



Shock cultura: COVID-19 e settori culturali e creativi

7 settembre 2020

I settori culturali e creativi sono importanti per il loro impatto su economia e occupazione. Inoltre, essi stimolano l'innovazione in tutta la sfera economica e contribuiscono a generare un impatto sociale positivo in numerosi altri ambiti (benessere e salute, istruzione, inclusione, rigenerazione urbana, ecc.). Sono i settori tra i più colpiti dalla pandemia, con la maggior parte dei posti di lavoro a rischio concentrati nelle grandi città. Le dinamiche variano da un sotto-settore all'altro, con le attività legate ad eventi e luoghi fisici (*venue-based*) e le relative catene di approvvigionamento che risultano tra le più colpite dalle misure di distanziamento sociale. Le politiche di sostegno alle imprese e ai lavoratori adottate durante la pandemia possono non essere adeguate ai modelli imprenditoriali e occupazionali non tradizionali che caratterizzano il settore. Oltre al sostegno a breve termine per artisti e imprese, che proviene sia dal settore pubblico che da quello privato, le politiche messe in campo per la ripresa e per rilanciare le economie locali possono anche fare leva su un impatto economico e sociale generato dalla cultura.



Sintesi

Insieme al settore del turismo, i settori culturali e creativi (CCS)¹ sono tra i più colpiti dalla crisi attuale, con una percentuale di posti di lavoro a rischio stimata tra lo 0,8 e il 5,5% dell'occupazione nelle regioni OCSE...

I settori legati ad eventi e luoghi fisici (definiti *venue-based*, come i musei, le arti performative, la musica dal vivo, i festival, il cinema, etc.) sono i più colpiti dalle misure di distanziamento sociale. Il brusco calo delle entrate mette a rischio la loro sostenibilità finanziaria e ha portato a una riduzione dei salari e a licenziamenti con ripercussioni sulla catena del valore dei loro fornitori nel settore creativo e non. Alcuni settori culturali e creativi, come le piattaforme di contenuti online, durante il *lockdown* hanno tratto vantaggio dall'aumento della domanda di contenuti culturali in streaming ma i benefici di questa domanda supplementare sono in gran parte andati a favore delle grandi aziende del settore.

... e gli effetti saranno di lunga durata a causa della combinazione di diversi fattori

Gli effetti della crisi sui canali di distribuzione e il calo degli investimenti del settore influenzeranno la produzione di beni e servizi culturali e la loro varietà nei mesi, se non negli anni a venire. Nel medio periodo, il previsto calo del turismo internazionale e nazionale, il calo del potere d'acquisto e la riduzione dei finanziamenti pubblici e privati per l'arte e la cultura, soprattutto a livello locale, potrebbero amplificare ulteriormente questo trend negativo. In assenza di un sostegno pubblico reattivo e di strategie per la ripresa, il ridimensionamento dei settori culturali e creativi avrà un impatto negativo sulle città e sulle regioni in termini di posti di lavoro e di reddito, di livelli di innovazione, di benessere dei cittadini e di vivacità e diversità delle comunità.

La crisi ha messo a nudo la fragilità strutturale di alcuni produttori del settore

...

I settori culturali e creativi sono composti in gran parte da microimprese, organizzazioni no profit e creativi professionisti che spesso operano ai margini della sostenibilità finanziaria. Le grandi istituzioni culturali pubbliche e private e le imprese dipendono da questo dinamico ecosistema culturale per la fornitura di beni e servizi creativi.

¹ Le definizioni dei settori culturali e creativi variano da un paese all'altro e da un continente all'altro, ma in genere comprendono tutti i settori le cui attività si basano su valori culturali e/o su espressioni artistiche e creative. Tali attività comprendono lo sviluppo, la creazione, la produzione, la diffusione e la conservazione di beni e servizi che incarnano espressioni culturali, artistiche o altre espressioni creative, nonché funzioni correlate come l'istruzione o la gestione (si veda, ad esempio, la definizione del Programma Europa Creativa della CE). I settori culturali e creativi comprendono, inter alia, l'architettura, gli archivi, le biblioteche e i musei, l'artigianato artistico, l'audiovisivo (compresi film, televisione, videogiochi e multimedia), il patrimonio culturale materiale e immateriale, il design, i festival, la musica, la letteratura, le arti dello spettacolo, l'editoria, la radio e le arti visive e la moda. Per ulteriori informazioni sugli approcci alla definizione dei CCS si veda l'Allegato 1.A.



