



Bruxelles, 4 aprile 2022  
(OR. fr, en)

7809/22

AUDIO 23  
CULT 38  
ENV 312  
SAN 199  
SUSTDEV 74  
IND 101  
PI 29  
DIGIT 72  
RECH 168  
TOUR 29

#### RISULTATI DEI LAVORI

|                |                                                                                                                      |
|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Origine:       | Segretariato generale del Consiglio                                                                                  |
| Destinatario:  | Delegazioni                                                                                                          |
| n. doc. prec.: | 6937/22                                                                                                              |
| Oggetto:       | Conclusioni del Consiglio<br>"Costruire una strategia europea per l'ecosistema delle industrie culturali e creative" |

Si allegano per le delegazioni le conclusioni del Consiglio "Costruire una strategia europea per l'ecosistema delle industrie culturali e creative", approvate nella sessione del Consiglio "Istruzione, gioventù, cultura e sport" del 4 aprile 2022.

**Conclusioni del Consiglio**

**"Costruire una strategia europea per l'ecosistema delle industrie culturali e creative"**

IL CONSIGLIO DELL'UNIONE EUROPEA,

*RICORDANDO:*

1. il ruolo fondamentale che la cultura e la libertà creativa svolgono per l'Unione europea e i suoi cittadini nel rafforzamento delle nostre democrazie e dei nostri valori, nello sviluppo della nostra immaginazione, nella prosperità delle nostre società, nella vitalità dei nostri territori locali, nella qualità del nostro ambiente di vita e nel benessere degli individui;
2. il ruolo fondamentale che svolgono i settori e le industrie culturali e creative (CCSI), cui si fa riferimento anche con il termine "ecosistema delle industrie culturali e creative" (CCIE), nell'elaborazione di un patrimonio comune, di riferimenti comuni e della cultura di domani, essenziali perché la diversità culturale europea continui a fiorire, tenendo presente nel contempo che i CCSI rappresentano un gruppo molto vario con priorità e condizioni diverse;
3. l'ambito di applicazione del CCIE, definito nella relazione annuale sul mercato unico 2021<sup>1</sup>, che fa il punto sui 14 ecosistemi industriali individuati dai servizi della Commissione in relazione alla nuova strategia industriale 2020<sup>2</sup> e in vari documenti pertinenti di cui all'allegato;

---

<sup>1</sup> Documento di lavoro dei servizi della Commissione 2010 SWD(2021) 351 final, pagg. 98-104 *"Le industrie culturali e creative rappresentano un gruppo vario. Le industrie più importanti sono gli audiovisivi (TV, videogame, video on demand, cinema, realtà virtuale e aumentata), la musica, l'editoria e il giornalismo, la pubblicità, il patrimonio culturale (musei, siti di valore storico), lo spettacolo (teatro, danza) e le arti visive."* Questa ampia definizione si basa sul quadro dell'UNESCO per le statistiche culturali del 2009, sul Libro verde della Commissione "Le industrie culturali e creative, un potenziale da sfruttare" e sul regolamento Europa creativa.

<sup>2</sup> Comunicazione "Aggiornamento della nuova strategia industriale 2020: costruire un mercato unico più forte per la ripresa dell'Europa", COM(2021) 350 final.

4. il peso economico del CCIE, stimato nel 2019 al 3,95 % del valore aggiunto dell'UE (477 miliardi di EUR), con 8,02 milioni di persone occupate nel settore e 1,2 milioni di imprese, il 99,9 % delle quali è costituito da piccole e medie imprese (PMI)<sup>3</sup>;
5. il considerevole impatto della pandemia di COVID-19 sull'economia del settore culturale e creativo e la necessità di continuare a rafforzare la resilienza del CCIE e la duplice transizione (verde e digitale) all'interno dell'Unione europea, al fine di integrare l'impatto del dispositivo europeo per la ripresa e la resilienza e dischiuderne il pieno potenziale quale motore di crescita economica e occupazione e per la competitività globale dell'UE;

