

Bruxelles, 30 aprile 2015
(OR. en)

8346/15

CULT 22
DIGIT 22
REGIO 35
IND 62
SOC 262
EDUC 111
SAN 131

NOTA

Origine:	Segretariato generale del Consiglio
Destinatario:	Comitato dei rappresentanti permanenti/Consiglio
n. doc. prec.:	8110/15 CULT 21 DIGIT 16 REGIO 29 IND 55 SOC 245 EDUC 109 SAN 111
Oggetto:	Progetto di conclusioni del Consiglio in merito agli scambi culturali e creativi per stimolare l'innovazione, la sostenibilità economica e l'inclusione sociale - <i>Adozione</i>

Il Comitato per gli affari culturali ha preparato il progetto di conclusioni in oggetto nel corso di varie riunioni, ai fini dell'adozione nella sessione del Consiglio "Istruzione, gioventù, cultura e sport" del 18-19 maggio 2015. Il testo ha ora ottenuto l'accordo di tutte le delegazioni.

Si invita pertanto il Comitato dei rappresentanti permanenti a confermare l'accordo raggiunto sul progetto di conclusioni in sede di Comitato per gli affari culturali e a trasmettere il testo al Consiglio per l'adozione e la successiva pubblicazione nella Gazzetta ufficiale.

**Progetto di conclusioni del Consiglio
in merito agli scambi culturali e creativi per stimolare l'innovazione,
la sostenibilità economica e l'inclusione sociale**

IL CONSIGLIO DELL'UNIONE EUROPEA,

RICONOSCENDO CHE:

1. i settori culturali e creativi sono fonte di valore culturale ed economico. Negli ultimi anni ci si è adoperati per far sì che i settori culturali e creativi diventassero parte integrante della società e dell'economia europee nonché fonte di crescita, posti di lavoro e prosperità. Tuttavia il loro più ampio contributo non è ancora stato pienamente riconosciuto, in particolare relativamente al potenziale della cultura e della creatività artistica di favorire l'innovazione in altri settori dell'economia, nella società nel suo complesso e per il benessere degli individui;
2. gli scambi tra i settori culturali e creativi e altri settori possono essere intesi come un processo in cui le conoscenze e le capacità specifiche del settore culturale e di quello creativo sono combinate con quelle di altri settori al fine di generare soluzioni innovative e intelligenti per affrontare le attuali sfide per la società;
3. gli scambi culturali e creativi possono comportare benefici reciproci per tutti i settori coinvolti se essi partecipano su un piano di parità;

CONSIDERA CHE:

4. gli scambi culturali e creativi con altri settori possono comportare un'ampia gamma di benefici¹, tra cui:

- il miglioramento dell'assistenza clienti, della soddisfazione del personale e dell'efficienza organizzativa nel settore imprenditoriale e nel settore pubblico con il coinvolgimento di progettisti, artisti e altri professionisti creativi nello sviluppo di soluzioni innovative e di facile utilizzo e la formazione di squadre multidisciplinari;
- l'aumento della frequenza scolastica e dei risultati, promuovendo l'apprendimento creativo e il benessere degli studenti e incentivando l'impegno dei genitori grazie al coinvolgimento di artisti e professionisti creativi nelle attività scolastiche;
- la riduzione delle spese mediche e dei tassi di ospedalizzazione grazie al miglioramento della prevenzione delle malattie e del processo di riabilitazione dei pazienti per mezzo di pratiche artistiche e creative;
- la riqualificazione di aree industriali e spazi urbani e la promozione del turismo grazie all'integrazione della cultura e della creatività nelle strategie locali e regionali di sviluppo a lungo termine;

¹ Sulla base della guida alle politiche in materia di promozione dei partenariati creativi, preparata dal gruppo di lavoro istituito nel quadro del metodo di coordinamento aperto (2014), http://ec.europa.eu/culture/library/reports/creative-partnerships_en.pdf

- l'aumento tra i consumatori e le industrie manifatturiere di comportamenti rispettosi dell'ambiente e la riduzione dei consumi energetici e dell'uso delle risorse grazie al coinvolgimento di progettisti, artisti e altri professionisti creativi nel riciclaggio e nella valorizzazione di materiali di rifiuto per creare prodotti nuovi, innovativi e funzionali aventi un valore aggiunto;
- il miglioramento dell'inclusione sociale e della vita sociale attraverso attività culturali e creative ed integrando l'architettura, le arti e la progettazione contemporanee negli spazi pubblici e negli edifici di valore culturale e storico;

RILEVANDO CHE:

5. manca la consapevolezza in merito alla potenzialità del combinare arti, cultura e creatività con tecnologia, scienza e affari e lo scambio di buone pratiche è insufficiente. In particolare è ancora sottovalutato e quindi scarsamente sfruttato l'effetto catalizzatore della cultura e delle arti sull'innovazione in tutti i settori;
6. gli scambi avvengono laddove settori diversi si intersecano. Tuttavia i settori e le politiche spesso sono ancora organizzati per compartimenti stagni, che limitano dunque la portata delle sinergie e ostacolano l'emergere di soluzioni innovative. Per superare questo modo di pensare compartimentalizzato e per promuovere gli scambi è necessario un approccio strategico globale che coinvolga tutti gli attori, dal livello locale a quello dell'UE;
7. è necessario avere dati affidabili e comparabili sugli scambi culturali e creativi, che consentirebbero di individuarne e analizzarne il contributo all'economia globale e l'impatto sulla società nel suo insieme a tutti i livelli;

