

Ricerca per la commissione CULT – Industrie culturali e creative nell'Unione europea – Principali sviluppi, sfide e opportunità per il futuro

PRINCIPALI RISULTATI

- Diversità, frammentazione e concentrazione. La frammentazione e la diversità delle industrie culturali e creative europee limita la circolazione delle opere europee e la capacità di tali industrie di organizzare e tutelare i propri interessi. Il fenomeno della concentrazione evidenzia la posizione dominante dei grandi operatori extra UE contro i piccoli operatori delle industrie culturali e creative dell'Unione, in particolare nell'economia delle piattaforme e dei servizi di streaming.
- Evoluzione dell'ambiente di finanziamento e dei modelli di business. Le industrie culturali e creative hanno iniziato a esplorare modelli commerciali nuovi o alternativi per rimanere sostenibili e si sono rivolte a fonti private di finanziamento, ma la maggior parte delle PMI sono spesso rifiutate dagli investitori. A colmare l'insufficienza di finanziamenti interviene ora lo strumento di garanzia di Europa Creativa.
- Forza lavoro e competenze. I professionisti delle industrie culturali e creative necessitano sempre più spesso di una combinazione di competenze creative, digitali, manageriali e imprenditoriali, unite a capacità e competenze trasversali generali (soft skills) per stimolare l'innovazione. Il contributo delle industrie culturali e creative allo sviluppo di competenze generali e creative transettoriali diventa ancora più critico nell'era dell'intelligenza artificiale (IA) e dell'automazione del lavoro.
- Nuove tecnologie. La realtà virtuale e la realtà aumentata rappresentano importanti progressi e innovazioni tecnologiche e sono un settore di crescente interesse per le industrie culturali e creative. Lo sviluppo dell'IA ha un impatto significativo sulle industrie culturali e creative, in quanto aiuta a raccomandare contenuti personalizzati. Tuttavia, la tendenza verso un'industria tecnologica basata sui dati genera crescenti preoccupazioni legate alla privacy dei consumatori.



Il presente documento è la sintesi dello studio intitolato "Industrie culturali e creative nell'Unione europea – Principali sviluppi, sfide e opportunità per il futuro". Lo studio completo, disponibile in inglese, può essere scaricato al seguente indirizzo:

<http://bit.ly/2ICi9bw>

- Pubblico e partecipazione culturale. Sono state espresse preoccupazioni riguardo ai limiti della partecipazione culturale digitale in termini di impatto sociale e di benessere, in contrasto con il coinvolgimento culturale in prima persona. Pertanto, le istituzioni culturali sono alla ricerca di strumenti e metodi innovativi per (ri)attrarre il pubblico e riaffermare il proprio ruolo di luoghi in cui poter creare legami sociali.
- Le industrie culturali e creative europee in un ambiente internazionale. Nelle industrie culturali e creative, l'iper mobilità è diventata una condizione sociale ed economica. Allo stesso tempo, le nuove tecnologie offrono alternative alla mobilità (comunicazioni online, streaming, residenze virtuali) e riducono l'impatto ambientale della mobilità internazionale.
- Sfide ambientali. Alcuni operatori delle industrie culturali e creative sono all'avanguardia nel ridurre la loro impronta di carbonio, ad esempio in occasione di festival o nel settore della moda. Tuttavia, una preoccupazione crescente che deve ancora essere affrontata è legata all'impronta di carbonio delle attività digitali e del cloud computing, che hanno il controllo delle grandi piattaforme online e dei grandi intermediari.
- Quadro strategico. Nel corso dell'ultimo decennio si è prestata sempre più attenzione all'elaborazione delle politiche dell'Unione europea relative al settore culturale e creativo. L'agenda europea per la cultura del 2018 e il programma Europa Creativa mirano ad aiutare le industrie culturali e creative a prosperare in un ambiente internazionale e digitale.

La presente relazione è uno studio previsionale basato su ipotetici scenari futuri che valuta il modo in cui i cambiamenti economici, sociali, politici o tecnologici stanno influenzando e potrebbero influenzare in futuro sulle industrie culturali e creative europee. La prima parte dello studio analizza la situazione attuale, mentre la seconda offre un'analisi di prospezione basata su scenari con diversi gradi di probabilità circa il futuro delle industrie culturali e creative e testata consultando un ampio campionario di parti interessate.

