



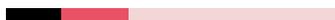
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DCM

CARTA DI POSIZIONE

**INVESTIMENTI IN FORMAZIONE E "OERS"
(RISORSE PER LA FORMAZIONE E
L'EDUCAZIONE DI LIBERO ACCESSO)
PER AUMENTARE LE COMPETENZE DIGITALI IN
SETTORI CULTURALI E CREATIVI**





SOMMARIO



INTRODUZIONE

CAPITOLO 1 - FINANZIARE GLI "OERS" E LE SESSIONI DI FORMAZIONE MISTA PER AUMENTARE LE COMPETENZE DIGITALI TRA I LAVORATORI ED I PROFESSIONISTI DEI SETTORI CREATIVI E CULTURALI

1

3

CAPITOLO 2 - PANORAMICA DEI REGIMI E DELLE POLITICHE RELATIVE AI CCS ATTUALMENTE IN FASE DI SVILUPPO O IMPLEMENTAZIONE NELL'UE

16

CAPITOLO 3 - RACCOMANDAZIONI POLITICHE

33

CAPITOLO 4 - UNA "ROADMAP" PER IL FUTURI TARGET A TUTTI I LIVELLI RILEVANTI PER I PORTATORI DI INTERESSE

44

CONCLUSIONI

80

BIBLIOGRAFIA

82

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette esclusivamente le opinioni dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per nessun uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

QUESTA OPERA È CONCESSA IN
LICENZA CON UNA LICENZA
INTERNAZIONALE CREATIVE
COMMONS ATTRIBUTION 4.0

**DIGITAL
CREATIVE MINDS**





INTRODUCTION



Il termine “Apprendimento permanente” spesso utilizzato dalle istituzioni europee per sottolineare l'importanza cruciale della formazione costante e del miglioramento delle capacità e delle attitudini personali per rimanere competitivi nell'ambiente di lavoro è perfettamente applicabile alle prospettive future dei Settori Culturali e Creativi (CCS) e dei professionisti che vi lavorano.

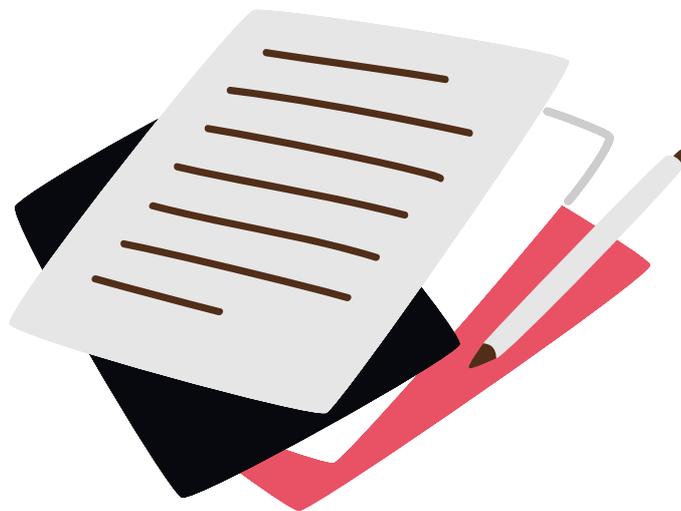
In particolare, la natura dei “CCS” è caratterizzata da rapidi cambiamenti tecnologici in cui viene creata e richiesta una conoscenza costantemente nuova e complessa ed in cui sono necessarie competenze di base per migliorare le abilità in modo permanente. Sebbene la digitalizzazione crei molte opportunità nei settori sopra menzionati e debba essere abbracciata come una tendenza che farà parte del nostro futuro, non dobbiamo dimenticare che non tutti i lavoratori hanno accesso ai contenuti online, né competenze digitali sufficienti. Di conseguenza, la digitalizzazione nella creazione, produzione, diffusione e accessibilità delle opere culturali e creative deve essere vista come una priorità per tutti gli Stati membri dell'UE ed ai lavoratori con competenze digitali meno sviluppate dovrebbero essere offerte adeguate opportunità di formazione.

Il seguente documento evidenzia il ruolo delle “OER” e dei corsi di formazione misti per aumentare le competenze digitali tra i lavoratori ed i professionisti dei settori culturali e creativi. Nello specifico, in un programma di apprendimento misto, l'uso della tecnologia digitale non riguarda solo l'apprendimento della navigazione in Internet o l'utilizzo di un computer. Implica anche lo sviluppo delle competenze necessarie per soddisfare le esigenze in continua evoluzione delle persone che lavorano e studiano nel 21° secolo.



Tuttavia, riteniamo che le “OER” e gli strumenti di educazione e formazione di tipo misto svolgano un ruolo fondamentale nel contesto educativo se sono sviluppate nell'ambito di politiche di settore coerenti. L'auspicio è che questo documento contribuisca al lavoro della Commissione europea sull'importanza dell'introduzione della formazione mista (come fatto nel progetto DCM) per i lavoratori ed i professionisti dei settori culturali e creativi, consentendo loro di continuare a trarre vantaggio e capitalizzare ulteriormente queste esperienze.

Inoltre, questo documento mira anche a fornire raccomandazioni politiche ed una tabella di marcia per il futuro focalizzata sulle prospettive rilevanti per i portatori d'interesse. Queste si basano sull'esperienza del progetto DCM e sulle buone pratiche pertinenti osservate durante la durata dello stesso.





CAPITOLO 1



FINANZIARE GLI "OERS" E LE SESSIONI DI FORMAZIONE MISTA PER AUMENTARE LE COMPETENZE DIGITALI TRA I LAVORATORI ED I PROFESSIONISTI DEI SETTORI CREATIVI E CULTURALI

Dal 2002 è nato un movimento d'opinione in favore dell'incremento delle risorse educative aperte, tale movimento è cresciuto e si è diffuso in molti Paesi. Il suo obiettivo è assicurarsi che tutti i materiali didattici disponibili siano messi a disposizione di chi ne ha bisogno in maniera gratuita ed accessibile. Nel 2015, l'OCSE ha pubblicato una serie di misure volte a migliorare la qualità dell'istruzione.

Queste misure sono state progettate per incoraggiare i responsabili politici ad agire per migliorare l'ambiente di insegnamento e apprendimento utilizzando risorse educative aperte.

Le risorse educative aperte, o OER, sono materiali che sono disponibili gratuitamente per studenti e insegnanti. Questi includono libri di testo, strumenti di ricerca e altro materiale didattico che sono stati rilasciati con una licenza che ne consente il riutilizzo o la redistribuzione. Contrariamente alla credenza popolare, le OER non sono gli stessi materiali a cui le persone possono accedere gratuitamente online o attraverso le biblioteche. Invece, sono resi disponibili tramite una licenza c.d. "Creative Commons", che consente loro di essere remixati e riutilizzati. Ciò significa che sono diversi dai materiali che le persone possono trovare online o nelle biblioteche. Questi, infatti, Sebbene siano di libero accesso, non consentono agli utenti di modificare o condividere contenuti.

Uno dei principali vantaggi dell'utilizzo delle OER è che può migliorare il successo e la fidelizzazione dello studente. Secondo studi condotti da Hilton, Wiley e altri, oltre il 95% degli studenti che hanno utilizzato le OER è stato in grado di ottenere risultati uguali o migliori rispetto a quelli che hanno utilizzato libri di testo commerciali. Possono essere utilizzati in varie materie, come la matematica e l'arte moderna.



L'Organizzazione per la cooperazione e lo sviluppo economico (OCSE) ha pubblicato una serie di proposte volte a promuovere l'uso di risorse educative di libero accesso. Queste includono il finanziamento di programmi basati sulle OER, per garantire che le risorse educative siano libere da diritti, istituendo centri di consulenza nazionale per le OER e rendendole parte integrante dell'educazione degli adulti.

L'Unione Europea e l'UNESCO stanno sostenendo la promozione delle Risorse Educative Aperte (OER) in diversi modi. Uno di questi è ISKM, che ha sede a Half Moon Bay, in California. Questa organizzazione, che afferma di essere un'istruzione senza scopo di lucro, offre un'ampia gamma di programmi di formazione basati sui principi delle "OER". Ciò dimostra che le "OER" stanno guadagnando riconoscimento a livello globale. In questo capitolo, daremo un'occhiata a cosa sono le "OER" e a cosa sia la formazione mista e quali sono i vantaggi che ne derivano.

Cos'è una "OER"?

Il termine risorse educative aperte (OER) si riferisce ai materiali che sono disponibili in qualsiasi formato e mezzo, gratuiti per il pubblico e protetti da copyright. Questi materiali possono essere utilizzati per l'insegnamento e l'apprendimento e possono essere riutilizzati o ridistribuiti gratuitamente. Una licenza aperta è un tipo di licenza che consente al pubblico di accedere, riutilizzare e adattare materiali didattici. Le risorse educative aperte sono comunemente utilizzate per l'insegnamento e l'apprendimento. Le "OER" Possono essere liberamente distribuite e riutilizzate dal pubblico gratuitamente. Ad esempio, gli educatori possono scaricare e personalizzare i materiali e condividerli con i loro studenti. Le risorse educative aperte includono vari materiali come libri di testo, strumenti didattici, video in streaming, software ed altri strumenti e tecniche che possono essere utilizzati per supportare l'apprendimento. Un libro di testo è un libro di testo open source. OER è diverso da Open Access che rappresenta un contenuto del corso con licenza di una biblioteca. Il termine accesso aperto si riferisce all'accesso online gratuito a materiali educativi, di ricerca e di insegnamento.



Questo tipo di materiali “Open Access” possono essere usati da chiunque, ma non possono essere remixati, ristampati o ridistribuiti come gli “OER”. I lavori accademici di questo tipo sono spesso indicati come “OA” ed includono documenti governativi, rapporti di gruppi di riflessione ed articoli di riviste ad accesso aperto. Il termine materiale “OA” si riferisce ai materiali del corso che sono disponibili gratuitamente per gli utenti. Questi includono versioni stampate di libri e libri elettronici, sebbene questi potrebbero non essere scaricabili o ristampati. Le licenze consentono a più utenti di accedere allo stesso contenuto contemporaneamente e potrebbero non essere accessibili offline. Sebbene questi materiali siano sulla carta gratuiti, in realtà spesso non lo sono nemmeno perché la biblioteca li ha pagati.

Secondo studi recenti, l'utilizzo di risorse educative aperte può aiutare ad aumentare l'apprendimento delle persone ed a abbattere le barriere all'accessibilità ed alla convenienza. Nel 2012 è stato condotto uno studio sull'uso delle “OER” nel dipartimento aziendale della Virginia State University. I ricercatori hanno scoperto che gli studenti che utilizzavano frequentemente le risorse aperte avevano voti migliori e tassi di ritiro e fallimento inferiori. Le “OER” forniscono vantaggi per tutti i tipi di studenti e docenti allo stesso modo, in particolare per i seguenti profili:

- **Ridurre i costi sostenuti dagli studenti:** molti studenti rinunciano all'acquisto di libri di testo ed altri materiali a causa del loro costo. Ridurre o eliminare i costi dei materiali didattici è uno dei motivi più convincenti per utilizzare le “OER”.
- **Sostenere il successo e la fidelizzazione degli studenti:** le “OER” possono contribuire a garantire ad ogni studente di un determinato corso l'accesso al materiale del corso allo stesso tempo e nel momento ottimale. Diversi studi indicano che l'accesso libero al materiale di un corso aiuta gli studenti ad avere successo nello stesso e nel loro avanzamento verso la laurea.
- **Accesso ampliato all'apprendimento:** gli studenti di qualsiasi parte del mondo possono accedere alle “OER” in qualsiasi momento e possono accedere ripetutamente al materiale didattico.



- **Pratiche di insegnamento innovative:** l'adattamento, l'adozione o la creazione di "OER" offre ai docenti l'opportunità di adattare i contenuti del corso in modi nuovi, consentendo loro di massimizzare l'uso dei contenuti per fornire esperienze ed ambienti di apprendimento innovativi e/o ottimizzati per gli studenti. Le "OER" sostengono la pedagogia aperta e l'educazione aperta.
- **Esercizio della libertà accademica:** gli studenti possono controllare, modificare e rivedere il contenuto degli strumenti presenti sulle "OER"
- **Scalabilità:** le "OER" sono facili da distribuire ampiamente con un costo minimo o nullo.
- **Miglioramento del normale contenuto del corso:** materiale multimediale come i video può accompagnare il testo. Presentare le informazioni in più formati può aiutare gli studenti ad apprendere più facilmente il materiale che viene insegnato.
- **Arricchire la borsa di studio:** se la facoltà condivide i contenuti delle lezioni, le simulazioni, i tutorial, i libro di testo, ecc., offre agli altri educatori più opzioni per il proprio insegnamento ed apprendimento. Più strategie pedagogiche sono disponibili per insegnare un argomento, più forti possono essere l'insegnamento e l'apprendimento.
- **Circolazione rapida:** le informazioni possono essere diffuse rapidamente. La rapida disponibilità del materiale può aumentare le tempistiche e/o la pertinenza del materiale presentato.
- **Presentazione di innovazione e talento:** un vasto pubblico può conoscere gli interessi e le competenze di ricerca. I potenziali studenti e donatori potrebbero essere impressionati e gli sforzi di reclutamento di studenti e docenti potrebbero essere migliorati.
- **Risorse continuamente migliorate:** a differenza dei libri di testo e di altre fonti di informazioni statiche, le "OER" possono essere migliorate rapidamente attraverso la modifica diretta da parte degli utenti o attraverso la sollecitazione e l'incorporazione del feedback degli utenti.



!Cos'è l'apprendimento misto?

Il concetto di apprendimento misto si riferisce ad una combinazione di apprendimento faccia a faccia e mediato dalla tecnologia, che può essere svolto attraverso vari dispositivi come tablet, smartphone e computer. Questi sono in genere forniti dai programmi educativi e gli studenti sono liberi di portare i propri dispositivi. Oltre a riguardare l'uso delle risorse, la nostra posizione è che riguardi anche lo sviluppo del curriculum e la progettazione del programma.

In un programma di apprendimento misto, l'uso della tecnologia digitale non riguarda solo l'apprendimento di come navigare in Internet o utilizzare un computer. Implica anche lo sviluppo delle competenze necessarie per soddisfare le esigenze in continua evoluzione delle persone che lavorano e studiano nel 21° secolo. Questo tipo di approccio all'educazione degli adulti è progettato per soddisfare le esigenze delle persone che cercano di migliorare le proprie capacità e conoscenze.

Il concetto di apprendimento misto è stato utilizzato per la prima volta nell'istruzione superiore negli anni '90, quando la rapida comparsa ed evoluzione di Internet e della tecnologia informatica ha portato a un aumento del numero di persone che utilizzano questi strumenti. Fu allora che ricercatori e professionisti dell'educazione degli adulti iniziarono a esaminare il potenziale di questo tipo di approccio per affrontare le esigenze dello studente moderno. Invece di trattare la tecnologia digitale come un sostituto dell'apprendimento su carta, i programmi di educazione degli adulti ora la considerano parte integrante del loro curriculum. Molti educatori incorporano da tempo la tecnologia digitale nei loro metodi di insegnamento.

La maggior parte degli studi sull'apprendimento misto si è concentrata sul cambiamento dei metodi tradizionali di erogazione dell'educazione degli adulti, che di solito sono basati su corsi, classi di gruppo e programmi di studio. Invece di fare affidamento su un tradizionale sistema di erogazione basato sui corsi, molti programmi di educazione degli adulti supportano esperienze di apprendimento individuali.



Questo metodo prevede l'utilizzo di risorse digitali e cartacee per fornire una varietà di esperienze di apprendimento che soddisfino le esigenze di ogni studente. Oltre a essere in grado di fornire una varietà di strumenti e risorse educative, questo approccio consente anche agli studenti di sviluppare le proprie conoscenze ed abilità al proprio ritmo.

L'apprendimento misto è un ottimo modo per gli adulti di migliorare le proprie capacità e conoscenze dando loro maggiori opportunità di sviluppare il proprio stile di apprendimento in maniera unica. Inoltre fornisce loro gli strumenti e le risorse necessari per rispondere alle loro esigenze. Oltre ad essere in grado di fornire una varietà di opportunità di apprendimento, consente agli educatori di entrare in contatto con i propri studenti e sviluppare strategie efficaci.

- **L'apprendimento misto supporta la fiducia in se stessi e l'autosufficienza degli studenti:** l'apprendimento misto è un metodo che consente agli studenti di sviluppare le proprie capacità di alfabetizzazione digitale pur essendo creativi ed esplorativi. Li aiuta a sviluppare capacità di autodifesa e di pensiero critico. Inoltre, esso consente loro di analizzare e comunicare informazioni con gli altri. Questo approccio può cambiare le dinamiche di apprendimento tra educatori e studenti. Man mano che gli educatori e gli studenti lavorano insieme per creare il curriculum, iniziano a vedersi come individui che possono prendere le proprie decisioni in merito al proprio apprendimento. Molti studenti adulti hanno notato che dopo essere stati nei programmi di istruzione di base, hanno iniziato a considerarsi individui che possono prendere le proprie decisioni in autonomia. Dopo essersi impegnati nell'apprendimento, la loro identità personale cambia. Un approccio di apprendimento misto può aiutarli a sviluppare le loro abilità linguistiche e di alfabetizzazione a differenza di un programma di alfabetizzazione tradizionale. Questo tipo di apprendimento può anche aumentare le loro possibilità di successo in un possibile impiego futuro.



- **L'apprendimento misto incoraggia le connessioni sociali e le collaborazioni:** Oltre alle tradizionali attività in classe, come la lettura e la scrittura, l'apprendimento misto comprende anche attività online, interazioni sociali e intrattenimento. Questo tipo di apprendimento è facilitato dalla collaborazione tra educatori e studenti. Gli studenti di alfabetizzazione degli adulti possono espandere la loro cerchia di apprendimento collegandosi con gli altri attraverso i social network online. Possono anche conoscere persone da altri paesi che hanno esperienze simili. L'apprendimento avviene in vari modi attraverso le reti piuttosto che in una singola persona.
- **L'apprendimento equilibrato offre flessibilità:** in base alla nostra esperienza nei programmi di istruzione di base per adulti, molti studenti hanno limiti di tempo a causa dei loro impegni di lavoro e delle responsabilità familiari. Con l'apprendimento misto, hanno più opzioni per quanto riguarda i loro studi e la programmazione. Questo tipo di apprendimento offre anche flessibilità in termini di impostazione pratica dei tempi e degli orari delle lezioni. L'apprendimento misto è più reattivo agli stili di apprendimento degli studenti adulti. Mostra anche quanto sia complessa la relazione tra costruzione della conoscenza e processi di apprendimento.
- **L'apprendimento misto aiuta a gestire le disuguaglianze sistemiche:** la disuguaglianza digitale è una preoccupazione attuale a causa del crescente numero di persone che devono accedere ai servizi pubblici online. Questo può essere un ostacolo per ottenere i servizi di cui le persone hanno bisogno. Ad esempio, la classe sociale di appartenenza delle persone può influire sull'accessibilità dei servizi Internet. Molti studenti adulti corrono il rischio di sperimentare la disuguaglianza digitale a causa di vari fattori come la mancanza di accesso alle attrezzature ed alla conoscenza necessarie all'apprendimento online. Questo problema è anche esacerbato dalla loro mancanza di capacità di risoluzione dei problemi.



