

Prefazione

Questo Studio sull'economia della cultura in Europa è stato predisposto per la Commissione Europea (Direzione Generale dell'Istruzione e della Cultura). E' il primo studio di questo tipo fatto per l'Europa. Prima di esso, non vi è stato alcun tentativo finalizzato alla valutazione del valore economico e sociale dei settori culturali e creativi europei. Lo scopo del rapporto è quello di aiutare l'UE a determinare il potere economico e sociale dei settori culturali e creativi.

L'incarico è durato dieci mesi, dal novembre 2005 al settembre 2006, ed è stato gestito da KEA Affari Europei (KEA), un'agenzia di consulenza con sede a Bruxelles, specializzata nei settori dell'industria della cultura, della comunicazione e dell'intrattenimento. Il suo dipartimento di ricerca ha esperienza nel condurre un'ampia gamma di studi relativi al copyright (diritti d'autore), alla gestione dei diritti, al commercio di beni culturali e alla valutazione dell'impatto e della normativa, così come all'ampia analisi comparativa dell'Europa e dei suoi Stati membri.

Per l'incarico, KEA ha istituito e gestito un consorzio composto da Media Group e MKW Wirtschaftsforschung GmbH (MKW Ricerca economica, srl).

Media Group fa parte della Turku, Scuola di Amministrazione Economica e Commerciale in Finlandia, specializzata in affari ed economia dei media, conducendo ricerche su un'ampia gamma di questioni.

MKW Wirtschaftsforschung GmbH è un'agenzia di consulenza tedesca, con sede in Monaco di Baviera, con filiali in Sarrebruck e Innsbruck. La ricerca e l'obiettivo della loro consulenza sono stati rivolti al campo del mercato del lavoro e delle politiche di impiego, alla mobilità ed alla migrazione, ma anche a quello dell'economia regionale. MKW Wirtschaftsforschung GmbH è una società esperta esterna a supporto della DG (Direzione Generale) dell'Impiego e degli Affari Sociali della Commissione Europea per il gruppo lavoro di Valutazione dell'EURES.

Il compito principale di Media Group è stato quello di fornire consulenza sulla definizione e realizzazione della metodologia usata per raccogliere i dati statistici, rendendo possibile la valutazione economica del settore culturale e creativo. Media Group ha lavorato in particolare su una combinazione di informazioni e dati derivati da Eurostat e dalla banca dati AMADEUS; fornendo i risultati dell'analisi svolta su una raccolta di dati relativi a 30 paesi europei e raccogliendo, per un confronto, prove di rendimento di altri settori industriali.

Il compito di MKW è stato quello di determinare una metodologia che permettesse di valutare l'impatto del settore culturale e creativo relativamente all'impiego. MKW ha raccolto i dati sull'impiego soprattutto dalle banche dati Eurostat, fornendo gli elementi dell'analisi e completando alcuni casi di studio in relazione al turismo, all'impiego e all'istruzione.

Le responsabilità di KEA possono essere così riassunte: gestione della ricerca, definizione del modello analitico dello studio e degli ambiti cui indirizzare la valutazione economica e sociale (Cap. II); il completamento dei profili di settore (All.1); il completamento della ricerca sullo sviluppo locale (Cap.IV); la strategia politica (Cap.V); la preparazione della bibliografia; la gestione dei contatti con gli Enti

commerciali e con i Ministeri per la raccolta delle informazioni; il rapporto con la Commissione Europea; il Coordinamento con i membri del consorzio e, infine, la redazione finale dello studio.

Nell'Allegato 10 si riporta l'elenco delle organizzazioni commerciali, degli esperti industriali, degli enti pubblici e degli artisti, che sono stati consultati nell'ambito di questo studio. Vorremmo ringraziarli per il loro interesse, la loro partecipazione e l'incoraggiamento ricevuti durante questo compito. Dietro iniziativa della Commissione Europea, è stata organizzata una "sessione di lavoro" il 19 luglio 2006 a Bruxelles, con l'intento di completare la consultazione dei partecipanti (l'elenco dei partecipanti è disponibile nell'All.11).

I Ministeri della Cultura dei 30 paesi oggetti dell'indagine sono stati tutti contattati formalmente - alcuni di loro in modo informale (elenco disponibile nell'All.9); inoltre KEA ha avuto l'opportunità di presentare i risultati della fase intermedia alle delegazioni ministeriali presenti all'assemblea del CAC (Comitato degli Affari Culturali), tenutasi il 5-7 aprile a Rust, in Austria.