*SOTTOLINEA QUANTO SEGUE:*

6. oltre al suo impatto a breve termine, l'attuale crisi dovuta alla pandemia di COVID-19 ha messo in evidenza le sfide e le opportunità strutturali comuni all'intero CCIE. Vi rientrano, tra l'altro, la trasformazione digitale dei metodi e degli usi relativi alla progettazione, la forte concorrenza da parte dei grandi attori globali e la loro integrazione, la necessità di consolidare i regimi e diversificare le fonti per finanziare la creazione, la produzione e la diffusione delle opere per garantire la sostenibilità dei modelli di business, la necessità di disporre di regimi assicurativi adeguati alle specificità dei CCSI nonché la necessità di soddisfare la domanda del pubblico in rapida evoluzione e sostenere l'adozione delle innovazioni;
7. altre sfide e opportunità per il CCIE sono l'attuazione della transizione verde, il contributo alla parità e alla diversità, il ruolo svolto dai CCSI a livello regionale e locale, in particolar modo per quanto concerne la coesione sociale, le economie locali, l'attrazione di turismo di qualità in Europa e l'incremento della vitalità delle zone rurali e urbane, come anche il ruolo svolto dai CCSI nelle relazioni esterne, soprattutto nell'incoraggiare lo sviluppo economico e sociale, nel promuovere la pace e la stabilità e nel sostenere un'agenda ambiziosa in materia di proprietà intellettuale;

---

<sup>3</sup> Documento di lavoro dei servizi della Commissione 2010 SWD(2021) 351 final, pagg. 98-104 ([https://ec.europa.eu/info/sites/default/files/swd-annual-single-market-report-2021\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/info/sites/default/files/swd-annual-single-market-report-2021_en.pdf)).

8. al fine di preservare il patrimonio culturale, promuovere l'accesso a quest'ultimo e continuare a creare, produrre e distribuire opere nuove e originali che contribuiscano alla diversità culturale, è importante valutare, in stretta collaborazione con il settore, come definire, salvaguardare e promuovere i nostri beni culturali strategici. Questi ultimi comprendono, tra l'altro, le capacità di creazione, produzione, distribuzione e presentazione indipendenti di contenuti e opere culturali, ivi comprese le relative proprietà tangibili e intangibili, ad esempio la proprietà di cataloghi o studi (studi cinematografici, televisivi o artistici), spesso sostenuti da finanziamenti pubblici;
9. un CCIE europeo forte, dinamico, vario, competitivo, innovativo, realizzabile e indipendente, pronto per l'era digitale, così come la sperimentazione, è essenziale per promuovere la diversità culturale e linguistica a vantaggio di tutti i tipi di pubblico. La sua indipendenza risiede nell'autonomia decisionale delle imprese del CCIE, che sono per lo più PMI, in particolare per quanto riguarda le loro principali scelte artistiche e finanziarie;
10. è essenziale stimolare la creazione e la crescita di imprese culturali e creative europee forti e competitive, di tutte le dimensioni, in grado di competere con gli attori globali in generale, in particolare nei mercati in cui l'UE gode di un vantaggio competitivo e nei nuovi mercati emergenti quali quello della realtà aumentata e virtuale (AR/VR), dei videogame o dell'intelligenza artificiale, ad esempio quando è utilizzata a sostegno della produzione e dell'accesso alle opere culturali e creative;
11. anche se l'emergere di attori digitali globali che fungono da "gatekeeper" (controllori dell'accesso) nel mercato digitale potrebbe portare opportunità finanziarie e creative per il settore, può anche mettere in discussione sia il finanziamento della creazione che la diversità culturale e linguistica in Europa;
12. è pertanto urgente che l'Unione europea rafforzi la ricchezza e la diversità culturali europee attraverso una strategia applicabile a tutti i CCSI che promuova la creatività e la diversità dell'espressione culturale in Europa,

