|  |  |
| --- | --- |
| Parlamento europeo2014-2019 |  |

Documento di seduta

<NoDocSe>A8-0357/2016</NoDocSe>

<Date>{30/11/2016}30.11.2016</Date>

<TitreType>RELAZIONE</TitreType>

<Titre>su una politica dell'UE coerente per le industrie culturali e creative</Titre>

<DocRef>(2016/2072(INI))</DocRef>

<Commission>{CJ23}Commissione per l'industria, la ricerca e l'energia
Commissione per la cultura e l'istruzione</Commission>

Relatori: <Depute>Christian Ehler, Luigi Morgano</Depute>

(Riunioni congiunte delle commissioni – articolo 55 del regolamento)

PR\_INI

INDICE

Pagina

PROPOSTA DI RISOLUZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO 3

MOTIVAZIONE 21

PARERE della commissione giuridica 29

ESITO DELLA VOTAZIONE FINALE IN SEDE DI COMMISSIONE COMPETENTE PER IL MERITO 33

PROPOSTA DI RISOLUZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO

concernente una politica dell'UE coerente per le industrie culturali e creative

(2016/2072(INI))

*Il Parlamento europeo,*

– vista la comunicazione della Commissione del 10 giugno 2016 dal titolo "Una nuova agenda per le competenze per l'Europa" (COM(2016)0381/2),

– vista la comunicazione della Commissione del 2 luglio 2014 dal titolo "Verso una florida economia basata sui dati" (COM(2014)0442),

– vista la comunicazione della Commissione del 22 gennaio 2014 dal titolo "Per una rinascita industriale europea" (COM(2014)0014),

– vista la comunicazione della Commissione del 9 gennaio 2013 dal titolo "Piano d'azione imprenditorialità 2020: Rilanciare lo spirito imprenditoriale in Europa" (COM(2012)0795),

– vista la comunicazione della Commissione del 18 dicembre 2012 sui contenuti del mercato unico digitale (COM(2012)0789),

– vista la comunicazione della Commissione del 26 settembre 2012 dal titolo "Valorizzare i settori culturali e creativi per favorire la crescita e l'occupazione nell'UE" (COM(2012)0537),

– visto il documento di lavoro dei servizi della Commissione del 26 settembre 2012 dal titolo "La competitività delle industrie europee di alta gamma" (SWD(2012)0286),

– vista la comunicazione della Commissione del 30 giugno 2010 dal titolo "L'Europa, prima destinazione turistica mondiale - un nuovo quadro politico per il turismo europeo" (COM(2010)0352),

– visto il Libro verde della Commissione del 27 aprile 2010 dal titolo "Le industrie culturali e creative, un potenziale da sfruttare" (COM(2010)0183),

– visto lo studio della Commissione del giugno 2016 dal titolo "Rafforzamento della competitività delle industrie culturali e creative per la crescita e l'occupazione" (EASME/COSME/2015/003),

– visto lo studio della Commissione del giugno 2009 dal titolo "L'impatto della cultura sulla creatività",

– vista la comunicazione del Comitato delle regioni del 30 maggio 2013 sulla promozione dei settori culturali e creativi,

– visto il parere del Comitato economico e sociale europeo sul tema "Imprese del settore creativo e culturale: una risorsa europea nell'ambito della concorrenza mondiale"[[1]](#footnote-1),

– visto il regolamento (UE) 2015/1017 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 25 giugno 2015, relativo al Fondo europeo per gli investimenti strategici, al polo europeo di consulenza sugli investimenti e al portale dei progetti di investimento europei e che modifica i regolamenti (UE) n. 1291/2013 e (UE) n. 1316/2013 – il Fondo europeo per gli investimenti strategici[[2]](#footnote-2),

– visto il regolamento (UE) n. 1295/2013 del Parlamento europeo e del Consiglio, dell'11 dicembre 2013, che istituisce il programma Europa creativa (2014-2020) e che abroga le decisioni n. 1718/2006/CE, n. 1855/2006/CE e n. 1041/2009/CE[[3]](#footnote-3),

– visto il regolamento (UE) n. 1291/2013 del Parlamento europeo e del Consiglio, dell'11 dicembre 2013, che istituisce il programma quadro di ricerca e innovazione (2014-2020), Orizzonte 2020, e abroga la decisione n. 1982/2006/CE[[4]](#footnote-4),

– visto il regolamento (UE) n. 1303/2013 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 17 dicembre 2013, recante disposizioni comuni sul Fondo europeo di sviluppo regionale, sul Fondo sociale europeo, sul Fondo di coesione, sul Fondo europeo agricolo per lo sviluppo rurale e sul Fondo europeo per gli affari marittimi e la pesca e disposizioni generali sul Fondo europeo di sviluppo regionale, sul Fondo sociale europeo, sul Fondo di coesione e sul Fondo europeo per gli affari marittimi e la pesca, e che abroga il regolamento (CE) n. 1083/2006 del Consiglio (in appresso "il regolamento recante disposizioni comuni")[[5]](#footnote-5),

– visto il regolamento (UE) n. 1301/2013 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 17 dicembre 2013, relativo al Fondo europeo di sviluppo regionale e a disposizioni specifiche concernenti l'obiettivo "Investimenti a favore della crescita e dell'occupazione" e che abroga il regolamento (CE) n. 1080/2006[[6]](#footnote-6),

– visto il regolamento (UE) n. 1299/2013 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 17 dicembre 2013, recante disposizioni specifiche per il sostegno del Fondo europeo di sviluppo regionale all'obiettivo di cooperazione territoriale europea[[7]](#footnote-7),

– visto il regolamento (UE) n. 1287/2013 del Parlamento europeo e del Consiglio, dell'11 dicembre 2013, che istituisce un programma per la competitività delle imprese e le piccole e le medie imprese (COSME) (2014-2020) e abroga la decisione n. 1639/2006/CE[[8]](#footnote-8),

– viste le conclusioni del Consiglio del 16 giugno 2016 sull'uguaglianza di genere,

– viste le conclusioni del Consiglio del 27 maggio 2015 sugli scambi culturali e creativi per stimolare l'innovazione, la sostenibilità economica e l'inclusione sociale,

– viste le conclusioni del Consiglio del 10 dicembre 2012 sulla comunicazione dal titolo "Un'industria europea più forte per la crescita e la ripresa economica. Aggiornamento della comunicazione sulla politica industriale",

– viste le conclusioni del Consiglio del 12 maggio 2009 sulla cultura come catalizzatore per la creatività e per l'innovazione,

– vista la comunicazione congiunta al Parlamento europeo e al Consiglio dell'8 giugno 2016 dal titolo "Towards an EU strategy for international cultural relations" (Verso una strategia dell'UE per le relazioni culturali internazionali) (JOIN(2016)0029),

– vista la sua risoluzione del 19 gennaio 2016 sul tema "Verso un atto sul mercato unico digitale"[[9]](#footnote-9),

– vista la sua risoluzione dell'8 settembre 2015 sul tema "Verso un approccio integrato al patrimonio culturale per l'Europa"[[10]](#footnote-10),

– vista la sua risoluzione del 12 settembre 2013 su "Valorizzare i settori culturali e creativi per favorire la crescita economica e l'occupazione"[[11]](#footnote-11),

– vista la sua risoluzione del 23 ottobre 2012 sulle piccole e medie imprese (PMI): competitività e opportunità commerciali[[12]](#footnote-12),

– vista la sua risoluzione del 12 maggio 2011 sulla dimensione culturale delle azioni esterne dell'Unione europea[[13]](#footnote-13),

– vista la sua risoluzione del 12 maggio 2011 sulle industrie culturali e creative, un potenziale da sfruttare[[14]](#footnote-14),

– vista la sua risoluzione del 10 aprile 2008 sulle industrie culturali in Europa[[15]](#footnote-15),

– vista la sua risoluzione del 7 giugno 2007 sullo statuto sociale degli artisti[[16]](#footnote-16),

– vista la Convenzione sulla protezione e la promozione della diversità delle espressioni culturali, adottata dall'Organizzazione delle Nazioni Unite per l'educazione, la scienza e la cultura (UNESCO) il 20 ottobre 2005,

– vista la relazione dell'OCSE e dell'EUIPO, del 18 aprile 2016, dal titolo: "Trade in Counterfeit and Pirated Goods - Mapping the Economic Impact" (Commercio di merci contraffatte e usurpative: una mappatura dell'impatto economico)[[17]](#footnote-17),

– visto lo studio dell'UNESCO dal titolo "Cultural times: The first global map of cultural and creative industries" (La prima mappa globale delle industrie culturali e creative), del dicembre 2015,

– vista la relazione del gruppo di lavoro di esperti degli Stati membri dell'UE dal titolo "Towards more efficient financial ecosystems: innovative instruments to facilitate access to finance for the cultural and creative sectors" (Verso ecosistemi finanziari più efficienti: strumenti innovativi per facilitare ai settori culturali e creativi l'accesso alla finanza), del novembre 2015,

– visti gli articoli 167 e 173 del trattato sul funzionamento dell'Unione europea,

– visto l'articolo 52 del suo regolamento,

– viste le deliberazioni congiunte della commissione per l'industria, la ricerca e l'energia e della commissione per la cultura e l'istruzione a norma dell'articolo 55 del regolamento,

– visti la relazione della commissione per l'industria, la ricerca e l'energia e della commissione per la cultura e l'istruzione, e il parere della commissione giuridica (A8-0357/2016),

A. considerando che, nella soprammenzionata comunicazione "Valorizzare i settori culturali e creativi per favorire la crescita e l'occupazione nell'UE", la Commissione riconosce il ruolo fondamentale che le industrie culturali e creative (ICC)[[18]](#footnote-18) possono svolgere per lo sviluppo sociale ed economico dell'UE e dei suoi Stati membri;

B. considerando che l'UE dovrebbe promuovere nuove fonti di crescita intelligente, sostenibile e inclusiva, e investire in esse; che, a tale proposito, essa dovrebbe sbloccare il potenziale delle industrie creative e culturali – ancora largamente inesplorato – in termini di creazione di crescita e di occupazione, per via del loro impatto significativo in settori quali i nuovi modelli aziendali, la creatività e l'innovazione, la digitalizzazione e la creazione di competenze;

C. considerando che le ICC hanno un valore duplice e intrinseco in quanto, grazie ai loro legami diretti con artisti e creatori, preservano e promuovono la diversità culturale e linguistica, e rafforzano le identità europea, nazionale e regionale, nonché l'identità locale, sostenendo nel contempo la coesione sociale e contribuendo in modo sostanziale, con vari modelli di creazione di valore, alla creatività, agli investimenti, all'innovazione e all'occupazione, fungendo da motore della crescita economica sostenibile nell'UE e nei suoi Stati membri;

D. considerando che la cultura e l'arte europea rappresentano 3 000 anni di patrimonio culturale comune, trasmettono conoscenze e valori, e contribuiscono a preservare prove tangibili e intangibili del mondo creato dall'uomo e del mondo naturale per le generazioni attuali e future;

E. considerando che la diplomazia culturale, basata sul rispetto reciproco dei valori e delle specificità, rafforza le relazioni bilaterali e multilaterali tra paesi europei e paesi terzi, e costruisce ponti tra le società attraverso i contatti interpersonali e la cooperazione in tutti i settori culturali e creativi, contribuendo al miglioramento della comprensione reciproca e a progetti comuni, nonché fungendo nel contempo da motore della crescita economica e sociale;

F. considerando che le ICC contribuiscono al potere di persuasione dell'Europa con il loro ruolo di ambasciatori dei valori europei – ad esempio la cultura, la creatività, la qualità, l'eccellenza, la maestria – sulla scena mondiale;

