerne il tema degli "spazi per la sperimentazione, l'innovazione e l'imprenditorialità della creatività" e il ruolo svolto dalle nuove tecnologie dell'informazione. In pratica, creare l'opportunità di luoghi di incontro per collaborazioni interdisciplinari, atti anche alla sperimentazione delle soluzioni più innovative dell'industria creativa, dove esplorare con i cittadini/utenti nuovi linguaggi e forme di espressione come, ad esempio, la fruizione multisensoriale dei contenuti artistici digitali (*Future e/o Business Centre* dei prodotti e servizi dell'industria creativa, *Virtual Reality* e *Multimedia Park*).
- 4.4.2 Tali luoghi fisici, caratterizzati dalla "tensione al cambiamento", possono agire anche da stimolo per contrastare la marginalità di alcuni territori rispetto ai grandi centri urbani di sviluppo creativo (generalmente si considerano quali principali *cluster* della creatività europea i principali contesti urbani, come ad esempio, l'Ile de France, l'*Inner London*, la provincia di Milano, Amsterdam, Madrid, ecc.<sup>7</sup> (vedi rapporto *Priority Sector Report: Creative and Cultural Industries* dello *European Cluster Observatory*).
- 4.4.3 Esistono molteplici ragioni che portano alla formazione di *cluster* industriali di natura "creativa" quali lo sviluppo economico di città e regioni, lo sviluppo dell'economia della conoscenza, il turismo creativo, l'efficacia delle catene di produzione, gli effetti di *spillover* in termini di innovazione, ecc. Sulla scorta di tali conoscenze, specifici progetti andrebbero avviati per favorire l'ampliamento di tali *cluster*, la loro maggiore diffusione su tutto il territorio dell'Unione e l'avvio di network di livello europeo.
- 4.4.4 Ciò si ricollega (vedi conclusioni del Consiglio dell'UE del 29 aprile 2010) al ruolo centrale dell'industria creativa - le sue reti e *cluster* - quale volano per lo sviluppo regionale. Il *Priority Sector Report: Creative and Cultural Industries* dello *European Cluster Observatory* evidenzia empiricamente un diretto collegamento tra localizzazione dell'industria creativa e sviluppo territoriale. Il problema riguarda la scelta delle forme di cooperazione più adatte a favorire l'integrazione delle ICC nello sviluppo strategico regionale.
- 4.4.5 Caratteristica saliente dei *cluster* culturali e creativi è la dipendenza, soprattutto nelle fasi di *start-up*, da interventi di natura pubblica e la necessità di azioni positive d'integrazione capaci di coinvolgere l'insieme di attori territoriali: la pubblica amministrazione, l'imprenditorialità, il sistema formativo e l'università, gli operatori culturali e la società civile. Non va, infatti, sottovalutato il legame fra tali *cluster* e la comunità territoriale di origine. Tali *cluster* traggono origine dal "sapere comune" del luogo e s'intrecciano con un ambiente favorevole, non riproducibile, favorendo innovazione e cambiamento (vedi casi studio quali Bilbao, Valencia, Amsterdam, Ruhr, ecc.).

---

7

Tali "concentrazioni territoriali" riguardano, principalmente, specifici sub-settori come *computer media*, *sound recording* e *video recording*.

- 4.4.6 Gli enti locali (comuni, regioni, ecc.) in collaborazione con gli altri enti territoriali (università, banche, associazioni, fornitori di contenuti pubblici e/o privati, ecc.) svolgono, pertanto, un ruolo fondamentale per l'integrazione delle ICC nello sviluppo regionale, mirando a realizzare gli obiettivi strategici di settore. La politica di coesione dell'UE riconosce, ad esempio, il molteplice contributo delle ICC ai suoi obiettivi strategici (convergenza, competitività, occupazione, cooperazione territoriale e inclusione delle fasce più deboli della società), pur se con impatti specifici di difficile determinazione.
- 4.4.7 Tra gli esempi concreti di luoghi di aggregazione e confronto della cultura e della creatività al di fuori dei grandi poli urbani, spesso in aree svantaggiate e/o transfrontaliere, il CESE sottolinea, oltre alla consolidata esperienza di Valencia, anche la recentissima esperienza dei "laboratori urbani" della regione Puglia in cui immobili dismessi, edifici scolastici in disuso, palazzi storici abbandonati, ex monasteri, mattatoi, mercati e caserme, in tutta la regione, vengono ristrutturati e dotati di attrezzature, arredi e strumenti per diventare, con il supporto della regione, veri e propri "contenitori" culturali e creativi per i giovani.