8. lo sviluppo di competenze creative e del pensiero critico in tutti i cicli d'istruzione formale e di apprendimento non formale e informale permette agli individui di soddisfare meglio le necessità di una società sempre più eterogenea e basata sulla conoscenza oltre che di un mercato del lavoro esigente e in rapido cambiamento;
9. il mercato unico digitale europeo dovrebbe incoraggiare la creazione e la circolazione di contenuti di qualità la cui ricchezza si fondi sulla diversità culturale e linguistica dell'Europa e fornisca un quadro equilibrato di diritti e doveri lungo la catena di valore;
10. gli investimenti nei settori culturale e creativo sono spesso considerati rischiosi e volatili in quanto fondati su beni intangibili. Si ravvisa quindi la necessità di sviluppare strumenti finanziari innovativi specialmente mirati ai settori culturali e creativi, che ne rafforzino la capacità di partecipare a collaborazioni intersettoriali, anche a livello internazionale;

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

11. sensibilizzare tutti i soggetti interessati, in particolare i responsabili politici, i professionisti creativi, le industrie, le imprese e gli investitori, in merito al valore culturale, economico e sociale della creatività e dell'innovazione grazie alla cooperazione intersettoriale. A tal fine è importante incoraggiare un'ampia diffusione delle informazioni in materia di buone pratiche, risultati e insegnamenti tratti nella collaborazione intersettoriale, oltre che la creazione di reti di contatto tra esperti e l'apprendimento tra pari;

12. superare il modo di pensare a compartimenti stagni nei settori di intervento tradizionali grazie a una migliore integrazione di cultura e creatività artistica nelle strategie finalizzate alla crescita economica, alle politiche sociali, allo sviluppo urbano e regionale e allo sviluppo sostenibile;
13. continuare a delineare il quadro delle politiche e tendenze esistenti in materia di scambi culturali e creativi e a migliorare la raccolta dei dati al fine di rafforzare processi decisionali basati su dati concreti. Ciò comporta lo sviluppo di nuove metodologie per misurare gli scambi culturali e creativi con altre industrie al fine di individuarne meglio il contributo innovativo e comprenderne l'impatto più ampio;
14. promuovere ecosistemi creativi e ambienti multidisciplinari per i settori culturali e creativi attraverso strutture quali centri di innovazione e impresa, acceleratori di start-up, incubatori, poli creativi, spazi di lavoro in comune e programmi finalizzati alla creazione di reti;
15. promuovere cluster e reti culturali e creativi intersettoriali a livello nazionale, europeo e internazionale per stimolare le esportazioni culturali e creative e facilitare l'accesso a nuovi mercati;
16. incoraggiare l'uso di innovazioni non tecnologiche, sociali e dei servizi nelle industrie tradizionali grazie, per esempio, all'introduzione in tali industrie di un approccio incentrato sul pensiero progettuale² e la creatività basata sulla cultura;
17. incoraggiare i settori culturali e creativi a trarre beneficio dalle opportunità del futuro mercato unico digitale;

² Il pensiero progettuale può essere descritto come una forma di pensiero orientato all'elaborazione di soluzioni, che si prefigge un obiettivo (una situazione futura migliore) piuttosto che tentare di risolvere un problema specifico. Esso prevede un approccio globale e creativo che può essere applicato per risolvere un'ampia gamma di situazioni, in particolare quelle complesse o impreviste.

INVITA GLI STATI MEMBRI, NEL RISPETTO DEL PRINCIPIO DI SUSSIDIARIETÀ, A:

18. incoraggiare gli scambi culturali e creativi a livello locale e regionale, se possibile sulla base di iniziative esistenti, in stretta collaborazione con operatori locali, ONG, organizzazioni e imprese. Si potrebbe considerare anche la creazione di cluster multidisciplinari con la partecipazione attiva di autorità locali e regionali;
19. sostenere iniziative che incoraggino le attività comuni di difesa di interessi nei settori culturali e creativi al fine di superare la compartimentazione settoriale e di sviluppare approcci strategici globali;
20. incoraggiare il ricorso all'approccio incentrato sul pensiero progettuale nel settore pubblico laddove si sia alle prese con questioni complesse e si sviluppino servizi incentrati sugli utenti ed efficienti³;

³ Sulla base del documento di lavoro dei servizi della Commissione "Attuazione di un piano d'azione per l'innovazione basata sul design" (SWD (2013) 380 final).

