

## **IMPRESA CULTURALE E CREATIVA ED ECONOMIA SOCIALE: COMPETENZE E PROSPETTIVE DI INTEGRAZIONE NEL QUADRO DELLA STRATEGIA INDUSTRIALE EUROPEA**

*Roma, 12 Aprile 2024 – Auditorium Inapp*

Intervento del dott. Santo Darko Grillo, Coordinatore nazionale dell'Anno europeo delle competenze

L'**Anno europeo delle competenze** sta volgendo al termine e questa Conferenza è una delle ultime che si terranno al livello nazionale. Molti eventi su scala regionale o settoriale sono ancora programmati in queste ultime settimane, a conferma del fatto che nel nostro Paese è stata attribuita una grande e sostanziale importanza all'Anno europeo.

Le attività svolte hanno tratto vantaggio dall'essere state concepite come fortemente integrate in programmi e progetti focalizzati sul rafforzamento del capitale umano.

**Ne è un esempio plastico questa stessa conferenza, la cui realizzazione è stata resa possibile non solo grazie allo sforzo di tutti gli enti organizzatori, ma anche con il contributo derivante dal Progetto che l'Inapp sta implementando per promuovere obiettivi e messaggi dell'Agenda europea per l'apprendimento in età adulta.**

Lo svolgimento del ruolo di Coordinatore nazionale, mandato conferitomi dai Ministri del Lavoro e dell'Istruzione, ha assorbito molte energie, non solo mie ma anche dello staff dell'Inapp che si è reso necessario costituire per svolgerlo al meglio e che qui desidero ringraziare per l'impegno profuso.

**Ma questo investimento è stato ricompensato da importanti risultati conseguiti.**

Sul piano delle realizzazioni, è certamente possibile annoverare l'organizzazione di centinaia di eventi in tutto il Paese, nel corso dei quali sono state presentate decine di relazioni e paper di approfondimento. Inoltre, sono stati progettati e realizzati strumenti ad hoc per amplificare i messaggi dell'Anno europeo: come video, newsletter e un sito web dedicato particolarmente ricco di informazioni.

Ma ciò che ci sembra più importante è l'ampliamento della rete di contatti sui territori e nei settori, che non potrà che contribuire stabilmente - e oltre la formale scadenza dell'Anno - a promuovere una cultura dell'apprendimento, obiettivo da perseguire per garantire concretamente **l'esercizio del diritto soggettivo ad accedere a opportunità di formazione e riqualificazione life long e life wide.**

**Investire nella formazione e nello sviluppo delle competenze** per affrontare l'attuale *skills shortage* nel nostro Paese, e più in generale in Europa, **è il compito di tutti**: istituzioni, attori socioeconomici e cittadini.

A troppo elevati livelli di analfabetismo funzionale corrispondono – ancora e purtroppo – bassi livelli di scolarizzazione e di qualificazione: condizioni che occorre superare poiché mettono a serio rischio l'esercizio dei più elementari diritti di cittadinanza e di partecipazione attiva.

In mercati del lavoro transizionali, accedere a tutte le opportunità esistenti per incrementare, adeguare e diversificare lo stock di competenze professionali e di base possedute da ciascuno **è fondamentale**.

Occorre garantire la massima accessibilità alle opportunità di formazione e riqualificazione esistenti, orientando, sensibilizzando e responsabilizzando gli individui a fruirne.

E, ancora, occorre **assicurare la rilevanza dei contenuti formativi** rispetto ai bisogni del mercato del lavoro, favorendo la stretta cooperazione con le Parti sociali, le Imprese, i Servizi per l'impiego e i principali attori dell'istruzione e della formazione professionale.

Da una recente ricerca dell'Inapp su medie e grandi imprese, emerge che per l'83% dei responsabili delle aziende intervistate, le competenze digitali sono quelle più urgenti da rafforzare; **seguono le competenze personali (73%)**, definite come la capacità di individuare le proprie potenzialità, di concentrarsi, di gestire la complessità, di riflettere criticamente, di prendere decisioni e di gestire i conflitti, mantenendo la propria salute fisica e mentale.

Entrando più nello specifico dei temi di questa Conferenza, vorrei ora concentrarmi sui fattori di sviluppo dell'industria culturale e creativa e della specificità delle sue competenze.