*INVITA GLI STATI MEMBRI A:*

13. avviare consultazioni con i professionisti del settore in merito alle sfide comuni e alle opportunità di cui dispongono i CCSI, specie per quanto riguarda le misure e gli investimenti che accelerano la duplice transizione e la ripresa sostenibile;
14. condividere le loro esperienze e buone pratiche riguardo all'attuazione di politiche culturali efficaci che sostengano specifici settori problematici del CCIE, e propongano soluzioni in merito, a livello nazionale, regionale e locale nonché promuovere modi efficaci per rispondere alle esigenze del CCIE in altri settori strategici;
15. promuovere una cooperazione culturale regolare, soprattutto nelle regioni frontaliere che devono affrontare sfide comuni, ad es. la perdita di industrie o competenze tradizionali, anche promuovendo il dialogo con le pertinenti parti interessate;
16. stimolare la ricerca sul CCIE e da parte dello stesso al fine di promuovere l'emergere e la diffusione di progetti di ricerca e sviluppo (R&S) che ne rafforzino l'adozione delle innovazioni, le competenze e la posizione concorrenziale, nonché al fine di integrare progetti in corso, soprattutto con il sostegno di Orizzonte Europa e della comunità della conoscenza e dell'innovazione (CCI) dell'Istituto europeo di innovazione e tecnologia (EIT);
17. sostenere le imprese indipendenti nel CCIE, in particolare per quanto riguarda la loro capacità di strutturarsi, di finanziare e diffondere opere originali, di mantenere e sviluppare i loro modelli di business e di preservare e rafforzare le loro risorse e i loro modelli di istruzione e formazione, come anche le loro innovazioni tecnologiche, ambientali e sociali;

18. sfruttare appieno i nuovi sviluppi nel quadro della direttiva riveduta sui servizi di media audiovisivi incoraggiando l'effettiva promozione e il posizionamento vantaggioso delle opere europee da parte dei fornitori di servizi di media audiovisivi e tenendo in considerazione i vantaggi dell'opzione prevista da detta direttiva per gli Stati membri di richiedere un contributo finanziario, al fine di garantire la vitalità della produzione europea, la visibilità delle opere e la loro diffusione in tutta Europa.

*INVITA GLI STATI MEMBRI E LA COMMISSIONE, NELL'AMBITO DEI RISPETTIVI SETTORI DI COMPETENZA E NEL RISPETTO DEL PRINCIPIO DI SUSSIDIARIETÀ, A:*

19. attuare la strategia europea per l'ecosistema delle industrie culturali e creative qui delineata, con il coordinamento della Commissione europea, in stretta cooperazione con gli Stati membri, sulla base delle iniziative e dei programmi di finanziamento dell'UE, così da sfruttare il maggior numero possibile di sinergie, e concentrandosi sulle seguenti priorità:

I. MIGLIORARE L'ACCESSO AI FINANZIAMENTI DA PARTE DELLE IMPRESE EUROPEE DEL CCIE:

20. facilitare l'accesso alle informazioni sui finanziamenti europei a disposizione delle imprese del CCIE unendo la guida ai finanziamenti di CulturEU e lo strumento di mappatura interattivo per i media audiovisivi e di informazione elaborato dalla Commissione, così da avere un solo portale digitale multilingue che raccoglie tutte le possibilità di finanziamento disponibili per l'intero CCIE;
21. facilitare l'accesso delle imprese del CCIE, in particolare quelle indipendenti, comprese le più piccole, a regimi di finanziamento, prestiti, garanzie, soluzioni basate sul capitale di rischio e finanziamento azionario, sia pubblici che privati, tenendo conto delle specificità di tali imprese e semplificando le procedure;