Creazione di “OER” e corsi di formazione misti per i settori culturali e creativi

Le “OER” possono essere utilizzate per migliorare l'esperienza di apprendimento per gli studenti adulti. Possono aiutare gli studenti a raggiungere i propri obiettivi fornendo loro supplementi didattici flessibili ed accessibili, nonché incoraggiando abitudini di apprendimento a lungo termine fornendo loro materiali didattici personalizzati. Inoltre, può aiutare gli educatori a migliorare le proprie conoscenze dando loro accesso allo sviluppo professionale online. Il processo di creazione di una OER è simile a quello di creazione di un documento. Secondo "The OER Starter Kit", si basa su un framework di progettazione didattica e si compone di cinque fasi:

1. **Fase di ricerca:** prima di iniziare a lavorare su un progetto, è importante porre prima un paio di domande per valutare la tua conoscenza sui contenuti aperti. Queste includono: Sei stato in grado di esplorare il contenuto di “OER” in passato?
2. **Fase di pre-produzione:** il passaggio successivo prevede la raccolta di risorse che saranno applicabili all'adozione delle “OER”. Questo passaggio dovrebbe essere seguito dallo sviluppo di uno schema di base e di altri documenti di gestione del progetto.
3. **Fase di progettazione:** questo passaggio è l'ultimo passaggio prima dell'inizio dello sviluppo effettivo dell'“OER”. Per la maggior parte dei progetti, questo è l'ultimo passaggio prima che i documenti siano pronti per essere utilizzati. Durante questa fase, vengono sviluppati i documenti e le linee generali del progetto e l'“OER” esistente viene inserito nei punti in cui dovrebbe essere. Ciò include anche tutti i processi correlati ed il lavoro di progettazione visiva che devono essere eseguiti da un progettista didattico.
4. **Fase di sviluppo:** la maggior parte del tempo è dedicata allo sviluppo di nuovi materiali per i progetti “OER” che devono essere modificati o adattati. Le “OER” esistenti che vengono modificate o adattate passano attraverso un ciclo chiuso finché non si trovano in una posizione in cui possono essere facilmente copiate e migliorate.



Prima che possano essere rilasciate, vengono effettuati controlli sulla proprietà intellettuale e sull'accessibilità del contenuto. Questo contenuto è in genere scritto in Google Docs o altri editor di contenuti avanzati come Word e viene quindi trasferito a una piattaforma di pubblicazione come Pressbooks.

5. **Fase di pubblicazione:** Una volta creato il contenuto, il passo successivo è quello di condividerlo con il pubblico. Ciò comporta la creazione di versioni di esportazione del prodotto finito, nonché l'archiviazione di file che possono essere utilizzati dagli istruttori per la modifica. Inoltre, è possibile depositare eventuali materiali accessori nel c.d. "Repository Digitale". Il nuovo contenuto viene poi diffuso al pubblico attraverso lo strumento della comunità aperta.

L'apprendimento misto è un tipo di metodo didattico che combina l'uso di attività basate su computer e lezioni faccia a faccia. È un metodo di formazione e apprendimento che combina la tradizionale istruzione in aula con strumenti di apprendimento digitale. L'obiettivo principale di questo tipo di programma è migliorare l'efficacia dei tradizionali metodi faccia a faccia incorporando i cambiamenti necessari. Quando si crea un programma di apprendimento misto, è importante trovare la giusta combinazione di risorse di apprendimento. Questo può essere fatto attraverso l'integrazione di risorse di apprendimento digitale e "ILT". Esiste una varietà di materiali di apprendimento supplementari che possono essere utilizzati per migliorare l'esperienza di apprendimento, come video didattici e moduli di "microlearning".

Queste risorse possono essere utilizzate più volte e possono essere sviluppate in vari modi. L'apprendimento misto consente ai dipendenti di sfruttare la flessibilità del lavoro da casa. Fornisce inoltre loro l'opportunità di migliorare le proprie capacità e conoscenze riducendo al contempo il tempo trascorso sul posto di lavoro. Uno dei fattori più importanti che le persone possono considerare quando si tratta di implementare questo tipo di formazione è la creazione di un ambiente coinvolgente ed interessante.



Per aumentare le competenze digitali tra i lavoratori e i professionisti dei settori culturali e creativi, è meglio utilizzare le “OER” e la formazione mista, perché l'apprendimento online è un modo efficace ed economico per espandere i programmi di formazione degli adulti. Può aiutare a soddisfare la crescente domanda di formazione fornendo una più ampia varietà di strumenti agli studenti e riducendo la necessità di infrastrutture educative. Inoltre, la formazione mista aiuta gli adulti che non si sentono a proprio agio ad apprendere attraverso la formazione online.

Finanziamento di strumenti “OER” e formazione mista per i settori culturali e creativi

A causa della crisi da COVID-19, sempre più adulti si rivolgono all'apprendimento online per migliorare le proprie competenze. Questo perché molte delle sessioni di formazione originariamente previste per le aule tradizionali sono state sostituite dall'apprendimento online. Inoltre, le persone vengono incoraggiate a utilizzare il tempo liberato dai programmi di lavoro per migliorare le proprie capacità. È qui che entrano in gioco le “OER” e l'apprendimento misto, in particolare per aumentare le competenze digitali tra i settori culturali e creativi.

Secondo il documento “OECD Policy Responses to Coronavirus” (2020), lo sviluppo delle competenze digitali è molto importante per le persone che sono già altamente istruite per trarre vantaggio dall'apprendimento online. Prima della crisi COVID-19, circa il 23% dei partecipanti alla formazione aveva elevate capacità di risoluzione dei problemi digitali, mentre il 14% dei tirocinanti non le aveva. Diversi paesi hanno anche lanciato programmi per aiutare gli adulti a migliorare la loro alfabetizzazione digitale.

Rendere l'apprendimento online più inclusivo è una priorità in quanto attualmente ci sono pochi corsi orientati a specifici settori come il CCS. In Francia, ad esempio, solo il 10% circa dei corsi di formazione era disponibile online prima della crisi. Sebbene la crisi abbia aumentato il numero di corsi accessibili online, è ancora difficile erogare alcuni tipi di formazione. La mancanza di un'infrastruttura digitale adeguata è un fattore critico che deve essere considerato quando si tratta di rendere l'apprendimento online più inclusivo.



Senza un adeguato accesso ad Internet, la formazione e l'istruzione continueranno a risentire delle disuguaglianze esistenti. La rapida comparsa e crescita dell'istruzione aperta ha portato a mettere a disposizione del pubblico un'ampia gamma di risorse educative. Alcune di queste includono i contributi di diverse tra le più prestigiose istituzioni educative del mondo. Un archivio digitale è un ottimo posto per iniziare a cercare risorse educative aperte. Esistono numerosi archivi come ad esempio:

- American Institute of Mathematics
- Openverse
- Curriki
- Khan Academy
- MIT open courseware
- MERLOT
- Open Education Global
- OER Commons



Negli Stati Uniti esiste un programma, la cui iniziativa è quella di aumentare la capacità di aiuto ai lavoratori attraverso la formazione. L'obiettivo del programma "TAACCCT (Trade Adjustment Assistance Community College and Career Training)" del Dipartimento del lavoro degli Stati Uniti è di garantire che i prodotti finanziati fossero resi disponibili per l'uso gratuito ed il miglioramento da parte di altre persone.

Attraverso il programma, i beneficiari sono stati in grado di costruire e contribuire al c.d. "corpo di attribuzione" concedendo il loro lavoro sotto la licenza Creative Commons 4.0. Hanno anche potuto caricare i loro materiali su SkillsCommons.org, una libreria online gratuita di risorse per l'apprendimento. Attraverso la California State University, SkillCommons.org continua a fornire materiale didattico e servizi di supporto. Questa biblioteca digitale presenta anche rapporti di valutazione del progetto e risultati di ricerca che evidenziano le lezioni apprese attraverso le sovvenzioni TAACCCT.



In Europa, abbiamo l'Unione Europea e l'UNESCO, che sostengono e finanziano le "OER" e la formazione mista. Nonostante le affermazioni positive sul potenziale delle "OER", il livello di impegno non è ancora sufficiente a promuovere e sviluppare semplicemente politiche e principi che aiutino a migliorare la pratica dell'istruzione. Invece, dobbiamo considerare i vari fattori che influenzano lo sviluppo e l'attuazione di efficaci politiche educative. Questa nuova attenzione all'uso delle "OER" potrebbe aiutare a dimostrare come questi strumenti possono aiutare ad affrontare alcune delle questioni più critiche nell'istruzione, come l'aumento dei costi e la crescente pressione sugli insegnanti. Potrebbe anche incoraggiare gli addetti ai lavori ad intraprendere ulteriori azioni per affrontare questi problemi. La chiave per raggiungere questo obiettivo è che il quadro politico per le "OER" dovrebbe essere maggiormente integrato. Come è stato detto, le "OER" sono materiali educativi gratuiti e con licenza aperta che possono essere utilizzati per l'insegnamento, l'apprendimento, la ricerca ed altri scopi. C'è un urgente bisogno di sostenere gli educatori che stanno creando "OER" per adulti.

Conclusioni

Gli studenti adulti possono beneficiare dei vantaggi delle risorse educative online. Questi strumenti possono ridurre i costi degli studenti, migliorare la loro fidelizzazione ed aiutare gli educatori a sviluppare tecniche di insegnamento efficaci. Inoltre, possono dare agli studenti la libertà di controllare i contenuti che consumano.

Attraverso l'apprendimento misto, gli studenti possono sperimentare un'esperienza di apprendimento personalizzata. Questo metodo consente loro di imparare al proprio ritmo ed ai formatori di monitorarne i progressi. Con gli strumenti didattici digitali, gli insegnanti possono monitorare i progressi dei loro studenti adulti. Possono anche vedere se stanno interagendo con i contenuti e se tengono traccia dei loro obiettivi.



L'apprendimento misto offre agli insegnanti l'opportunità di fornire risultati più rapidi e più convenienti. Può anche raggiungere un pubblico più ampio utilizzando piattaforme digitali. Uno dei maggiori svantaggi delle "OER" sono i problemi di qualità. Poiché esistono molti depositi digitali che consentono agli utenti di creare account e pubblicare contenuti, alcuni di questi potrebbero non essere pertinenti o accurati. Poiché molti creatori di "OER" non ricevono alcun compenso per i propri servizi, è improbabile che aggiornino le proprie "OER". Ciò significa che molto probabilmente esse rimarranno alla lunga non disponibili online. Pertanto, è importante che i creatori abbiano la motivazione e la supervisione necessarie per creare e gestire le "OER". Lo svantaggio dell'apprendimento misto è che c'è molto lavoro da fare per impostarlo ed implementarlo. Se gli studenti sono abituati ad un metodo tradizionale, può essere difficile per loro passare ad uno nuovo.

Anche se il potenziale delle "OER" è immenso, non è ancora sufficiente per i decisori pubblici semplicemente sviluppare ed attuare politiche che migliorerebbero il modo in cui l'istruzione verrà insegnata con metodi convenzionali. Invece, dovrebbero prendere in considerazione la possibilità di aumentare i finanziamenti per questi metodi di apprendimento per aiutare ad aumentare le competenze digitali dei lavoratori e dei professionisti nei settori culturali e creativi.



CAPITOLO 2



PANORAMICA DEI REGIMI E DELLE POLITICHE RELATIVE AI CCS ATTUALMENTE IN FASE DI SVILUPPO O IMPLEMENTAZIONE NELL'UE

L'UE ed altri Stati membri dell'Unione europea stanno sviluppando politiche diverse nel settore delle tecnologie CCS. L'UE non ha una politica culturale ed educativa comune, ma ha una linea politica collegata a diverse priorità nel settore della cultura. La politica dell'UE è collegata a documenti strategici, raccomandazioni, piani d'azione strategici, ecc. Diversi paesi europei hanno confermato la piena partecipazione alla maggior parte dei piani e programmi di attività, tuttavia, alcuni sono più avanzati di altri.

Dall'analisi presentata sopra, i lettori possono intuire i diversi livelli di coinvolgimento dei vari paesi ed il loro sviluppo nell'area dei CCS. La relazione fornirà una panoramica dei programmi e delle politiche relative alla CCS in diversi paesi. Il rapporto potrebbe essere utilizzato da professionisti e responsabili politici nel settore dei CCS. L'agenda per la crescita è sostenuta da un mix industriale equilibrato, dallo sviluppo e dall'adozione di nuove conoscenze o piattaforme tecnologiche e dall'assunzione di rischi nelle innovazioni radicali e incrementali, nonché nelle innovazioni c.d. "soft" e "hard". In altre parole, è auspicabile promuovere un modo sostenibile ed endogeno per "ripristinare" l'economia avallando un'agenda di crescita che includa anche i settori creativi e culturali.

I settori e le industrie creative e culturali sono motori della crescita regionale. Il dibattito europeo sulle industrie creative e culturali ha tardato a decollare ed è giusto dire che è stato guidato dal dinamismo dei contributi del Regno Unito (DCMS 1998, 2007) e degli Stati Uniti (Florida 2003, 2005, 2010), dove i discorsi accademici e politici si sono concentrati maggiormente sui settori creativi.



Nel Regno Unito, l'agenda dell'economia sui settori creativi è stata guidata dall'evidenza del contributo degli stessi alla crescita economica generale. Questi rappresentavano oltre il 6% del valore aggiunto lordo (VAL) nel 2007 e circa l'8% dell'economia del Regno Unito, una cifra paragonabile al settore dei servizi finanziari (NESTA 2009).

Ancora più importante, sono cresciuti più velocemente di altri settori nel Regno Unito. In effetti, secondo i dati del governo, i settori creativi sono cresciuti in media del 5% all'anno tra il 1997 e il 2007, una cifra superiore alla media del 3% per l'intera economia nazionale in questo periodo. In particolare, software, giochi per computer ed editoria elettronica hanno registrato la crescita media più elevata, intorno al 9% annuo.

Anche la crescita dell'occupazione è stata più elevata nei settori creativi che nel resto dell'economia: tra il 1997 e il 2008, sono cresciuti ad un tasso medio annuo del 2%, con l'occupazione nei settori del software, dei giochi per computer e dell'editoria elettronica che sono cresciuti circa del 5%, contro solo l'1% per l'intera economia nazionale (DCMS 2010).

Studi recenti hanno inoltre rilevato che le industrie creative sono più innovative di altri settori manifatturieri e dei servizi. Chapin et al. (2010) hanno esaminato la capacità di innovazione dei settori creativi ed hanno scoperto che essi sono più innovativi di molti altri settori ad alto tasso di innovazione come, ad esempio, i servizi alle imprese ad alta intensità di conoscenza (ad esempio ricerca, finanza, servizi legali e altri servizi professionali). Sono anche sovra-rappresentati in termini di popolazione di "innovatori" per tutte le regioni del Regno Unito ad eccezione di Londra.

Ciò suggerisce che i settori creativi non solo hanno un impatto importante sul resto dell'economia producendo e vendendo beni e servizi creativi, ma, cosa più importante, forniscono beni e servizi creativi come input intermedi ad altri settori, traducendosi in innovazioni di processo o di prodotto. I settori creativi contribuiscono quindi indirettamente alla crescita economica incidendo sulla capacità di innovazione del resto dell'economia, attraverso processi di approvvigionamento, adozione, imitazione e cooperazione acquirente-fornitore.



Si sosterrà inoltre che un'agenda politica per la crescita economica dell'UE tiene poco conto delle opportunità e del potenziale dei settori creativi e culturali, favorendo tecnologie e servizi c.d. "hard". Una crescente letteratura sta iniziando a evidenziare la capacità di innovazione dei CCS poiché il loro contributo interseca i processi di innovazione di altri settori manifatturieri e dei servizi con risultati innovativi e creativi. L'indecisione dei responsabili politici dell'UE su come trarre vantaggio dai settori creativi e culturali per la realizzazione di un'Europa intelligente (come parte dell'agenda Europa 2020) si traduce in una mancanza di impegno nei confronti di tali settori ed in effetti nella mancanza di una chiara agenda di coesione.

Analisi delle politiche dell'UE nel settore

L'agenda dell'UE per un'economia intelligente e l'enfasi dell'UE sui settori creativi e culturali possono essere tradotti in un approccio più equilibrato che consideri sia il ruolo dei settori creativi nelle economie urbane sia quello dei settori culturali negli spazi rurali e nelle città storiche. Le istituzioni europee sembrano ritenere che sostenere le industrie culturali e creative svolga un ruolo cruciale nello stimolare l'innovazione dell'UE.

Jose Manuel Barroso, presidente della Commissione europea, ha affermato che "la cultura e la creatività toccano la vita quotidiana dei cittadini. Sono motori importanti per lo sviluppo personale, la coesione sociale e la crescita economica" (Commissione UE 2007). Allo stesso modo, il Consiglio UE ha incoraggiato la politica a "stimolare le attività volte a massimizzare il potenziale economico della cultura e della creatività delle PMI, favorendo la loro cooperazione e lo sviluppo delle reti" (Consiglio UE 2007, p. 7) e sottolinea che " i settori culturali e creativi apportano un contributo speciale e multiforme al rafforzamento della competitività globale dell'Europa" (Consiglio UE 2007, P. 4).



Tuttavia, i settori creativi e culturali sono menzionati solo marginalmente nel documento "Europa 2020", in relazione all'agenda dell'UE per promuovere una crescita intelligente, oltre che sostenibile ed inclusiva; dove crescita intelligente significa "sviluppare un'economia basata sulla conoscenza e sull'innovazione" (Commissione UE 2010). L'agenda dell'UE per un'economia intelligente è una parte importante della risposta collettiva dell'UE all'attuale crisi economica, in linea con gli obiettivi fissati dall'agenda evolutiva di Lisbona. Al di là degli aspetti sostenibili ed inclusivi della crescita che l'UE si impegna a perseguire, seppur correlati ed interdipendenti, l'argomento alla base della promozione della "smartness" sembra strettamente legato all'innovazione, come negli investimenti in "R&S" sul capitale umano e negli investimenti nella tecnologia digitale. In effetti, poiché la Commissione identifica possibili scenari di traiettorie di crescita, si sostiene che l'aspirazione alla resilienza economica sia guidata dai punti di forza dell'Europa:

"Possiamo contare sul talento e sulla creatività delle nostre persone, su una solida base industriale, su un vivace settore dei servizi, su un fiorente settore agricolo di alta qualità, su una forte tradizione marittima, sul nostro mercato unico e sulla moneta comune, sulla nostra posizione di più grande blocco commerciale del mondo e destinazione principale per gli investimenti esteri diretti. (Commissione UE 2010, p. 11)"

Pertanto, in una prospettiva di medio termine, la visione europea per una crescita economica intelligente non sembra essere stata collegata all'innovazione ed alla creatività generate dai suoi settori creativi e culturali. In effetti, un'ulteriore lettura della relazione sulla competitività dell'UE del 2009 rivela che non vi è alcuna disposizione che prenda di mira i settori creativi e culturali né come obiettivo né come veicolo per promuovere la competitività dell'UE. Al contrario, riflettendo una definizione ristretta di competitività, le prestazioni ed i confronti tra paesi si concentrano sulle misurazioni della produttività. Alla fine, l'agenda creativa e culturale è stata promossa dalla DG Istruzione e cultura nella loro "Agenda dell'UE per la cultura" e nel Libro verde dal titolo "Sbloccare il potenziale delle industrie culturali e creative" (Commissione UE 2010a).



Il Libro verde, in particolare, mostra una buona comprensione dell'impatto che i settori culturali e creativi possono avere sull'economia in generale, suggerendo che "soluzioni innovative in molti settori diversi derivano dal pensiero creativo" (p. 4).

Il documento di consultazione lanciato dal DG Istruzione e Cultura sul programma Cultura dell'UE dal 2014 in poi tenta di sottolineare l'importanza della diversità culturale europea come risorsa da cogliere piuttosto che come "collo di bottiglia" ma non riesce a tradurre un'aspirazione che si inquadra nel dibattito umanistico ed in particolare in un'agenda di sviluppo economico più rigorosa (Commissione UE 2010b). Un apprezzamento dei settori creativi e culturali come motori della crescita regionale si può trovare anche nel Sesto rapporto sullo stato di avanzamento della coesione pubblicato dal DG Regio (Commissione UE 2009).