**Il settore legato all'industria culturale e creativa**, secondo il Rapporto redatto nel 2023 dalla Fondazione Symbola e da Unioncamere, **rappresenta un settore strategico e un volano per lo sviluppo dell'economia**.

Nell'Europa a 27 Paesi, le imprese del *cultural sector* rappresentano il 2,6% del totale e sono aumentate, solo nel periodo compreso tra il 2015 e il 2019, del 13,1%.

In Italia, nel 2022, il *cultural sector* ha fornito un valore aggiunto di 95,5 miliardi sul totale dell'economia, pari ad un peso percentuale del 5,6%.

In termini di occupazione, sempre nel 2022, il settore culturale ha dato lavoro a circa 1.500.000 persone, pari ad un peso percentuale del 5,8% sul totale degli occupati.

Una caratteristica del *cultural sector* è la richiesta di un'occupazione qualificata: la domanda di laureati nelle imprese culturali e creative, nel 2022, è stata pari al 40,6%, a fronte del 15,1% richiesto dai settori dell'economia presi nella loro totalità.

Dopo gli anni 2020-2021 della crisi legata alla pandemia, nel 2022, secondo il Rapporto *Impresa cultura 2023* curato da Federculture, tutti gli indicatori dell'industria culturale e creativa hanno registrato un balzo in avanti: la spesa delle famiglie è cresciuta del 15,9% in attività ricreative, sport e cultura.

Il Rapporto *Io sono cultura*, del 2023, ribadisce l'esistenza di un fattore moltiplicativo per cui **per ogni euro prodotto da cultura e creatività se ne attivano altri 1,8 nel resto dell'economia.**

L'Italia è prima in Europa per numero di imprese *cultural sector*, specificamente, nel 2022 nel nostro Paese hanno operato 275.318 imprese e 37.668 organizzazioni non-profit.

Si è, altresì, affermata la consapevolezza dell'esistenza di una correlazione tra partecipazione culturale e qualità della vita e da questa consapevolezza hanno preso forma molte politiche europee, nazionali e regionali.

Per poter parlare delle competenze nell'Industria culturale e creativa e della loro valorizzazione sistematica, **occorre soffermarsi su tre aspetti e tre momenti particolarmente significativi della nostra storia recente:**

- **la ratifica della Convenzione di Faro**, avvenuta nel 2018, da parte del Consiglio europeo;
- **la spinta allo sviluppo sostenibile, dettata dall'Agenda 2030**, firmata a Parigi nel 2015 dai 193 Paesi membri delle Nazioni Unite;
- **le condizioni di lockdown imposte dalla pandemia nel 2020** anche nel dominio dell'economia culturale.

Per ciò che riguarda **la Convenzione di Faro**, il Consiglio europeo identifica nell'eredità culturale **un vero e proprio diritto umano**, uno strumento di conoscenza reciproca in grado di garantire anche una maggiore integrazione tra i Paesi europei.

La Convenzione non solo riconosce che il *diritto all'eredità culturale* è inerente al **diritto a partecipare alla vita culturale**, così come definito nella Dichiarazione universale dei diritti dell'uomo, ma definisce l'eredità culturale anche come **una responsabilità individuale e collettiva**; sottolinea come la conservazione dell'eredità culturale e il suo uso sostenibile abbiano come obiettivo lo stesso sviluppo umano e la qualità della vita. **Il patrimonio culturale rappresenta, dunque, una risorsa strategica per la crescita sostenibile dell'Europa, nella misura in cui riveste grande valore dal punto di vista ambientale, sociale ed economico.**

**Con la ratifica della Convenzione di Faro, osserva Maurizio Vanni (2021), alla cultura si chiede di investire nella crescita umana e nel miglioramento della qualità della vita.**

**Da questo presupposto nascono progetti capaci di mettere in relazione la cultura con l'economia, attraverso nuovi piani di sostenibilità e nuovi modelli di business in diversi ambiti:**

- nel **sociale**, grazie all'abbattimento delle barriere sociali, ad offerte culturali personalizzate, alla creazione di partnership con associazioni di volontariato e scuole di ogni ordine e grado;
- nell'**ambiente**, attraverso la nascita di una rinnovata definizione del concetto di impatto ambientale e di educazione alla coscienza ecologica;
- infine, nel **territorio**, il cui patrimonio può favorirne la crescita e la promozione.