Nel corso di questo lavoro, sono stati consultati i rappresentanti delle Organizzazioni internazionali (quali OECD, WIPO, UNCTAD, UNESCO, Consiglio Europeo) e gli esperti accademici nel campo dell'economia culturale. Si è fatto anche uso dei loro numerosi contributi scritti e li ringraziamo per averci fornito materiali tanto validi.

Infine, vorremmo ringraziare il Consiglio Europeo e la Commissione Europea per avere preso l'iniziativa di questo studio che, per la prima volta, fornirà una valutazione del valore economico e sociale del settore culturale e creativo in Europa.

Introduzione

Questo studio analizza il contributo del settore creativo & culturale alla crescita ed alla coesione Europea.

Nel 2004 il Consiglio Europeo ha identificato il bisogno di definire questo settore nel contesto di Lisbona, dove si prevede uno studio su *"i diversi modi in cui la creatività, le industrie creative e le società pubbliche e private del settore culturale già contribuiscono al potenziale economico, sociale e culturale dell'Europa, e perciò, anche al conseguimento degli obiettivi di Lisbona"*.¹

I Termini di Riferimento della Commissione confermarono che l'obiettivo di questo studio sarebbe stato quello di *"permettere alla Commissione Europea di comprendere meglio il modo in cui il settore culturale possa contribuire al conseguimento degli obiettivi della Strategia di Lisbona e, dunque, fornire una risposta alla richiesta del Consiglio Europeo inclusa nel piano di lavoro inserito nelle conclusioni del 15 e 16 Novembre 2004"*.²

In particolare, lo studio doveva produrre i seguenti risultati:

- Una puntualizzazione della definizione di "settore culturale"
- Lo svolgimento di un'analisi, che fornisse una panoramica del settore culturale in Europa da un punto di vista socio-economico
- Raccolta significativa di dati statistici e casi di studio a sostegno dell'analisi
- Analisi delle prospettive di sviluppo del settore culturale in Europa, in termini socio-economici a fronte di uno sfondo di globalizzazione e di incessante diffusione delle nuove tecnologie dell'informazione e della Comunicazione
- Analisi del modo in cui il settore culturale contribuisce al potenziale economico e sociale d'Europa, e, quindi, al conseguimento degli obiettivi finali di Lisbona.

La Cultura è parte integrante del Progetto Europeo, e il Trattato della Comunità Europea (Trattato CE) fonda l'azione culturale della CE sui seguenti principi:

- Portare in primo piano il patrimonio culturale comune dell'Europa, rispettando le diversità nazionali e regionali dei singoli Stati - Membri
- Incoraggiare la cooperazione tra gli Stati - Membri e sostenere la loro azione in questo campo
- Promuovere la cooperazione con i Paesi terzi e con le principali Organizzazioni internazionali
- Prendere in considerazione la dimensione culturale di tutte le azioni che le CE compie in accordo a tutte le condizioni previste dal Trattato della Comunità Europea.

Nel rispetto di questi principi, molti programmi dell'UE (come Media e Cultura 2000) promuovono gli scambi culturali tra le nazioni ed a livello internazionale, l'UE ha dato inizio alle discussioni, che hanno condotto a stipulare la Convenzione sulla Protezione e sulla Promozione della Diversità delle Espressioni Culturali sotto gli auspici dell'UNESCO.

¹ Nel piano di lavoro adottato come parte delle conclusioni del Consiglio Europeo del 15 e 16 novembre 2004, a proposito dell'argomento: "La strategia di Lisbona- Il contributo delle industrie creative e culturali alla crescita e alla coesione europee".

² Invito N. EAC/03/05, All. I, Termini di Riferimento.

I legislatori riconoscono che la vera identità dell'Europa è costituita da patrimoni, lingue e tradizioni artistiche diverse. Si riconosce l'importanza della cultura per forgiare un "destino comune" e per riconciliare l'identità e l'apertura, il dialogo e il rispetto.

Tuttavia, mentre l'Europa è orgogliosa del suo passato intellettuale e creativo, essa non ha saputo valutare il valore economico del suo patrimonio culturale e della sua creatività artistica.

Oggi, l'Europa comprende bene l'importanza dell'innovazione scientifica ed è capace di misurare il suo investimento a sostegno della ricerca e dell'innovazione. Eppure, non riesce a comprendere a pieno il contributo apportato dalla cultura e dalla creatività all'obiettivo di Lisbona, ovvero, quello di rendere l'Europa: *"l'economia più competitiva, dinamica e basata sulla conoscenza, al mondo, capace di una crescita economica sostenibile con il maggior numero di lavori migliori e maggiore coesione sociale"*.