Di fatto, questi settori sono stati inclusi nel piano d'azione dell'Agenda di Lisbona, e la loro dotazione finanziaria può essere trovata nell'ambito dei Fondi strutturali dell'UE. Il Consiglio UE incoraggia la Commissione e gli Stati membri a "utilizzare il Fondo di coesione ed i Fondi strutturali in modo più efficiente al fine di ottimizzare il sostegno alle PMI nei settori culturali e creativi" (Consiglio UE 2007, p. 8). La politica regionale dell'UE è stata il veicolo principale per realizzare efficacemente l'agenda di Lisbona, quindi non sorprende che i settori creativi e culturali siano inclusi; i dati presentati nella sesta relazione sullo stato di avanzamento confermano che esiste una dimensione regionale della creatività e dell'innovazione ed in particolare che esiste un divario tra le regioni europee in particolare sui temi della convergenza, della competitività e dell'occupazione in termini di creatività, patrimonio e prestazioni.

Riteniamo che i settori culturali e creativi abbiano il potenziale per stimolare la rigenerazione locale nelle aree urbane e rurali ed il rinnovamento del settore, in particolare in relazione a piattaforme tecnologiche chiave come il design, il digitale e la tecnologia pulita. Questi ultimi sono trampolino di lancio scientifico e di sviluppo di nuove



competenze che creano externalità tecnologiche in una serie di settori correlati. Queste piattaforme tecnologiche sono fattori abilitanti cruciali per la crescita e la resilienza economica regionale in quanto supportano lo sviluppo di settori che beneficiano delle reciproche innovazioni in un processo di virtuoso dinamismo.

I settori creativi, in particolare, producono servizi e beni ad alto contenuto creativo e quindi posizionati nella fascia alta del mercato. I settori creativi tendono ad immettere sul mercato innovazioni principalmente spinte dalla tecnologia (nuovi significati socio-culturali) che tuttavia stanno cambiando sempre più ogni aspetto della nostra vita, ad es. i c.d. "TIC". I settori culturali, invece, hanno un radicamento locale molto forte e possono consentire la diversificazione economica delle aree rurali in modi sostenibili ed intelligenti, o attraverso la valorizzazione economica (più che la conservazione) dell'arte, del patrimonio e delle tradizioni. Le ricadute di conoscenza dal design e dalle piattaforme digitali, nonché da altri settori culturali e creativi, possono consentire la valorizzazione di questi settori a base locale e culturale. Il loro legame intrinseco con l'ambiente significa che sono probabilmente i più propensi a combinare preoccupazioni intelligenti e sostenibili. L'utilizzo di internet e della tecnologia digitale nell'industria del turismo è un ulteriore esempio di rivoluzione che sta aprendo anche piccole realtà locali a consumatori colti e benestanti (Halkier 2010). I settori creativi e culturali forniscono anche conoscenze creative fondamentali per l'economia in generale, introducendo innovazioni in una varietà di settori manifatturieri e dei servizi. In effetti, hanno il potenziale per cambiare la natura del settore manifatturiero che sta diventando sempre più ibrido nel modo in cui combina funzioni manifatturiere e servizi (Strambach 2010).

Hanno la capacità di aggiornare la conoscenza ed il contenuto creativo di qualsiasi prodotto e servizio, modificandone la natura e quindi il posizionamento sul mercato. Le piattaforme digitali e di design sono particolarmente rilevanti in questo senso. Ciò significa che se i settori creativi e culturali sono componenti importanti di un'economia regionale diversificata e piena di risorse, sono capaci di innovazioni che possono



consentire alla regione di assorbire, adeguarsi, rispondere e, in ultima analisi, sopravvivere agli shock interni ed esterni.

In particolare, gli argomenti a favore di un'economia diversificata sono duplici: un'economia diversificata non solo è più intraprendente nell'affrontare gli shock esterni perché può contare su un insieme più ampio di abilità, conoscenze e competenze da ricombinare e reintegrare (si veda l'ampia letteratura sulle varietà correlate, tra cui Cooke 2010), ma può trarre vantaggio dalle economie giacobine per essere più innovativa e creativa (fortuite ricadute intersettoriali). A nostro avviso, queste sono le strategie che dovrebbero sostenere la competitività dell'UE.

Le priorità definite dalla Commissione europea per il periodo 2019-2024 sono estremamente rilevanti per l'elaborazione delle politiche nel settore della cultura a livello dell'UE e per i temi chiave della cooperazione culturale europea.

Queste priorità fanno parte della strategia politica globale dell'Unione europea. Le priorità definite restano estremamente rilevanti per l'elaborazione delle politiche nel campo della cultura a livello dell'UE e per i temi chiave della cooperazione culturale europea. Per il periodo 2019-24, le sei priorità politiche della Commissione europea sono:

- Un Green Deal europeo: lottare per essere il primo continente climaticamente neutro.
- Un'Europa pronta per l'era digitale: fornire alle persone una nuova generazione di tecnologie.
- Un'economia che lavora per le persone: lavorare per l'equità sociale e la prosperità
- Un'Europa più forte nel mondo: l'Europa per cui lottare di più rafforzando il nostro marchio unico basato su una leadership globale responsabile.
- Promuovere il nostro stile di vita europeo: costruire un'Unione di uguaglianza in cui tutti abbiano lo stesso accesso alle opportunità.



- Una nuova spinta per la democrazia europea: nutrire, proteggere e rafforzare la nostra democrazia.

Le politiche culturali dell'Unione europea mirano ad affrontare e promuovere la dimensione culturale dell'integrazione europea attraverso una legislazione pertinente ed il finanziamento da parte degli organi di governo. Queste politiche sostengono lo sviluppo di attività culturali, istruzione o ricerca condotte da società private, ONG e singole iniziative con sede nell'UE operanti nei settori del cinema e dell'audiovisivo, dell'editoria, della musica e dell'artigianato.

Nell'agenda europea per la cultura ci sono tre aree strategiche, con obiettivi specifici corrispondenti alle dimensioni sociale, economica ed esterna:

- Sociale - volto a sfruttare il potere della cultura e della diversità culturale per la coesione sociale ed il benessere;
- Economica - con l'obiettivo di sostenere la creatività basata sulla cultura nell'istruzione e nell'innovazione, per l'occupazione e la crescita;
- Esterna: l'obiettivo è rafforzare la cultura internazionale dell'UE nelle relazioni attraverso il sostegno alla cultura come motore per uno sviluppo sociale ed economico sostenibile. Promuovere la cultura e il dialogo interculturale per relazioni pacifiche tra le comunità. Rafforzare la cooperazione in materia di patrimonio culturale.

Europa creativa è il programma faro della Commissione europea per sostenere i settori della cultura e dell'audiovisivo. Il programma Europa Creativa 2021-2027 ha una dotazione di 2,44 miliardi di euro, rispetto ai 1,47 miliardi di euro del programma precedente (2014-2020). Europa creativa investe in azioni che rafforzano la diversità culturale e rispondono alle esigenze ed alle sfide dei settori culturali e creativi.



Gli obiettivi principali del programma sono:

- salvaguardare, sviluppare e promuovere la diversità ed il patrimonio culturale e linguistico europeo;
- aumentare la competitività ed il potenziale economico dei settori culturali e creativi, in particolare il settore audiovisivo.

Le novità del programma contribuiranno alla ripresa di questi settori, rafforzando i loro sforzi per diventare più inclusivi, più digitali e ambientalmente più sostenibili.

Il programma Europa creativa è composto da Europa creativa CULTURA e Europa creativa MEDIA (audiovisivi) nonché dall'ambito intersettoriale.

Analisi di politiche e programmi pubblici di finanziamento nei vari Paesi Europei

GERMANIA

Dopo le elezioni del Bundestag nell'autunno 2021 sono state concordate le seguenti priorità per la politica culturale:

- Ancorare la cultura come obiettivo statale nella Costituzione
- Promozione della cultura
- Istituzione di un punto focale "Cultura verde" per l'ecologia della trasformazione
- Creazione di un centro di competenza per la cultura digitale
- Sviluppo di strategie per le zone rurali
- Potenziare i luoghi della cultura
- Rafforzare i settori creativi e culturali
- Impegno per un giusto equilibrio di interessi nel diritto d'autore
- Salvaguardare e rendere fruibile la cultura architettonica ed il patrimonio
- Media: dibattito sul valore dei media liberi per la democrazia
- Protezione dei memoriali e finanziamento adeguato del lavoro commemorativo.



Dopo le elezioni del Bundestag nell'autunno 2021 sono state concordate le seguenti priorità per la politica culturale:

- Arte saccheggiata dai nazisti: ulteriore rimpatrio dei beni culturali sequestrati a seguito della persecuzione nazista
- Rafforzare la storia della democrazia in Germania
- Una delle priorità per il 2020-2022 è stata la creazione di misure per sostenere il settore culturale nella crisi COVID-19.

Alcuni esempi di programmi a livello federale sono rappresentati da:

- Monumenti culturali di valore nazionale (dal 1950, entro il 2020 molti monumenti culturali potrebbero essere conservati e restaurati con un volume totale di circa 387 milioni di euro);
- Iniziativa Musik (dal 2007);
- Programma nazionale di prevenzione contro l'estremismo islamista;
- Finanziamento del "Eccellente Orchestra Landscape Germania";
- Conservazione del patrimonio culturale scritto;
- Programma "Youth Remembers" (2 linee di finanziamento: esame mirato dell'era nazista ed una rivalutazione sostenibile della dittatura "SED").

A livello federale, il sostegno agli artisti viene fornito principalmente attraverso i fondi culturali: l'Art Fund, il German Literature Fund, il Sociocultural Fund e lo Performing Arts Fund, nonché i progetti di sostegno del German Music Council. Questo sostegno include, ad esempio, mostre di arte contemporanea di rilevanza nazionale, concorsi, borse di studio, premi ed altre forme di finanziamento.

Un attore centrale nella promozione della cultura da parte della Confederazione è la Fondazione federale per la cultura. Ha il compito di promuovere programmi e progetti in un contesto internazionale. Oltre al finanziamento generale del progetto, che non si limita a generi o temi specifici, sviluppa i propri programmi, attuali ad es. "ZERO - Climate Neutral Art and Culture Projects", "TURN 2 - Artistic Cooperation between Germany and African Countries", "JUPITER - Performing Arts for Young Audiences" e "Culture digital".



Un altro programma di finanziamento è "Art in Buildings". Il programma si concretizza in un obbligo da parte dello Stato in particolare, in quanto proprietario di edifici, di utilizzare una certa quota - di solito intorno all'1 per cento - dei costi di costruzione di edifici pubblici per opere d'arte. Tale obbligo è sancito da regolamenti corrispondenti a livello federale e statale. Alcune città hanno assunto questo obbligo a livello comunale.

Un supporto speciale per aziende, start-up, lavoratori autonomi e liberi professionisti nelle industrie culturali e creative è offerto dal governo federale attraverso il Centro di competenza per le industrie culturali e creative.

Durante il COVID-19 sono stati lanciati numerosi programmi a sostegno dei settori artistico e culturale. Di particolare importanza qui è il programma "NEUSTART KULTUR", che il governo federale ha lanciato nell'estate 2020. Inizialmente comprendeva 1 miliardo di euro, che è stato aumentato a 2 miliardi nella primavera del 2021.

Inoltre, il governo federale ha previsto un fondo speciale per eventi culturali pari a 2,5 miliardi di euro. Consiste in un aiuto economico per eventi (minori) che possono svolgersi solo con un pubblico ridotto ed un'assicurazione in caso di annullamento per eventi più grandi.

ITALIA

Il problema principale che il Ministero della Cultura, espressione di diverse coalizioni di governo, ha dovuto affrontare fin dalla vigilia del nuovo secolo è stata la forte carenza nel finanziamento pubblico della cultura, con forti vincoli e drastici tagli inflitti fin dagli anni 2000 dal Ministero dell'Economia.

Le principali sfide su cui si sono concentrate le politiche culturali ed il dibattito pubblico negli ultimi anni riguardano i seguenti temi strategici:

- educazione, sviluppo del pubblico, partecipazione culturale e consumo;
- professionisti della cultura, nuove competenze per le istituzioni pubbliche e ruolo degli artisti;



- modelli di governance pubblico/privato per le organizzazioni culturali e la nascita di nuovi modelli di business;
- nuove opportunità di finanziamento della cultura da risorse private;
- trasformazione digitale;
- il ruolo del Terzo Settore per lo sviluppo locale e dell'innovazione socio-culturale;
- l'adozione di sistemi e metriche per la misurazione degli impatti della cultura.

In generale costituiscono priorità per il governo italiano:

- Promozione dello sviluppo della cultura;
- Digitalizzazione (compreso il lavoro sulla road-map digitale);
- Promozione del libro e della lettura e delle istituzioni culturali;
- Creatività contemporanea e riqualificazione urbana;
- Sostegno all'intrattenimento, al cinema e all'audiovisivo.

Alle priorità corrispondono obiettivi ben definiti quali:

- Promozione e sostegno attraverso la valorizzazione in Italia ed all'estero di attività ed iniziative di soggetti pubblici e privati operanti in settori di specifico interesse;
- Incremento di misure, iniziative volte al miglioramento di azioni istituzionali, anche in relazione all'impatto sui territori;
- Sviluppo di reti, ascolto e confronto con gli stakeholder, anche attraverso l'adozione di piattaforme digitali.

Dal 2016 i residenti che raggiungono la maggiore età ricevono dallo Stato un bonus di 500 euro (Bonus 18anni) da utilizzare per consumi culturali (cinema, musica e concerti, eventi culturali, libri, musei, teatro, ecc.).

L'ingresso ai musei, monumenti e siti archeologici statali (gratuito in un'ampia percentuale di casi) è gratuito per tutti i cittadini comunitari ed extracomunitari di età inferiore ai 18 anni, per diverse categorie di visitatori, nonché per tutti in giornate particolari e durante la settimana dei musei.



Nati per leggere è un progetto sviluppato dall'Associazione Culturale Pediatri, dall'Associazione Italiana Biblioteche e dal Centro di Salute dell'Infanzia, presente in tutte le regioni italiane. Propone attività di lettura gratuite alle famiglie con bambini fino a 6 anni, realizzate con il contributo economico del Centro nazionale per il libro e la lettura, Regioni, Province e Comuni.

Il Piano Nazionale per l'Educazione ai Beni Culturali 2021 (IV edizione) sottolinea il ruolo strategico dell'educazione al patrimonio per la ripresa culturale, economica e sociale del Paese e promuove azioni educative.

La Regione Emilia-Romagna ha lanciato nel dicembre 2021 uno speciale programma sperimentale chiamato "Arti su prescrizione", incentrato sul teatro.

ESTONIA

L'Estonia ha attuato i suoi principi attraverso diverse politiche nazionali, strategie e programmi d'azione del governo. Il governo afferma i seguenti obiettivi principali:

- Fruibilità dello spazio culturale estone;
- Sviluppo dei settori culturali e creativi;
- Aumentare la produttività, stimolare l'imprenditorialità e incoraggiare l'innovazione;
- Digitalizzazione a tutti i livelli in CCS;
- Comunicazione con partner del settore pubblico, privato e non profit;
- Garantire il processo di integrazione all'interno della società estone.

I principali diritti, legati alla cultura, sono sanciti dalla Costituzione della Repubblica di Estonia. I principi generali definiscono la cultura estone sia come creazione di estoni che di altre nazionalità che vivono in Estonia. Ecco perché nell'ottobre 1993 il Parlamento ha approvato la legge sull'autonomia culturale delle minoranze nazionali. Gli obiettivi principali dell'autonomia culturale minoritaria sono: l'organizzazione dell'apprendimento della lingua madre, la creazione di istituzioni culturali



nazionali, l'organizzazione di eventi culturali, l'istituzione e l'assegnazione di fondi, borse di studio e premi per la promozione della cultura e dell'istruzione nazionale, ecc.

Il sostegno alle persone creative freelance ed ai sindacati creativi è regolato dalla legge sulle persone creative e sulle associazioni artistiche, entrata in vigore nel gennaio 2005. Lo scopo di questa legge è sostenere la creatività culturale e la conservazione e lo sviluppo professionale delle belle arti e migliorare e creare le condizioni necessarie per il lavoro creativo delle persone attraverso associazioni creative.

Il Ministero della Cultura e la Confederazione dei lavoratori estoni, i sindacati (TALO) hanno tradizionalmente negoziato in autunno negli ultimi 15 anni per aumentare i salari degli operatori culturali nel settore pubblico. Con alcune eccezioni, un accordo è solitamente firmato dal Ministro e dal TALO.

Nel febbraio 2018 il Ministro della Cultura ha adottato il Piano d'azione per la digitalizzazione del patrimonio culturale 2018-2023. Gli obiettivi e gli elementi principali di questo piano sono:

- rendere disponibile digitalmente un terzo del patrimonio culturale conservato nelle istituzioni della memoria (biblioteche, musei, archivi);
- è stata adottata l'infrastruttura per l'archiviazione, la conservazione a lungo termine ed il backup dei dati e dei servizi connessi; l'intero costo è di 9,16 milioni di EUR, di cui 8,28 milioni di EUR provengono dagli investimenti dei fondi strutturali dell'UE;
- entro la fine del 2023 gli obiettivi sono raggiungere le seguenti percentuali – documenti 3%, oggetti 32%, film 60%, foto 60%, arte 55%, patrimonio cartaceo 28%;
- la cooperazione tra settore pubblico e privato, promuovere il riutilizzo del patrimonio digitale, in particolare nell'istruzione e nelle industrie creative.



SPAGNA

Gli obiettivi principali delle politiche culturali attuate da qualsiasi livello della pubblica amministrazione spagnola sono la conservazione del patrimonio culturale e la promozione dell'accesso alla cultura. Le differenze sorgono in ciò che è considerato patrimonio culturale (materiale contro intangibile; dello stato contro le identità) e su quali tipi di manifestazioni culturali dovrebbero essere promosse e su come l'accesso dovrebbe essere concesso e finanziato. In termini di riconoscimento della diversità, il modo stesso in cui lo stato spagnolo è organizzato territorialmente è stato un'ammissione della diversità culturale del paese. La tutela della diversità è stata principalmente interpretata guardando all'interno i tratti individuali delle diverse culture che compongono la Spagna moderna.

Questi sono i 5 obiettivi principali delle politiche culturali spagnole:

- promuovere un'offerta culturale di qualità, articolando una politica statale che garantisca il diritto di accesso alla cultura attraverso il miglioramento delle strutture e l'ammodernamento tecnologico della gestione culturale;
- aggiornare il quadro giuridico della tutela culturale;
- promuovere un'alleanza sociale per la cultura che incoraggi la partecipazione e il ruolo della società civile nel sostegno e nella promozione della cultura;
- promuovere la cultura come strumento fondamentale per diffondere il "marchio" Spagna all'estero;
- facilitare la creazione, migliorare le condizioni per la creazione contemporanea e l'innovazione intellettuale, come elementi chiave per lo sviluppo sociale.

Di grande impatto in campo culturale, nel 2013 il governo ha varato il Piano per la promozione dell'economia digitale e dell'industria dei contenuti.

Il piano ha riguardato tre aree di intervento: la crescita del settore, con iniziative di educazione e formazione sui contenuti digitali, programmi di



finanziamento e impulso alla crescita dimensionale delle imprese; la protezione della proprietà intellettuale ed il riutilizzo delle informazioni del settore pubblico.

Con la collaborazione del settore privato (come media e società di telecomunicazioni), il Ministero ha lanciato una campagna di sensibilizzazione sui media intitolata “No pirates tu futuro” [Non piratare il tuo futuro], con una serie di spot pubblicitari online volti a ridurre gli alti livelli di pirateria in Spagna. Nel settore delle biblioteche, il programma “eBiblio” prevede il prestito gratuito di e-book ed audiolibri e nel settore cinematografico il governo ha lanciato una nuova versione del portale Filmotech.com, come nuovo modello per la commercializzazione di prodotti culturali.