21. promuovere condizioni favorevoli per i settori culturali e creativi al fine di svilupparne ulteriormente il potenziale nel contesto dei partenariati intersettoriali, prendendo anche in considerazione le raccomandazioni dell'Alleanza europea delle industrie creative⁴, tramite misure appropriate, tra cui:
- strumenti finanziari innovativi rispondenti alle necessità e specificità dei settori, quali sistemi di voucher per l'innovazione creativa⁵, finanziamenti di avviamento⁶, finanziamenti collettivi, meccanismi di garanzia dei prestiti, fondi di capitale di rischio (come gli investitori informali e il capitale di rischio) e contributi rimborsabili⁷, al fine di diversificare il sostegno finanziario ai settori culturali e creativi. Potrebbero essere presi in considerazione anche progetti pilota che promuovano la sperimentazione e l'assunzione di rischi come mezzo per dare impulso all'innovazione;
 - piattaforme di scambio e formazioni per gli investitori al fine di sensibilizzarli sul potenziale dei settori culturali e creativi e per i professionisti che lavorano in tali settori onde svilupparne le competenze manageriali e imprenditoriali;

⁴ L'Alleanza europea delle industrie creative (ECIA) è un'iniziativa politica integrata avviata dalla Commissione e attiva dal 2012 al 2014. Il suo obiettivo era la verifica e revisione di nuovi strumenti politici innovativi per le industrie creative e l'elaborazione di raccomandazioni concrete.

⁵ I sistemi di voucher per l'innovazione creativa sono crediti di piccola entità forniti dai governi alle piccole e medie imprese affinché queste acquistino servizi che introducano innovazioni (prodotti, servizi o processi nuovi) nelle loro attività commerciali (raccomandazioni ECIA).

⁶ Il capitale di avviamento mira a sostenere le imprese nella transizione dalla fase dell'idea o del prototipo ai primi ricavi commerciali. Si concentra sulle primissime fasi di giovani imprese innovative in cui i rischi sono elevati.

⁷ I contributi rimborsabili sono un nuovo strumento finanziato dalle autorità pubbliche. Un progetto selezionato riceve contemporaneamente un doppio finanziamento che consiste in un prestito a costo zero e in un "contributo rimborsabile" che sarà restituito completamente o parzialmente dall'impresa beneficiaria sulla base dei risultati conseguiti dall'impresa durante il periodo di utilizzo (raccomandazione ECIA).

22. promuovere lo sviluppo di competenze trasversali quali la creatività, la consapevolezza culturale e lo spirito imprenditoriale nell'istruzione formale e nell'apprendimento non formale. Incoraggiare, ove opportuno, gli approcci intersettoriali tra aree diverse nell'ambito degli istituti di istruzione superiore, per esempio tramite programmi congiunti tra arti e cultura, scienza, ingegneria, tecnologia, affari e altri settori pertinenti;

INVITA LA COMMISSIONE A:

23. sviluppare un approccio strategico globale per stimolare la competitività e lo sviluppo delle industrie culturali e creative sottolineandone al contempo il ruolo nel processo complessivo di innovazione in tutti i settori;
24. organizzare meglio e divulgare le informazioni in merito ai programmi e ai fondi esistenti a livello di UE per i settori culturali e creativi al fine di rafforzare gli scambi con altri settori strategici;

25. prendere in considerazione l'uso dei finanziamenti esistenti disponibili nell'ambito di programmi dell'UE quali Orizzonte 2020, Meccanismo per collegare l'Europa, Erasmus+, COSME e Europa Creativa per progetti di scambio volti per esempio a:
- sostenere squadre multidisciplinari di artisti, ricercatori e tecnologi;
 - sostenere meglio l'innovazione non tecnologica, sociale e dei servizi;
 - sviluppare capacità trasversali, quali il pensiero critico e lo spirito d'iniziativa;
 - sostenere la pratica artistica nello sviluppo urbano nel quadro di città intelligenti e creative;
 - promuovere un approccio incentrato sugli utenti nel modernizzare i servizi pubblici, ad esempio mediante l'applicazione del pensiero progettuale;

e proseguire senza indugio con le azioni preparatorie necessarie a lanciare lo strumento di garanzia per i settori culturali e creativi⁸ nel 2016;

26. proseguire i lavori avviati dai suoi servizi quali Eurostat e il Centro comune di ricerca al fine di generare informazioni e dati in merito al contributo degli scambi culturali e creativi ad altri settori economici e strategici, oltre che alla crescita in generale.

CONVIENE DI

27. fare il punto in merito a queste conclusioni nel 2018. Questa valutazione ha lo scopo di fare il punto sui progressi compiuti dagli Stati membri e dalla Commissione quanto al seguito delle conclusioni⁹. Gli Stati membri dovrebbero essere consultati in merito alla forma e alla portata dell'esercizio, che dovrebbe essere snello e proficuo.

⁸ Lo strumento di garanzia per i settori culturale e creativo è uno strumento finanziario istituito dal programma Europa Creativa (2014-2020). Il suo obiettivo è quello di facilitare l'accesso ai finanziamenti per le microimprese, le piccole e medie imprese e le organizzazioni operanti nei settori culturali e creativi;

⁹ Esempi precedenti includono la valutazione delle conclusioni del Consiglio del 2012 sulla governance culturale, effettuata nel 2015.