22. contribuire al consolidamento e al potenziale di crescita delle PMI nel CCIE, ad esempio ricorrendo alla nuova piattaforma per gli investimenti Media Invest per l'industria audiovisiva, così da incoraggiare lo sviluppo di soluzioni innovative e consentire alle PMI europee di operare in tutta l'Unione e al di là dei suoi confini;
23. continuare a favorire l'effetto leva degli aiuti pubblici e la competitività delle imprese del CCIE rivedendo l'applicazione delle norme in materia di aiuti di Stato entro la fine del 2023, ivi compreso, se del caso, il regolamento generale di esenzione per categoria sugli aiuti di Stato, così che possano essere prese in considerazione la rilevanza e la necessità di adattamento nei settori culturali e audiovisivi, quali la stampa, i videogame, il teatro, gli studio e la musica;

#### STIMOLARE LO SVILUPPO E IL MIGLIORAMENTO DELLE COMPETENZE,

##### L'ISTRUZIONE E LA FORMAZIONE, AD ESEMPIO:

24. avviare uno studio di valutazione<sup>4</sup> sulle nuove professioni e competenze necessarie alla transizione digitale, al fine di garantire e promuovere la diversità culturale, ed elaborare raccomandazioni in materia di competenze che siano efficaci, favorevoli alla diversità e alla parità e adeguate al mondo digitale e ai nuovi vincoli competitivi, quali le questioni di reperibilità. Lo studio dovrebbe basarsi sulle azioni realizzate nel quadro del patto dell'UE per le competenze e, se del caso, sui contributi forniti da strutture quali l'Osservatorio europeo dell'audiovisivo o Europeana;
25. avviare un forum periodico sull'imprenditorialità culturale e creativa europea, sulla base di iniziative esistenti, con l'obiettivo di promuovere e diffondere buone pratiche, creare reti e condividere idee su temi attuali e sugli sviluppi nel settore;
26. sviluppare, per i vari attori del CCIE, azioni di formazione e strumenti verdi per affrontare le sfide ambientali e promuovere lo scambio di buone pratiche, in particolare in relazione al patto dell'UE per le competenze.

---

<sup>4</sup> Lo studio dovrà essere elaborato dalla Commissione europea.

MANTENERE E RIAFFERMARE LA RICCHEZZA E LA DIVERSITÀ CULTURALI  
EUROPEE NELL'ERA DIGITALE, AD ESEMPIO:

27. rafforzare i beni culturali strategici europei e la relativa autonomia strategica per garantire l'effettivo accesso del pubblico europeo e mondiale alla diversità dell'espressione culturale in Europa, che rispecchia i valori dell'UE, e per aiutare il CCIE europeo a mantenere e rafforzare il suo vantaggio competitivo;
28. proteggere i titolari di diritti d'autore e dei diritti connessi e garantire un'equa remunerazione e ripartizione del valore a partire dalla fase di sviluppo di contenuti europei, garantendo al tempo stesso la trasparenza sui dati operativi, in particolare riguardo all'uso e al successo delle opere e altri argomenti protetti;
29. continuare a promuovere la creatività e la produzione indipendente di opere europee fornendo un quadro favorevole alle imprese nel cui ambito gestire efficacemente i loro diritti di proprietà intellettuale, in particolare i diritti d'autore e i diritti connessi, nonché i loro beni intangibili, ad esempio promuovendo un'infrastruttura dei dati sul diritto d'autore pronta per l'era digitale. In tale prospettiva, nel settore audiovisivo occorre prestare particolare attenzione alle coproduzioni e alla territorialità dei diritti, che sono fondamentali per il finanziamento sostenibile del settore e per le strategie di distribuzione;
30. basarsi sulle iniziative dell'UE esistenti (ad es. Start-up Europe Club, Creative Business Cup, la rete Enterprise Europe, i poli europei dell'innovazione digitale) attraverso programmi di accelerazione, che potrebbero assumere la forma di programmi di formazione, consulenza e creazione di reti per stimolare le start-up innovative nel CCIE tra le PMI europee ad alto potenziale;