Importanti iniziative pubbliche e private per gli artisti che lavorano con le nuove tecnologie sono:

- Nasce ArtFutura, il Festival della Cultura e della Creatività Digitale nel 1990. Il festival è diventato un punto di riferimento in Spagna per l'arte, la tecnologia e la cultura digitale ed offre un vasto programma di attività in musei e centri culturali in più di dodici diverse città spagnole. Ogni anno, ArtFutura presenta i progetti internazionali più importanti ed innovativi dei dodici mesi precedenti in arte digitale, design interattivo, animazione al computer e videogiochi;
- OFFF nasce a Barcellona nel 2001 come festival di cultura post-digitale, e oggi unisce arte, design e tecnologia attraverso diverse attività come conferenze, workshop e mostre;
- Arts Santa Monica Creativity Center, sotto l'Assessorato alla Cultura del governo catalano, è uno spazio di convergenza e incrocio tra le diverse discipline della creazione artistica contemporanea e della scienza finalizzato alla diffusione della creatività, dell'innovazione e della riflessione catalane;
- Il Meeting-Show Zinc Shower, tenutosi per la prima volta nel 2013, è un punto di incontro internazionale per convogliare investimenti, promozione, formazione e collaborazione tra le aziende ed i progetti più innovativi del settore.



BULGARIA

Le priorità della politica culturale nazionale bulgara comprendono:

- preservare la memoria culturale ed il patrimonio storico;
- creare le condizioni per lo sviluppo e l'arricchimento di tutte le sfere della cultura come fattori di sviluppo sostenibile;
- progettare ed adottare un meccanismo efficace di finanziamento delle istituzioni culturali e trovare forme e fonti di finanziamento alternative;
- migliorare il quadro normativo nel settore della cultura;
- conservazione del patrimonio culturale e digitalizzazione dei contenuti culturali.

La Repubblica di Bulgaria garantisce il diritto delle persone appartenenti a comunità etniche a diffondere e trasmettere le loro forme di espressione culturale tradizionale, nonché il loro diritto ad avere libero accesso a tali forme (Costituzione della Repubblica di Bulgaria, legge bulgara per la protezione e lo sviluppo della cultura). A questo proposito, la diversità linguistica è particolarmente tutelata come importante fattore di scambio (la legge bulgara per la protezione e lo sviluppo della cultura).

La legge bulgara sul patrimonio culturale contiene disposizioni sul ruolo dello Stato, dei comuni e degli individui nel garantire parità di accesso ai beni culturali, che sono anche una forma di espressione culturale. Questa legge stabilisce il diritto di accesso ai beni culturali come fornire l'accesso fisico o intellettuale a tali beni senza che questi vengano danneggiati o compromessi.

La legislazione bulgara delinea le seguenti misure in linea con la Convenzione:

- L'articolo 2 del Culture Protection and Development Act (CPDA, 1999) delinea i principi di base della politica culturale nazionale, tra cui: "promuovere la diversità culturale preservando la cultura nazionale di coesione" e "abilitare l'industria culturale ed il mercato delle arti". Inoltre, nell'articolo 20, al fine di proteggere l'identità nazionale, sono previste misure per garantire che programmi, film, ecc. con contenuto culturale e trattamento prioritario della cultura appaiano sui media nazionali (sovvenzionati).



- Il Film Industry Act (FIA, 2003) - consente lo sviluppo dell'industria cinematografica nazionale fornendo misure dirette ed indirette a sostegno della produzione, distribuzione e proiezione di film.
- La legge sulla radio e la televisione (RTA) stabilisce che almeno il 50% del tempo totale sullo schermo deve essere dedicato alle produzioni europee e bulgare. La legge regola anche l'opzione di trasmissione di programmi in un'altra lingua, anche per i cittadini bulgari la cui lingua madre non è il bulgaro.
- Il Copyright and Related Rights Act (CRRRA, 1993) - Senza essere menzionata esplicitamente nei testi chiave della Convenzione (ad eccezione del preambolo), la proprietà intellettuale è alla base della maggior parte dei beni e servizi culturali, nonché di tutti i tipi di industrie culturali. La protezione del copyright aiuta a mantenere e sviluppare il processo creativo nell'interesse di autori, artisti, interpreti, produttori, consumatori, cultura, industria e pubblico in generale.
- Legge sul patrimonio culturale - gli obiettivi di questa legge sono consentire la conservazione e la protezione del patrimonio culturale, lo sviluppo sostenibile per la sua politica di conservazione e garantire parità di accesso ai beni culturali per tutti i cittadini nel rispetto dei seguenti principi: 1. parità di trattamento dei diversi tipi di patrimonio culturale; 2. decentramento della gestione e del finanziamento delle attività di conservazione del patrimonio culturale; 3. pubblicità e trasparenza nella gestione delle attività di conservazione dei beni culturali.
- Legge sulla pianificazione territoriale - disciplina la tutela del patrimonio culturale disciplinando la creazione di "aree protette" e di aree sottoposte a tutela territoriale speciale.



CAPITOLO 3



POLICY RECOMMENDATIONS

I settori culturali e creativi danno un contributo importante per garantire il continuo sviluppo delle società, oltre a generare una notevole ricchezza economica. Sono una fonte significativa di lavoro e reddito e sono considerati uno dei mezzi più efficaci per raggiungere la sostenibilità e lo sviluppo inclusivo, costruire la resilienza nelle economie locali e contribuire all'Agenda 2030 e ai suoi Obiettivi di sviluppo sostenibile.

È noto che la creatività ha un ruolo fondamentale nell'innovazione sociale e nell'instaurazione del nuovo ordine socio-economico, perché dà un vantaggio competitivo alle organizzazioni per lo sviluppo di nuove forme sociali e per l'accumulo di conoscenza. La cultura aiuta a costruire il capitale sociale, a preservare il senso del luogo di una comunità e migliorare l'apprendimento e le competenze preziose per il futuro. In particolare, le economie basate sulla conoscenza favoriscono idee che stimolano l'innovazione e sviluppano servizi specializzati, essendo l'informazione, la tecnologia e l'apprendimento centrali per le loro prestazioni.

Come motore dell'innovazione, c'è un grande potenziale per i CCS per svolgere un ruolo importante nell'adattarsi ai cambiamenti globali in modo più resiliente ed inclusivo, aumentando la tolleranza delle persone, promuovendo la formazione dell'identità e la comprensione interculturale. Tuttavia, affinché questo potenziale si realizzi, **sono necessari grandi sforzi** per garantire che tutte queste opportunità siano sfruttate e che le sfide a lungo termine che i settori devono affrontare siano affrontate.



Un processo di pianificazione culturale completo include la creazione di un gruppo di leadership per implementare lo sviluppo di un piano, la sensibilizzazione e l'impegno.

La necessità di creare città sostenibili dovrebbe essere interpretata e basata sulla cultura della condivisione delle risorse, della condivisione delle competenze, della condivisione delle visioni, della condivisione dell'ambiente e delle infrastrutture urbane.

Il coinvolgimento di individui, organizzazioni, istituzioni ed altri beni artistici e culturali su terreni pubblici e privati dovrebbe essere considerato vitale per la creazione di una visione e di un piano d'azione della comunità. La mappatura culturale deve essere realizzata con il supporto di diverse parti interessate, professionisti che lavorano nei CCS e la comunità.

La necessità di creare città sostenibili dovrebbe essere interpretata e basata sulla cultura della condivisione delle risorse, della condivisione delle competenze, della condivisione delle visioni, della condivisione dell'ambiente e delle infrastrutture urbane. Il coinvolgimento di individui, organizzazioni, istituzioni e altri beni artistici e culturali su terreni pubblici e privati dovrebbe essere considerato vitale per la **creazione di una visione e di un piano d'azione della comunità**. La mappatura culturale deve essere realizzata con il supporto di diverse parti interessate, professionisti che lavorano nei CCS e la comunità.

Con l'uso delle arti e della cultura, i governi locali e nazionali possono stimolare l'innovazione e **coinvolgere le comunità nei processi creativi**, generando innovazione sociale e scambio di conoscenze. La formazione di programmi e progetti basati su una progettazione aperta e inclusiva ha maggiori possibilità di successo perché dovrebbero essere più rilevanti per le realtà specifiche e le risorse disponibili in cui le iniziative saranno implementate.



Quando stabiliscono le priorità per il miglioramento della vitalità culturale e degli spazi comunitari, i governi locali e nazionali devono pensare in anticipo a cosa governi, organizzazioni, imprese, finanziatori, professionisti che lavorano nei CCS ed i cittadini possano fare per aiutare a far progredire la loro visione e le strategie specifiche. Devono mettere le persone al primo posto ed incoraggiare la curiosità e la creatività, riconoscendo il **ruolo di ciascun individuo e delle organizzazioni per la formulazione di strategie a lungo termine sui risultati attesi**.

Inoltre, oltre ad avere una direzione strategica, i governi devono pensare a come fornire una direzione a lungo termine. Devono essere messi in atto piani specifici come il Piano comunitario ufficiale, i Piani finanziari, il Piano sostenibile, ecc.

I governi locali devono garantire che i loro piani urbani forniscano una prospettiva rinnovata e strategie orientate all'azione che possano supportare la comunicazione e la cooperazione tra i CCS ed altri gruppi comunitari, l'integrazione della cultura nella comunità più ampia, una migliore visibilità degli artisti della comunità, degli operatori culturali e delle organizzazioni, nonché per garantire l'accesso ad attività e programmi culturali che rispondano ai desideri della comunità e dei suoi cittadini.

È necessario evidenziare una maggiore consapevolezza e comprensione del potenziale impatto dei settori culturali e creativi, poiché questi settori offrono molto più di semplici ricompense materiali ed economiche. Pertanto, **i decisori politici devono considerare la cultura come un investimento economico e sociale**, piuttosto che come un semplice costo.

L'aumento degli investimenti nei settori culturali e creativi è vitale per il successo del piano, ma è anche importante ricordare che sebbene i finanziamenti siano fondamentali per artisti ed organizzazioni, è anche importante che le città facciano **investimenti strategici** in termini di tempo e persone.



Ad esempio, l'organizzazione di eventi di successo dipende da un lato dalla generazione di entrate per supportare le operazioni, ma dall'altro dipende anche dai volontari che investono il loro tempo e le loro capacità. Lo stesso vale per le organizzazioni culturali che non solo necessitano di finanziamenti per operare, ma necessitano anche di persone qualificate che possano supportare le loro attività.

È pertanto urgente garantire che i settori culturali e creativi abbiano accesso ad un **pool di persone di talento con le competenze e le capacità adeguate**. I governi ed altri enti pubblici e privati attraverso i loro programmi ed iniziative di finanziamento dovrebbero sostenere i lavoratori a sviluppare le loro capacità e migliorare le proprie competenze.

L'istruzione tecnica e professionale dovrebbe essere promossa per sviluppare conoscenze aggiornate e formare competenze attraverso vari programmi accessibili. Inoltre, le opportunità di formazione dovrebbero essere offerte anche ai lavoratori culturali e creativi che hanno difficoltà a dimostrare il loro status lavorativo e quindi la loro ammissibilità a tali benefici.

Nell'ambiente imprenditoriale in cui operano i lavoratori culturali e creativi, è necessario un continuo sviluppo di capacità e competenze. L'innovazione digitale combinata con la concorrenza dei mercati esteri rende necessario per la forza lavoro che opera nei CCS trovare nuovi modi per interagire con il pubblico, esplorare nuovi flussi di entrate e creare nuovi contenuti digitali. **Questo è il motivo per cui i lavoratori culturali e creativi richiedono una combinazione di competenze creative, digitali, manageriali e imprenditoriali**, insieme a competenze trasversali per stimolare l'innovazione a tutti i livelli delle occupazioni ed all'interno delle organizzazioni.

In particolare, i discenti adulti che lavorano nei CCS con scarse competenze digitali sono stati fortemente colpiti dalla crisi COVID-19 perché il mondo digitale per loro è stato molto limitato. Infatti, se per le giovani generazioni, nate e cresciute nel contesto digitale, è ormai normale avere una certa conoscenza in ambito digitale, purtroppo non si può dire lo stesso per la maggior parte degli adulti, soprattutto quelli che si occupano di CCS.



In seguito, la riqualificazione e l'apprendimento permanente stanno diventando sempre più importanti per consentire agli studenti adulti ed ai professionisti dei CCS in generale di continuare a lavorare ed avere carriere gratificanti. Si raccomanda ai decisori politici di garantire che ai discenti adulti che lavorano nei CCS venga offerta una formazione estesa basata sul quadro delle competenze digitali per i cittadini (DigComp 2.1), tenendo conto delle competenze digitali più rilevanti per ogni settore e professione culturali e creativi specifici.

Inoltre, i governi nazionali devono **rivedere le pratiche correnti per compensare i professionisti che lavorano nel CCS** e fare qualsiasi adeguamento necessario, se necessario, perché nessuno deve accettare un lavoro non retribuito e condizioni di lavoro precarie. È necessaria una maggiore cooperazione per espandere i programmi tra CCS e settori pubblico o privato al fine di stimolare l'innovazione e costruire migliori condizioni per l'occupazione e lo sviluppo socio-economico.

I governi devono identificare, preservare e proteggere il patrimonio culturale della comunità perché le sue risorse raccontano la storia del passato comune delle persone, favorendo la coesione sociale. È stato dimostrato che gli investimenti nei paesaggi del patrimonio urbano hanno un impatto positivo sul senso del luogo, oltre a portare benefici ai residenti locali migliorando il loro orgoglio e dando loro un senso di appartenenza ad una comunità più ampia.

È essenziale che le comunità locali siano in grado di identificare e parlare dei loro ecosistemi culturali e creativi e di identificare i loro beni culturali. Un bene culturale è definito come "qualcosa di valore per una particolare popolazione, comunità o gruppo a causa del suo contributo unico alle espressioni ed al tessuto culturale, artistico, creativo, economico, storico e/o sociale di quella comunità. I beni culturali possono essere tangibili come siti, prodotti o strutture culturali o del patrimonio. I beni culturali immateriali potrebbero includere eventi, attività, competenze, reti di supporto, conoscenza della comunità, patrimonio, lingua, organizzazioni e icone.



Il processo di mappatura delle risorse di solito include l'istituzione di un comitato, di un gruppo di lavoro e/o task force che assisterà con i dati la raccolta, la sensibilizzazione e l'impegno per raccogliere i dati. Un processo completo di mappatura delle risorse può essere svolto attraverso sondaggi ed interviste di persona con artisti, istituzioni artistiche, cittadini, imprenditori, educatori, politici, associazioni di comunità ed organizzazioni di servizi sociali. Inoltre, le autorità rispettate possono considerare molto utile la raccolta di dati sulla partecipazione artistica da parte di istituzioni ed organizzazioni artistiche, nonché la raccolta di dati sui luoghi di arte pubblica, sulle strutture e luoghi storici.

Il processo di creazione dei contenuti è al centro del CCS, ma fornisce anche input per i sottosettori culturali e creativi dei mercati CCS, come il turismo, dove il patrimonio culturale, i siti storici, i parchi ricreativi rappresentano una quota importante del turismo. La cultura è uno degli scopi principali dei viaggi turistici, pertanto anche le organizzazioni culturali possono svolgere un ruolo importante nel coinvolgere i visitatori e trovare nuovi percorsi di monetizzazione.

In particolare, durante il COVID-19 e la recessione senza precedenti del turismo internazionale, abbiamo potuto notare che **i nuovi modelli di turismo creativo hanno apportato un notevole valore aggiunto**, aumentando la domanda turistica e diversificando l'offerta turistica. Le innovazioni nel turismo digitale e virtuale hanno offerto opportunità per promuovere il turismo "ibrido", la conservazione del patrimonio culturale e i modelli di turismo più sostenibili.

Tuttavia, negli ultimi anni, la necessità di promuovere un turismo sostenibile è stata più che chiara. Sebbene il turismo abbia un indubbio potenziale come motore di cambiamento positivo, abbiamo molti esempi di destinazioni popolari che hanno sofferto di una crescita turistica rapida e non pianificata. Questo di conseguenza può portare al degrado dei servizi locali e della qualità della vita per la popolazione locale, portando minacce alla sostenibilità ambientale e sociale dei beni naturali e culturali.



Successivamente, **i governi devono promuovere il turismo intelligente**, aumentando il sentimento dei cittadini di condividere i valori legati al turismo locale, nonché rafforzare lo sviluppo del turismo innovativo generato dal turismo nelle città, nei loro dintorni e nelle regioni limitrofe.

Il turismo intelligente, secondo la definizione della Commissione europea, risponde a nuove sfide e richieste in un settore in rapida evoluzione, compresa l'evoluzione di strumenti, prodotti e servizi digitali; pari opportunità e accesso per tutti i visitatori; sviluppo sostenibile del territorio; e sostegno alle industrie creative, al talento e al patrimonio locale.

I governi nazionali dovrebbero assicurarsi di **lavorare costantemente su accessibilità, sostenibilità, digitalizzazione, cultura, patrimonio e creatività** delle loro città, perché solo attraverso ambiziosi obiettivi di sostenibilità possono sviluppare ed attuare strategie di turismo intelligente e sostenibile al giusto livello. Inoltre, è importante considerare che i servizi di realtà virtuale ed aumentata forniscono nuovi modi per aiutare a preservare le risorse naturali e culturali a rischio, consentendo al tempo stesso esperienze ai visitatori simili a quelle reali. Ad esempio, i media digitali interattivi potrebbero essere un motore chiave della crescita e dell'occupazione nei settori culturali della città e nell'economia in generale poiché i prodotti dei media culturali come i giochi e le esperienze interattive diventano più diffusi.

I governi locali devono migliorare l'uso degli spazi esistenti a sostegno del cosiddetto "distretto culturale" intorno alle città. Sarà bene che spazi nuovi e non tradizionali vengano utilizzati per la programmazione culturale. La pianificazione di programmi culturali in parchi o spazi pubblici in tutta la comunità può essere accolta con favore da persone che di solito non sono interessate a partecipare ad eventi culturali o non hanno abbastanza tempo per recarsi in luoghi culturali specifici. Le autorità locali possono allestire una mostra d'arte pubblica temporanea in uno spazio comunitario unico, animando i cittadini con arte pubblica accessibile e di qualità. Tuttavia, l'inclusione dei professionisti CCS nella pianificazione e nella valutazione iniziali di queste iniziative deve essere presa in considerazione.



I governi locali devono pensare a dove e come esporre l'arte pubblica in città, creando un'atmosfera coinvolgente per cittadini e turisti. Essa può integrarsi nelle infrastrutture come murales, sculture ed altri elementi culturali, così gli spazi pubblici possono favorire il senso del luogo e l'attaccamento emotivo all'ambiente urbano della città.

Le organizzazioni di eventi concertistici, in cui vengono presentati artisti locali, regionali ed itineranti di più generi musicali, possono supportare non solo i professionisti del CCS, ma anche garantire divertimento ed intrattenimento per la popolazione locale.

Inoltre, **la partecipazione alla cultura contribuisce ad avere popolazioni sane in diversi modi.** L'impegno nelle arti, nelle attività sociali e nell'interazione all'interno delle comunità può aiutare a vincere grandi sfide, come l'invecchiamento e la solitudine. Può aiutare ad aumentare la fiducia e far sentire le persone più coinvolte e resilienti. Oltre a questi benefici, l'impegno artistico allevia l'ansia, la depressione e lo stress.

Dal momento che può essere utilizzato come approccio non medico per prevenire problemi di salute mentale, potrebbe aiutare a risparmiare denaro nel servizio sanitario e nell'assistenza sociale. Fare arte può consentire alle persone di assumersi maggiori responsabilità per la propria salute ed il proprio benessere, aiutando a mantenere i livelli di indipendenza e curiosità e migliorando la qualità della vita portando maggiore gioia.

Lo sviluppo di relazioni tra diversi attori e organizzazioni può facilitare l'avanzamento di iniziative che servono i maggiori bisogni della comunità. La collaborazione e la cooperazione su progetti che promuovono queste esigenze non solo sono parte integrante del successo del settore creativo, ma aiutano anche a sviluppare una comunità creativa più forte.

La cultura deve essere incorporata in altri settori come parte integrante della crescita della comunità. Al giorno d'oggi, con l'emergere di questioni più complesse a livello locale, nazionale ed internazionale, la necessità di lavorare collettivamente è vitale. In particolare, i CCS hanno l'opportunità di riunire le persone per lavorare su questioni comuni e migliorare la qualità della vita. In quanto settori potenti ed innovativi, i CCS possono coinvolgere le persone nella creazione di un nuovo ecosistema, sviluppare pratiche sostenibili specifiche del settore e imparare a prosperare in modo sostenibile ea basso consumo di carbonio.