G. considerando che le industrie culturali e creative si collocano al centro di un duplice e delicato ecosistema costituito da grandi gruppi di PMI innovative e competitive a livello internazionale, e da start up che rinnovano costantemente il settore, preservano e promuovono la diversità e creano posti di lavoro, ma che a volte si rivelano fragili, segnatamente per quanto concerne l'accesso ai mercati e alla finanza;

H. considerando che in Europa le industrie culturali e creative impiegano a tempo pieno oltre 12 milioni di lavoratori, ossia il 7,5 % della popolazione attiva dell'UE, generando all'incirca 509 miliardi di EUR di valore aggiunto per il PIL (5,3 % del VAL totale dell'UE); che, in determinate regioni, le ICC rappresentano una percentuale significativamente più alta del PIL e impiegano una percentuale maggiore della forza lavoro locale;

I. considerando che, in base a uno studio dell'Ufficio europeo dei brevetti e dell'Ufficio per l'armonizzazione del mercato interno, i settori ad alta intensità di diritti di proprietà intellettuale (DPI) generano più di un quarto dell'occupazione e più di un terzo dell'attività economica dell'UE;

J. considerando che quasi il 39 % del PIL dell'UE è generato dai settori ad alta intensità di DPI, mentre quelli ad alta intensità di marchi generano il 34 % del PIL totale, quelli ad alta intensità di disegni e modelli il 13 %, quelli ad alta intensità di brevetti il 14 % e quelli ad alta intensità di diritti d'autore il 4,2 %[[19]](#footnote-19);

K. considerando che nell'UE le ICC impiegano una forza lavoro che è 2,5 volte superiore a quella dell'industria automobilistica e 5 volte superiore a quella dell'industria chimica;

L. considerando che le ICC svolgono un ruolo importante nella creazione di regioni dinamiche e caratteristiche, che possono contribuire a migliorare la qualità della vita dei cittadini e costituire un importante fattore di investimento estero in entrata;

M. considerando che gli autori e gli artisti sono l'origine e la fonte stessa delle ICC;

N. considerando che è improbabile che i posti di lavoro del settore culturale siano delocalizzati, poiché sono collegati a competenze culturali specifiche, spesso regionali e storiche; che le ICC contribuiscono sensibilmente, e più di ogni altro settore, all'occupazione dei giovani e si sono rivelate particolarmente resilienti all'indomani della crisi economica del 2008; che il lavoro nelle ICC ha registrato un aumento, in tutta l'UE, tra il 2008 e il 2014; riconoscendo l'importante ruolo del Fondo sociale europeo nella promozione dell'occupazione giovanile e dello sviluppo delle competenze;

O. considerando che le ICC presentano caratteristiche allettanti dal punto di vista dello sviluppo locale, dal momento che utilizzano una serie di competenze a numerosi livelli diversi, tendono a essere socialmente responsabili e inclusive e generano esternalità positive nelle zone in cui sono ubicate; che la loro apertura e interazione con altre attività produce effetti di agglomerazione e di raggruppamento, e che tendono a generare a livello locale una percentuale elevata del valore aggiunto totale;

P. considerando che la flessibilità e la mobilità sono indissociabili nel contesto dell'attività artistica professionale e che è quindi importante che la natura imprevedibile e talvolta precaria della professione di artista sia compensata dalla garanzia di un'autentica protezione sociale;

Q. considerando che le ICC comprendono una maggioranza di piccole e microimprese, e che le imprese del settore culturale e creativo (SCC) con meno di dieci dipendenti rappresentano oltre il 95 %[[20]](#footnote-20) della popolazione attiva;

R. considerando che esiste una percezione errata relativamente al maggiore rischio di investimento che le ICC comporterebbero rispetto ad altre tipologie di impresa, dovuta, tra le altre cose, al fatto che si tratta di settori ad alta intensità di DPI e alle difficoltà nel ricorso ai loro beni immateriali come garanzia per il finanziamento;

S. considerando che è sempre più raro che gli attori del settore culturale e creativo abbiano un impiego stabile; che essi sono, sempre più spesso, liberi professionisti o alternano l'attività professionale autonoma a quella dipendente, part-time o irregolare;

T. considerando che le iniziative e le industrie a sfondo culturale hanno ruoli molteplici da svolgere nello sviluppo locale e regionale, in quanto aumentano tradizionalmente l'attrattiva delle regioni e garantiscono l'inclusione e lo sviluppo socioeconomico delle zone rurali e isolate, oltre a consentire una rigenerazione urbana integrata e sostenibile;

U. considerando che le ICC svolgono un ruolo fondamentale nella reindustrializzazione dell'Europa, sono un elemento trainante per la crescita e si collocano in una posizione strategica per stimolare ricadute innovative in altri settori industriali, come il turismo, il commercio al dettaglio e le tecnologie digitali;

V. considerando che le ICC sono una forza trainante per l'innovazione e lo sviluppo delle TIC in Europa; che la trasformazione digitale del settore offre nuove possibilità per lo sviluppo di nuovi modelli aziendali e l'espansione del mercato, ma pone altresì delle sfide ai settori tradizionali delle ICC;

W. considerando che le industrie creative sono tra i settori maggiormente caratterizzati dallo spirito imprenditoriale, che sviluppano competenze trasferibili quali il pensiero creativo, la risoluzione dei problemi, il lavoro di squadra e l'intraprendenza;

X. considerando che il turismo legato al patrimonio industriale e i musei industriali possono offrire nuove prospettive culturali ed economiche, in particolare alle regioni postindustriali, e mantenere in vita il know-how europeo tradizionale;

Y. considerando che, tra le diverse fonti di finanziamento UE, solo Europa creativa e il Fondo europeo per gli investimenti strategici indicano le ICC come priorità specifica;

Z. considerando che, con l'entrata in vigore del regolamento (UE) n. 651/2014 della Commissione, alcune misure nel settore del patrimonio culturale (in particolare il restauro e la conservazione) e, in taluni casi, delle attività culturali finanziate da fondi dell'UE e da altri fondi regionali potrebbero essere considerate come aiuti di Stato, nonostante la loro pertinenza a livello locale e la natura non economica, e l'organizzazione non commerciale delle attività e delle istituzioni culturali in questione, ciò risultando in ostacoli considerevoli per le autorità regionali interessate e in ritardi nell'attuazione delle misure stesse;

AA. considerando che, nel mercato convergente e globalizzato di oggi, delle ICC europee innovative e orientate alla ricerca sono indispensabili per assicurare la diversità linguistica e culturale, il pluralismo e l'offerta di servizi innovativi e di alta qualità;

AB. considerando che, sebbene l'accesso ai contenuti culturali e creativi e la loro condivisione non siano mai stati così elevati, in particolare nel caso di servizi come le piattaforme di contenuti caricati dagli utenti e i servizi di aggregazione dei contenuti, e sebbene i costi di distribuzione e di produzione siano diminuiti con l'evoluzione tecnologica, il settore culturale e creativo non ha assistito a un incremento comparabile delle entrate a seguito di questo aumento dei consumi, il che è dovuto in ampia misura alla mancanza di trasparenza nella catena del valore e di chiarezza del diritto, nonché alle difficoltà incontrate dai settori tradizionali nell'adattarsi alla trasformazione digitale;

AC. considerando che è urgente che la Commissione adotti misure appropriate al fine di agevolare l'emergere di offerte legali attraenti e la disponibilità transfrontaliera, così da ridurre il "divario di valore" e far sì che autori, creatori, artisti e titolari dei diritti siano correttamente remunerati per le loro opere;

AD. considerando che le ICC registrano trasformazioni di rilievo come conseguenza dello sviluppo delle tecnologie digitali, che danno origine ad altrettanti cambiamenti nella situazione della produzione artistica e influenzano il diritto di proprietà intellettuale;

AE. considerando che le ICC continuano ad essere sottovalutate o non riconosciute, in particolare per quanto riguarda la loro capacità di accedere al capitale di avviamento e ai finanziamenti;

AF. considerando che l'ultimo studio commissionato dalla Commissione[[21]](#footnote-21) tiene conto, nella definizione di ICC, dell'industria di alta gamma basata sulla creatività; che la moda e l'industria dei prodotti di alta gamma poggiano su un forte input culturale e creativo, concorrono a preservare il know-how costruito nei secoli e sono alimentate da un patrimonio e da tradizioni culturali che altri non possono replicare; che la cooperazione dovrebbe essere rafforzata al fine di tener conto dei cambiamenti a livello dell'occupazione e del bisogno di abilità specifiche;

AG. considerando che le stime nazionali riguardanti le ICC sono raramente raffrontabili, in quanto gli Stati membri utilizzano ancora definizioni diverse per queste industrie; che tali definizioni includono altresì ampie categorie di ICC quali il software, la pubblicità e il marketing, che rappresentano grandi successi sia in termini economici sia quali esempi di creatività e di capacità imprenditoriale europea;

AH. considerando che nel 2013 il commercio internazionale di merci contraffatte e usurpative era pari al 2,5 % del commercio mondiale e arrivava a costituire fino al 5 % delle importazioni nell'UE, ossia 85 miliardi di EUR;

AI. considerando che nell'economia industriale gli investimenti si concentravano in gran parte sui beni materiali, che costituivano i principali motori di crescita, mentre nell'economia creativa attuale i beni immateriali costituiscono gli oggetti di investimento, le fonti di valore e i motori di crescita principali; che il finanziamento delle ICC dovrebbe essere considerato in questo contesto;

AJ. considerando che, sebbene lo sviluppo delle tecnologie e delle infrastrutture digitali sia una priorità strategica europea, la diffusione online di beni e servizi culturali e creativi attraverso istituzioni culturali deve ancora essere migliorata;

AK. considerando che le ICC contribuiscono al mantenimento e al miglioramento dell'immenso patrimonio culturale, storico e architettonico europeo; che il SCC è importante per lo sviluppo della diplomazia culturale, l'industria del turismo e la promozione delle culture nazionali e locali, e che guida al progresso e allo sviluppo delle città e delle regioni;

***Definizioni e statistiche***

1. invita la Commissione a sviluppare un quadro di politica industriale globale, coerente e di lungo termine per le ICC, e l'Unione europea a includere lo sviluppo, la promozione e la protezione effettive, e l'adeguato finanziamento delle ICC tra i suoi obiettivi strategici e le sue priorità generali, al fine di stimolare la competitività di dette industrie e consentire loro di realizzare il potenziale di cui dispongono in termini di creazione di impieghi di qualità e di crescita;

2. chiede alla Commissione di definire le sue politiche future sulla base della seguente definizione di ICC: "le industrie culturali e creative sono le industrie che si basano su valori culturali, diversità culturale, creatività individuale e/o collettiva, competenze e talento, e che hanno il potenziale per creare innovazione, ricchezza e occupazione generando valore sociale ed economico soprattutto dalla proprietà intellettuale; esse comprendono i seguenti settori che si fondano su input culturali e creativi: l'architettura, gli archivi e le biblioteche, l'artigianato artistico, gli audiovisivi (compresi i film, la televisione, i software e i videogiochi, i prodotti multimediali e la musica registrata), il patrimonio culturale, il design, la moda e l'industria di alta gamma basate sulla creatività, i festival, la musica dal vivo, le arti dello spettacolo, i libri e l'editoria (giornali e riviste), la radio e le arti visive, e la pubblicità";