Scenari per il futuro delle industrie culturali e creative

Gli scenari coprono un ampio spettro di tendenze, in cui intervengono fattori economici, strategici, sociali, tecnologici e ambientali, nonché relazioni culturali internazionali, democrazia e libertà artistica. È stato elaborato un indice che esprime la probabilità media che ogni scenario ha di verificarsi. Solo pochissimi tra gli scenari proposti sono irreversibili, ma forniscono un quadro in cui gli attori politici e le industrie culturali e creative possono prendere decisioni per plasmare l'evoluzione del settore verso il 2030.

Di seguito presentiamo solo gli scenari favorevoli e sfavorevoli più e meno probabili nell'ambito di varie tendenze selezionate.

Tendenza	Più probabile		Meno probabile	
	Scenario favorevole	Scenario sfavorevole	Scenario favorevole	Scenario sfavorevole
Economia	Le industrie culturali e creative fungeranno da importante motore dell'attrattiva territoriale.	Le industrie culturali e creative dovranno far fronte a una notevole carenza di finanziamenti.	La concentrazione del settore sarà ridotta.	La carenza di finanziamenti e di opportunità di sviluppo professionale nel settore culturale e ricreativo porterà alla sua deprofessionalizzazione.
Orientamento politico	L'UE metterà a punto soluzioni specifiche per le industrie culturali e creative a livello nazionale, regionale e locale.	Il quadro strategico dell'UE non sarà sufficientemente adeguato per sostenere in futuro le industrie culturali e creative.	I responsabili politici e le istituzioni finanziarie saranno pienamente consapevoli della specificità dei finanziamenti per le industrie culturali e creative.	La polarizzazione delle risorse per le industrie culturali e creative non sarà affrontata in modo sufficiente dai responsabili politici.
Tecnologia	La tecnologia accelererà la crescita di alcuni settori (audiovisivo e videoludico, ad esempio).	Il futuro digitale orientato alle piattaforme solleva questioni etiche e rappresenterà una sfida per la diversità dell'offerta culturale e creativa.	I cittadini dell'UE saranno in grado di sfruttare al meglio l'offerta delle industrie culturali e creative, dal momento che aumenterà l'alfabetizzazione digitale degli utenti.	Con la crescente attenzione consacrata allo sviluppo delle competenze digitali, gli artisti avranno difficoltà a trovare persone con competenze "vecchie"/"tradizionali".
Relazioni culturali internazionali	Si rafforzerà il ruolo delle industrie culturali e creative europee nella costruzione di uno spazio comune europeo.	Il commercio dei prodotti delle industrie culturali e creative sarà dominato dai grandi paesi dell'UE.	Tutti i paesi dell'UE svolgeranno un ruolo paritario nelle relazioni commerciali.	Le industrie culturali e creative europee contribuiranno in misura molto minore alla costruzione di uno spazio comune europeo.
Libertà di espressione	Le industrie culturali e creative contribuiranno alla democrazia e alla libertà di espressione.	Aumenteranno le violazioni della libertà artistica e la censura nei confronti delle organizzazioni culturali.	Aumenterà la visibilità dei premi come riconoscimento della libertà artistica.	Non ci saranno cambiamenti in termini di libertà artistica, data la difficoltà di monitorare la censura e l'incitamento all'odio.

Raccomandazioni politiche

Nelle raccomandazioni ai membri della commissione CULT del Parlamento europeo si tiene conto dell'agenda politica esistente, ma si propongono anche misure da attuare in funzione dei diversi ipotetici scenari previsti nella relazione.

Le raccomandazioni riguardano sei settori politici e si riferiscono anche ai principali programmi dell'UE che potrebbero sostenere meglio le industrie culturali e creative per quanto riguarda le sfide individuate.

Diversità culturale

Il contesto sempre più digitalizzato in cui i cittadini accedono alla cultura e alla creatività richiede:

1. Un approccio europeo ambizioso che includa un criterio di diversità culturale nella sua politica di concorrenza.
2. Una voce più forte da parte delle industrie culturali e creative (mediante l'adesione all'Alleanza europea per l'IA e la garanzia che la diversità culturale sia adeguatamente presa in considerazione).
3. Un attento monitoraggio della Direttiva sui servizi di media audiovisivi.