I CCS possono contribuire ad aumentare la consapevolezza sulle questioni ambientali ed ispirare il cambiamento individuale e sociale.

Artisti, designer, scrittori, performer ecc. hanno esplorato l'argomento, coinvolgendo il pubblico nel mettere in discussione i rischi, le responsabilità, le possibili prospettive future e le soluzioni al cambiamento climatico. In tal modo, possono stimolare l'emozione, l'immaginazione e le menti del pubblico per innescare un coinvolgimento personale con azioni relative alla sostenibilità e all'ambiente.

Ad esempio, una delle opere d'arte più discusse della Biennale di Venezia 2017 è stata la scultura monumentale creata da un celebre scultore chiamato Lorenzo Quinn. Chiamata il suo lavoro "Supporto", che prevede due mani giganti che si alzano da un canale per sostenere l'edificio che ospita il Ca' Sagredo Hotel (una foto può essere vista nella pagina seguente).

L'idea era di rappresentare che la scultura sta aiutando Venezia, oltre a richiedere un'azione rapida per mitigare gli effetti del riscaldamento globale. Ricorda all'umanità che essa ha il potere di creare e distruggere il mondo e può usare le sue capacità per affrontare questioni urgenti.





Un gran numero di movimenti collettivi sta coinvolgendo professionisti che lavorano nei CCS per prendere posizione sul cambiamento climatico, la perdita di biodiversità e l'emergenza ecologica. Ad esempio, Music Declares Emergency è un gruppo di artisti, professionisti dell'industria musicale e organizzazioni che si uniscono per dichiarare un'emergenza climatica ed ecologica e chiedono una risposta immediata del governo per proteggere tutta la vita sulla Terra.

Infine, le **istituzioni nazionali ed europee devono affrontare la cultura come un bene pubblico globale, assicurandosi che gli investimenti pubblici nella cultura non diminuiscano** e che le professioni creative siano stabili, valorizzate e regolamentate. Il valore della cultura come bene pubblico globale deve essere custodito e preservato a beneficio delle generazioni presenti e future, pertanto, sono necessarie politiche a lungo termine che rispondano alle sfide strutturali evidenziate anche dalla crisi COVID-19.

Le autorità pubbliche devono incoraggiare la partecipazione alle arti come un modo per aumentare la consapevolezza e promuovere conversazioni ponderate sui problemi sociali nelle comunità. Non solo i diversi settori, **ma anche le città hanno bisogno di scambiare conoscenze su esempi stimolanti**. Per fare questo, l'accesso ai programmi di finanziamento a lungo termine dell'UE e il loro corretto utilizzo sono fondamentali. Non solo consentono tali interazioni, ma sono anche essenziali affinché le città cambino marcia nel sostenere la transizione ecologica attraverso politiche culturali e creative.



CAPITOLO 4



UNA TABELLA DI MARCIA PER IL FUTURO MIRATA A TUTTI I LIVELLI DELLE PARTI INTERESSATE

A - Livelli di policy making (locale, regionale e nazionale)

Sebbene i settori creativi siano cresciuti rapidamente, gli studi economici, in particolare quelli sulla crescita economica regionale, hanno sempre più rivolto loro la loro attenzione. Tuttavia, finora non sono stati condotti molti studi regionali sullo sviluppo sostenibile. Diversi programmi sono gestiti dal Fondo SDG delle Nazioni Unite per mettere i leader nei settori creativi in prima linea nello sviluppo sostenibile. Il ringiovanimento dell'economia nazionale, dove avvengono scambi economici e culturali ibridi e dinamici, può essere facilitato quando il settore creativo è integrato in una strategia globale di sviluppo e crescita. Come catalizzatori per la crescita sociale, investire nella cultura, nel capitale sociale e nei settori creativi può anche produrre benefici per il benessere generale di una comunità, nonché miglioramenti dell'autostima individuale e della qualità della vita, della comunicazione e della coesione.

Qui, la sostenibilità è definita come una strategia per soddisfare i nostri bisogni preservando la capacità delle generazioni future e per soddisfare i propri bisogni. Lo sfruttamento delle risorse naturali potrebbe mettere a rischio tali requisiti in futuro (compresi i combustibili fossili). L'esaurimento delle idee è un'altra minaccia alla crescita economica, in particolare a livello locale. Ogni anno arriva con le sue difficoltà nuove di zecca e non siamo in grado di prevedere tutte le soluzioni che ci aspettano. Tuttavia, possiamo preparare le generazioni future fornendo loro un ambiente che incoraggi lo sviluppo di concetti e approcci originali. Qui usiamo il termine "sostenibilità" per descrivere una filosofia che si prende cura sia della conservazione del potenziale creativo che delle risorse ambientali del pianeta.



L'espressione "sviluppo sostenibile" è stata utilizzata per la prima volta per sottolineare l'importanza di affrontare direttamente i bisogni umani tenendo conto anche dell'ambiente e degli effetti ecologici dello sviluppo. Grazie alla loro capacità di soddisfare obiettivi sia culturali che commerciali, i settori creativi fungono da ponte tra la conoscenza convenzionale e il cliente finale. I settori culturali e creativi possono essere visti in questa luce come coerenti con il paradigma dello sviluppo sostenibile. I quadri di governance sono essenziali per prendere decisioni e mettere in atto le politiche, secondo Satterthwaite. Abilità tecniche e artistiche che si combinano, collaborazione multidisciplinare, imprenditorialità e intraprendenza sono necessarie per i settori creativi. La prosperità di questo settore è alimentata dalla creatività umana.

Il governo locale può utilizzare una varietà di strategie per dare priorità all'assistenza per la crescita regionale. Tuttavia, in molte nazioni, inclusa la Polonia, il governo centrale è responsabile della protezione e dell'utilizzo della proprietà intellettuale. I governi locali dovrebbero ampliare l'assistenza fornita alle imprese in questo settore. Tuttavia, i governi locali possono mettere in atto misure utili.

Bazalgette suggerisce il Creative Clusters Fund, ad esempio, con l'intento di gestire e salvaguardare la proprietà intellettuale (IP). Una "scala di crescita" sarà consegnata all'economia locale dal governo locale quando **gli investimenti privati e pubblici sono equilibrati**. Secondo l'Organizzazione delle Nazioni Unite per l'educazione, la scienza e la cultura (UNESCO), i partenariati e la cooperazione internazionale sono un'aggiunta cruciale alle politiche necessarie per sostenere la crescita della cultura e dei settori creativi a sostegno dello sviluppo inclusivo. Inoltre, **i governi locali possono partecipare al cofinanziamento di progetti con investitori privati**.



I settori creativi molto diversificati sono una parte significativa dell'economia polacca, che aspira a raggiungere le nazioni più industrializzate del pianeta, ma la sua crescita richiede una considerazione e un'attenzione particolare. I settori culturali e creativi in nazioni come, ad esempio, Polonia, Repubblica Ceca, Ungheria o Slovacchia, forniscono una media complessiva del 2% del PIL, secondo le statistiche della Commissione Europea.

Il contesto macroeconomico della Polonia è un aspetto significativo che ha attirato la nostra attenzione sul ruolo che i governi locali svolgono nel favorire la crescita dei settori creativi. Da quando la Polonia ha ospitato le prime elezioni democratiche nel blocco orientale nel 1989, l'economia polacca si è espansa costantemente negli ultimi tre decenni. Dal 1993 al 2018, il tasso di crescita annuale del PIL della Polonia è rimasto in gran parte compreso tra il 3% e il 7%. Il basso costo del lavoro è stato uno dei fattori chiave che hanno favorito la crescita. In termini di parità di potere d'acquisto, il reddito pro capite della Polonia nel 2019 era di \$ 27.000, o più o meno lo stesso del Portogallo. Gli investimenti in industrie ad alto valore aggiunto, come i settori creativi, sono necessari affinché l'economia continui a crescere. La Polonia è alla ricerca di nuove fonti di espansione economica a lungo termine. Solo 13 delle 101 economie a medio reddito nel 1960 erano passate a economie ad alto reddito entro il 2008, secondo le stime della Banca mondiale. In Polonia, la cosiddetta "trappola del reddito medio" è comunemente citata come un pericolo per la crescita economica. I governi locali in Polonia non sono tenuti per legge a fornire rapporti annuali sulle loro prestazioni nell'area dello sviluppo sostenibile. Va sottolineato che una rapida crescita economica non è la stessa cosa di uno sviluppo sostenibile. L'impatto di una maggiore preferenza per il capitale intellettuale rispetto al capitale materiale può richiedere del tempo per manifestarsi in variabili economiche come la struttura dell'occupazione e del PIL.



Per trasmettere vari tipi di informazioni riguardanti lo sviluppo sostenibile e la responsabilità sociale delle imprese (CSR), vengono ora utilizzate in tutto il mondo le classifiche di varie città, nazioni e regioni. Il livello NTS-3 o superiore, o solo le regioni metropolitane, sono al centro di queste classifiche. Tuttavia, la vitalità dei settori creativi regionali non è la loro principale preoccupazione.

Ruolo dei governi nella promozione del CCS. Al fine di sviluppare il potenziale dei settori creativi e culturali, è necessario un ambiente favorevole che crei condizioni favorevoli affinché il talento creativo e le attività CCS possano prosperare in tutte le fasi, dalla generazione dell'idea alla ricerca e sviluppo, produzione, distribuzione e consumo. Data la concentrazione delle parti interessate lungo la catena del valore CCS e la concentrazione di talenti creativi nelle città e nelle aree metropolitane con maggiori mercati e domanda per le loro attività, i governi locali svolgono un ruolo fondamentale nel favorire la crescita del CCS. Affinché i beni e le risorse culturali e creativi, in particolare il talento e l'eredità culturale immateriale, prosperino e sostengano il rinnovamento urbano, l'inclusione sociale e la competitività economica, dovrebbe essere preso in considerazione un quadro che definisca sei ambiti o fattori abilitanti:

- L'ambiente fisico e spaziale, compresa la vivibilità e le infrastrutture della città;
- Capitale umano: condizioni favorevoli all'innovazione e sviluppo delle competenze;
- Reti e sostegno infrastrutturale: finanziamenti, catalizzatori e assistenza per artisti e imprese;
- L'ambiente istituzionale e normativo: partenariati, regole e istituzioni inclusive;
- Unicità: la componente intangibile essenziale al centro della proposta di valore di CCS in una determinata località; E
- La sfera digitale.



I requisiti combinati per talento creativo e CCS per espandere e rafforzare il loro ambiente sono rappresentati dai sei fattori abilitanti. Il grado in cui i governi locali possono supportare ciascun abilitatore influirà direttamente su quanto possono sostenere l'economia, l'inclusione e il rinnovamento urbano. Tuttavia, ci sono una serie di vincoli su quanta differenza può effettivamente fare il governo municipale:

- il grado di decentramento, la portata dei poteri conferiti ai governi locali e la natura di tali poteri;
- l'ammontare delle risorse a disposizione dei governi locali e il grado di autonomia di cui dispongono per produrre e mantenere le proprie fonti di reddito; e la loro capacità di pianificare e realizzare azioni. I governi locali hanno quattro attività o ruoli chiave attraverso i quali possono supportare il CCS, indipendentemente dal grado di decentramento dei compiti, delle risorse e della loro capacità.

Questi ruoli includono:

- fornendo sostegno e incentivi alle imprese;
- erogare servizi;
- regolare lo spazio pubblico e privato; E
- regolazione dello spazio pubblico e privato.

Appalti pubblici

L'approvvigionamento pubblico di base di beni, lavori e servizi generati da CCS a sostegno di progetti pubblici è il modo più fondamentale con cui i governi locali possono promuovere l'economia creativa. Sia i sistemi gestiti centralmente che quelli decentralizzati possono utilizzare questa funzione. Questi interventi potrebbero essere a breve termine (come attività stagionali o creazione di posti di lavoro durante le recessioni economiche) o a lungo termine. La commissione o l'acquisizione di opere d'arte per aree pubbliche e servizi, lo svolgimento di concorsi di progettazione per strutture pubbliche e la pianificazione o promozione di eventi come fiere d'arte sono alcuni esempi.



La maggiore assistenza che i governi locali possono fornire in queste situazioni attraverso la loro partecipazione al consumo diretto e all'approvvigionamento è vantaggiosa per i CCS.

L'erogazione dei servizi

Le opportunità per i CCS di partecipare alla fornitura di servizi pubblici possono essere create dai governi locali. Le biblioteche pubbliche, i musei, i centri comunitari e altre strutture culturali sono gestite dai governi municipali, ad esempio. Ciò rende più facile per il grande pubblico l'accesso alle risorse culturali e creative, contribuisce alla crescita del mercato dei CCS e attira nuovi talenti nei centri creativi. **I governi locali ei CCS possono collaborare per creare programmi pubblici come campagne di sensibilizzazione.** La fornitura di servizi da parte delle amministrazioni locali può svolgere un ruolo significativo nel migliorare l'impatto e la portata dei CCS, nonché aumentare la conoscenza e l'apprezzamento del pubblico per i beni regionali nelle arti e nella cultura. L'integrazione della creatività e della cultura nell'erogazione del servizio pubblico promuove anche la coesione sociale e migliora la vivibilità di una comunità da parte di studenti adulti insieme e fornisce loro un accesso libero ed equo alle risorse culturali. Inoltre, **si raccomanda un maggiore coinvolgimento del governo in questo settore.**

Regolazione dello spazio pubblico e privato

L'uso, la sistemazione e la progettazione degli spazi pubblici e privati sono tipicamente soggetti al controllo del governo locale, che ha un impatto diretto sul modo in cui le persone si comportano, interagiscono e vivono. I governi locali possono aiutare il CCS trovando vari metodi per includere il design, l'artigianato e le arti dello spettacolo nell'ambiente edificato e nel paesaggio urbano. Potrebbero, ad esempio, istituire comitati di revisione del progetto per garantire il calibro dei luoghi pubblici e privati, compresa la conformità con un particolare carattere urbano o il valore del patrimonio immateriale del luogo. Per fornire agli artisti di strada l'accesso allo spazio pubblico o per consentire agli artisti di utilizzare le facciate degli edifici come mezzo per il loro lavoro, i governi locali potrebbero anche allentare la pianificazione



e le leggi sull'occupazione. I governi locali possono anche consentire agli artisti di trasformare spazi o strutture pubbliche sottoutilizzate o abbandonate in studi. In questo settore, la regolamentazione e la flessibilità devono essere bilanciate poiché un controllo eccessivo può ostacolare l'innovazione, mentre troppo poco è visto come un'applicazione di un atteggiamento di laissez-faire, che ha conseguenze per la sicurezza, l'incolumità pubblica e la capacità di proteggere i beni pubblici.

Sostegno e incentivi alle imprese

I governi locali possono offrire assistenza attraverso interventi mirati in collaborazione con importanti attori degli ecosistemi CCS per affrontare gli ostacoli che impediscono la creazione e la crescita di CCS o per offrire incentivi per attrarre talenti creativi. Ciò comporta iniziative per migliorare le competenze nonché incentivi finanziari e non finanziari, come sovvenzioni, sussidi e altre forme di sostegno in natura, al fine di attrarre e trattenere investitori e creativi. Inoltre, i governi locali possono offrire reti di sicurezza per i creativi (che lavorano spesso nella gig economy o nel settore non organizzato) in caso di perdita di reddito, una mossa che è diventata estremamente cruciale durante la pandemia di COVID-19. Allo stesso modo, svolgono un ruolo cruciale nella salvaguardia della proprietà intellettuale, dell'applicazione del copyright e della libertà di espressione. In questo settore sono incoraggiate ulteriori misure di assistenza alle imprese da parte del governo.

Raccomandazioni su come il governo locale può migliorare il CCS.

Ambiente fisico e spaziale. Infrastrutture urbane e vivibilità.

Per i creativi sono necessari spazi di lavoro convenienti vicini al più ampio ambiente CCS. Spesso avviano la riqualificazione del quartiere trasformando immobili o spazi pubblici vuoti o sottoutilizzati in luoghi speciali. Altrettanto cruciali sono le città che offrono infrastrutture, servizi e comfort sufficienti, nonché un effetto di agglomerazione per aiutare ad attrarre più creativi.



L'erogazione dei servizi: fornire servizi, strutture e infrastrutture sufficienti per le comunità locali e i creativi, come biblioteche e musei; migliorare la vivibilità delle città e dei quartieri attraverso l'aumento dei servizi infrastrutturali.

Regolazione dello spazio pubblico e privato: conservazione dei siti del patrimonio e delle aree protette, consentendo il riutilizzo adattivo di beni storici non monumentali, riutilizzando edifici e spazi pubblici sottoutilizzati/sottoutilizzati per CCS, ecc.

Sostegno e incentivi alle imprese: fornire aiuti finanziari in modo che gli artisti possano accedere ad alloggi e spazi di lavoro a prezzi accessibili.

Capitale umano. Competenze e innovazione.

I CCS dipendono dall'immaginazione, dall'innovazione, dal talento e dall'intelligenza delle persone. Per contribuire alla trasmissione del patrimonio culturale immateriale, i creativi e le altre parti interessate negli ecosistemi CCS necessitano di opportunità di studio e sperimentazione, nonché di crescita e miglioramento delle proprie capacità attraverso la formazione tecnica e professionale.

Appalti pubblici: organizzando concorsi locali, commissionando arte pubblica e offrendo assistenza mirata, si può rendere più auspicabile la trasmissione dei beni culturali immateriali.

Sostegno e incentivi alle imprese: investendo in iniziative di formazione e sviluppo delle competenze.

Reti e infrastrutture di supporto. Social network, catalizzatori, supporto e finanza.

Per collegare i talenti creativi, le città creative consentono il networking sia all'interno che tra i CCS. I creativi e altri partner sono motivati da catalizzatori, il che porta a invenzioni di impollinazione incrociata o espansione del mercato.



Inoltre, per commercializzare le loro idee, i creativi richiedono servizi di sviluppo aziendale e accesso a finanziamenti adeguati ai rischi connessi alla loro linea di lavoro.

Sostegno e incentivi alle imprese: fornendo piattaforme e incentivi per le varie parti interessate nella catena del valore CCS affinché collaborino e crescano insieme, sviluppando reti di sicurezza per i creativi che lavorano nella gig economy e nel settore informale, promuovendo il raggruppamento di CCS e la co-locazione di entità nella catena del valore CCS, e la creazione di commissioni o agenzie specializzate per sostenere i CCS, in particolare le start-up e le piccole e medie imprese (PMI).

Contesto istituzionale e normativo. Istituzioni inclusive, regolamenti e partnership.

Compresa la protezione della proprietà intellettuale, la promozione della diversità e dell'inclusione e la capacità di vivere in comunità diverse, i creativi hanno bisogno di istituzioni e regole che supportino le loro professioni e la loro capacità di vivere e produrre nelle città creative. I partenariati tra soggetti pubblici e privati sono spesso necessari per gli interventi necessari a creare un ambiente adatto ai CCS.

Regolazione dello spazio pubblico e privato: accelerare i processi di sviluppo e regolamentazione del CCS, rafforzare il ruolo dei partenariati pubblico-privato e includere le organizzazioni della comunità nella manutenzione e nella gestione delle strutture e degli spazi pubblici

Sostegno e incentivi alle imprese: creazione di leggi e regolamenti per proteggere i diritti di proprietà intellettuale, il patrimonio culturale materiale e immateriale e la libertà di espressione; sostenere i CCS e gli investitori con incentivi finanziari e non finanziari; e far rispettare leggi e regolamenti per mitigare gli effetti dannosi della gentrificazione.



Unicità.

La combinazione distintiva di una città di caratteristiche innate e associate le consente di creare valore, attirare e coltivare talenti creativi e coltivare il pubblico che apprezzerà e consumerà ciò che produce.

Regolazione dello spazio pubblico e privato: salvaguardare il patrimonio culturale, sia tangibile che invisibile.