Relativamente **alla spinta data all'industria culturale e creativa dall'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile**, questa sottolinea, tra l'altro, come i fattori chiave per lo sviluppo dell'economia siano quelli capaci di sostenere sia la produttività del lavoro che lo sviluppo territoriale locale. Ne deriva la necessità di indirizzare le risorse umane verso l'acquisizione delle competenze richieste dai comparti che assicurano anche un'alta densità lavorativa: in questo ambito spiccano proprio i servizi per lo sviluppo del turismo, dell'impresa culturale e della valorizzazione dell'ambiente così come i processi di digitalizzazione per lo sviluppo dell'economia circolare.

Si tratta di bacini di impiego particolarmente rilevanti soprattutto se sviluppati in aree del Paese interne e/o periferiche soggette a invecchiamento della popolazione e spopolamento, dove l'economia sociale e forme innovative di promozione turistica sostenibile e di valorizzazione del patrimonio naturale e culturale possono avere significative possibilità di successo.

In questo senso l'industria culturale e creativa può dare un contributo essenziale al bilancio economico del nostro Paese. Sebbene occupi lo 0.2% dell'intera superficie terrestre, l'Italia ospita infatti quasi il 70% dei beni culturali mondiali ed il più alto numero, pari a 59, di siti UNESCO.

**Il 16 settembre 2020, Ursula von der Leyen ha proposto un progetto ambientale, economico e culturale europeo volto a creare nuovi spazi di vita e nuovi modelli di produzione improntati all'innovazione e alla sostenibilità. In particolare, ha inteso dar vita ad un nuovo Bauhaus europeo - NEB - un universo in cui "l'economia riduce le emissioni, promuove la competitività, allevia la povertà energetica, crea opportunità lavorative gratificanti e la migliore qualità della vita".**

Il nuovo Bauhaus europeo getta un ponte tra la scienza e l'innovazione, da una parte, l'arte e la cultura, dall'altra. Esso intende altresì rafforzare il ruolo delle politiche di coesione, delle comunità locali e regionali, delle industrie che lavorano insieme per migliorare la qualità

della vita. Lo spirito del nuovo Bauhaus è anche quello di offrire ai giovani la consapevolezza dell'importanza del loro ruolo nel progetto di un'Europa sostenibile, attraverso un processo che li vuole protagonisti nella cittadinanza attiva europea.

Per ciò che riguarda **l'influenza del lockdown sullo sviluppo e sulla valorizzazione delle competenze legate al dominio culturale**, occorre riportare la nostra attenzione e il nostro discorso al marzo 2020. In questo momento il lockdown impone la chiusura dei luoghi della cultura e dell'arte in Italia come in tanti altri Paesi d'Europa e del mondo. Sbarrate le porte materiali, il mondo della cultura tenta modalità alternative per restare in contatto con il mondo esterno sfruttando le possibilità offerte soprattutto dalle tecnologie digitali. I luoghi della cultura si vedono obbligati a sperimentare forme nuove di dialogo con il pubblico, a stabilire nuovi legami con i territori, ad abbattere secolari barriere sociali per raggiungere migliaia di cittadini. Il 7 dicembre 2020, il teatro La Scala di Milano celebra la Prima con uno spettacolo chiamato *A riveder le stelle*, come l'ultimo verso dell'*Inferno* di Dante. Data l'impossibilità di accogliere il pubblico in teatro, La Scala diffonde lo spettacolo su diversi canali televisivi. Al successo di questa serata contribuisce anche l'uso della realtà aumentata che consente a Roberto Bolle di danzare in uno scenario virtuale disegnato dal computer.

All'interno di questa prospettiva, il Covid-19 ha evidenziato non solo il rinnovato valore sociale della cultura, ma ha fatto emergere professioni, attività e soprattutto competenze del tutto nuove nel dominio dell'industria culturale e creativa. Si tratta di professioni, attività e competenze legate soprattutto a processi di digitalizzazione, i soli che hanno potuto diffondere e amplificare il valore della cultura nel periodo del lockdown.

Cerchiamo ora di capire e analizzare meglio le competenze, conoscenze e abilità, legate all'Impresa culturale e creativa.