Mercato del lavoro

Le commissioni CULT ed EMPL potrebbero valutare congiuntamente:

1. In che misura le attuali norme del mercato del lavoro si adattano a un ambiente di lavoro estremamente frammentato.
2. In che modo i diritti previdenziali si applicano alle forme di lavoro atipiche (liberi professionisti/lavoratori autonomi).

Competenze e istruzione

1. Incoraggiare programmi per lo sviluppo delle competenze e l'apprendimento lungo tutto l'arco della vita al fine di includere una esplicita componente per la cultura e la creatività.
2. Sostenere programmi che integrino le attività artistiche nei piani di studio STEM.
3. La commissione CULT potrebbe stimolare lo sviluppo di una politica di avvicinamento all'ambito culturale e creativo.

Sostenibilità delle imprese e delle organizzazioni del settore culturale e creativo

1. Garantire che le industrie culturali e creative siano adeguatamente incluse in tutti i programmi per l'imprenditorialità (il futuro programma COSME, Orizzonte Europa).
2. Assicurare l'estensione dello strumento di garanzia per le industrie culturali e creative nel quadro del futuro programma InvestEU.
3. Monitorare il livello di sostegno pubblico alla cultura.
4. Incentivare le industrie culturali e creative ad assumere un ruolo attivo in termini di sostenibilità ambientale.

Diversità e inclusività

1. Commissionare studi e ricerche sulla diversità della forza lavoro nelle industrie culturali e creative.
2. Incoraggiare lo sviluppo dell'assunzione d'impegni che promuovano la parità di genere.

3. Effettuare periodici esercizi di raccolta dei dati settoriali allo scopo di monitorare la diversità del pubblico e garantire un ampio accesso alla cultura.

Ruolo delle attività artistiche e culturali nelle democrazie europee

1. Rafforzare la cooperazione con il Quadro di riferimento sugli indicatori sulla cultura e la democrazia del Consiglio d'Europa per garantire il mantenimento della libertà di espressione.
2. Prendere in considerazione il finanziamento di progetti di cittadinanza attiva guidati dalle industrie culturali e creative.
3. Promuovere, mediante la cultura, lo sviluppo di un discorso narrativo comune a tutta Europa.

Programmi chiave

1. Garantire che il bilancio del **programma Europa Creativa** non venga ridotto nell'ambito dei negoziati finanziari finali.
2. Sostenere la nuova **Comunità della conoscenza e dell'innovazione (CCI)** per le industrie culturali e creative **dell'Istituto europeo di innovazione e tecnologia** ..
3. Garantire chiarezza per linea d'azione, modello di governance e bilancio per la **strategia dell'UE in materia di cultura nelle relazioni esterne**.
4. Il **futuro programma Orizzonte Europa** è l'occasione per rafforzare la ricerca e l'innovazione in tutto il settore culturale e creativo.
5. Prendere in considerazione il finanziamento di un'**azione preparatoria a sostegno di progetti di innovazione sociale nel settore delle industrie culturali e creative** per sviluppare una narrativa sull'Europa radicata a livello locale.

Informazioni complementari

La presente sintesi è disponibile nelle seguenti lingue: inglese, francese, tedesco, italiano e spagnolo. Lo studio, disponibile in inglese, e le sintesi possono essere scaricati al seguente indirizzo: <http://bit.ly/2lCi9bw>

Ulteriori informazioni sulla ricerca effettuata dal Dipartimento tematico per la commissione CULT sono reperibili all'indirizzo: <https://research4committees.blog/cult/>



Clausola di esclusione della responsabilità e diritto d'autore. Le opinioni espresse nel presente documento sono di esclusiva responsabilità degli autori e non rappresentano necessariamente la posizione ufficiale del Parlamento europeo. La riproduzione e la traduzione a fini non commerciali sono autorizzate, purché sia citata la fonte e il Parlamento europeo abbia ricevuto una nota di preavviso e una copia. © Unione europea, 2019.

© L'immagine a pagina 1 è stata concessa in licenza da Shutterstock.com.

Responsabile della ricerca: Katarzyna ISKRA Assistente redazionale: Lyna PÄRT

Contatti: Poldep-cohesion@ep.europa.eu

Il documento è disponibile sul seguente sito Internet: <http://www.europarl.europa.eu/committees/it/supporting-analyses-search.html>