3. invita la Commissione – tenuto conto del fatto che gli Stati membri stanno utilizzando sistemi di classificazione nazionali per le attività che rientrano nel settore delle industrie culturali e creative – a individuare indicatori specifici per monitorare e analizzare l'impatto culturale, economico e sociale, e le dinamiche delle sue politiche e proposte normative connesse con il SCC, nonché il ruolo di tale settore come motore di innovazione e crescita in tutti gli altri ambiti di attività nell'UE e nei paesi terzi associati; sottolinea, pertanto, che è necessario che la Commissione individui fonti alternative di dati con lo scopo di integrare e migliorare le statistiche ufficiali; sottolinea che le ICC hanno spesso modelli aziendali complessi che possono rappresentare una sfida per le tradizionali forme di finanziamento, e che è importante assicurare che gli effetti positivi degli investimenti pubblici siano compresi meglio e fornire i livelli di analisi necessari per attirare più investimenti privati; invita inoltre la Commissione a prevedere uno sforzo di coordinamento per facilitare le sinergie transnazionali, come i progetti di cooperazione, le opportunità di mobilità e le imprese comuni nel settore;

4. evidenzia che la necessità di raccogliere dati statistici sulle industrie culturali e creative contribuisce anche al dibattito sulla politica culturale; incoraggia la Commissione ed Eurostat nei loro sforzi volti ad analizzare e misurare con regolarità l'impatto delle politiche culturali sul SCC nel suo complesso, a includere detto settore nelle loro statistiche annuali, sulla base di un'analisi del valore e delle ricadute create dalle ICC nell'era digitale, e a pubblicare una relazione settoriale a cadenza biennale sugli sviluppi delle ICC in Europa; evidenzia altresì, in questo contesto, la necessità di rafforzare il ruolo di Eurostat e del Centro comune di ricerca;

***Condizioni quadro e promozione dell'innovazione***

5. invita la Commissione a introdurre un regime quadro che colmi il divario tra la R&S, la produzione europea di contenuti creativi e l'innovazione tecnologica nel settore dei media e oltre; osserva che un siffatto regime quadro favorirebbe la produzione di servizi UE creativi e competitivi, e le opportunità commerciali e di lavoro, e migliorerebbe l'accesso al mercato per le PMI e le start-up alimentando, al tempo stesso, un panorama europeo pluralistico e diversificato, costruito su forti sinergie tra le ICC e l'innovazione tecnologica, e rafforzando così il mercato unico digitale in Europa;

6. sottolinea che la tecnologia e le infrastrutture digitali si affidano ai contenuti forniti dai creatori; osserva che l'accesso diretto al pubblico globale ha portato a nuove forme di contenuti artistici e creativi; invita pertanto la Commissione a stabilire, dopo aver valutato le esigenze di tutti gli attori pertinenti, un quadro giuridico appropriato, inclusivo del diritto d'autore, per la catena di valore nell'era digitale, che tenga conto delle specificità del settore, consenta un'ulteriore innovazione, promuova relazioni contrattuali trasparenti e conduca all'introduzione del diritto a un'equa retribuzione e alla protezione giuridica per gli autori, i creatori e tutte le parti coinvolte nel processo creativo e le loro opere, assicurando in tal modo un'economia digitale fiorente;

7. sottolinea la necessità di lavorare di concerto e l'importanza di una condivisione costante delle conoscenze e delle migliori prassi tra gli Stati membri che desiderano sostenere e stimolare l'industria creativa, nonché promuovere la creatività e la produttività a tutti i livelli;

8. ritiene che la protezione del diritto d'autore e dei diritti connessi siano al centro delle entrate delle ICC; esorta la Commissione, in considerazione della riforma del diritto d'autore in corso, a creare soluzioni giuridiche equilibrate che siano adattate all'era digitale – anche in partenariato con l'industria e gruppi di consumatori – che sostengano e incontrino gli interessi di PMI, piccole e microimprese, creatori, titolari dei diritti, utilizzatori dei diritti, liberi professionisti e consumatori, per chiarire che gli esoneri di responsabilità possono applicarsi solo ai fornitori di servizi online che sono autenticamente neutrali e passivi, quali definiti dalla direttiva sul commercio elettronico e dalla giurisprudenza della Corte di giustizia dell'Unione europea, e non ai servizi che svolgono un ruolo attivo nella distribuzione, nella promozione e nello sfruttamento economico dei contenuti a scapito dei creatori; ritiene che, data l'assenza di confini che caratterizza l'ambiente digitale, sia necessario garantire la coerenza tra le autorità di regolamentazione, le agenzie preposte all'applicazione della legge e il sistema giudiziario in seno all'UE;

9. mette in evidenza il fatto che la ricerca dei titolari dei diritti e le regole non trasparenti in materia di diritti d'autore rappresentano oneri amministrativi che comportano costi elevati e sforzi considerevoli, soprattutto per le PMI che lavorano su base transfrontaliera; raccomanda quindi di istituire una banca dati comune paneuropea contenente tutte le informazioni disponibili sui titolari dei diritti per ciascun settore, al fine di facilitare la gestione dei diritti stessi;

10. sottolinea che la direttiva 2014/26/UE ha portato miglioramenti nel sistema di gestione dei diritti sulle opere musicali nell'ambiente online; chiede alla Commissione di migliorare anche il buon governo, l'efficienza, la trasparenza e la responsabilità delle organizzazioni di gestione collettiva dei diritti in altri settori;

11. evidenzia che la pirateria e la contraffazione continuano a rappresentare una seria preoccupazione sia per le ICC che per i cittadini; sottolinea che queste attività illecite sono all'origine di perdite ingenti in termini di reddito e posti di lavoro, e possono far nascere preoccupazioni riguardo alla salute e alla sicurezza, che devono essere affrontate; si compiace dell'impegno esplicato dall'industria per trovare soluzioni che consentano di affrontare la pirateria e la contraffazione, e sottolineala necessità di intensificare la lotta contro queste attività illegali;

12. sottolinea l'esigenza di monitorare e rafforzare l'applicazione delle vigenti disposizioni di attuazione in tutta l'UE; raccomanda di considerare l'introduzione di sanzioni più severe e la promozione di un sistema di garanzie sulla tracciabilità quale deterrente nei confronti degli autori di contraffazioni – segnatamente quelli che operano a livello commerciale e su vasta scala – come anche di aumentare il valore economico del danno e i risarcimenti destinati ai titolari dei diritti; invita l'UE e gli Stati membri ad avviare campagne di sensibilizzazione contro la pirateria e la contraffazione, nonché a individuare le tendenze e ad affrontare tali fenomeni in modo più efficace, incoraggiando al tempo stesso i titolari dei diritti e i fornitori di servizi a garantire l'esistenza di percorsi semplici per l'accesso ai contenuti legali con lo scopo di scoraggiare la pirateria; sottolinea, infine, la necessità di coinvolgere tutti gli attori digitali nella lotta contro la contraffazione online;

13. invita la Commissione a proporre misure efficaci per combattere la pirateria online, in particolare per garantire che i servizi online che ospitano contenuti impieghino mezzi efficaci per eliminare i contenuti non autorizzati dai propri servizi e si adoperino, dopo l'eliminazione, per evitarne la ricomparsa;

14. ritiene che sia essenziale superare il modo di pensare a compartimenti stagni nei settori di intervento tradizionali e promuovere gli effetti di ricaduta a livello di cultura e creatività;

15. invita la Commissione e gli Stati membri a promuovere, nei rispettivi ambiti di competenza, la cooperazione transettoriale istituendo "laboratori di apprendimento", poli creativi, spazi di coworking, programmi di networking e raggruppamenti e reti culturali e creativi a livello regionale, nazionale, europeo e internazionale, per favorire l'interazione tra micro, piccole, medie e grandi imprese, nonché tra organizzazioni senza scopo di lucro e imprese commerciali del SCC, artigianato tradizionale, organizzazioni di promozione del patrimonio, settore turistico, centri di ricerca, università, investitori e responsabili delle decisioni politiche; chiede inoltre che si sostenga lo sviluppo di un contesto normativo favorevole all'innovazione e di supporto per la creazione e la sperimentazione di nuovi modelli aziendali, prodotti e servizi attraverso partenariati strategici tra produttori, distributori e promotori, e che siano sostenute le attività degli incubatori d'impresa;

16. reputa indispensabile che l'UE e i suoi Stati membri mantengano la possibilità di preservare e sviluppare le rispettive politiche culturali e audiovisive, e ciò nell'ambito delle vigenti legislazioni, normative e convenzioni, fra cui la Convenzione dell'UNESCO sulla protezione e la promozione della diversità delle espressioni culturali; chiede pertanto che l'esclusione dei servizi a contenuto culturale e audiovisivo, compresi quelli online, sia sancita espressamente negli accordi stipulati tra l'Unione e i paesi terzi; insiste, a tale proposito, sulla necessità di escludere i servizi culturali e audiovisivi dal mandato negoziale relativo agli accordi di libero scambio di carattere generale, ricordando che i beni culturali e creativi hanno un valore duplice e intrinseco;

17. invita la Commissione a promuovere e a favorire la creazione, il miglioramento e l'espansione delle infrastrutture, cosa fondamentale per sostenere le industrie creative in Europa, garantendo, in particolare, l'espansione della banda larga ad alta velocità nelle zone rurali e periferiche;

18. riconosce che molte città e regioni in tutta Europa hanno sviluppato piani concreti per le proprie ICC locali; invita la Commissione ad attingere alle migliori prassi di tali strategie;

19. invita la Commissione e gli Stati membri a considerare l'anno europeo del patrimonio culturale 2018 come un'ottima occasione per promuovere l'eccellenza europea nelle ICC e a sottolineare l'esigenza di una programmazione e di un finanziamento adeguati;

20. invita il Servizio europeo per l'azione esterna a sfruttare il potenziale della diplomazia culturale promuovendo e migliorando la forza competitiva del SCC europeo;

***Digitalizzazione delle industrie culturali e creative***

21. sottolinea che le industrie culturali e creative, la maggioranza delle quali sono PMI, operano in un contesto in costante evoluzione e sono quindi chiamate a ripensare e ridefinire nuovi modelli imprenditoriali per mettere a punto soluzioni orientate al mercato e attrarre nuovo pubblico; sottolinea le opportunità che le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione (come i megadati, il cloud computing e l'internet delle cose) possono offrire all'economia e alla società, soprattutto se integrate con settori quali le ICC, in particolare per quanto concerne la distribuzione, lo sfruttamento e la produzione delle opere creative; sottolinea tuttavia che il completamento del mercato unico digitale deve essere una priorità affinché le ICC possano sfruttare appieno il potenziale di crescita e di occupazione offerto dalle nuove tecnologie; pone inoltre l'accento sulla necessità di migliorare la certezza del diritto e di ridurre gli oneri amministrativi; invita gli Stati membri e la Commissione a sostenere la digitalizzazione dei contenuti culturali; sottolinea, a tale proposito, che il piano della Commissione per la digitalizzazione dell'industria e il quadro di esecuzione dell'UE dovrebbero tenere pienamente conto delle specifiche caratteristiche delle ICC;

22. ritiene che le piattaforme digitali permettano un accesso più ampio alle opere culturali e creative e offrano al settore culturale e creativo importanti opportunità di mettere a punto nuovi modelli di business; sottolinea che occorre valutare in che modo tale processo possa svolgersi con più certezza giuridica e maggiore rispetto per i titolari dei diritti; pone l'accento sull'importanza della trasparenza e di garantire condizioni di parità; ritiene a tale proposito che la protezione dei titolari dei diritti, all'interno del quadro per il diritto d'autore e la proprietà intellettuale, sia necessaria per assicurare il riconoscimento dei valori e promuovere l'innovazione, la creatività, gli investimenti e la produzione di contenuti;

23. evidenzia che la digitalizzazione e la convergenza dei media creano nuove opportunità di accesso, distribuzione e promozione delle opere europee e sottolinea l'importanza di garantire i finanziamenti a favore della digitalizzazione, della conservazione e della disponibilità online del patrimonio culturale europeo;