#### 4.5 **Lo "spazio europeo" della creatività: il quadro regolatorio**

- 4.5.1 Altro tema chiave per contrastare "la marginalità" è la mobilità degli artisti e degli operatori dell'industria creativa. Lo scambio delle migliori pratiche rimane, infatti, necessario per aprire nuove prospettive e stimolare i cittadini europei a conoscere e comprendere meglio le culture reciproche.
- 4.5.2 Gli ostacoli alla mobilità sono però numerosi, per lo più legati alle norme in materia di visto, ai regimi fiscali e ad altri ostacoli amministrativi connessi alla differente regolamentazione del settore nei diversi paesi europei e spesso anche tra diverse amministrazioni regionali.
- 4.5.3 Proposte operative per favorire la mobilità sono: promuovere le coproduzioni europee e/o lo scambio di esperienze e competenze, sia nelle fasi di produzione che di progettazione, di natura intrasettoriale e intersettoriale; garantire fondi per la traduzione nelle lingue meno parlate ed extraeuropee; promuovere azioni specifiche per il mutuo riconoscimento delle attività, delle professionalità e delle competenze certificabili e la sottoscrizione di accordi contro la doppia tassazione.
- 4.5.4 In quest'ambito le ICT offrono nuove opportunità, sia in termini di realizzazione dei prodotti creativi, sia nell'ambito della loro distribuzione e fruizione da parte degli utenti finali. La Commissione europea nel maggio 2010 ha presentato un'ambiziosa *Agenda europea del digitale* (la prima delle sette azioni faro della strategia Europa 2020). Tra i sette obiettivi in cui si articola, essa prevede un nuovo mercato unico per sfruttare i benefici apportati dall'era digitale, un aumento significativo della possibilità di accedere a Internet veloce e superveloce per i cittadini europei e l'intento di fornire a tutti i cittadini europei competenze digitali e servizi on-line accessibili.

- 4.5.5 Ostacolo principale alle potenzialità digitali del settore è, tuttavia, l'assenza di un quadro regolamentare a tutela della proprietà intellettuale dei contenuti culturali e creativi in forma digitale (le cui attuali regole sono spesso orientate alle esigenze dei soli grandi operatori), nonché il diritto di accesso ai contenuti da parte di tutti i fruitori/cittadini e le PMI, in particolare di quelli residenti in aree svantaggiate (spesso costretti a subire regole di accesso limitanti e vessatorie).
- 4.5.6 La questione dei diritti di proprietà intellettuale va letta in connessione al problema della pirateria e contraffazione, che si stima abbia determinato, solo nel 2008, un impatto sull'industria creativa (cinema, serie televisive, produzione musicale e software) pari a 10 miliardi di euro di mancati introiti e 185 000 posti di lavoro in meno (vedi studio TERA *Costruire un'economia digitale: l'importanza di salvaguardare i livelli occupazionali nelle industrie creative dell'UE*). La pirateria digitale è un reato che affligge tanto le piccole quanto le grandi imprese e richiede, a livello europeo, misure più incisive e coordinate per favorire anche la tutela dei consumatori e contrastare il fenomeno delle produzioni illegali su più ampia scala.
- 4.5.7 Da valutare, in quest'ambito, le potenzialità offerte dal paradigma dell'*open source* e della *Wikinomics*, in considerazione della loro specifica capacità di valorizzare il lavoro delle piccole realtà, caratterizzato da processi produttivi frammentati, contributi creativi caratterizzati da forti individualità, cicli produttivi variabili, risorse economiche limitate.
- 4.5.8 Il *CReATE Project*<sup>8</sup> *Report on ICT and CI* evidenzia quattro trend principali attraverso i quali le ICT possono fare da volano allo sviluppo economico delle ICC: distribuzione digitale per agevolare la condivisione dei contenuti in rete; sviluppo delle esperienze visuali; riduzione dell'effetto "barriera" e sviluppo durevole di nuove imprenditorialità, in particolare nelle aree svantaggiate dell'UE; capacità di adattare l'organizzazione del lavoro a risorse distribuite sul territorio e messe in contatto semplicemente dalla tecnologia e dai fornitori dei contenuti nell'ambito di PPPP.
- 4.5.9 Una seconda questione posta dalla Commissione concerne il tema della promozione della collaborazione fra scuole d'arte e design e imprese, in particolare quelle artigiane, nonché lo sviluppo delle competenze digitali, soprattutto dove queste sono assenti o ancora fragili. Già il *Manifesto della creatività UE* per l'anno 2009 ha sottolineato la necessità di "reinventare l'insegnamento" affinché questo prepari alla società della conoscenza. Esiste, tuttavia, un problema specifico di mancata integrazione fra istruzione e mondo imprenditoriale, con particolare riferimento allo sviluppo delle creatività, dei c.d. *e-skill* e, più in generale, della capacità di adattamento delle risorse umane allo straordinario sviluppo del settore.
- 4.5.10 Proposte operative in tale ambito sono:

---

8

Per maggiori informazioni sul progetto CreATE: <http://www.lets-create.eu/>.