31. diffondere e promuovere i più recenti progressi tecnologici nel CCIE, in particolare sulla base dei lavori della prossima CCI sulle industrie culturali e creative; a tale riguardo, promuovere una governance dei dati responsabile ed etica, in particolare la tutela della vita privata fin dalla progettazione, e l'uso delle tecnologie negli sforzi di ulteriore costruzione di una sovranità digitale europea;
32. avviare un concorso europeo per l'innovazione, sulla base di iniziative esistenti quali il Consiglio europeo per l'innovazione e la prossima CCI sulle industrie culturali e creative, al fine di promuovere progetti nel CCIE che sfruttino appieno le tecnologie strutturanti attraverso la produzione di soluzioni dirompenti vicine al mercato e innovative (AR/VR, big data, intelligenza artificiale, blockchain, holochain, tecnologie 3D, modellazione, mock-up digitali, metaverso, ecc.);
33. facilitare l'adozione di tali tecnologie da parte di tutti i gruppi di persone, in particolare chi ha un accesso limitato alla tecnologia digitale e le persone con disabilità, soprattutto promuovendo le competenze digitali e l'alfabetizzazione mediatica, tenendo debitamente conto dei diritti e delle esigenze specifici dei minori e dei giovani;
34. promuovere approcci strategici alla reperibilità online dei contenuti culturali europei in tutte le lingue ufficiali dell'UE, in particolare delle opere indipendenti, basandosi ove opportuno su forti sinergie con Europeana, Agorateka<sup>5</sup>, ERGA<sup>6</sup>, Eurimages<sup>7</sup> e l'Osservatorio europeo dell'audiovisivo, nonché nel prossimo spazio di dati per il patrimonio culturale;

---

<sup>5</sup> Il portale europeo dei contenuti online: <https://agorateka.eu/>

<sup>6</sup> Il gruppo dei regolatori europei per i servizi di media audiovisivi.

<sup>7</sup> Il fondo del Consiglio d'Europa di sostegno culturale: <https://www.coe.int/en/web/eurimages>

35. tali iniziative punterebbero a fornire un quadro per scambi professionali periodici (ad es. in un forum europeo sulla reperibilità), avviare studi di mappatura delle pratiche e delle aspettative esistenti in materia di reperibilità per tutti i CCSI, sviluppare una migliore comprensione del ruolo degli algoritmi di raccomandazione nella promozione delle opere europee e riflettere sulla loro trasparenza, nonché, se del caso, proporre linee d'azione specie per quanto riguarda la standardizzazione, la fornitura di metadati, l'interoperabilità e gli strumenti per facilitare l'accesso del pubblico;

RAFFORZARE LE ESPORTAZIONI DA PARTE DELLE IMPRESE DEL CCIE, AD ESEMPIO:

36. stimolare iniziative volte a rafforzare le capacità delle imprese europee di operare sul mercato esterno, come i programmi di immersione europei o altri progetti promozionali attuati attraverso Europa creativa, che potrebbero sostenere le loro strategie di esportazione e rafforzarne l'insediamento in mercati ad alto potenziale;
37. sostenere la partecipazione delle imprese del CCIE a importanti eventi settoriali quali fiere e saloni, sulla base delle iniziative esistenti a livello nazionale o regionale, ad esempio attraverso una cooperazione transfrontaliera mirata o un approccio di rete;
38. promuovere le opportunità di partenariato e cooperazione tra le industrie culturali e creative europee e quelle dei paesi emergenti, ricorrendo agli strumenti di partenariato e di sviluppo dell'UE;

PROMUOVERE POLITICHE RESPONSABILI NELLE IMPRESE DEL CCIE, AD ESEMPIO:

39. promuovere, ad esempio mediante premi e altri incentivi e conformemente al Global Compact delle Nazioni Unite, politiche responsabili in termini di sostenibilità e protezione dell'ambiente, in particolare progetti che promuovano approcci innovativi che si iscrivano nel continuum dell'economia circolare, come i modelli di business circolari, i principi della progettazione ecocompatibile e le strategie di gestione del fine vita;
  40. individuare le buone pratiche in materia di trasformazione sostenibile del CCIE e promuoverle a livello europeo, anche nel contesto dell'iniziativa per un nuovo Bauhaus europeo;
  41. incoraggiare, nel quadro del CCIE, l'attuazione di politiche responsabili in materia di lotta alla discriminazione, diritti d'autore e diritti connessi, fra cui un'equa remunerazione per i titolari dei diritti, migliori condizioni di lavoro e garanzie sociali e la loro inclusione nei finanziamenti pubblici.
-

**Conclusioni**

- Conclusioni del Consiglio in merito agli scambi culturali e creativi per stimolare l'innovazione, la sostenibilità economica e l'inclusione sociale 2015/C 172/04)
- Conclusioni del Consiglio europeo del 21 luglio 2020 sul piano per la ripresa e il nuovo quadro finanziario pluriennale 2021-2027
- Conclusioni del Consiglio sulla ripresa, la resilienza e la sostenibilità dei settori culturali e creativi (2021/C 209/03, 2.6.2021)
- Conclusioni su "I media europei nel decennio digitale: un piano d'azione per sostenere la ripresa e la trasformazione (2021/C 210/01)
- Conclusioni del Consiglio del 30 novembre 2021 sulla cultura, l'architettura di qualità e l'ambiente edificato quali elementi chiave dell'iniziativa per un nuovo Bauhaus europeo
- Conclusioni del Consiglio del 30 novembre 2021 sull'aumento della disponibilità e della competitività dei contenuti audiovisivi e mediatici europei

**Atti legislativi**

- Regolamento (UE) 2021/818 del Parlamento europeo e del Consiglio del 20 maggio 2021 che istituisce il programma Europa creativa (2021-2027) e che abroga il regolamento (UE) n. 1295/2013

## **Altri documenti strategici pertinenti**

### ***Comunicazioni della Commissione***

- Libro verde della Commissione europea "Le industrie culturali e creative, un potenziale da sfruttare" (COM(2010) 183 definitivo)
- Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni, "Il Green Deal europeo" (COM(2019) 640 final)
- Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni - I media europei nel decennio digitale: un piano d'azione per sostenere la ripresa e la trasformazione (COM(2020) 784 final)
- Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni - Una nuova strategia industriale per l'Europa (COM(2020) 102 final)
- Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni - "Pronti per il 55 %": realizzare l'obiettivo climatico dell'UE per il 2030 lungo il cammino verso la neutralità climatica (COM(2021) 550 final)
- Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni - Aggiornamento della nuova strategia industriale 2020: costruire un mercato unico più forte per la ripresa dell'Europa (COM/2021/350 final)
- Comunicazione della Commissione su orientamenti dell'UE per la ripresa in sicurezza delle attività nei settori culturali e creativi - COVID-19 (C(2021) 4838 final)

### ***Risoluzioni del Parlamento europeo***

- Risoluzione del Parlamento europeo del 20 ottobre 2021 - "I media europei nel decennio digitale: un piano d'azione per sostenere la ripresa e la trasformazione" (2021/2017(INI))

### ***Convenzioni e documenti dell'UNESCO***

- Convenzione del 2005 sulla protezione e la promozione della diversità delle espressioni culturali
- "Cultural and Creative Industries in the Face of COVID-19: An Economic Impact Outlook" (Le industrie culturali e creative di fronte alla pandemia di COVID-19: una prospettiva dell'impatto economico), Studio del 2021
- Quadro dell'UNESCO per le statistiche culturali 2009

### ***Documenti dei gruppi di esperti dell'MCA***

- Metodo di coordinamento aperto (MCA) - relazione sulla coproduzione dell'UE
  - Mandato del gruppo dell'MCA di esperti degli Stati membri sullo status e le condizioni di lavoro degli artisti e dei professionisti creativi e della cultura
-