***Condizioni di lavoro nel settore culturale e creativo***

24. sottolinea che le forme di lavoro atipico (contratti a tempo parziale e a tempo determinato, lavoro temporaneo e lavoro autonomo economicamente dipendente) sono diffuse tra i lavoratori delle industrie culturali e creative, in particolare nel settore dei media e della cultura; pone l'accento sulla necessità di eliminare gli ostacoli alla mobilità di artisti e professionisti del settore culturale e sostiene la richiesta rivolta dal Comitato economico e sociale europeo alla Commissione affinché essa presenti una soluzione appropriata per migliorare la mobilità intraeuropea dei lavoratori delle ICC e semplifichi le procedure di ottenimento del visto per gli scambi con i paesi terzi;

25. invita gli Stati membri a sviluppare o attuare un quadro normativo e istituzionale per la creazione artistica adottando o applicando una serie di provvedimenti coerenti ed esaustivi in materia di contratti, strumenti di rappresentazione collettiva, previdenza sociale, assicurazione malattia, tassazione diretta e indiretta e conformità alle norme europee, nell'ottica di migliorare la mobilità degli artisti in tutta l'UE;

26. prende atto dell'elevata percentuale di donne attive nelle industrie creative e sottolinea in particolare la situazione delle madri lavoratrici autonome o che tornano al lavoro ("mompreneurs");

27. richiama l'attenzione sul divario di genere registrato in media nell'UE in termini retributivi (16,1 % nel 2014) e pensionistici (40,2 %) e sottolinea che nelle industrie culturali e creative le donne devono affrontare gli stessi ostacoli incontrati in altri settori economici, in particolare per quanto concerne il divario retributivo e pensionistico di genere, l'accesso ai finanziamenti, gli stereotipi, la formazione e l'apprendimento permanente;

***Istruzione, competenze, formazione***

28. sottolinea che l'impulso creativo è presente in tutti gli esseri umani e che le abilità creative dovrebbero essere coltivate fin dalla più giovane età, affinché siano gettate le fondamenta per il rinnovo continuo dei talenti creativi; rileva tuttavia che tali abilità possono essere incoraggiate in tutte le fasi della vita, in particolare mediante programmi di apprendimento permanente accessibili; incoraggia gli Stati membri a promuovere una maggiore conoscenza delle ICC nei programmi di istruzione e formazione, a sviluppare l'insegnamento delle competenze mediatiche e digitali e a migliorare i propri sistemi di formazione, apprendimento e qualifica, consentendo agli studenti di tutte le età di acquisire una formazione completa nelle discipline delle arti creative;

29. evidenzia che i laureati nelle discipline della cultura e delle arti non dispongono di competenze orizzontali (in particolare imprenditoriali) e presentano conoscenze insufficienti in materia di diritto d'autore e relative misure di tutela; ritiene pertanto importante incoraggiare gli Stati membri e gli istituti d'istruzione a colmare tale lacuna adeguando i programmi di insegnamento al fine di garantire una formazione professionale permanente e una migliore integrazione dell'istruzione negli ambiti creativo e imprenditoriale, in modo da rafforzare le competenze imprenditoriali, finanziarie, commerciali e gestionali degli imprenditori del settore creativo;

30. invita gli Stati membri a sostenere maggiormente gli insegnanti per consentire loro di sviluppare le competenze creative e innovative dei giovani aggiornando i processi didattici e includendo l'alfabetizzazione mediatica, l'arte, la musica, il teatro e il cinema nei programmi di istruzione e formazione; esorta gli Stati membri a sviluppare la conoscenza del patrimonio culturale, delle pratiche ed espressioni artistiche nonché delle competenze trasversali orientate alla creatività e all'innovazione; invita altresì gli Stati membri a sostenere la cooperazione tra le scuole, con l'obiettivo di favorire lo scambio dei metodi e delle prassi più efficaci per stimolare la creatività e l'innovazione, aiutando così le persone ad apprezzare i prodotti e i servizi delle industrie creative;

31. ricorda che i partenariati con l'istruzione possono contribuire anche alla creazione di un ambiente di apprendimento stimolante e all'integrazione delle comunità svantaggiate ed emarginate, nonché offrire opportunità agli abitanti dei quartieri disagiati;

32. pone l'accento sul potenziale delle ICC in termini di occupazione giovanile e reindustrializzazione ed evidenzia, in particolare, le crescenti opportunità per i giovani create dall'ambiente digitale nel settore culturale e creativo; invita la Commissione e gli Stati membri a includere le ICC nell'iniziativa a favore dell'occupazione giovanile e a erogare fondi per favorire lo sviluppo professionale, l'imprenditorialità e la formazione in questo comparto creando regimi di apprendistato e agevolando la mobilità e gli scambi attraverso programmi di tutoraggio e tirocinio; chiede un utilizzo più efficace delle risorse previste dalla garanzia per i giovani;

33. ricorda che una delle principali sfide per il settore del patrimonio culturale è la graduale estinzione delle competenze e dei mestieri tradizionali; invita la Commissione e gli Stati membri a garantire la conservazione del patrimonio, della diversità linguistica e culturale, delle competenze tradizionali e del know-how europeo nazionale, regionale e locale, nonché a salvaguardare e promuovere le attività artigianali connesse alle ICC, a incoraggiare e ad agevolare il trasferimento del sapere e a porre un'enfasi maggiore sulla formazione professionale e su una forza lavoro altamente qualificata per attirare i talenti, incluse le maestranze d'eccellenza nel settore edile, nella conservazione e nel restauro; sottolinea, a tale scopo, che occorre coltivare collegamenti strategici forti fra le politiche culturali e le risorse sociali e produttive;

34. invita la Commissione ad accrescere la conoscenza delle opportunità di carriera in posizioni legate all'artigianato e alla produzione nel settore culturale e creativo mediante campagne e politiche di sensibilizzazione atte a promuovere la trasmissione delle conoscenze per preservare l'artigianato e le competenze specializzate in questi comparti;

35. incoraggia gli Stati membri a dare seguito agli incentivi Erasmus+ per promuovere approcci transettoriali tra aree diverse nell'istruzione, nella formazione e nell'apprendimento permanente formale, non formale e informale; esorta gli istituti di istruzione superiore e di formazione professionale a introdurre programmi che combinino arte e cultura, scienza, ingegneria, tecnologia, economia e altri campi pertinenti; invita in particolare a prendere provvedimenti per colmare il divario tra le materie degli ambiti STEM e TIC e quelle dell'arte e del design nell'ottica di sostenere la creazione di posizioni tecniche nelle industrie creative e di posizioni creative nel settore delle STEM, essenziali per la crescita del settore culturale e creativo europeo; sottolinea la necessità di sostenere i centri di eccellenza e di promuovere gli scambi fra le professioni del settore, anche nei paesi terzi, nonché di attrarre e sviluppare talenti creativi;

36. incoraggia gli Stati membri a promuovere la cooperazione tra istituti d'arte, fornitori di istruzione e formazione professionale, università e imprese nel settore culturale e creativo, tra l'altro attraverso la collaborazione di artisti con imprese e istituti di istruzione, nell'ottica di garantire una migliore corrispondenza fra l'offerta di competenze e la domanda del mercato del lavoro nonché di dare impulso al potenziale competitivo del comparto; raccomanda lo sviluppo di percorsi di studio-lavoro quali i sistemi di istruzione duali;

37. raccomanda l'elaborazione e l'adozione di politiche volte ad aumentare il livello di partecipazione culturale dei cittadini dell'UE, ancora drammaticamente basso in molti Stati membri; evidenzia che ciò comporterebbe vantaggi sia nel promuovere talenti più creativi, sia nel rafforzare e ampliare la base della domanda di prodotti culturali e creativi dell'UE;

38. chiede la creazione di un premio europeo per le industrie creative e culturali, concepito sulla falsariga del premio franco-tedesco per le industrie creative e culturali;

39. sottolinea l'enorme potenziale delle donne in quanto innovatrici e imprenditrici e il loro importante ruolo nelle industrie culturali e creative; invita gli Stati membri a fornire un adeguato sostegno finanziario e una formazione opportuna e pone l'accento sull'importanza della creazione di reti e della condivisione delle migliori prassi;

40. chiede che sia valutata la possibilità di istituire programmi di mobilità per "giovani innovatori" al fine di promuovere gli scambi e l'innovazione nel settore culturale e creativo;

41. prende atto della comunicazione della Commissione dal titolo "Una nuova agenda per le competenze per l'Europa – Lavorare insieme per promuovere il capitale umano, l'occupabilità e la competitività" e condivide l'opinione secondo cui "in un'economia globale in rapido mutamento le competenze determineranno in larga misura la nostra competitività e la capacità di stimolare l'innovazione" e secondo cui le competenze "sono un fattore di attrazione per gli investimenti, un catalizzatore nel circolo virtuoso della creazione di posti di lavoro e della crescita ed elementi essenziali per la coesione sociale"; ritiene necessario prestare particolare attenzione alle competenze creative nella revisione del quadro delle competenze chiave e del quadro europeo delle qualifiche;

42. incoraggia gli Stati membri a intraprendere iniziative analoghe al "bonus cultura" istituito dal governo italiano, che offre a tutti i diciottenni che risiedono legalmente in Italia una somma pari a 500 EUR da spendere esclusivamente in attività di arricchimento culturale quali musei, gallerie, siti archeologici e del patrimonio culturale, libri e film;

***Finanziamento***

43. sottolinea che le industrie culturali e creative traggono grande vantaggio dai finanziamenti pubblici alla cultura, che contribuiscono altresì in modo significativo alla diversità culturale dell'Unione europea; esorta pertanto la Commissione e gli Stati membri, nei rispettivi settori di competenza, a continuare a destinare una quota sufficiente del loro bilancio ai finanziamenti pubblici a favore della cultura;

44. evidenzia l'esigenza di rafforzare le politiche governative a sostegno del settore culturale e creativo e a migliorare le dotazioni di bilancio per la cultura; segnala che i drastici tagli ai finanziamenti pubblici operati dagli Stati membri rappresentano una grave minaccia per le opere culturali e creative europee;

45. rileva il successo dei regimi di agevolazione fiscale previsti in alcuni Stati membri per il settore culturale e creativo; incoraggia pertanto tutti gli Stati membri a introdurre regimi analoghi, condannando tuttavia i regimi fiscali speciali (noti come "tax ruling") che hanno consentito ad alcune società di ridurre indebitamente al minimo il pagamento delle imposte;

46. rileva che le ICC hanno accesso a tutti i programmi finanziati dall'UE, ma che la loro partecipazione è ancora inferiore rispetto al potenziale; chiede alla Commissione, come primo passo, di creare uno sportello unico (ad esempio un sito web) che permetta alle varie DG interessate di operare in stretta collaborazione per richiamare l'attenzione sulle diverse opportunità di finanziamento per le ICC, diffondere informazioni attraverso le reti paneuropee e le organizzazioni nazionali attive nel settore culturale e creativo, raccogliere e promuovere esempi di migliori prassi e sensibilizzare investitori e istituti finanziari in merito alle specificità delle industrie culturali e creative e alle diverse sfide cui devono far fronte, il che migliorerebbe la consapevolezza e l'accessibilità ai finanziamenti per le ICC;

47. invita la Commissione ad adoperarsi per l'integrazione del sostegno dell'UE alle industrie culturali e creative, finanziamenti compresi, adottando una strategia dell'UE globale e trasversale; pone tuttavia l'accento sull'importanza di tenere conto della specificità delle ICC e, quindi, delle loro particolari esigenze settoriali in termini di finanziamenti e contesti di innovazione, e pertanto di piani di attuazione specifici, ad esempio un quadro comune tra Orizzonte 2020 ed Europa creativa; riconosce l'effetto moltiplicatore dei finanziamenti dell'UE sulle ICC, in particolare in determinate regioni;