- a) la promozione di una maggiore conoscenza dell'industria creativa nei percorsi di istruzione di base; la promozione di una maggiore "imprenditorialità creativa", anche favorendo maggiori occasioni di collaborazione fra istruzione di base e istituti d'arte e design (ad es. stage e seminari);
- b) l'adozione di processi competitivi e *award* per i giovani talenti e per quegli istituti che ne promuovono le competenze;
- c) la promozione dell'educazione artistica e culturale e, più in generale, dell'interesse per il lavoro e i prodotti dell'industria creativa nei percorsi di istruzione primaria e secondaria;
- d) azioni di supporto per i neolaureati nel settore attraverso facilitazioni economiche dirette o alle imprese che danno loro impiego;
- e) il supporto alla "occupabilità" attraverso processi di formazione continua e il riconoscimento europeo dei titoli;
- f) lo sviluppo delle conoscenze informatiche e tecnologiche negli studenti degli istituti d'arte e design;
- g) l'avvio di partnership con l'associazionismo delle PMI e dell'artigianato nell'UE, volte a contribuire efficacemente al processo di trasmissione dei saperi, dell'imprenditorialità e di tutti quei valori "immateriali" che sono alla base dello sviluppo creativo.

#### 4.6 Il finanziamento della creatività

4.6.1 Una terza questione posta dalla Commissione concerne il tema del finanziamento della creatività, ossia di come stimolare gli investimenti privati e le PPPP e migliorare l'accesso al credito per le ICC. A tale proposito va sottolineato, da un lato, che una maggiore cura agli aspetti di sostenibilità economica e finanziaria dei progetti/opere da parte delle imprese aumenterebbe innegabilmente l'accesso al credito e, dall'altro, che le istituzioni creditizie dimostrano scarsa competenza nel valutare le ricadute economiche e finanziarie di "idee inedite".

4.6.2 Proposte concrete, in tale ambito, sono:

- a) condividere "linee guida" di *business plan* per i progetti/servizi/opere creative e culturali, così come specifici indicatori di qualità dei processi e di performance economico-finanziaria capaci di agevolare la valutazione tecnico-economica degli investimenti nel settore, evitando inutili oneri economici e amministrativi sulle PMI;
- b) implementare una formazione appropriata dei valutatori, sviluppare politiche e programmi mirati di aiuto alle ICC con un approccio "olistico";
- c) garantire, con poche risorse, finanziamenti agevolati per la progettazione e lo *start-up* o per la verifica preliminare della fattibilità e sostenibilità dei progetti (ad es. una certificazione di fattibilità), consentendo di attrarre risorse aggiuntive per le fasi di produzione e per la diffusione dei risultati a una più vasta platea di imprese interessate;
- d) adottare sistemi fiscali non penalizzanti per le ICC, in particolare le PMI in forma singola od aggregata, attraverso crediti d'imposta e/o esenzioni fiscali (ad es. l'IVA ridotta per i prodotti off-line e on-line del settore, così come avviene negli USA);

- e) sviluppare forme di credito agevolato, tramite fondi misti pubblico-privati di garanzia alle PMI (rete europea dei consorzi fidi PMI) e rotativi;
- f) promuovere nuove forme associate e partnership tra i diversi *stakeholder* nei settori interessati (ad es. ICT, musica, case editrici, ecc.).

4.6.3 Tema correlato è quello del supporto europeo agli investimenti nel settore. Le politiche europee di indirizzo e sostegno dovrebbero contribuire anche a favorire l'armonizzazione dei regolamenti nazionali e regionali e delle politiche di promozione del settore in materia di supporto pubblico e accesso al credito, privato e agevolato con l'obiettivo di creare partnership e progetti fra i territori a diverso livello di sviluppo (vedi rapporto di KEA *Business Innovation Support Services for Creative Industries*)<sup>9</sup>.

#### 4.7 **La dimensione sociale della creatività**

4.7.1 Da sottolineare, infine, il tema degli impatti sociali dello sviluppo dei *cluster* della creatività. Intrinseco allo sviluppo delle ICC vi è, infatti, uno stretto legame tra crescita economica e crescita sociale delle comunità interessate. Il settore rimane cioè intrinsecamente legato all'ambiente di riferimento: i *cluster* si alimentano delle relazioni socioeconomiche locali non altrove riproducibili, il radicamento territoriale degli operatori del settore, lo stretto rapporto con il settore dell'istruzione e della formazione. Ciò richiede l'adozione di un dialogo strutturato fra ICC e amministrazioni locali adeguando le competenze istituzionali/amministrative attraverso una formazione mirata e il coinvolgimento attivo delle comunità locali.

4.7.2 Il CESE ribadisce, pertanto, la necessità di favorire, all'interno delle istituzioni dell'UE, un dialogo strutturato sul tema degli impatti sociali dello sviluppo dei *cluster* della creatività e sul tema del miglioramento delle condizioni di lavoro di chi opera nel settore. Il settore richiede, infatti, interventi mirati di protezione sociale in considerazione del fatto che è caratterizzato da peculiarità specifiche come, ad esempio, la diffusione del precariato, la presenza di contratti di breve e brevissimo termine, l'assenza di una tutela adeguata dei diritti di proprietà intellettuale, l'assenza di una normativa a favore della mobilità dei lavoratori e degli artisti.

Bruxelles, 8 settembre 2010

Il presidente  
della commissione consultiva per le  
trasformazioni industriali

Joost VAN IERSEL

---

<sup>9</sup> Cfr. nota 4.