Gli indici europei che misurano il livello di rendimento e di competitività economica si basano sulle cifre relative agli investimenti di R&S*, ai brevetti, alle spese di IT (Information Technology) ed al numero di laureati in discipline scientifiche. Eppure, queste cifre non riescono a misurare l'investimento nella creatività e nel copyright, e nemmeno l'importanza delle industrie culturali e creative.

Questo studio ha l'intento di mettere in evidenza la mancanza di visibilità economica del settore culturale e creativo dell'UE, ed è suddiviso in cinque capitoli, così sommariamente descritti.

1. Sfondo e contesto della valutazione economica e sociale

Questo capitolo fornisce un approfondimento sulle dimensioni politiche, economiche e sociali della cultura, cercando le ragioni di un nuovo interesse per valutare l'economia culturale in Europa. Si considera il modo in cui sia stato di recente riconosciuto il contributo della cultura all'economia a livello nazionale ed internazionale e si valutano i limiti di una tale valutazione.

Questo esercizio si colloca nel contesto della rivoluzione delle TIC#, che dà luogo all'aumento della domanda di "contenuto". Infine, si descrive l'interazione tra la cultura e la creatività per dimostrare il valore aggiunto della creatività allo sviluppo economico, poiché questo studio tenta di sondare l'entità dell'impatto della cultura e della creatività sull'economia culturale.

2. L'ambito dell'economia culturale - un profilo del settore culturale e creativo

Il Capitolo II ha lo scopo di delineare il settore culturale e creativo, che è soggetto alla valutazione dell'impatto. Si passano in rassegna le varie definizioni date a livello internazionale e nazionale per circoscrivere il settore per propositi di valutazione. Lo studio fornisce il proprio metodo per raccogliere i dati nei vari settori e nelle varie attività e per misurare l'economia culturale in Europa.

* research and development: ricerca e sviluppo.

Tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

3. Mappa in cifre dell'economia della cultura

Il Capitolo III è diviso in quattro sezioni che analizzano:

- Il contributo del settore culturale e creativo al PIL, alla crescita e all'impiego in Europa;
- Il contributo del settore culturale e creativo alla competizione europea;
- Il profilo del settore;
- Il ruolo del sostegno pubblico e della sponsorizzazione in un'economia culturale dell'Europa.

Il capitolo III descrive la metodologia usata per misurare il contributo economico e sociale, in assenza di criteri statistici riferibili al campo d'indagine. In esso, si valuta l'evoluzione del consumo culturale e il prospetto di quei settori che sono in relazione con lo sviluppo della tecnologia digitale. Si considera la specificità di questo settore in relazione ai suoi finanziamenti, tramite l'influenza di enti pubblici e/o fondazioni private. Il capitolo contribuisce a descrivere il settore culturale e creativo in Europa nei limiti massimi possibili.

4. Il contributo indiretto e non quantificabile all'Agenda di Lisbona

Il Capitolo IV considera l'impatto indiretto e non quantificabile del settore culturale e creativo all'Agenda di Lisbona. In primo luogo, esso esamina la stretta inter-dipendenza tra il contenuto e i settori delle TIC, dando per risultato enormi prospettive di sviluppo per entrambi i settori.

Poi, esso esamina l'impatto della cultura, sullo sviluppo locale, sull'industria del turismo, sullo sviluppo delle città e sul ruolo del settore culturale e creativo nella rigenerazione urbana. Si enfatizza il ruolo della cultura nel promuovere lo sviluppo locale e si descrivono le strategie adottate a livello locale per creare e attirare la "classe creativa". Questo capitolo esamina anche il contributo della cultura come strumento per l'integrazione e la coesione sociali.

5. Una strategia per un'Europa creativa

Lo studio si conclude considerando che l'affermarsi dell'Europa quale centro mondiale della creatività sia essenziale per la competizione dell'Unione Europea nel contesto della Strategia di Lisbona. Nel capitolo 5 si mettono in evidenza gli elementi di forza e di debolezza delle industrie creative europee e si considerano le sfide, che l'Europa dovrà affrontare se vorrà trarre il massimo risultato dal suo potenziale creativo. Il capitolo dimostra anche l'importante interazione che esiste tra l'incoraggiamento all'innovazione, una priorità di Lisbona, e la promozione della creatività.

Infine, si raccomandano alcuni punti d'azione, che dovrebbero stimolare l'istituzione, a livello UE, di un ambiente favorevole alla creatività. In altre parole, si raccomanda di porre la cultura e la creatività al centro del Progetto Europeo per il bene e la crescita dell'intera economia europea.