48. riconosce l'importanza del ruolo svolto dalle imprese senza scopo di lucro, cooperative e sociali nelle ICC e invita pertanto a evitare qualsiasi forma di distinzione nei finanziamenti strutturali e sociali dell'UE che potrebbe limitare l'ammissibilità di tali organizzazioni;

49. osserva che il riesame intermedio del QFP e le relazioni sull'attuazione dei programmi dell'UE devono essere intesi come due componenti interconnesse di uno stesso processo; osserva che, in particolare nel caso di Europa creativa, di Orizzonte 2020 e dei Fondi strutturali (FESR e FSE), il ruolo e l'impatto delle ICC sulla crescita, l'occupazione e la coesione territoriale dovrebbero essere specificatamente valutati e ulteriormente promossi; sottolinea che questo processo dovrebbe fornire una base solida e coerente per la revisione del QFP e la futura architettura dei programmi dell'UE dopo il 2020;

50. invita la Commissione a rispettare l'articolo 167, paragrafo 4, del trattato sul funzionamento dell'Unione europea e a inserire le ICC, in quanto parte del settore culturale e creativo, come priorità orizzontale dei sistemi e programmi di finanziamento dell'UE, in particolare Orizzonte 2020, il programma dell'Unione europea per l'occupazione e l'innovazione sociale (EaSI) e i fondi SIE;

51. invita la Commissione a sfruttare appieno le potenziali sinergie esistenti tra le politiche dell'UE, in modo da usare efficacemente i finanziamenti disponibili a titolo di vari programmi dell'Unione – quali Orizzonte 2020, il Meccanismo per collegare l'Europa, Erasmus+, EaSI, Europa creativa e COSME – e dei fondi strutturali e di investimento europei (fondi SIE) per sostenere più progetti nel settore delle ICC;

52. sottolinea che si può fare ancora molto per garantire un'interazione più efficace tra i fondi strutturali e d'investimento europei e altri programmi europei previsti per il periodo di programmazione 2014-2020, con particolare riferimento ai programmi Erasmus+ ed Europa creativa, conformemente ai punti 4.6 e 6.4 dell'allegato I del "regolamento sulle disposizioni comuni", mediante una migliore informazione al riguardo in tutta l'Unione e attraverso un'attuazione decisamente più risoluta negli Stati membri e nelle loro regioni;

53. invita la Commissione a modificare e/o interpretare la parte del regolamento (UE) n. 651/2014 della Commissione relativa agli aiuti di Stato nel settore della cultura e della conservazione del patrimonio culturale alla luce del considerando 72 del regolamento e della comunicazione della Commissione del 19 maggio 2016, al fine di evitare che determinati provvedimenti nell'ambito del patrimonio culturale (segnatamente il restauro e la conservazione) e, in taluni casi, delle attività culturali sostenute dai fondi UE e da ulteriori fondi regionali rientrino nella definizione di aiuti di Stato;

54. osserva che lo strumento di garanzia del programma Europa creativa rappresenta una delle principali risposte alla pressante necessità di accesso al credito per i progetti innovativi e sostenibili nel settore culturale e creativo; ricorda il ritardo accumulato per il varo dello strumento di garanzia; sottolinea la necessità di aumentare la dotazione finanziaria di Europa creativa e dello strumento di garanzia nell'ottica di sostenere efficacemente le espressioni culturali e creative europee, diversificare i beneficiari dei finanziamenti, assicurare parità di accesso allo strumento di garanzia per gli operatori culturali di tutti gli Stati membri e migliorare la loro partecipazione a tale strumento;

55. osserva che il FEIS dovrebbe aiutare le PMI a colmare la carenza di capitali e puntare tipicamente su progetti che presentino un profilo di rischio più elevato di quello dei progetti sostenuti tramite operazioni ordinarie della BEI[[22]](#footnote-22); osserva tuttavia che, fino a settembre 2016, sono stati concessi finanziamenti solo a pochi progetti nel settore culturale e creativo (che comprende principalmente PMI caratterizzate da un livello di rischio più elevato) o nel settore dell'istruzione e della formazione, e sottolinea che occorre adoperarsi al massimo per migliorare la partecipazione di tali settori al FEIS;

56. invita la BEI ad affrontare la carenza di finanziamenti erogati alle ICC nel quadro del FEIS valutando le possibilità di interazione con Europa creativa e con lo strumento di garanzia al fine di fornire alle ICC prestiti adeguati allo scopo;

57. invita la Commissione, gli Stati membri e la BEI a sostenere le forme miste di finanziamento, in particolare i partenariati pubblico-privato, per far fronte e ovviare alla scarsa disponibilità di finanziamenti azionari per le ICC;

58. chiede alla Commissione e agli Stati membri di migliorare il contesto d'investimento e di ampliare la gamma di strumenti di finanziamento a disposizione delle microimprese e delle PMI del settore culturale e creativo attraverso nuovi modelli di finanziamento innovativi, come il microcredito, i contributi rimborsabili, il finanziamento collettivo ("crowdfunding"), il finanziamento con capitale di rischio, il finanziamento di avviamento e il venture capital; osserva che diversi modelli di finanziamento collettivo e investimento collettivo ("crowd-investment") per le ICC potrebbero diventare validi strumenti per il finanziamento dei progetti culturali e creativi e, in quanto tali, rappresentare un'utile integrazione delle tradizionali fonti di sostegno finanziario per l'intero settore delle ICC; chiede pertanto alla Commissione e agli Stati membri di continuare a monitorare e promuovere lo sviluppo del mercato del finanziamento collettivo, coinvolgere le istituzioni pubbliche, sfruttare meglio le possibilità di crowdfunding istituzionale, coordinare i vari approcci normativi, garantire adeguata chiarezza sull'applicazione delle norme dell'UE, sviluppare prassi di eccellenza e migliorare il quadro normativo eliminando gli oneri e/o elaborando un nuovo strumento normativo, se del caso; segnala, tuttavia, che ciò non può sostituirsi al finanziamento pubblico e privato sostenibile a favore delle ICC;

59. ritiene necessario migliorare il ruolo svolto dalle banche per gli investimenti pubblici nel settore culturale e creativo offrendo un più ampio accesso al credito alle PMI e aiutando le imprese a espandere il loro mercato e le loro attività di esportazione;

60. ritiene che, per migliorare l'accesso ai finanziamenti nel settore delle ICC, sia necessario sviluppare competenze per individuare e valutare il valore dei beni immateriali, che potrebbero essere usati come garanzie; pone l'accento sulla necessità di sensibilizzare gli investitori e gli istituti finanziari in merito alle specificità e alle diverse sfide che caratterizzano le ICC, che si ritiene presentino un livello di rischio più elevato; accoglie con favore, a tale riguardo, la decisione della Commissione di includere nello strumento di garanzia di Europa creativa un regime di formazione per gli intermediari finanziari, che potrebbe tra l'altro migliorare la capacità delle ICC di avvicinare e convincere gli investitori esterni; ritiene comunque utile affermare il successo di tale regime e, in attesa di una valutazione positiva, estenderlo a vari settori delle politiche;

61. chiede, a tal fine, che siano promossi protocolli sui beni di proprietà intellettuale che facilitino la valutazione dei diritti di proprietà intellettuale (DPI) e invita la Commissione e gli Stati membri ad adottare i meccanismi necessari per aumentare l'attrattiva finanziaria dei DPI e il riconoscimento del loro pieno valore in quanto attivi;

62. incarica il suo Presidente di trasmettere la presente risoluzione al Consiglio e alla Commissione.

MOTIVAZIONE

Introduzione

Cultura, arte, creatività: è questa l'immagine più fedele e il bene più autentico dell'Europa nel mondo.

Nell'Europa del XXI secolo, con la transizione all'economia digitale, le ICC stanno progressivamente soppiantando i processi tradizionali di produzione e le catene di valore tradizionali. Oggi la produzione di contenuti di qualità e la capacità di innovare, di narrare, di immaginare, di evocare emozioni sono diventate la nostra materia prima più preziosa: una materia da coltivare, supportare, promuovere e difendere.

Le industrie culturali e creative sono i settori che poggiano sui valori culturali, sulla creatività, sulle competenze e sul talento individuali, che hanno il potenziale di creare ricchezza e occupazione, generando valore dalla proprietà intellettuale. Secondo i correlatori, il settore include i seguenti segmenti che si fondano su input culturali e creativi: l'architettura, gli archivi e le biblioteche, l'artigianato artistico, gli audiovisivi (compresi i film, la televisione, i videogiochi e i prodotti multimediali), il patrimonio culturale, il design, la moda e l'industria di alta gamma basate sulla creatività, i festival, la musica, le arti dello spettacolo, l'editoria, la radio e le arti visive.

Le ICC europee affondano le proprie radici nell'unicità della cultura e delle arti europee, forte di tremila anni di patrimonio culturale condiviso da cui esse traggono nutrimento. Diversamente da altri comparti, le ICC si caratterizzano per un duplice valore intrinseco. Da un lato, svolgono un ruolo essenziale per preservare e promuovere la diversità culturale e linguistica europea, rafforzare il senso di appartenenza all'identità europea e regionale, contribuire a trasmettere le conoscenze e i valori e salvaguardare il patrimonio materiale e immateriale per le generazioni presenti e future. Al contempo, rappresentano uno strumento concreto per la coesione sociale grazie all'importante contributo che rendono all'economia dell'Unione in termini di occupazione, investimenti, crescita e innovazione e concorrono in maniera significativa alla competitività dell'Europa sulla scena mondiale.

Pertanto diventa strategicamente importante sostenere le ICC europee innovative e orientate alla ricerca, in quanto esse sono in grado di preservare la diversità culturale e linguistica, il pluralismo e l'offerta di servizi innovativi e di qualità elevata, soprattutto nel contesto del mercato convergente e globalizzato.

Sulla scia del Libro verde della Commissione del 2010[[23]](#footnote-23), negli ultimi anni vi è stata una serie di studi settoriali, conferenze e comunicazioni della Commissione e di risoluzioni del Parlamento europeo che mettono tutti in luce che la produzione culturale e creativa è il punto di partenza dell'attuale catena di valore. Il presente testo, tuttavia, è la prima relazione congiunta della commissione per l'industria, la ricerca e l'energia e della commissione per la cultura e l'istruzione, che riunisce il potenziale culturale ed economico del settore, indicando quali dovrebbero essere le colonne portanti della politica industriale europea per le ICC.

Il futuro delle ICC è di particolare interesse sia per la commissione per la cultura e l'istruzione (CULT), che negli ultimi anni ha elaborato diverse relazioni in materia[[24]](#footnote-24), sia per la commissione per l'industria, la ricerca e l'energia (ITRE), che è responsabile della politica industriale dell'Unione e delle misure connesse nonché dell'applicazione di nuove tecnologie, comprese le misure sulle PMI. Il comune denominatore di queste industrie è il fatto che esse operano tutte con i beni creativi in forma di proprietà intellettuale (PI). Vista la natura variegata e la complessità del settore, sfruttare appieno il potenziale delle ICC è una vera e propria sfida.

I correlatori ritengono che, per realizzare appieno il potenziale del settore, sia necessaria un'azione concertata a livello nazionale, regionale e locale, ma anche a livello UE. I correlatori, a seguito di una meticolosa analisi del settore e delle relative sfide, propongono diverse misure e politiche, focalizzate a breve e a lungo termine su sette fattori chiave di impulso, che sono al centro della relazione:

 raccogliere statistiche e dati attendibili sulla base di una definizione completa per sensibilizzare sulle caratteristiche e sulle esigenze del settore;

 monitorare lo sviluppo del settore per cercare soluzioni adatte allo scopo per le ICC;

 favorire l'innovazione e l'imprenditorialità nel settore culturale e creativo, facilitando la cooperazione con altri settori e politiche (*crossover*);

 migliorare l'accesso ai finanziamenti, sostenere nuovi modelli commerciali;

 usare la serie di strumenti esistenti a livello europeo e riunire tutti gli strumenti e le iniziative in maniera coerente;

 sviluppare competenze, comprese quelle commerciali;

 affrontare le mutevoli necessità di competenze e ovviare alla loro carenza.