Le professioni legate al *cultural sector* delineano competenze e abilità estremamente diversificate tra le quali esistono rapporti di stretta interazione e circolarità. Tra queste competenze e abilità è possibile rilevare:

- professioni e **competenze consolidate come quelle legate al management del turismo e della cultura**, alla promozione e valorizzazione dei beni e delle attività culturali; esperti nella **riqualificazione e valorizzazione di edifici e luoghi vincolati di elevato interesse storico, culturale e paesaggistico**. Le competenze e le abilità in questo caso sono fortemente relazionate ai territori, in un lavoro di tessitura artigianale adeguato a ogni sito;
- **esperti di tecniche e tecnologie per la gestione** sostenibile delle risorse territoriali e del turismo, per la protezione ed il monitoraggio, per la riqualificazione architettonica; competenze in tema di tecnologie per il restauro, soprattutto per quanto riguarda i nuovi

materiali, il monitoraggio ambientale e lo sviluppo di innovativi sistemi di pulitura, grazie anche alle nanotecnologie e biotecnologie;

- **professioni e competenze nelle diverse discipline di natura umanistica**, nel dominio dell'archeologia, delle scienze storiche, della storia dell'arte e dell'antropologia culturale;
- **competenze nei domini della matematica e della statistica**, esperti di **tecniche e tecnologie** legate alla modellazione 3D per **la conservazione e il restauro degli artefatti**, ma anche esperti di scienze e tecnologie chimico-fisiche, di biologia e di biotecnologie applicate all'industria tessile così come all'industria edile, al design e alla progettazione;
- professioni e **competenze legate all'uso dell'Intelligenza artificiale, all'Internet delle cose, all'uso dei big data**, per poter elaborare grandi quantità di dati o saper interpretare sistemi informativi complessi come, ad esempio, le ore di maggior o minore affluenza ai siti d'arte o il diverso potere di attrazione di specifici domini culturali. I dati parlano dei luoghi culturali e ci aiutano a conoscerli e a visitarli. Essi ci permettono di acquisire dati, feedback, mappe di flussi e relazioni; ci consentono di capire come gestire al meglio i luoghi del turismo e come rispondere ai bisogni degli utenti;
- **esperti di storytelling, graphic design, virtualizzazione e gaming** per la riscoperta, il recupero e la valorizzazione di siti e musei. Un modello straordinario di valorizzazione di un museo, legato all'applicazione della realtà virtuale e della realtà aumentata, è dato dal Progetto "L'Ara com'era" realizzato nel 2019 per il Museo dell'Ara Pacis di Roma. Qui un racconto multimediale coniuga storia e tecnologia. Esso consente al visitatore di fare un tour immersivo e multisensoriale in cui personaggi, gesti, divinità e animali dell'epoca si animano in 3D per raccontare le origini, la vita ed i colori dell'antica Roma e della famiglia dell'Imperatore Augusto. La realtà aumentata fa sì che lo stesso imperatore Augusto compaia, ad un certo punto, sulla scena per dare la mano ai visitatori;
- **competenze di natura legale e giuridica**, competenze di marketing, manageriali e linguistiche;
- **soft skills, come il pensiero creativo e la capacità di lavorare in gruppo**, competenze di mediazione, di leadership e di networking, capacità di usare in maniera creativa le nuove tecnologie e di operare in prospettive interdisciplinari e cross settoriali.
- Le **competenze cross settoriali** in un dominio tanto articolato come lo è quello della cultura sono di grande rilevanza e costituiscono un fattore prioritario di valorizzazione della cultura stessa.

**Il rinnovato valore assunto dalle imprese culturali e creative, legato ai fattori che abbiamo esaminato, ha fatto emergere l'importanza della formazione alle competenze e alle professioni nei domini del *cultural sector*.**



**Il sistema dell'offerta formativa** è estremamente ampio: complessivamente **raccoglie circa 450.000 iscritti e immette nel mondo del lavoro circa 90.000 tra laureati e diplomati nei vari livelli formativi, tra i quali prevale la componente femminile (70% circa) ed è significativa anche la presenza di studenti stranieri (15% circa).**

Alcune aree formative sembrano consolidate negli anni - come il management del turismo e dei beni culturali - altre aree sono in aggiornamento e sono legate a fabbisogni formativi e professionali più recenti e innovativi.