L'erogazione dei servizi: utilizzare e incorporare le risorse CCS nell'erogazione dei servizi per mettere in evidenza le risorse creative e culturali distintive della città.

Ambiente digitale.

Lo sviluppo di tecniche e attrezzature che possono aumentare l'efficacia dell'intera catena del valore di alcuni CCS è facilitato dalla digitalizzazione.

L'erogazione dei servizi: aumentare la connessione digitale e la spesa per le infrastrutture digitali.

Sostegno e incentivi alle imprese: offrendo ricompense per incoraggiare gli artisti a utilizzare piattaforme digitali per commercializzare le loro creazioni e ottenere l'accesso a una base e conoscenza di consumatori / pubblico più ampia.

Gli appalti pubblici possono sostenere gli studenti adulti che lavorano nei CCS.

I governi locali hanno la capacità di sostenere la creazione e lo sviluppo di CCS utilizzando i creativi locali per produrre beni, opere e servizi per iniziative pubbliche. Gli esempi includono l'assunzione di ristoranti locali per fornire programmi di pranzo per studenti o dipendenti governativi, l'organizzazione di concorsi di architettura e design per progetti di miglioramento del capitale e la commissione di progetti di arte pubblica. I governi locali promuovono la necessità di creativi attraverso l'acquisizione e l'implementazione di iniziative relative al CCS, come quelle che generano sculture, dipinti, murali o arti multimediali per il pubblico in generale.



Inoltre, questo migliora l'aspetto estetico della città migliorando la qualità delle aree pubbliche e l'identità dei luoghi. Queste possibilità aiutano i creativi locali a mantenere i propri mezzi di sussistenza, migliorando al contempo il senso del luogo e la spinta a sviluppare e condividere i propri talenti. Allo stesso tempo, il legame tra un artista e un luogo, come Gaudi e Barcellona o Frida Kahlo e Città del Messico, aiuta a evidenziare ulteriormente la distinzione e la personalità di quei luoghi, nonché il piacere del pubblico per la loro produzione creativa.

In particolare durante le recessioni economiche, il ruolo del governo locale nell'attuazione dei programmi di investimento e approvvigionamento pubblico è cruciale. I governi locali potrebbero utilizzare la posizione per **generare domanda di creativi e assumere studenti adulti per lavorare su progetti pubblici** nei periodi anticiclici. Tali interventi danno ai creativi, che spesso lavorano nel settore non organizzato e spesso hanno fonti di reddito irregolari, un modo per superare i periodi di domanda bassa o variabile e mantenere la loro creatività. Ciò è stato particolarmente cruciale durante l'epidemia di COVID-19, che ha provocato la perdita di milioni di posti di lavoro nel settore creativo e fino a 750 miliardi di dollari di valore aggiunto lordo prodotto da CCS.

I ruoli di erogazione del servizio possono supportare gli studenti adulti che lavorano in CCS.

CCS può essere utilizzato nella fornitura di servizi da parte dei governi locali. Ciò comporta la creazione di strutture pubbliche e l'offerta di servizi culturali, come gallerie, musei e centri comunitari, che stimolino la domanda di iniziative culturali e creative e offrano luoghi agli artisti per esporre le proprie opere ed essere apprezzati dal grande pubblico. I governi locali possono anche includere vari studenti adulti di CCS, comprese le arti multimediali interattive, nelle loro campagne pubbliche per il branding, il marketing turistico o la sensibilizzazione del pubblico.



Integrando la cultura e la creatività nella vita urbana e nelle attività di routine, l'erogazione dei servizi non solo supporta i CCS e conferisce loro un posto di rilievo nella città, ma migliora anche il carattere distintivo e la vivibilità dell'area. Inoltre, favorisce la crescita di comunità innovative e accoglienti garantendo a tutti un accesso equo alle risorse culturali e creative.

Al fine di mantenere l'ecosistema CCS e attirare nuovi talenti, i governi locali devono fornire infrastrutture e servizi sufficienti ai luoghi di lavoro e ai quartieri dei creativi. Questi servizi dovrebbero spaziare dai centri culturali alla banda larga. L'espansione dell'accesso pubblico alle informazioni create dall'economia creativa, che sta rapidamente diventando digitale, richiede investimenti governativi nella connettività digitale, una tendenza che era già in atto ma che è aumentata in modo significativo dopo l'epidemia di COVID-19. L'intera catena del valore di molti CCS, dalla produzione all'accesso al consumo, è stata alterata dalla tecnologia digitale. Per la creazione, la distribuzione e la monetizzazione dei contenuti CCS, nonché per il collegamento con utenti e altri creativi in tutto il mondo, le piattaforme digitali sono emerse come mezzo chiave. Sebbene la tecnologia apra nuove opportunità per molti, aumenta anche la probabilità di un divario digitale poiché le persone che non hanno accesso agli strumenti digitali, come artisti più anziani, artigiani tradizionali e altri che lavorano con beni culturali immateriali, vengono lasciate indietro sempre di più. **I governi locali potrebbero spendere per potenziare le reti a banda larga e fornire infrastrutture digitali nelle aree pubbliche** assistere CCS nell'utilizzo dei vantaggi della tecnologia e nello sfruttare nuove opportunità.

Il ruolo normativo dello spazio pubblico e privato può supportare gli studenti adulti che lavorano nei CCS.

L'ambiente fisico per il CCS è stabilito dalle normative del governo locale sullo spazio pubblico e privato. Inoltre, la capacità dei creativi di sviluppare, distribuire e vendere i propri prodotti e servizi è direttamente influenzata dal loro coinvolgimento nella regolamentazione delle attività CCS, sia per



legislazione, licenze o permessi, che potenzialmente limitano l'innovazione. L'efficacia del CCS dipende da come i governi locali controllano sia lo spazio fisico che l'attività creativa, in particolare quanto incoraggiano la libertà di espressione culturale e artistica. I governi locali hanno l'autorità di consentire a CCS di utilizzare o modificare i luoghi pubblici come parte della loro funzione di regolatori dello spazio pubblico. Ad esempio, le aree pubbliche potrebbero essere temporaneamente trasformate in spazi espositivi per arti e mestieri, mercatini delle pulci o luoghi per festival culturali. Strade e parchi possono anche supportare attività creative come le arti dello spettacolo.

Lo spazio privato è regolato anche dalle autorità locali attraverso progetti di pianificazione e costruzione. Se la pianificazione municipale e le regole edilizie possano essere sufficientemente flessibili da consentire il riutilizzo e il riutilizzo adattivo di spazi abbandonati o sottoutilizzati è particolarmente importante per CCS. Tali aree in aree abbandonate possono essere una preziosa fonte di spazi di lavoro economici e alloggi per i creativi. Per questo motivo, il modo in cui i governi locali stabiliscono e applicano le restrizioni urbanistiche è fondamentale per consentire ai CCS di accedere a luoghi economici e per avviare il processo di rivitalizzazione urbana in tali quartieri.

In questo ambito è fondamentale trovare un equilibrio tra l'emanazione di leggi per il mantenimento della sicurezza, dell'incolumità pubblica e della tutela dei beni pubblici ed evitare onerose restrizioni e inutili burocrazie che potrebbero inibire l'innovazione. In un certo senso, all'inizio è preferibile una maggiore regolamentazione in questo settore per garantire che vengano soddisfatte le minime esigenze di sicurezza e sicurezza pubblica, ma in seguito è preferibile semplificare e allentare le restrizioni onerose piuttosto che promuovere la creatività. La natura delle attività creative sarà influenzata da regole eccessivamente restrittive, pertanto il modo in cui il governo gestisce l'uso dello spazio è fondamentale per fornire arene culturali per le comunità, nonché una piattaforma o uno spazio di lavoro per i CCS.



Il ruolo dell'impresa e gli incentivi possono sostenere gli studenti adulti che lavorano nei CCS.

Attraverso incentivi e leggi, i governi locali possono favorire la crescita e la competitività delle imprese nel CCS. I governi locali possono **adottare interventi mirati** per affrontare questioni come la mancanza di protezione della proprietà intellettuale o l'accesso ai finanziamenti dopo aver riconosciuto i principali ostacoli che CCS deve superare. Il governo locale potrebbe **offrire agevolazioni fiscali, piccoli contributi, sussidi, garanzie e partecipazioni** al CCS. I governi locali possono anche riunire i settori pubblico, privato e della società civile per formare alleanze e collaborazioni e promuovere innovazioni interdisciplinari attraverso la loro capacità di convocazione.

Inoltre, i governi locali possono utilizzare interventi istituzionali, finanziari e legali per ridurre le barriere all'ingresso e i costi iniziali, in particolare per le start-up e gli imprenditori. Infine, i governi locali possono fungere da reti di sicurezza durante le recessioni economiche e fornire risorse, know-how di marketing e reti pertinenti ai creativi con idee innovative. Queste iniziative consentirebbero a CCS di sperimentare, svilupparsi e prosperare.



B – Agli organi e ai rappresentanti del CCS

Per molto tempo la cultura è stata trattata come un fenomeno completamente diverso, quasi opposto all'economia. I politici e altre persone influenti erano convinti che i prodotti culturali fossero beni di lusso soggetti a consumo. Gli ultimi decenni mostrano che i settori creativi e culturali sono una parte molto importante delle economie regionali e nazionali che influenzano altri settori.

Classe creativa e settori creativi sono cruciali per i processi di innovazione nei territori, ispirando e creando nuove idee e prodotti e influenzando così i sistemi di innovazione del territorio. Pertanto, è importante aumentare la conoscenza di come i CCS collaborano in cluster e reti, influenzando gli ecosistemi di innovazione territoriale così come altri settori esistenti nei territori stessi. Pertanto, sarebbe utile concettualizzare come cluster gli organismi e i rappresentanti di CCS coinvolti nei processi di sviluppo di nuove competenze digitali per target specifici. Impresa, istruzione, amministrazione, società sociale rappresentano solo alcune delle dimensioni suggerite da L. De Propris e L. Hypponen parlando dei cluster creativi intesi come luoghi che riuniscono:

- Una comunità di "persone creative" che condividono un interesse per le novità ma non necessariamente per lo stesso argomento;
- Un luogo catalizzatore dove persone, relazioni, idee e talenti possono accendersi a vicenda;
- Un ambiente che offre diversità, stimoli e libertà di espressione;
- Una rete fitta, aperta e in continua evoluzione di scambi interpersonali che alimentano l'unicità e l'identità degli individui.



Tale comprensione dei cluster creativi è stata adattata da Chapain et al. pur sottolineando il fatto che l'agglomerazione delle entità non è sufficiente se tali entità non fanno parte dell'ecosistema sociale e degli ecosistemi istituzionali con partner concorrenti e accomandatari.

Per spiegare in modo completo il funzionamento degli ambienti sociali ed economici, come i cluster e le reti creative, le scienze gestionali utilizzano l'approccio di rete (paradigma di rete) presentato da J. Stachowicz. Questo approccio spiega l'essenza della gestione nel trasferimento delle conoscenze e delle reti di risorse materiali, regolate da regole etiche. Un altro importante concetto chiave per definire questo argomento è il concetto di "ecosistema" che è simile al concetto di "cluster".

In quasi tutti gli approcci per comprendere e analizzare gli ecosistemi dell'innovazione possiamo trovare l'importanza di elementi interconnessi (attori) che creano una rete. L'approccio di rete si basa sul presupposto che le relazioni tra gli attori non siano gerarchiche. Ciascuno degli attori della rete ha un certo potere contrattuale, basato sulle risorse (risorse materiali, conoscenza, accesso al mercato), ma ognuno è indipendente. Per questi motivi possiamo usare il concetto di social network per caratterizzare il comportamento degli ecosistemi dell'innovazione.

Sulla base dell'osservazione di ambienti creativi attivi possiamo descrivere la relazione tra società civile e cluster come bilaterale: da un lato, la società civile matura crea nuove reti e cluster, dall'altro i cluster esistenti supportano l'ambiente locale della società civile.

Le esternalità (spillover) più attese dei CCS riguardano il loro impatto su altri settori e sulla società in generale. Belussi ha caratterizzato le industrie creative per la variazione delle capacità e dei talenti, l'apertura all'innovazione e lo scambio di idee a sostegno del cambiamento e dell'innovazione.



L'elemento più importante che rende efficace il processo di creazione di valore è la collaborazione e lo spostamento dell'attenzione dalla creatività individuale a quella collettiva. La creatività collettiva si verifica quando le idee sono condivise da due o più persone. L'essenza delle industrie creative funzionanti risiede nella loro complementarità nella creazione di valore: il ruolo di artisti, designer e creatori non è più importante del ruolo di "facilitatori": agenti, venditori, promotori, gestori dei media, leader culturali e altri attori che sono molto utile nello scambio di beni creativi. Considerazioni teoriche indicano che i settori creativi sono interconnessi con altri settori: manifatturiero (design), edilizia (architettura) e turismo.

Ketels e Prostiv sulla base dell'analisi mostrano connessioni dirette tra CCS e servizi alle imprese, marketing e settori della musica. La ricerca di Rozentale et al. condotto a Riga indica che i livelli di collaborazione all'interno dei settori creativi sono stati segnalati essere piuttosto superiori alla media. Inoltre, il CCS non solo influenza le imprese di altri settori, ma anche le competenze e le capacità individuali. La politica dell'innovazione nei paesi sviluppati consiste nello stabilire le condizioni per l'equilibrio dell'ecosistema e il suo sviluppo. La maggior parte degli autori considera i cluster come gli elementi essenziali del sistema dell'innovazione. I cluster che vincolano le entità degli ecosistemi dell'innovazione forniscono valore aggiunto facilitando i processi di trasferimento delle conoscenze. Un'altra definizione rilevante di cluster è la seguente data da Knop L., Stachowicz J., Krannich M., Olko S:

“Cluster creativo è un gruppo di organizzazioni cooperanti e individui provenienti da società locali e regionali, che rappresentano attività economiche, scientifiche, artistiche, culturali, educative, sanitarie, di intrattenimento e del tempo libero. Le dinamiche del cluster derivano dalla creazione di un'identità regionale, dall'utilizzo innovativo delle risorse e dalla ricerca di talenti con la protezione e lo sviluppo dei valori locali e regionali. I distretti creativi sono un serbatoio di risorse e competenze creative per altri distretti e ambienti innovativi”.



The example of “Distretto Produttivo Puglia - Creativa Puglia”



“Distretto Produttivo Puglia - Creativa Puglia” è un cluster creativo nato nel 2012 come associazione nella regione Puglia, nel Sud Italia, il cui capoluogo è la città di Bari. Attualmente, il cluster conta 149 membri diversificati che rappresentano:

- 38 enti, la cui attività è legata allo spettacolo (teatri, fondazioni, organizzazioni di artisti);
- 25 enti rappresentanti istituzioni culturali (cinema, editori, media e multimedia);
- 27 soggetti rappresentativi del settore creativo (aziende di progettazione, società pubblicitarie e società di consulenza);
- 22 enti preposti alla tutela e alla messa a disposizione del patrimonio culturale della regione;
- 27 imprese definite creative driven (enti di economia sociale, agenzie di consulenza, formazione e mediazione);
- 6 entità formano il settore scientifico;
- 2 organizzazioni dei datori di lavoro;
- 2 sindacati.



La mission di un cluster prevede le seguenti azioni:

- Creare un ambiente vivace di entità diversificate del settore creativo e della cultura al fine di soddisfare le esigenze del mercato relative a: innovazione, globalizzazione, mobilità internazionale, economia della condivisione e innovazione incrociata;
- sistematizzare le relazioni con i decisori politici a livello regionale, nazionale ed europeo;
- Promuovere il settore creativo e la cultura al fine di includerli nella politica strategica di sviluppo regionale, sbloccando il suo enorme potenziale.

S. Olko Cluster fornisce ai suoi membri i seguenti servizi:

- Costruisce una società di imprese creative promuovendo azioni etiche in grado di generare ricadute positive sull'economia locale;
- Promuove la crescita economica del territorio attraverso: sostenere l'accessibilità all'informazione e alla conoscenza, sostenere l'utilizzo di strumenti finanziari, stimolare il dialogo costruttivo con enti e istituzioni;
- Professionalizzazione delle società collegate, promuovendo la consulenza, la formazione e il trasferimento di conoscenze tra i suoi membri.

Tenendo conto del caso studio sopra esaminato è possibile affermare che i cluster creativi potrebbero svolgere un ruolo orizzontale nelle economie del territorio. Utilizzando il giusto approccio nel supportare gli attori chiave nei settori creativi, possono avere un impatto su ogni altro settore e specializzazioni intelligenti dei territori coinvolti. Nel caso esaminato possiamo identificare il ruolo importante della società civile attraverso le reti informali e le associazioni civiche. I cluster e le reti in CCS si basano su relazioni sociali informali in misura molto maggiore rispetto alle reti comuni. Reti e cluster nei settori creativi supportano principalmente innovazioni guidate dal design o innovazioni soft, ma possono anche essere complementari ad altri tipi di innovazione (di prodotto, di processo, di marketing e organizzativa).



È importante analizzare il ruolo delle istituzioni nello sviluppo dei CCS. Poiché l'economia creativa rappresenta una parte separata dei processi economici e dell'ambiente imprenditoriale, il suo sviluppo potrebbe essere sostenuto da strumenti specifici che rispettino le peculiarità economiche nella formazione di prodotti e servizi creativi. Al fine di creare condizioni favorevoli allo sviluppo delle industrie creative, è necessario, secondo il rapporto dell'OMC - Gruppo di lavoro di esperti sulla massimizzazione del potenziale dei settori culturali e creativi, in particolare quello delle PMI, attivare politiche pubbliche in specifiche aree di azione:

- Sensibilizzazione generale sull'importanza del CCS (ad es. mappatura);
- Incitamento alla creazione di segmenti di industrie creative (ad esempio utilizzo di migliori pratiche e statistiche per dimostrare l'importanza del CCS);
- Promuovere lo sviluppo dei settori creativi (ad es. promozione dell'imprenditorialità, promozione dell'incubazione, promozione dell'infrastruttura digitale, ecc.);
- Sostenere nuovi modelli di business e cluster (ad es. accesso ai finanziamenti nei settori creativi – capitale di rischio, digitalizzazione del patrimonio culturale);
- collegare creatività e innovazione (ad esempio, organizzare reti di trasferimento delle conoscenze, incitare le imprese ad assumere professionisti creativi);
- collegamento ad altri settori e obiettivi sociali (ad esempio rigenerazione urbana, turismo culturale, progetti di sviluppo locale e regionale);
- Sostenere le esportazioni e l'internalizzazione delle politiche e delle iniziative nei settori culturali e creativi (ad es. dimensione europea e internazionale, tutelare e promuovere la diversità culturale e il dialogo interculturale).

Queste raccomandazioni nominano i componenti di base del sistema di politiche pubbliche che portano allo sviluppo dei settori creativi. L'elaborazione delle raccomandazioni nelle politiche statali pertinenti presso i dipartimenti governativi potrebbe diventare una base per lo sviluppo dell'economia creativa.



Il punto di vista britannico sulle industrie creative

Sarebbe utile, per affrontare adeguatamente il tema del ruolo delle istituzioni nel sostenere e stimolare i cluster creativi, prendere in considerazione un caso di studio come quello britannico. Poiché all'amministrazione britannica viene attribuito il termine settori creativi, si potrebbe supporre che il documento strategico per le industrie creative "Creative Britain: New Talents for the New Economy" pubblicato dal Department for Culture, Media and Sport nel 2008 sia stato preparato e elaborato nei dettagli con l'obiettivo di stabilire la Gran Bretagna creativa. Esamina tutti gli aspetti della politica che vanno dall'istruzione agli aspetti della ricerca e dell'innovazione e promuove anche il Regno Unito come hub creativo del mondo. Il capitolo sulla crescita delle imprese creative e l'accesso ai finanziamenti contiene tre aree chiave:

- Verrebbero sostenuti due tipi di progetti per realizzare l'intero programma: programmi di capitale di rischio finanziario e programmi di istruzione e formazione imprenditoriale per le PMI;
- I fari regionali sarebbero istituiti a livello regionale per essere più vicini agli attori regionali e per comprenderne le esigenze;
- L'accesso delle imprese creative al finanziamento azionario, al capitale di rischio e al finanziamento del debito è molto importante per aumentare i flussi di investimenti nel settore.