**Importanza economica e sociale delle ICC**

In tutto il mondo le industrie culturali e creative (in prosieguo: ICC) vengono considerate una parte importante e in espansione dell'economia globale. La loro importanza come generatore di occupazione e ricchezza viene sempre più riconosciuta, soprattutto nell'UE: stando a un recente studio della Commissione europea, le ICC (escludendo le industrie di alta gamma) costituiscono l'11,2 % del totale delle imprese private e il 7,5 % della forza lavoro impiegata nell'economia. Nel complesso oltre tre milioni di imprese, con più di 12 milioni di dipendenti, possono essere ricondotte alle ICC (escludendo le industrie di alta gamma). In termini di valore aggiunto le ICC (escludendo le industrie di alta gamma) generano il 5,3 % del VAL europeo totale[[25]](#footnote-25). Le industrie di alta gamma, d'altro canto, impiegano circa 1,7 milioni di persone. Il loro valore in termini di vendita di beni e di servizi ammonta a 547 miliardi di EUR, pari al 4 % circa del PIL nominale dell'UE.

La peculiarità delle ICC è che esse creano un ponte tra arte, cultura, attività economica e tecnologia. Inoltre le ICC si distinguono in quanto creano posti di lavoro che difficilmente possono essere delocalizzati, visto che sono connessi a competenze culturali e storiche specifiche, sono legati al territorio e alla tradizione e sono definiti. Soprattutto, contribuiscono più di ogni altro settore all'occupazione giovanile e femminile. Le ICC hanno altresì dimostrato una maggiore resilienza rispetto ad altri settori all'indomani della crisi del 2008, come comprova la loro capacità di innescare notevoli effetti positivi in altri settori industriali, come il turismo, il commercio al dettaglio e le tecnologie digitali.

Nonostante ciò, non è ancora stata sviluppata una politica industriale autentica e coerente a livello UE. Serve una strategia industriale completa sul piano europeo che tenga conto di tutte le caratteristiche specifiche delle industrie culturali e creative affinché le sfide, come la digitalizzazione e la revisione delle norme sul diritto d'autore, diventino nuove opportunità di crescita e di occupazione, creando un quadro giuridico bilanciato. Serve un impegno per lo sviluppo a lungo termine delle ICC, basato su un approccio integrato che possa garantire un substrato politico e normativo sostenibile per le ICC presenti e future, che tenga conto dello sviluppo, della promozione e della protezione delle ICC come obiettivo strategico e come priorità politica generale per l'UE.

**Definizione di ICC e statistiche per un'autentica politica europea di sviluppo**

Un fattore che contribuisce indiscutibilmente alla mancanza di consapevolezza del reale potenziale economico di queste industrie, e alla conseguente mancanza di politiche specifiche a sostegno delle ICC, è l'assenza di una definizione chiara di "industrie culturali e creative".

Benché la maggior parte dei settori delle industrie *culturali* ne costituiscano l'ovvio fondamento e, come tali, siano facili da classificare all'interno di tale quadro (patrimonio artistico e monumentale, archivi, biblioteche, editoria, stampa, arti visive, architettura, arti dello spettacolo, prodotti multimediali e servizi audiovisivi), per le industrie *creative* questo aspetto è meno evidente, in quanto tutte le attività innovative potrebbero in realtà avere un carattere creativo e basarsi sull'input creativo.

I correlatori, tenendo conto della comunicazione del 2012 della Commissione europea[[26]](#footnote-26), secondo cui le industrie creative sono "le industrie che utilizzano la cultura come input e hanno una dimensione culturale, anche se i loro output hanno un carattere principalmente funzionale. Comprendono l'architettura e il design"[[27]](#footnote-27), e alla luce dell'ultimo studio svolto dall'Esecutivo[[28]](#footnote-28), che in questa definizione include altresì l'industria di alta gamma insieme alle ICC principali, moda e design, suggeriscono una nuova definizione più ampia e più completa di ICC. I relatori ritengono che una definizione standardizzata contribuirebbe a un miglior monitoraggio dello sviluppo del settore e porterebbe quindi a soluzioni politiche su misura per le ICC. La definizione proposta dai relatori comprende i settori classici come pure la moda e le industrie di alta gamma basate sulla creatività, in virtù del loro specifico input culturale, del motore creativo che caratterizza la fase iniziale di produzione e della loro capacità di generare valore.

La moda e le industrie di alta gamma, oltre a contribuire alla promozione e alla diffusione dell'eccellenza europea, in quanto si fondano su un forte input culturale e creativo, contribuiscono altresì a preservare il know-how europeo, un pilastro di sapere e di competenze secolari che sono difficili da replicare e che caratterizzano realmente il valore aggiunto europeo.

**Le industrie culturali e creative come ambasciatori del carattere europeo**

Ma c'è di più. La cultura, non solo nelle sue forme tradizionali, ma anche attraverso le industrie culturali e creative, può svolgere un ruolo cruciale nel rafforzare i partenariati internazionali. Queste industrie alimentano il *soft power* dell'Europa, in quanto svolgono il ruolo di ambasciatore dei valori europei (come qualità, eccellenza, artigianato, creatività e cultura) sulla scena mondiale. Va osservato che, secondo Eurostat, il valore complessivo delle esportazioni UE nel 2014 (tutti i prodotti) si è attestato a 1 703 miliardi di EUR, ossia il 15,9 % del commercio mondiale totale. In questo contesto 27,3 miliardi di EUR (1,6 %) possono essere attribuiti alle esportazioni di prodotti culturali e 209,1 miliardi a prodotti connessi alla moda (12,3 %). Le industrie di alta gamma rappresentano il 18 % delle esportazioni europee, pari a un valore di esportazione di circa 308 miliardi di EUR.

Per tali motivi l'Unione europea ha già finanziato molti progetti nei settori culturali e creativi, come le reti dei poli creativi, il programma Culture+ per i paesi africani, caraibici e del Pacifico (ACP), i programmi a sostegno della governance culturale e per la promozione del dialogo interculturale. Un ulteriore supporto deriva anche dai programmi Europa creativa e Orizzonte 2020 a sostegno della ricerca sulla diplomazia culturale e delle attività sul patrimonio culturale, in particolare per promuovere le industrie culturali e creative e incoraggiare il dialogo interculturale.

Essendo consapevole dell'importanza di questo strumento, recentemente la Commissione europea ha pubblicato la comunicazione "Towards an EU strategy for international cultural relations" (Verso una strategia per le relazioni culturali internazionali) in cui incoraggia la cooperazione culturale tra l'UE e i paesi partner e promuove il dialogo e la comprensione reciproca per costruire relazioni a lungo termine con paesi in tutto il mondo.

**Istruzione e formazione**

La creatività, l'ispirazione e la fantasia si basano sulla cultura e l'arte in tutte le sue forme e devono altresì essere parte integrante dell'istruzione.

Pertanto è fondamentale ricordare agli Stati membri di includere l'arte, la musica, il teatro e il cinema nei programmi scolastici, in quanto sono un fattore essenziale per sviluppare la conoscenza del patrimonio culturale, delle pratiche ed espressioni artistiche nonché delle competenze trasversali orientate alla creatività e all'innovazione. L'istruzione proviene in primo luogo dalla famiglia, ma anche e soprattutto dai sistemi scolastici, e viene altresì influenzata dai mezzi di comunicazione di massa. L'istruzione e la formazione formali e informali sono pertanto due presupposti necessari non solo per coltivare la creatività, che rappresenta la linfa vitale delle ICC, ma anche per stimolare la domanda di contenuti di qualità e di prodotti creativi.

Una politica coerente per le ICC, quindi, si basa sullo sviluppo di una stretta cooperazione tra il settore culturale e creativo e le parti sociali nell'ambito dell'istruzione e della formazione professionale.

Dobbiamo promuovere approcci intersettoriali tra aree diverse nell'apprendimento formale e non formale. A tal fine servono maggiori sinergie tra gli istituti di istruzione superiore, ad esempio mediante programmi congiunti tra arti e cultura, scienza, ingegneria e tecnologia e supportando i centri di eccellenza che sviluppano i profili professionali che, a loro volta, mantengono vivo il settore, che sono in grado di attrarre studenti da diversi Stati membri e che sviluppano progetti internazionali. Infine, le migliori prassi istituite in alcuni Stati membri mostrano quanto sia importante sostenere lo sviluppo dei percorsi scuola-lavoro.

In relazione alla moda e alle industrie di alta gamma, va osservato che esse si caratterizzano, oltre che per i grandi gruppi industriali, anche per il fatto che si affidano alla cooperazione con le PMI, le microimprese e l'artigianato tradizionale. Vari settori all'interno delle industrie culturali e creative trarrebbero indubbi benefici dal supporto finanziario e da fondi dedicati dell'Unione europea a sostegno del loro sviluppo.

D'altro canto, come evidenziato anche da diversi interlocutori europei, sussiste la necessità di affrontare il divario tra le esigenze dell'industria e la disponibilità di manodopera altamente qualificata a livello UE[[29]](#footnote-29).Per quanto concerne la moda e le industrie di alta gamma, è pertanto prioritario elaborare nuove politiche per garantire la salvaguardia e la promozione del know-how europeo tradizionale e dell'artigianato artistico connessi alle ICC mediante il rafforzamento e la promozione della formazione professionale e della manodopera altamente qualificata. In questo modo si attirerebbero talenti e nuove competenze, ad esempio l'artigianato d'eccellenza o "profili professionali intermedi" nell'industria edile per il restauro e la ristrutturazione.

I due relatori evidenziano che la collaborazione tra il settore dell'istruzione e il settore culturale e creativo può contribuire alla rigenerazione urbana e alla futura competitività europea. In questo modo si migliora l'attrattiva di regioni e città, ma si contribuisce altresì a creare un ambiente di apprendimento stimolante, che è particolarmente adatto per aiutare i giovani disoccupati, soprattutto, ma non solo, nelle comunità emarginate e nei quartieri svantaggiati, affinché essi acquisiscano competenze professionali incrementando così le proprie opportunità di lavoro in settori alla ricerca di manodopera qualificata.

Il settore, nel complesso, riveste un grande valore per affrontare il problema della disoccupazione giovanile: secondo uno studio recente, nel settore culturale e creativo lavorano più giovani tra i 15 e i 29 anni che in qualsiasi altro comparto economico (il 19,1 % del totale degli occupati nelle ICC contro il 18,6 % nel resto dell'economia)[[30]](#footnote-30). Dinanzi alla fuga di cervelli cui l'Europa assiste negli ultimi decenni, sarebbe opportuno promuovere le ICC e investirvi per creare nuovi posti di lavoro e contrastare la disoccupazione giovanile, a fronte del numero elevato di giovani studenti in questo comparto. Di conseguenza esiste un potenziale all'interno delle ICC in relazione all'occupazione giovanile e alla re-industrializzazione per garantire il trasferimento di conoscenze e dell'artigianato tradizionale, mantenendo il tessuto economico, storico e sociale su cui poggiano le ICC.

La Commissione e gli Stati membri dovrebbero, secondo i correlatori, prestare un'attenzione particolare alle ICC nel quadro dei programmi dell'UE per l'occupazione e la crescita (come l'iniziativa a favore dell'occupazione giovanile e la nuova agenda per le competenze, di recente pubblicazione) e assegnare fondi per facilitare lo sviluppo professionale e la formazione in questo settore. La Commissione e gli Stati membri dovrebbero, inoltre, promuovere campagne di sensibilizzazione sulle opportunità professionali in queste industrie in cui vengono creati posti di lavoro europei e viene promossa la trasmissione delle conoscenze in modo da preservare l'artigianato in questi settori strategici.