Le esigenze formative del *cultural sector* si confermano essere, da una parte, quelle legate all'esigenza di migliorare la qualità dei servizi offerti dai profili già occupati, dall'altra, si confermano formare una nuova leva di addetti al sistema delle istituzioni pubbliche e private che operano per la cultura. In entrambi i casi, **è necessario saper mettere insieme nuove competenze, nuovi saperi e insegnamenti accademici con l'esperienza di persone e profili che sappiano operare sul campo.**

In Italia ne emerge un quadro molto articolato. Allo stato attuale i dati sono quelli di seguito illustrati:

- circa 1.000 corsi di laurea;
- 5.000 corsi AFAM;
- 30 percorsi formativi offerti dagli ITS Academy.

**Per ciò che riguarda i Corsi di laurea, sono state identificate 93 classi di laurea nell'area dell'industria culturale e creativa** riferiti a sette aree formative: Arte e Design; Letterario-Umanistico; Linguistico; Economico; Politico-Sociale e Comunicazione; Scientifico; Architettura e Ingegneria civile. La distribuzione territoriale dell'offerta formativa risulta relativamente bilanciata, anche se c'è un maggior numero di corsi nelle regioni del Nord, 40,9%, rispetto all'offerta formativa del Centro-Sud.

Relativamente al Sistema **AFAM** - Alta Formazione Artistica, Musicale e Coreutica - nell'anno accademico 2021/2022, **i corsi AFAM di I e II livello hanno coinvolto 163 istituzioni, statali e private, e hanno avuto 83.646 studenti iscritti, di cui il 58% donne e il 15% stranieri.**

**I percorsi formativi erogati dagli ITS Academy sul territorio nazionale riguardano attualmente sei aree formative attinenti soprattutto alle tecnologie innovative per i beni e le attività culturali: turismo; tecnologie dell'informazione e della comunicazione; sistema moda.**

Per ciò che riguarda i contenuti e i percorsi della formazione, nell'industria culturale e creativa, nella misura in cui si richiedono sia competenze teoriche che applicative, la formazione deve essere centrata su modelli di *learning by doing*.

Oltre ad una formazione basata sulla conoscenza di teorie e l'applicazione di tecnologie specifiche, sono importanti attività pratiche svolte nei centri documentali, nei laboratori e nelle reti di laboratori; egualmente importanti sono gli stage presso aziende, imprese, enti e istituti che operano sui territori.

La maggior parte dei lavori legati all'industria culturale e creativa richiedono delle competenze che sono difficilmente riconducibili ad un titolo di studio rilasciato da un'università.

I ragazzi devono formarsi all'interno di una prospettiva sistemica, devono saper sviluppare l'intelligenza digitale, l'intelligenza sociale, l'empatia che consente loro di portare avanti progetti comuni, la capacità non solo di adattarsi al cambiamento, ma anche di trovare soluzioni creative e innovative.

I sistemi dell'istruzione e della formazione in stretto contatto con i sistemi delle professioni e del lavoro devono saper rispondere alla *mission* di insegnare ai ragazzi a mettersi in gioco, ad avventurarsi in percorsi di costruzione e ricostruzione in un mondo segnato da tante novità e cambiamenti continui.

Un ultimo aspetto che intendiamo sottolineare riguarda la rispondenza delle competenze e delle professioni, legate all'impresa culturale e creativa, ai modelli e ai criteri dell'occupabilità giovanile. Questo modello di impresa, teso a raggiungere non solo obiettivi di redditività e profitto ma anche di progresso sociale, di salvaguardia e valorizzazione dell'ambiente, chiama in causa i paradigmi di industria 4.0 e dell'economia circolare perché capace di auto-rigenerarsi e di valorizzare continuamente i contesti cui si riferisce.

Esso interessa i modelli dello sviluppo sostenibile; chiama in causa competenze innovative e trasversali, interazioni tra sistemi fisici e sistemi virtuali legati ad un mix di *skills* manageriali, tecnologiche e *soft skills*; è legato, infine, a dinamiche di dematerializzazione e digitalizzazione che fanno parte, in maniera sostanziale, del curriculum e della formazione dei giovani.

Vi ringrazio e auguro a tutti un proficuo prosieguo dei lavori di questa Conferenza