Ci sono anche diversi impegni orientati al sostegno dei livelli regionali e locali al fine di creare un ambiente adatto per hub creativi. Analogamente a livello nazionale, verrebbe creato un quadro strategico a questo livello per allineare risorse e piani e orientarsi sui progetti prioritari. **'Menu per l'infrastruttura locale'** (ad es. uffici flessibili e spazi per le prove o protezione di sedi esistenti) verrebbero creati per quelle autorità locali che desiderano sviluppare e migliorare le infrastrutture creative locali. Verrebbero sviluppati centri di creatività nelle regioni urbane come "centri multimediali misti" con il cinema al centro. Soprattutto a Londra, i locali di musica dal vivo sarebbero protetti come parte del patrimonio culturale.



Anche se il livello di protezione dei diritti di proprietà intellettuale (PI) in Gran Bretagna ha superato gli standard internazionali, ci sono nuove sfide causate dalle tecnologie digitali. Al fine di aiutare la proprietà intellettuale a garantire che "la nuova innovazione possa essere ampiamente diffusa in modo che un consumatore possa trarne vantaggio fornendo i giusti incentivi per i creatori a creare", dovrebbero essere prese le seguenti misurazioni:

- Consultazioni e probabilmente nuova legislazione sulla proprietà intellettuale in caso di Internet in collaborazione con fornitori di servizi e titolari di diritti al fine di intraprendere azioni contro la condivisione illegale di file;
- Il piano d'azione IP per la sua applicazione sarebbe preparato per tutti i livelli governativi;
- Una migliore comprensione del valore e dell'importanza della PI verrebbe promossa sia attraverso canali formali di istruzione (scuole) che campagne pubbliche.

Le misure e le aree chiave di cui sopra sono state applicate nella pratica tramite le parti interessate del settore pubblico ma anche privato. A livello nazionale esistono diversi organismi, principalmente il DCMS con la responsabilità diretta della cultura, il Department for Business, Enterprise and Regulatory Reform (BERR), l'Agenzia nazionale per lo sviluppo, l'organo consultivo Business Council for Britain e l'istituto finanziario Arts Council England. Esistono anche associazioni specializzate di settore e tematiche, come il British Fashion Council, D&AD, UK Film Council, Design Councils, Work Foundation, Arts and Humanities Research Council, Intellectual Property Office. I livelli regionale e locale sono rappresentati dalle agenzie di sviluppo regionale e anche dall'associazione di governo locale.

Il governo nazionale nell'economia creativa dovrebbe creare le condizioni per lo sviluppo della creatività naturale, sostenere progetti innovativi e di invenzione, educazione creativa, networking ed educazione alla qualità e alla libertà di scelta.



Le condizioni di sviluppo economico creativo sono specifiche nelle seguenti aree:

- Le condizioni sono formate sia a livello di governo centrale che regionale e cittadino con l'obiettivo di raggiungere la sinergia dell'economia creativa;
- L'economia creativa contiene più settori con una parte significativa di PMI, lavoratori autonomi e ditte individuali; y questi soggetti economici hanno un basso fabbisogno di capitale;
- Prodotti e servizi hanno un alto valore aggiunto;
- Come dimostra la natura dei settori creativi, i loro interessi non sarebbero rappresentati da un unico partner;
- Grazie alla sua molteplicità e struttura, gli attori dell'economia creativa sono in grado di reagire operativamente (positivamente o negativamente) ai cambiamenti dell'ambiente in cui operano.

Oltre alle condizioni generali, è importante affrontare e valutare le condizioni specifiche che influenzano lo sviluppo dell'economia creativa, in particolare in due aree. In primo luogo, le condizioni del contesto normativo, che interessa i soggetti economici, e, in secondo luogo, le condizioni nell'area della protezione socio-giuridica dei diritti di proprietà intellettuale delle imprese che operano nell'economia creativa.

Molti settori dell'economia creativa si distinguono per l'autoregolamentazione, che rappresenta una sorta di iniziativa volontaria. Ciò consente ai fornitori di servizi, alle parti sociali, alle ONG e ai consumatori di creare e personalizzare standard comuni per le reciproche esigenze. Poiché è possibile un fallimento dei meccanismi di autoregolamentazione in caso di ampie connessioni e relazioni sia all'interno dell'industria creativa sia tra le industrie tra loro, esiste la coregolamentazione. La co-regolamentazione rappresenta un quadro legislativo che (in modo minimale) è collegato all'autoregolamentazione e ai meccanismi di regolazione interstatale. Quando l'autoregolamentazione fallisce, l'accesso co-regolativo è adatto per essere utilizzato.



Gli strumenti di autoregolamentazione e coregolamentazione svolgono un ruolo significativo nella protezione dei consumatori di prodotti e servizi nell'economia creativa. Il quadro normativo per le industrie creative in Slovacchia è specificato al di sopra del livello degli standard europei che non stimola lo sviluppo di nuovi prodotti e servizi. Il rigido quadro normativo ha un effetto negativo sull'arrivo di investitori stranieri, la cui comparsa è altrimenti stimolata dalle condizioni economiche (es. parità fiscale). Tuttavia, come dimostra il caso del Regno Unito, i diritti di proprietà sono tutelati anche al di sopra degli standard internazionali.

La prospettiva europea

Le istituzioni dell'UE svolgono un ruolo importante nel sostenere e sviluppare l'economia creativa. In un mondo sempre più interdipendente, non solo le istituzioni locali, regionali o nazionali svolgono un ruolo cruciale nel plasmare interi settori economici e sociali. Pertanto, è importante analizzare ciò che l'UE ha fatto in questo campo negli ultimi anni e perché il suo impegno è così importante. Il trattato di Lisbona riconosce l'impegno dell'Unione nei confronti del dialogo sociale e attribuisce compiti specifici alle parti sociali europee e al dialogo sociale sia a livello interprofessionale che settoriale. Quest'ultimo, in particolare, è cresciuto costantemente dagli anni '90, soprattutto prima della crisi finanziaria. Come sottolinea Degryse (2015), l'espansione del dialogo sociale settoriale è iniziata nel 1999, quando i comitati congiunti e i gruppi di lavoro informali si sono trasformati in "Comitati di dialogo sociale settoriale", il cui numero è passato da 20 a 43 settori. Le industrie culturali e creative sono rappresentate nel dialogo sociale settoriale da quattro diversi comitati: il settore delle telecomunicazioni (istituito nel 1990), il settore dello spettacolo dal vivo (1999), il settore audiovisivo (2004) e, più recentemente, i comitati dell'industria grafica (2013). A differenza dei comitati per spettacoli dal vivo e audiovisivi, che sono i due organismi più rappresentativi del dialogo sociale nelle industrie creative a livello europeo.



Il comitato dell'industria grafica incarna solo gli interessi della parte manifatturiera del settore (cioè la stampa), mentre non comprende le attività di servizi avanzati, come la progettazione grafica o la produzione di siti web. Al contrario, il comitato delle telecomunicazioni comprende un'ampia gamma di attività, tra le quali è possibile trovare lavori creativi legati alle TIC, in particolare nei servizi Internet e mobili di più recente sviluppo. In questi documenti le parti sociali europee sottolineano la necessità di colmare le lacune nelle competenze ICT attraverso un'espansione del coinvolgimento delle parti sociali nelle iniziative di sviluppo delle competenze e promuovendo l'impegno multilaterale e la cooperazione interaziendale.

Il comitato settoriale audiovisivo, istituito nel 2004, riunisce i rappresentanti dell'industria dei media e della produzione. I partner hanno prodotto solo otto testi congiunti, in particolare nel campo della formazione e delle competenze, delle pari opportunità e delle norme antipirateria. Per quanto riguarda i lavoratori vulnerabili, la Dichiarazione di Tallinn sulla promozione del dialogo sociale nel settore (2012) afferma che “la contrattazione collettiva dovrebbe coprire tutti i lavoratori, compresi i più vulnerabili”. Il comitato per gli spettacoli dal vivo riunisce gli stessi rappresentanti dei lavoratori dell'ente settoriale dell'audiovisivo più l'Alleanza europea per le arti e lo spettacolo.

Al contrario, i datori di lavoro sono rappresentati da Pearle*, una federazione di organizzazioni che rappresentano circa 7000 teatri, teatri d'opera, sale da concerto, ma anche società di produzione, orchestre e gruppi musicali, compagnie di balletto e danza in tutta Europa. Pearle* funge inoltre da forum per lo scambio di informazioni e facilita le decisioni collettive. Nel dialogo sociale sullo spettacolo dal vivo, le parti sociali hanno prodotto circa 20 testi congiunti, principalmente in materia di previdenza sociale, diritto del lavoro, tassazione, visti e permessi di lavoro. Recentemente le parti sociali europee hanno invitato i governi europei e nazionali a considerare la cultura e le arti come motori delle principali arene politiche. In particolare, hanno risposto ai “tagli drastici” degli anni post-crisi, chiedendo nuovi investimenti pubblici in cultura e regimi fiscali specifici per le organizzazioni culturali.



Inoltre, rivendicano un aumento degli standard di sicurezza sociale e sicurezza del lavoro. Un altro risultato importante di questo dialogo sociale settoriale è il rilascio, insieme all'Agenzia europea per la sicurezza e la salute sul lavoro, di uno strumento online interattivo di valutazione del rischio per i lavoratori creativi.

Sebbene nel 1994 sia stato istituito un gruppo informale di discussione sul tema dell'industria grafica, l'industria grafica è un ritardatario nel dialogo sociale settoriale: il comitato è stato creato solo nel 2013. Negli ultimi anni, UNI-Europa Grafica e Integraf si sono occupati solo alcuni testi congiunti, principalmente sulla questione della ristrutturazione socialmente responsabile. La sfida specifica del settore è far fronte al rapido sviluppo delle tecnologie dell'informazione e di Internet che portano a una dura ristrutturazione del settore. Pertanto, il dialogo sociale si è concentrato principalmente sulla fornitura di una strategia per innovare beni e processi, nonché sullo sviluppo di nuovi programmi di formazione, per i quali le parti sociali europee hanno avviato un progetto sulle competenze future nel settore.

Questa panoramica sintetica rappresenterebbe solo un umile contributo per evidenziare quanto l'UE ha già fatto in questo settore e cosa potrebbe fare per affrontare le sfide che si presentano sempre più a livello internazionale e globale.



PARTE C - Commissione UE e altri organi consultivi dell'UE

L'Unione europea dispone di forti settori culturali e creativi che non solo sono essenziali per la diversità culturale dell'Europa, rafforzano la coesione sociale e aumentano l'attrattiva dell'Europa a livello internazionale, ma svolgono anche un ruolo fondamentale nel fornire significato e senso di appartenenza. Il potere innovativo del CCS è essenziale per l'ulteriore sviluppo delle economie e delle società europee perché dà forma allo spazio pubblico utilizzato da milioni di europei e modernizza industrie e settori commerciali con nuovi input e metodi creativi. Questi settori sono motori per l'innovazione e hanno il potere di fornire soluzioni uniche ai problemi delle nostre società.

Tuttavia, al fine di fornire soluzioni per una società inclusiva e innovativa, esiste a **necessità di una forte collaborazione tra le diverse autorità, i cittadini e le parti interessate** di ogni età e provenienza. I settori culturali e creativi contribuiscono in modo sostanziale alla creazione di valore immateriale per se stessi e per altri settori di attività, ma con l'emergere di catene del valore e modelli di business più complessi e intrecciati, nonché il nuovo contesto digitale in cui devono operare, **nuove strategie e piani devono essere messi in atto!**

Sebbene gli Stati membri abbiano competenza esclusiva in materia di politica culturale, l'UE incoraggia fortemente la cooperazione e integra le azioni degli Stati membri, sostenendoli attraverso un numero impressionante di azioni e programmi finanziati. L'UE monitora ed esamina costantemente ulteriori possibili misure riguardanti, tra l'altro, le condizioni del quadro giuridico e finanziario per lo sviluppo delle tecnologie CCS. L'UE sostiene la creatività basata sulla cultura nell'istruzione e nell'innovazione e per l'occupazione e la crescita, promuovendo le arti, la cultura e il pensiero creativo nell'istruzione e nella formazione formale e non formale a tutti i livelli e nell'apprendimento permanente. Esistono diversi programmi e iniziative messe in atto che mirano a sostenere i settori e i suoi professionisti.



Tuttavia, sebbene le sovvenzioni siano considerate parte integrante del mix di finanziamento di molte organizzazioni CCS e possano sostenere lo sviluppo di tali organizzazioni al di là della mera creazione artistica, alcuni attori CCS hanno difficoltà a trovare la strada per i finanziamenti dell'UE esistenti al di là del programma Europa creativa.

In seguito, dovrebbero essere compiuti ulteriori sforzi nel **una migliore promozione delle diverse opportunità di ricerca dell'UE** quali Orizzonte Europa, Erasmus+, Programma Europa digitale, Meccanismo per collegare l'Europa, InvestEU, fondi strutturali, ecc.

A tal fine, sarà importante che siano collegati non solo ai desk di Europa creativa, ma anche ad altri desk e piattaforme online esistenti, così come dovranno essere organizzati più eventi informativi congiunti per creare consapevolezza sulle opportunità di finanziamento dell'UE.

Inoltre, nella progettazione di tutti i tipi di innovazione e di strumenti di supporto imprenditoriale, **l'UE deve tener conto delle caratteristiche specifiche del CCS**, soprattutto la presenza di molte microimprese e lavoratori autonomi. Le piccole imprese sono maggiormente colpite dai pesanti oneri amministrativi dei programmi pubblici, che comportano barriere amministrative troppo elevate per la partecipazione di molti attori del CCS. Infatti, non contano su dipartimenti specializzati e hanno un numero limitato di personale, il che significa che questi programmi sono difficili da gestire per loro, anche se potrebbero avere le competenze tecniche e le conoscenze per soddisfare i requisiti relativi ai contenuti.

Importante sottolineare è che **c'è ancora molto lavoro da fare per quanto riguarda la promozione delle competenze necessarie ai settori culturali e creativi**, competenze digitali, imprenditoriali, tradizionali e specialistiche.



Nello specifico, durante il COVID-19, per i discenti adulti che lavorano nei CCS, il mondo digitale è stato molto limitato perché molti di loro non disponevano di adeguate competenze digitali e non avevano i diritti legali per accedere alla relativa formazione, a causa delle loro specifiche condizioni di lavoro e/o contratti. Per loro, il percorso da seguire non è stato così facile, a causa della mancanza di competenze digitali specifiche e la pressione per un up-skilling digitale diventava sempre maggiore.

Seguendo il **L'UE deve garantire che le politiche ei programmi dei paesi affrontino le condizioni di lavoro degli artisti e dei professionisti della cultura** considerando, se del caso, un quadro per il loro status giuridico e le condizioni di lavoro e standard minimi che favoriscano la collaborazione, le competenze digitali e imprenditoriali.

I lavoratori culturali e creativi sono più spesso lavoratori autonomi, lavorano a tempo parziale, combinano due o più lavori e non hanno un lavoro a tempo indeterminato. La situazione delle donne e dei giovani è ancora più instabile, perché in quasi tutti i CCS persistono divari intersezionali. Le donne in quanto professioniste della cultura e della creatività hanno meno accesso alle risorse di creazione e produzione, sono generalmente pagate molto meno degli uomini e sono sottorappresentate nella leadership e in altre posizioni decisionali.

In seguito, questi problemi devono essere affrontati con politiche e misure specifiche, così come l'UE deve incoraggiare i paesi a proteggere gli aspiranti artisti perché **nessuno deve accettare il lavoro non retribuito e le condizioni di lavoro precarie.**

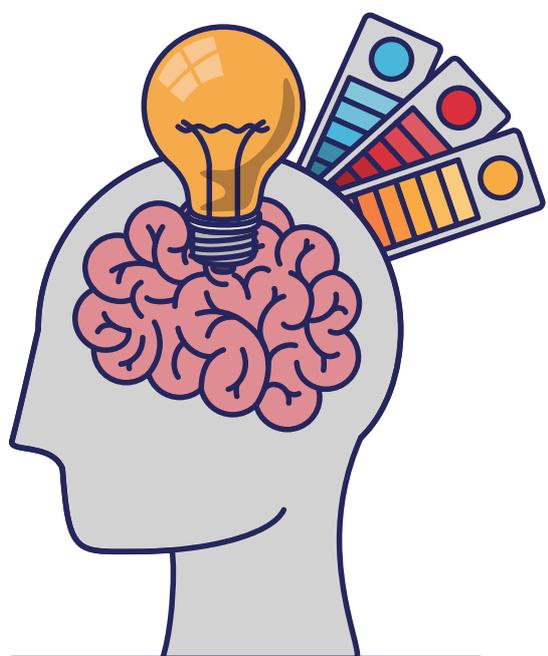
Per quanto riguarda il divario di competenze del lavoro professionale nei CCS, vi è la necessità di nuove pratiche aggiornate e sviluppi innovativi. Sebbene il ruolo dei settori culturali e creativi nel processo di innovazione sia vitale, i professionisti che lavorano nei settori non sono sufficientemente formati per sfruttare appieno il loro potenziale di innovazione. È necessaria la presenza di politiche di capacity building ben definite che possano aiutare i professionisti di questi settori a capire come beneficiare dei processi di innovazione.



Inoltre, dovrebbero essere create nuove politiche e strumenti che sostengano la creazione di un ambiente produttivo per la creatività e l'innovazione, come gli incubatori e il capitale di rischio.

L'UE deve garantire che i servizi pubblici connessi ai settori culturali e creativi siano avvicinati ai cittadini e che siano sviluppati strumenti innovativi per aiutare i professionisti che lavorano nei SCC a imparare e crescere.

L'UE deve sostenere la cooperazione tra centri creativi e altri spazi simili, perché questi luoghi sono visti come un grande spazio in cui artisti, musicisti, designer, registi, sviluppatori di app o start-up imprenditoriali possono creare, connettersi e collaborare. In quanto spazio di coworking, gli hub consentono alle persone di condividere attrezzature, idee e conoscenze. Oltre ad avere spazi fisici, gli hub creativi hanno uno spazio culturale fantasioso in cui la creatività può essere potenziata. I poli creativi possono contribuire alla crescita e alla resilienza dei settori culturali e creativi e all'economia nel suo insieme.



Inoltre, gli hub creativi sono diventati luoghi importanti non solo per i liberi professionisti e le micro PMI per riunirsi e connettersi, ma sono anche vitali per le aree dimenticate della città, riunendo persone in spazi inutilizzati e collegando comunità precedentemente invisibili. Gli hub formano comunità e consentono alle persone di connettersi in modi mai visti prima, ispirando nuove collaborazioni interdisciplinari, impegni comunitari e modalità di lavoro.

Esiste un'enorme varietà di hub creativi con una serie di organizzazioni pubbliche e private che li gestiscono, ma secondo diversi rapporti, un hub su tre non riceve finanziamenti pubblici.



In seguito, l'UE può svolgere un ruolo cruciale in **sostenere lo sviluppo e la crescita dei centri creativi in Europa**, sostenere una comunità di esperti leader di hub creativi provenienti da una varietà di settori e promuovere hub come modelli innovativi per l'economia creativa in Europa.

La Commissione europea deve sostenere attori, spazi ed eventi non formali e informali come festival e hackathon, perché **l'innovazione non ha più luogo solo in contesti formali e controllati** come negli istituti di ricerca. Il ruolo delle PMI, delle reti e delle strutture temporanee deve essere rafforzato perché sono una parte importante del processo di innovazione. L'UE deve ampliare la sua definizione di innovazione oltre la tecnologia, tenendo conto dell'innovazione di progettazione, processo e contenuto, altrimenti può danneggiare il pieno utilizzo dell'innovazione e del potenziale creativo in Europa.