**Diritto d'autore e contraffazione nel settore culturale e creativo**

Il diritto d'autore è per il settore culturale e creativo quello che i brevetti rappresentano per l'industria e la tecnologia. La tutela del diritto d'autore è un elemento vitale per la sopravvivenza stessa dell'industria creativa.

Sebbene il consumo dei contenuti creativi non sia mai stato così elevato (basti pensare ai livelli record raggiunti dalla musica), in particolare attraverso servizi come le piattaforme di contenuti caricati dagli utenti e servizi di aggregazione dei contenuti, i settori creativi (tra cui titolari dei diritti, artisti e produttori) non hanno assistito a un incremento comparabile delle entrate a fronte di tale aumento dei consumi.

Si è così creato un "divario di valore", dove i servizi "piattaforma" trattengono il valore delle opere culturali e creative a scapito dei creatori. Il trasferimento di valore ha creato un mercato inefficiente e ingiusto e costituisce una minaccia per la salute a lungo termine dei settori creativi e culturali dell'UE e per il successo del mercato unico digitale.

I correlatori invitano pertanto la Commissione, in vista della proposta di riforma del diritto d'autore, a identificare soluzioni giuridiche applicabili ai servizi online che permettano di superare la distorsione del mercato e soddisfare creatori, titolari di diritti e consumatori. Gli esoneri di responsabilità si possono applicare solo ai fornitori di servizi online effettivamente passivi e neutrali, non ai servizi che svolgono un ruolo attivo nella distribuzione, nella promozione e nello sfruttamento economico dei contenuti a scapito dei creatori.

Inoltre i segmenti di alta gamma e della moda sono soggetti a una contraffazione crescente e massiccia, che assume proporzioni allarmanti in termini di perdita di entrate per le industrie e conseguente perdita di posti di lavoro, per non parlare dei problemi connessi alla protezione della salute e dei consumatori. A dimostrazione della gravità del problema, i dati del 2013 mostrano che fino al 2,5 % del commercio internazionale riguardava merci contraffatte e usurpative e fino al 5 % delle importazioni solo nell'UE, per un valore di 85 miliardi di EUR.

Insieme a una definizione chiara che tenga conto di tutti i settori connessi alle ICC, i correlatori ritengono parimenti necessario disporre di dati statistici attendibili e raffrontabili. Ogni Stato membro, in realtà, ha una propria classificazione di ICC. È pertanto essenziale adottare, a livello di Unione, un quadro aggiornato per il settore e mappare i cambiamenti nel corso del tempo. L'obiettivo dovrebbe essere di individuare indicatori specifici per misurare i risultati delle politiche per la promozione del settore.

**ICC: accesso ai finanziamenti e ai fondi UE**

Sono necessarie soluzioni su misura nel campo dei finanziamenti e dei fondi: vi sono diversi settori, all'interno delle industrie culturali e creative, che dovrebbero e potrebbero di certo beneficiare maggiormente del supporto finanziario e dei fondi dedicati dell'Unione europea a sostegno del loro sviluppo e della produzione innovativa.

Se le regioni hanno molto successo nello sviluppo degli agglomerati e della cooperazione regionale e transfrontaliera nel campo delle ICC e le ICC sono considerate tra le imprese più innovative e prendono parte ai programmi su ricerca e innovazione, mancano ancora dati sulla quantità e sulla tipologia dei progetti finanziati. Occorre individuare indicatori specifici per monitorare e analizzare l'impatto culturale, economico e sociale delle politiche e delle proposte legislative connesse alle ICC.

Anche se tutti i programmi sono aperti alle ICC, il tasso di partecipazione può e deve essere incrementato. Il supporto alle ICC dovrebbe diventare una priorità politica all'interno dei fondi SIE, di Orizzonte 2020 e del QFP. Nell'ambito del programma di ricerca di Orizzonte 2020 e dei Fondi strutturali, in particolare, è necessario sfruttare appieno le potenziali sinergie esistenti tra le politiche dell'UE. In questo modo sarà possibile avvalersi efficacemente dei finanziamenti disponibili a titolo dei programmi UE e conseguire gli obiettivi per cui sono stati predisposti.

In questo contesto il riesame intermedio del QFP e le relazioni sull'attuazione dei programmi UE devono essere intesi come due componenti interconnesse di uno stesso processo. I piani di finanziamento dovrebbero essere meglio allineati con le priorità delle politiche europee, come il sostegno per la crescita sostenibile e trainata dall'innovazione e l'occupazione di qualità. La valutazione dello stato attuale dei programmi e delle loro esigenze di bilancio deve fornire una base solida e coerente per la revisione del QFP e la futura architettura dei programmi dell'UE dopo il 2020.

Tale approccio non deve limitarsi ai programmi direttamente gestiti dalla Commissione europea, ma deve andare giustamente oltre: il FEIS dovrebbe aiutare le PMI a colmare la carenza di capitali e puntare tipicamente su progetti che presentino un profilo di rischio più elevato di quello dei progetti sostenuti tramite operazioni ordinarie della BEI[[31]](#footnote-31). I fondi per le industrie culturali e creative sono indicati come priorità nel regolamento sul FEIS. Tuttavia, fino a maggio 2016, oltre un anno dopo l'attuazione del piano, non era stato assegnato alcun finanziamento per progetti nel settore culturale e creativo o nel settore dell'istruzione e della formazione, che comprendono principalmente PMI caratterizzate da un livello di rischio più elevato. Le istituzioni europee, tra cui la Banca europea per gli investimenti, dovrebbero esplorare possibili interazioni tra il FEIS e il programma Europa creativa (compreso lo strumento di garanzia) per fornire prestiti adatti allo scopo per le ICC.

L'importanza del FEIS per le ICC risiede sicuramente nella sua capacità di attirare investitori privati nel settore e promuovere piani di *venture capital* e capitale di rischio. Stando a uno studio condotto nel 2013 dalla Commissione, però, le ICC si scontrano con degli ostacoli nell'accesso ai finanziamenti in ragione delle loro caratteristiche specifiche, tra cui problemi nella valutazione dei rischi e nella stima della proprietà immateriale, ad esempio i diritti di proprietà intellettuale (DPI).

Di conseguenza, per migliorare l'accesso ai finanziamenti per le ICC, è necessario predisporre piani di capitale di rischio, ma anche sviluppare conoscenze tecniche per determinare il valore degli attivi immateriali che potrebbero essere usati come garanzie. Tali competenze specializzate sono necessarie sia nelle microimprese e nelle PMI sia nelle istituzioni finanziarie. La Commissione e gli Stati membri dovrebbero adottare i meccanismi necessari per incrementare la bancabilità dei DPI e il riconoscimento del loro pieno valore in quanto attivi.

Il successo come tale è positivo e va celebrato. In via generale, però, gli imprenditori e i finanziatori europei dovrebbero lasciarsi alle spalle la connotazione negativa associata al fallimento e accettare il rischio di insuccesso come passo importante nel processo di apprendimento imprenditoriale.

**Conclusione**

A giudizio dei correlatori, le ICC svolgono un ruolo fondamentale nella reindustrializzazione dell'Europa, sono un elemento trainante per la crescita e si collocano in una posizione strategica per stimolare ricadute innovative in altri settori industriali, come il turismo, il commercio al dettaglio e le tecnologie digitali. I correlatori ritengono che l'UE potrebbe assumere un ruolo guida nel promuovere gli importanti effetti positivi che i settori creativi sortiscono in tutta Europa, anche per incentivare le politiche a sostegno del bene più prezioso dell'Europa: la sua cultura.

<Date>{14/10/2016}14.10.2016</Date>

PARERE <CommissionResp>della commissione giuridica</CommissionResp>

<CommissionInt>destinato alla commissione per l'industria, la ricerca e l'energia e alla commissione per la cultura e l'istruzione</CommissionInt>

<Titre>su una politica coerente dell'UE per le industrie culturali e creative</Titre>

<DocRef>(2016/2072(INI))</DocRef>

Relatore per parere: <Depute>Therese Comodini Cachia</Depute>

SUGGERIMENTI

La commissione giuridica invita la commissione per l'industria, la ricerca e l'energia e la commissione per la cultura e l'istruzione, competenti per il merito, a includere nella proposta di risoluzione che approveranno i seguenti suggerimenti:

1. sottolinea che le industrie culturali e creative (ICC) operano in un ambiente in costante evoluzione, dominato dallo sviluppo e dall'impiego su scala globale delle tecnologie digitali dell'informazione e della comunicazione;

2. ribadisce che le industrie culturali e creative hanno come fondamento e promuovono la creatività individuale, il valore della cultura, le competenze e il talento, e hanno il potenziale per creare ricchezza e posti di lavoro attraverso il valore che generano dalla proprietà intellettuale;

3. sottolinea che, che con 535,9 miliardi di euro di fatturato e 7,1 milioni di posti di lavoro, le ICC sono essenziali per la stabilità e la competitività a lungo termine dell'economia europea;

4. sottolinea che le ICC garantiscono non solo la diversità culturale, ma anche il pluralismo dei media e la vitalità economica dell'Unione europea;

5. rileva che le ICC hanno un'importanza strategica per lo sviluppo economico e la creazione di posti di lavoro di qualità nell'UE;

6. sottolinea che, nel formulare una definizione giuridica delle "industrie culturali e creative" di tutta Europa, si deve tener conto delle nuove tendenze culturali e creative esistenti nella società odierna nonché dei continui cambiamenti e delle continue opportunità che la tecnologia digitale può continuare a offrire, e che qualsiasi definizione siffatta dovrebbe riferirsi a opere, comprendenti beni e servizi, che sono il prodotto di processi artistici, culturali o creativi e che possono essere ammessi a godere della protezione dei diritti di proprietà intellettuale, senza imporre restrizioni ai processi attraverso i quali tali opere sono create o prodotte;

7. ritiene di conseguenza necessario che la protezione dei titolari dei diritti, all'interno dei quadri legislativi del diritto d'autore e della proprietà intellettuale, avvenga con modalità che riconoscano i valori e stimolino l'innovazione, la creatività, gli investimenti e la produzione di contenuti e che siano nel contempo adattabili alle continue evoluzioni tecnologiche e alle piattaforme digitali future;

8. sottolinea che la cultura non dovrebbe essere considerata dall'UE solo dal punto di vista del mercato interno, della concorrenza o della politica commerciale, ma dovrebbe diventare anche un elemento della politica europea di cooperazione e di sviluppo, tenendo conto delle caratteristiche specifiche dello spettro culturale dell'UE; invita la Commissione a rafforzare il legame tra settore culturale, formazione e ICC, a valutare l'opportunità di definire un quadro giuridico europeo per lo sviluppo dell'apprendistato nelle industrie culturali e creative di tutti gli Stati membri dell'UE, e a massimizzare il potenziale delle PMI nei settori culturali e creativi;

9. ritiene che l'ambiente digitale offra nuove opportunità per la creazione e la produzione di opere culturali e creative e per la loro distribuzione, il loro sfruttamento e la loro accessibilità a un pubblico più ampio, senza vincoli di natura fisica o geografica, talvolta a un costo inferiore e con minori barriere all'entrata; osserva tuttavia che, in un contesto sempre più connesso e digitalizzato, gli autori e i creatori che dispongono di risorse limitate potrebbero essere svantaggiati sul piano finanziario allorché operano in uno spazio competitivo più vasto;

10. tiene conto del fatto che la tecnologia digitale ha anche fatto nascere opportunità per la creazione di tipi diversi di lavoro artistico o di pratiche in campo artistico, per i quali la tecnologia digitale è anche parte essenziale del processo creativo;

11. rammenta in tale contesto che le ICC consistono in prevalenza di una miriade di microimprese, piccole e medie imprese e lavoratori autonomi, che hanno un accesso limitato alle infrastrutture, alle risorse e ai finanziamenti e dispongono di uno scarso potere contrattuale nei confronti della distribuzione digitale online e di altri intermediari che dominano il mercato, e che è così soprattutto nel caso degli artisti e dei creatori provenienti da aree culturali e linguistiche meno rilevanti; sostiene a tale riguardo la necessità di sviluppare un quadro giuridico equilibrato, che tenga conto delle caratteristiche specifiche del settore e offra soluzioni giuridiche appropriate per porre rimedio al problema aumentando il potere contrattuale dei creatori;

12. sottolinea che la continua innovazione digitale sfida le industrie culturali e creative a ripensare e riformulare i loro modelli imprenditoriali; esprime preoccupazione per il fatto che nella maggior parte dei modelli imprenditoriali attuali il valore economico dei contenuti, che ha bisogno di essere ridefinito, si presenta in vari punti della catena del valore, ma può essere spostato verso la sua fine, aggiungendo in tal modo complessità al sistema attraverso il quale la comunità creativa ricava valore dai contenuti, ivi compresa un'equa remunerazione di autori e creatori; osserva allo stesso tempo che la comunità creativa deve far fronte alle perdite derivanti anche dalle violazioni dei diritti d'autore, come la pirateria, nonché dalle difficoltà derivanti da un ambiente online in continua evoluzione e dalla messa in discussione dei modelli imprenditoriali esistenti;

13. sottolinea l'importanza del nuovo ambiente digitale per lo sviluppo delle industrie culturali e creative in quanto esso dà maggiore visibilità ai creatori e consente loro di essere in contatto permanente con il loro pubblico e con i consumatori; ritiene pertanto che l'eventuale istituzione di un quadro giuridico che definisca la digitalizzazione delle industrie culturali e creative debba aver luogo previa ampia consultazione di tutti gli attori coinvolti nella catena del valore;

14. ritiene che le piattaforme digitali costituiscano un mezzo per offrire più ampio accesso alle opere culturali e creative e che occorra studiare in che modo tale processo possa svolgersi con più certezza del diritto e maggiore rispetto per i titolari dei diritti;

15. invita la Commissione ad affrontare la questione del trasferimento di valore in connessione col dibattito in corso sul diritto d'autore;

16. invita la Commissione a sviluppare una strategia europea per la cultura nell'era digitale che sia in linea con tutte le politiche dell'UE, compresa la politica fiscale;

17. invita la Commissione ad affrontare efficacemente il problema della circolazione di contenuti digitali illegali in proporzione ai vari diritti in gioco, fra l'altro promuovendo una migliore collaborazione tra le autorità degli Stati membri e l'industria e agevolando l'emergere di offerte legali attraenti, con ampi cataloghi e disponibilità transnazionale, pur nel rispetto del principio di territorialità; invita inoltre la Commissione a esaminare le diverse opzioni concentrando l'attenzione sui contratti relativi al diritto d'autore per rendere più equa la remunerazione di autori e creatori, premiando così la creatività e l'innovazione e promuovendo al contempo la trasparenza nella catena del valore correlata al diritto d'autore nell'ambiente digitale, per salvaguardare le specificità culturali e linguistiche nazionali e per stimolare l'attività economica e di ricerca; invita a questo proposito la Commissione a continuare a individuare meccanismi efficaci per contrastare la violazione dei diritti d'autore e per sensibilizzare l'opinione pubblica al riguardo;

18. ricorda l'esito della consultazione pubblica lanciata dalla Commissione su un contesto normativo per le piattaforme e per gli intermediari on-line; mette in evidenza il fatto che i partecipanti riconoscono i benefici delle piattaforme online nel rendere i contenuti creativi più accessibili e la comunicazione più facile, ma al tempo stesso sollevano la questione della mancanza di trasparenza e di certezza giuridica in questo processo per quanto riguarda il rispetto del diritto d'autore;

19. ritiene che una tutela adeguata ed efficace dei diritti d'autore e dei diritti connessi sia essenziale per garantire l'equa remunerazione dei creatori.

ESITO DELLA VOTAZIONE FINALE
IN SEDE DI COMMISSIONE COMPETENTE PER PARERE

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Approvazione** | 13.10.2016 |  |  |  |
| **Esito della votazione finale** | +:–:0: | 1702 |
| **Membri titolari presenti al momento della votazione finale** | Max Andersson, Joëlle Bergeron, Marie-Christine Boutonnet, Jean-Marie Cavada, Kostas Chrysogonos, Therese Comodini Cachia, Mady Delvaux, Rosa Estaràs Ferragut, Enrico Gasbarra, Gilles Lebreton, António Marinho e Pinto, Julia Reda, Evelyn Regner, Pavel Svoboda, József Szájer, Tadeusz Zwiefka |
| **Supplenti presenti al momento della votazione finale** | Pascal Durand, Evelyne Gebhardt, Constance Le Grip, Victor Negrescu, Virginie Rozière |

ESITO DELLA VOTAZIONE FINALE
IN SEDE DI COMMISSIONE COMPETENTE PER IL MERITO

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Approvazione** | 10.11.2016 |  |  |  |
| **Esito della votazione finale** | +:–:0: | 5747 |
| **Membri titolari presenti al momento della votazione finale** | Isabella Adinolfi, José Blanco López, Andrea Bocskor, Louise Bours, Jerzy Buzek, Angelo Ciocca, David Coburn, Silvia Costa, Edward Czesak, Jakop Dalunde, Pilar del Castillo Vera, Mircea Diaconu, Angel Dzhambazki, Christian Ehler, Fredrick Federley, Ashley Fox, Adam Gierek, María Teresa Giménez Barbat, Giorgos Grammatikakis, Eva Kaili, Kaja Kallas, Barbara Kappel, Krišjānis Kariņš, Jaromír Kohlíček, Miapetra Kumpula-Natri, Janusz Lewandowski, Andrew Lewer, Svetoslav Hristov Malinov, Florent Marcellesi, Edouard Martin, Luigi Morgano, Momchil Nekov, Angelika Niebler, Carolina Punset, Herbert Reul, Paul Rübig, Algirdas Saudargas, Jean-Luc Schaffhauser, Michaela Šojdrová, Neoklis Sylikiotis, Antonio Tajani, Helga Trüpel, Vladimir Urutchev, Henna Virkkunen, Bogdan Brunon Wenta, Lieve Wierinck, Hermann Winkler, Anna Záborská, Flavio Zanonato, Bogdan Andrzej Zdrojewski, Carlos Zorrinho, Krystyna Łybacka |
| **Supplenti presenti al momento della votazione finale** | Pilar Ayuso, Pervenche Berès, Miriam Dalli, Francesc Gambús, Gunnar Hökmark, Marc Joulaud, Constanze Krehl, Barbara Kudrycka, Olle Ludvigsson, Monika Smolková, Hannu Takkula |
| **Supplenti (art. 200, par. 2) presenti al momento della votazione finale** | Franc Bogovič, Steeve Briois, Doru-Claudian Frunzulică, Michael Theurer, Martina Werner |

1. GU C 13 del 15.1.2016, pag. 83. [↑](#footnote-ref-1)
2. GU L 169 dell'1.7.2015, pag 1. [↑](#footnote-ref-2)
3. GU L 347 del 20.12.2013, pag. 221. [↑](#footnote-ref-3)
4. GU L 347 del 20.12.2013, pag. 104. [↑](#footnote-ref-4)
5. GU L 347 del 20.12.2013, pag. 320. [↑](#footnote-ref-5)
6. GU L 347 del 20.12.2013, pag. 289. [↑](#footnote-ref-6)
7. GU L 347 del 20.12.2013, pag. 259. [↑](#footnote-ref-7)
8. GU L 347 del 20.12.2013, pag. 33. [↑](#footnote-ref-8)
9. Testi approvati, P8\_TA(2016)0009. [↑](#footnote-ref-9)
10. Testi approvati, P8\_TA(2015)0293. [↑](#footnote-ref-10)
11. GU C 93 del 9.3.2016, pag. 95. [↑](#footnote-ref-11)
12. GU C 68 E del 7.3.2014, pag. 40. [↑](#footnote-ref-12)
13. GU C 377 E del 7.12.2012, pag. 135. [↑](#footnote-ref-13)
14. GU C 377 E del 7.12.2012, pag. 142. [↑](#footnote-ref-14)
15. GU C 247 E del 15.10.2009, pag. 25. [↑](#footnote-ref-15)
16. GU C 125 E del 22.5.2008, pag. 223. [↑](#footnote-ref-16)
17. OECD/EUIPO (2016), "Trade in Counterfeit and Pirated Good: Mapping the Economic Impact" (Commercio di merci contraffatte e usurpative: una mappatura dell'impatto economico), OECD Publishing, Parigi. [↑](#footnote-ref-17)
18. Indicate nella comunicazione della Commissione come: l'architettura, gli archivi e le biblioteche, l'artigianato artistico, gli audiovisivi (compresi i film, la televisione, i videogiochi e i prodotti multimediali), il patrimonio culturale, il design (compresa la moda), i festival, la musica, le arti dello spettacolo, l'editoria, la radio e le arti visive. [↑](#footnote-ref-18)
19. Industry-Level Analysis Report, (2013), Intellectual property rights intensive industries: contribution to economic performance and employment in the European Union (Relazione di analisi settoriale, Settori ad alta intensità di diritti di proprietà intellettuale: contributo al miglioramento dei risultati economici e dell'occupazione nell'Unione europea), pag. 8 https://euipo.europa.eu/ohimportal/documents/11370/80606/IP+Contribution+study [↑](#footnote-ref-19)
20. Studio della Commissione europea EASME/COSME/2015/003. [↑](#footnote-ref-20)
21. Riferimento dello studio da inserire dopo la pubblicazione. Va osservato che tutti i dati riportati nella presente relazione sono tratti da questo studio. [↑](#footnote-ref-21)
22. Regolamento (UE) 2015/1017. [↑](#footnote-ref-22)
23. COM(2010)0183. [↑](#footnote-ref-23)
24. Si veda la risoluzione del 12 maggio 2011 su "Le industrie culturali e creative, un potenziale da sfruttare" e la risoluzione del 12 settembre 2013 su "Valorizzare i settori culturali e creativi per favorire la crescita economica e l'occupazione" ([T7-0368/2013](http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?type=TA&language=IT&reference=P7-TA-2013-368)). [↑](#footnote-ref-24)
25. Studio "Boosting the competitiveness of cultural and creative industries for growth and jobs" (Stimolare la competitività delle industrie culturali e creative per la crescita e l'occupazione). Riferimento dello studio da inserire dopo la pubblicazione. [↑](#footnote-ref-25)
26. COM(2012)0537. [↑](#footnote-ref-26)
27. COM(2010)0183 definitivo, pag. 6. [↑](#footnote-ref-27)
28. Studio "Boosting the competitiveness of cultural and creative industries for growth and jobs" (Stimolare la competitività delle industrie culturali e creative per la crescita e l'occupazione). Riferimento dello studio da inserire dopo la pubblicazione. [↑](#footnote-ref-28)
29. ECCIA (2014), "The contribution of the high-end cultural and creative industries to the European economy" (Il contributo delle industrie culturali e creative di alta gamma nell'economia europea). [↑](#footnote-ref-29)
30. "Cultural times - the first global map of cultural and creative industries" (La prima mappa globale delle industrie culturali e creative), dicembre 2015. [↑](#footnote-ref-30)
31. Regolamento (UE) 2015/1017. [↑](#footnote-ref-31)