Per quanto riguarda il sistema di innovazione CCS, l'UE deve garantire che tutte le parti interessate intrattengano un dialogo strutturato, in modo che i responsabili politici possano rispondere più facilmente alle esigenze dei gruppi target. Solo attraverso la collaborazione, le politiche dell'innovazione dell'UE possono apportare un reale contributo a tutti coloro che sono coinvolti nel CCS. Inoltre, **i governi locali ei rappresentanti dei CCS devono essere maggiormente coinvolti nei dibattiti e nei suggerimenti** sulle future politiche culturali e creative, perché hanno un ruolo di primo piano nel trasformare in azioni concrete le politiche generali dell'UE.

Con l'adozione della strategia per il mercato unico digitale il 6 maggio 2015, la Commissione europea ha voluto rendere il mercato unico dell'UE adatto all'era digitale, passando da 28 mercati digitali nazionali a uno unico. In effetti, il mercato unico digitale apre nuove opportunità, in quanto rimuove le differenze fondamentali tra il mondo online e quello offline, abbattendo le barriere all'attività online transfrontaliera.

La strategia mira a creare l'ambiente giusto per le reti e i servizi digitali fornendo infrastrutture e servizi ad alta velocità, sicuri e affidabili supportati dalle giuste condizioni normative, ma allo stesso tempo solleva preoccupazioni in materia di sicurezza informatica, protezione dei dati/e-privacy, e l'equità e la trasparenza delle piattaforme online. Inoltre, porta alla sfida di dotare gli europei delle giuste competenze digitali che possano consentire loro di godere appieno dei vantaggi di questa società digitale.



Per i professionisti che lavorano nei CCS, il progresso delle tecnologie digitali ha portato al cambiamento in cui i contenuti vengono prodotti, distribuiti e commercializzati, nonché alla necessità di trovare modi più sicuri per proteggere i contenuti dalla loro creazione al loro consumo. Ogni articolo commerciale necessita di un qualche tipo di protezione fino a quando non viene introdotto nel relativo mercato per il consumo. In seguito, le informazioni su come proteggere i contenuti digitali e i diritti di proprietà intellettuale sono diventate un argomento critico per molti creatori di contenuti e in generale per le persone che lavorano nei CCS.



Le tecnologie digitali hanno creato sfide per i creatori di contenuti e generato nuovi problemi di proprietà intellettuale, perché gli utenti possono facilmente condividere, modificare e ridistribuire i contenuti al di fuori del controllo del creatore. Ci sono alcune questioni relative al rispetto, all'integrità e all'uso improprio dell'arte, che devono rendere gli artisti consapevoli della necessità di adottare misure importanti per salvaguardare le loro preziose opere d'arte. Per gli artisti che creano arte digitale e per coloro che promuovono, pubblicano e vendono le loro opere online, è fondamentale comprendere i loro diritti di proprietà intellettuale.

In seguito, l'UE **deve promuovere la consapevolezza e l'alfabetizzazione sulla proprietà intellettuale (PI) e sul suo valore**, in particolare tra i professionisti CCS e le piccole e micro imprese creative. La comunicazione su questi temi deve essere fatta in modo e linguaggio comprensibili, quindi può essere più facile per artisti e creatori di contenuti adattarla al loro lavoro. Per molti artisti pubblicare le loro opere d'arte online è un'esperienza divertente e una sorta di "stile di vita sui social media", ma ci sono diversi svantaggi che possono influenzerli negativamente e persino finanziariamente.

L'UE deve monitorare gli sviluppi del mercato per quanto riguarda l'emergere di scambi di proprietà intellettuale e, se ritenuto utile, **incoraggiare la creazione di scambi europei di proprietà intellettuale**.

Inoltre, è necessario garantire che tutti sappiano cosa significa PI e perché è importante valorizzare il lavoro degli altri, poiché la protezione della PI è fondamentale per promuovere l'innovazione. Senza protezione delle idee, le imprese e gli individui non trarrebbero tutti i benefici dalle loro invenzioni e si concentrerebbero meno sulla ricerca e lo sviluppo. Allo stesso modo, gli artisti non sarebbero completamente ricompensati per le loro creazioni e la vitalità culturale ne risentirebbe. L'UE deve garantire che gli Stati membri, nonché le organizzazioni pubbliche e private, compiano gli sforzi necessari per contribuire a sviluppare la comprensione e il rispetto della proprietà intellettuale.



Costruire il rispetto per i mezzi di proprietà intellettuale **contribuire a creare un ambiente in cui la proprietà intellettuale possa svolgere il suo ruolo di stimolare l'innovazione e la creazione.** Significa anche promuovere un ambiente in cui il sistema di protezione offra vantaggi equi sia ai proprietari che agli utenti della PI.

Oltre a proteggere la proprietà intellettuale dei professionisti che lavorano nel CCS, altrettanto importante da evidenziare è il **necessità di programmi di sensibilizzazione al benessere** sulle minacce online a cui potrebbero essere esposti nell'ambiente digitale. Nello specifico, l'uso dei canali dei social media ha offerto molte opportunità ai professionisti che lavorano nel CCS, dando loro la possibilità di entrare in contatto con gli altri, promuovere la propria arte e far crescere il proprio pubblico, ma hanno anche sollevato la preoccupazione sui ruoli potenzialmente distruttivi di tali media nella vita degli artisti. La necessità di essere sempre perfetti, insieme a tutte le altre pressioni legate al settore, a volte può rendere difficile per gli artisti proteggere la propria salute e il proprio benessere durante l'utilizzo delle tecnologie digitali.

Lavorando in stretta collaborazione con i rappresentanti di CCS e altre parti interessate, **L'UE deve monitorare attentamente e raccogliere dati sugli effetti negativi delle piattaforme di social media sulla salute e sul benessere** dei professionisti che lavorano nel CCS. C'è bisogno di introdurre nuove leggi per quanto riguarda l'uso dei social media.

Ad esempio, New York ha introdotto un nuovo disegno di legge nel dicembre 2021 che mira a ritenere le società di social media responsabili della promozione della disinformazione, del contributo a disturbi alimentari o di qualsiasi altro contenuto illegale che potrebbe essere dannoso per gli spettatori (Hogan & Wayt, 2021).

Le buone pratiche nel settore dovrebbero essere non solo benvenute, ma anche adattate e attuate al contesto e alla realtà specifici.



Inoltre, i rappresentanti dell'UE e del CCS devono assicurarsi che, se necessario, **gruppi di supporto sono offerti ai professionisti che lavorano nel CCS**. Tali gruppi devono essere specializzati in tutto, dall'affrontare la dipendenza dai social media all'ansia derivante dai confronti sociali.

Altre iniziative su **a livello locale, nazionale e dell'UE devono essere organizzati per aumentare la consapevolezza sui siti negativi delle piattaforme di social media** non solo per i professionisti che lavorano nei CCS, ma in generale per tutte le persone di ogni età e provenienza.

Essere consapevoli delle minacce online esistenti, oltre a sapere come gestire le molestie online come l'incitamento all'odio online, il mobbing virtuale, il doxing, lo spamming, ecc. è un must da sapere! Inoltre, è importante che le persone che subiscono un qualche tipo di molestia incoraggino la discussione, condividano la loro esperienza e sappiano dove trovare aiuto e supporto.

La Commissione Ue deve farlo **stimolare il dialogo tra i diversi portatori di interessi attraverso opportune azioni di autoregolamentazione**, nonché promuovere un uso responsabile delle piattaforme online. Deve promuovere efficacemente la costituzione di una comunità dell'ecosistema dei social media che riunisca sviluppatori, designer, utenti, artisti, imprenditori e ricercatori. Si dovrebbero tenere periodicamente discussioni con i rappresentanti del CCS e con i diversi attori.

Al fine di sviluppare politiche pertinenti, **L'UE deve incoraggiare i rappresentanti dei CCS e le autorità pubbliche e private a fornire dati quantitativi e qualitativi accurati**, contribuire ai lavori della Commissione. Nonostante la CE abbia prodotto diversi studi sull'impatto che i settori culturali e creativi hanno sulla crescita economica dell'UE, c'è ancora molto da fare in questa direzione.



È difficile misurare l'impatto e le dinamiche del CCS, ma occorre offrire maggiore sostegno alle iniziative e alla cooperazione. Una sfida importante da affrontare è l'inclusione delle microimprese culturali nelle statistiche. (Un esempio citato: quasi il 99% degli attori di mercato nel settore musicale nell'Europa centrale e orientale sono microimprese, e sono quindi invisibili in termini di statistiche). Inoltre, secondo le statistiche, dovrebbe essere migliorato anche il flusso di informazioni verso le PMI (un numero significativo non è a conoscenza delle iniziative dell'UE che potrebbero avere un impatto su di esse), così come la mancanza di dati sufficienti e affidabili nei settori è uno degli ostacoli alla finanza per molti professionisti.

L'integrazione di cultura e tecnologia creerebbe solide basi tecniche per lo sviluppo del CCS e potrebbe essere efficacemente applicata ai settori culturali e creativi aiutandoli a generare risultati utili. Seguendo il **L'UE deve sostenere gli Stati membri nella costruzione di un sistema nazionale di big data culturali in grado di sostenere le agende politiche culturali per la nuova era.**

Si ritiene che molte imprese culturali e creative emergenti stiano abbracciando nuove tecnologie emergenti per analizzare i dati, al fine di migliorare la loro creatività ed efficacia operativa. Pertanto, questa strategia dovrebbe essere seguita anche dagli Stati membri, perché non solo può aiutarli a prendere decisioni culturali rilevanti, ma può anche collegare tutte le parti dell'ecosistema culturale. La cosa più importante a cui i governi devono pensare è come analizzare e applicare i dati raccolti a beneficio delle politiche pubbliche e del settore privato. I big data aiutano a ottenere informazioni sulle esigenze del pubblico, ottimizzare l'allocazione delle risorse, arricchire i contenuti culturali e migliorare la diffusione culturale.

Facendo un uso migliore dei big data, i paesi possono mettersi in una posizione migliore per diventare un hub internazionale di scambi culturali tra l'Europa e il resto del mondo.



L'UE deve sostenere la creazione di più strumenti come l'Osservatorio delle città culturali e creative, un'idea meravigliosa su come valutare e confrontare le città europee.

L'Osservatorio delle città culturali e creative è progettato per aiutare i responsabili politici nazionali, regionali e municipali a identificare i punti di forza e le opportunità locali e confrontare le loro città con centri urbani simili utilizzando dati sia quantitativi che qualitativi. È così **uno strumento importante che serve a promuovere lo scambio reciproco e l'apprendimento tra le città.**

Il pool di dati comparabili genera nuove domande e approfondimenti sul ruolo della cultura e della creatività nel benessere sociale ed economico delle città e può essere perfettamente utilizzato dai responsabili politici, dai rappresentanti dei CCS e da altri attori rilevanti. Come strumento, l'Osservatorio delle città culturali e creative aiuta anche le città a misurare la propria vitalità e attrattività culturale attraverso punteggi e classifiche certificati da un soggetto istituzionale come il Centro comune di ricerca della Commissione europea. Inoltre, aiuta a valutare gli attuali beni culturali e creativi delle città, facilitando ai diversi livelli di governance la creazione di un futuro quadro di azione politica.



CONCLUSIONI



I CCS hanno dimostrato in questi anni le proprie potenzialità nei percorsi di innovazione e nella creazione di luoghi di lavoro e ricchezza. Questo è il motivo per cui il presente documento e gli scopi del progetto complessivo sono di dare un contributo nel potenziare il processo di apprendimento dei discenti adulti che lavorano e sono interessati a lavorare nei CCS, perché svolgono un ruolo cruciale per lo sviluppo dei settori. Tuttavia, per rimanere competitivi hanno bisogno della possibilità di accedere a strumenti rilevanti per acquisire le abilità e le competenze legate ai profondi cambiamenti affrontati dai CCS con particolare attenzione alla digitalizzazione dei settori.

Quanto affermato sopra suggerisce che i CCS non solo hanno un impatto sul resto dell'economia producendo e vendendo beni e servizi creativi, ma, cosa più importante, alimentano beni e servizi creativi come input intermedi ad altri settori, traducendosi in innovazioni di processo o di prodotto. I settori culturali e creativi, quindi, contribuiscono indirettamente alla crescita economica incidendo sulla capacità di innovazione del resto dell'economia, attraverso processi di approvvigionamento, adozione, imitazione e cooperazione acquirente-fornitore.

Quindi sono un fattore primario nello sviluppo dell'economia mondiale in futuro. L'impatto dei CCS non è esclusivamente economico, può avere il potenziale per stimolare la rigenerazione locale nelle aree urbane e rurali e il rinnovamento del settore soprattutto in relazione a piattaforme tecnologiche chiave come il design, il digitale e la tecnologia pulita. La necessità di creare città sostenibili dovrebbe essere interpretata e basata sulla cultura della condivisione delle risorse, della condivisione delle competenze, della condivisione delle visioni, della condivisione dell'ambiente e delle infrastrutture urbane. Ambiti che sono influenzati in modo rilevante dai processi CCS.



Per questi motivi appare di cruciale importanza che i governi locali e nazionali comprendano che, con l'uso delle arti e della cultura, possono stimolare l'innovazione e coinvolgere le comunità nei processi creativi, generando innovazione sociale e scambio di conoscenze. I responsabili politici devono garantire un'attenta pianificazione nel determinare la direzione di questi cambiamenti nei CCS e nell'economia in generale, senza dimenticare di coinvolgere le persone nel processo in modo partecipativo.

In effetti, la partecipazione al CCS contribuisce alla salute delle popolazioni in diversi modi. L'impegno nelle arti, nelle attività sociali e nell'interazione all'interno delle comunità può aiutare con grandi sfide, come l'invecchiamento e la solitudine. Può aiutare ad aumentare la fiducia e far sentire le persone più coinvolte e resilienti. I responsabili politici devono considerare la cultura come un investimento economico, strategico e sociale, piuttosto che come un semplice costo.

Grazie al suo modo non formale di trasmettere significati, il CCS può contribuire a sensibilizzare su questioni cruciali come, ad esempio, quelle ambientali che ispirano il cambiamento individuale e sociale. In effetti, lo sviluppo del CCS può contribuire a sensibilizzare l'opinione pubblica sul concetto generale di "sostenibilità", che è cruciale per la crescita economica nel prossimo futuro.

In conclusione, l'innovazione digitale combinata con la concorrenza dei mercati esteri rende necessario per la forza lavoro di CCS trovare nuovi modi per interagire con il pubblico, esplorare nuovi flussi di entrate e creare nuovi contenuti digitali. Questo è il motivo per cui i lavoratori culturali e creativi, in particolare i discenti adulti, richiedono una combinazione di competenze creative, digitali, manageriali e imprenditoriali, unita a competenze trasversali per stimolare l'innovazione a tutti i livelli delle occupazioni e all'interno delle organizzazioni.

Vi è quindi un urgente bisogno di garantire che i settori culturali e creativi **avere accesso a un pool di persone di talento con le giuste competenze e capacità.**



Riferimenti:

Heinrich Böll Stiftung Schleswig-Holstein e.V. (n.d.), "Urban Transformation through Art and Culture", Available at: <https://www.cultural-planning-kiel.de/en/what-is-cultural-planning>

Jessica Stern (2022), "Cultural asset identification and building inclusive creative economies", Available at: <https://blog.americansforthearts.org/2022/01/20/cultural-asset-identification-building-inclusive-creative-economies>

Bungay, H. (2018), "How prescription creativity can improve mental and physical health", Available at: <https://medicalxpress.com/news/2018-04-prescription-creativity-mental-physical-health>

KEA & PPMI (2019), Research for CULT Committee – Culture and creative sectors in the European Union key future developments, challenges and opportunities, European Parliament, Policy Department for Structural and Cohesion Policies, Brussels, Available at: [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2019/629203/IPOL_STU\(2019\)629203_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2019/629203/IPOL_STU(2019)629203_EN.pdf)

European Commission, (n.d.) "Cultural and creative sectors" Available at: <https://culture.ec.europa.eu/cultural-and-creative-sectors/cultural-and-creative-sectors>

Eurostat (n.d.), "What is the Digital Single Market about?", Available at: <https://ec.europa.eu/eurostat/cache/infographs/ict/bloc-4.html>

WIPO (n.d), "Building Respect for Intellectual Property", Available at: <https://www.wipo.int/enforcement/en/>



European Commission (n.d.), "How cultural and creative is your city?", Available at: <https://composite-indicators.jrc.ec.europa.eu/cultural-creative-cities-monitor>

THE IMPACT OF THE NETWORKS AND CLUSTERS IN CULTURAL AND CREATIVE INDUSTRIES ON REGIONAL INNOVATION ECOSYSTEM – ANALYSIS OF THE SELECTED CASES IN EUROPE, Sławomir OLKO, Silesian University of Technology, Gliwice, 2017.

POLICY FOR THE SUPPORT OF CREATIVE ECONOMY, Jozef Tvrdoň, Eva Belvončíková, University of Economics in Bratislava, Slovak Republic, 2013.

SO MANY, SO DIFFERENT! INDUSTRIAL RELATIONS IN CREATIVE SECTORS Alberto Gherardini, 2017.1 <https://www.touro.edu/departments/cetl/blog/what-on-earth-does-oer-mean.php>

<https://www.touro.edu/departments/cetl/blog/what-on-earth-does-oer-mean.php>

<https://silkc-project.website/en/2021/10/21/what-policy-for-open-educational-resources-in-europe-and-around-the-world/>

<https://libguides.lib.umt.edu/oer/benefits>

<https://ecampusontario.pressbooks.pub/blendedlearning/chapter/defining/#:~:text=Blended%20learning%20is%20widely%20seen,devices%20with%20an%20internet%20connection>

<file:///C:/Users/Kasutaja/Downloads/The-OER-Starter-Kit-1660915786.pdf>

Wróblewski, L. The Influence of Creative Industries On The Socioeconomic Development Of Regions In Poland. *Int. J. Entrep. Knowl.* Issue 2014, 2, 45–57

Daley, J. *The Intangible Economy and Australia*. *Aust. J. Manag.* 2001, 26, 3–19

Fazlagić, J. and Szczepankiewicz, E. I. (2020), 'The Role of Local Governments in Supporting Creative Industries—A Conceptual Model', *Sustainability*, Vol. 12, No. 1, available at <https://doi.org/10.3390/su12010438>



UNESCO (2021), 'Cultural and Creative Industries in the Face of COVID-19: An Economic Impact Study', Paris, Available at:

<https://en.unesco.org/creativity/publications/cultural-creative-industries-face-covid-19>

<https://elearningindustry.com/parameters-to-build-successful-blended-learning-program>

<https://www.oecd.org/coronavirus/policy-responses/the-potential-of-online-learning-for-adults-early-lessons-from-the-covid-19-crisis-ee040002/#section-d1e509>

<https://www.dol.gov/agencies/eta/skills-training-grants/community-colleges/grants>

<https://elearningindustry.com/parameters-to-build-successful-blended-learning-program>

<https://encoreproject.eu/wp-content/uploads/2021/09/ENCORE-OER-Policy-Circle-Position-paper-n.1.pdf>

UNCTAD. Creative Economy Outlook and Country Profiles: Trends in International Trade in Creative Industries; UNCTAD/WEB/DITC/TED/2016/5; 2015. Available online: <https://unctad.org/en/pages/PublicationWebflyer.aspx?publicationid=2328>

United Nations. The Creative Economy Report; The United Nations Development Programme: New York, NY, USA, 2013

O'Connor, J. The Cultural and Creative Industries: A Literature Review, 2nd ed.; Creativity, Culture and Education Series; Creativity, Culture and Education: London, UK, 2010

Fazlagić, J.; Skikiewicz, R. Measuring sustainable development—The creative economy perspective. *Int. J. Sustain. Dev. World Ecol.* 2019, 26, 635–645

Gorica, K.; Kripa, D.; Zenelaj, E. The Role of Local Government in Sustainable Development. *Acta Univ. Danubius. Econ.* 2012, 8, 139–155



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