... e l'inadeguatezza dei programmi di sostegno pubblico che mal si adattano ai modelli imprenditoriali e occupazionali dei CCS

I governi nazionali e locali di tutto il mondo hanno introdotto molteplici misure a sostegno di lavoratori e imprese alla luce della pandemia COVID-19. Molte di esse, in particolare quelle non destinate ai CCS, non sono adatte alle peculiarità del settore. Le misure di sostegno all'occupazione e al reddito non sono sempre accessibili o adattate alle nuove forme di occupazione atipiche (freelance, intermittenti, ibride - ad esempio, combinando il lavoro part-time retribuito con il lavoro freelance) che tendono ad essere più precarie e sono più comuni nei CCS. Anche le misure di finanziamento delle PMI potrebbero essere meglio adattate alle imprese basate su attività immateriali. Analogamente i sostegni all'innovazione che si rivolgono in gran parte alle innovazioni tecnologiche, potrebbero essere adattati ad altre forme di innovazione più comuni nei CCS come ad esempio le innovazioni di formati e contenuti, anche attraverso l'uso misto di media diversi, e riconoscere che il settore genera innovazione attraverso competenze creative, nuovi modi di lavorare, nuovi modelli imprenditoriali e nuove forme di coproduzione.

Il settore ha innovato rapidamente, in particolare con la digitalizzazione accelerata...

La digitalizzazione massiccia, unita alle tecnologie emergenti come la realtà virtuale e aumentata, può creare nuove forme di esperienza culturale, di diffusione e nuovi modelli di business con potenzialità di mercato. Con il *lockdown* molti fornitori pubblici e privati hanno spostato i contenuti on-line gratuitamente per mantenere il pubblico impegnato e soddisfare il forte aumento della domanda di contenuti culturali. La fornitura di contenuti culturali gratuiti e mediati digitalmente non è sostenibile nel tempo ma ha aperto le porte a molte innovazioni future. Per sfruttarle è necessario affrontare la carenza di competenze digitali all'interno del settore e migliorare l'accesso digitale al di fuori delle grandi aree metropolitane tenendo in considerazione che l'accesso digitale non sostituisce un'esperienza culturale dal vivo e tutti i posti di lavoro che ne derivano.

... e l'incrocio tra la cultura e i settori dell'istruzione o della sanità può guidare l'innovazione futura

Sulla base dell'impatto della crisi COVID-19 sia sul settore dell'istruzione che su quello culturale e creativo, si possono sviluppare complementarità strategiche. Entrambi i settori hanno sperimentato una digitalizzazione accelerata che porta nuove opportunità per lo sviluppo locale e regionale ma anche rischi di esacerbare le disuguaglianze senza misure di accompagnamento. Tali misure riguardano, ad esempio, lo sviluppo di metodologie e soluzioni tecnologiche per l'apprendimento a distanza con accesso mediato digitalmente alle risorse e alle esperienze culturali.

Le misure di isolamento e di distanziamento sociale hanno anche reso evidente l'importanza di arte e cultura per il benessere e la salute mentale delle persone, anche per via degli effetti psicosomatici sempre più documentati derivanti dell'accesso culturale. Questo riconoscimento offre una nuova opportunità per valorizzare il ruolo di arte e cultura nella prevenzione e nella cura delle malattie lungo tutto l'arco della vita, contribuendo a fornire soluzioni per i sistemi sanitari e di welfare anche attraverso la riduzione dei tassi di ospedalizzazione e dell'uso dei farmaci.



Le città e le regioni possono sfruttare il potenziale creativo della cultura nella ripresa post-COVID

In futuro le città e le regioni potranno considerare i settori culturali e creativi e la partecipazione culturale come un fattore a sé stante di impatto sociale a sull'intera economia. Il settore è già un motore economico e una fonte di innovazione. In molte città e regioni le specializzazioni nei settori culturali e creativi si stanno evolvendo e vengono utilizzate per affrontare le sfide competitive e sociali da nuovi punti di vista², favorendo la resilienza, la creazione di competenze e il cambiamento pro-sociale dei comportamenti. Nella ripresa c'è l'opportunità per le aree metropolitane dense e per quelle remote e in ritardo di sviluppo di riconsiderare modelli di crescita che si allontanano dal turismo su larga scala a base culturale e vanno verso modelli che favoriscono l'innovazione incrociata tra CCS e settori tradizionali e il turismo sostenibile. Possono anche valorizzare il ruolo della cultura per affrontare le sfide del cambiamento climatico e dell'invecchiamento della popolazione. Il contributo della cultura può essere importante anche in altri settori dello sviluppo locale, dalla ricostruzione della fiducia pubblica al contributo alla progettazione urbana post-pandemica adattata alle regole del distanziamento sociale.

Box 1. Raccomandazioni di policy per i settori culturali e creativi alla luce della pandemia COVID-19 e delle sue conseguenze

Nel breve termine:

- Garantire che il sostegno pubblico ai settori colpiti da COVID-19 non escluda le imprese e i lavoratori CCS a causa dei loro modelli imprenditoriali e contratti di lavoro non tradizionali.
 - Consultarsi con le organizzazioni della rete dei CCS, i rappresentanti dei lavoratori autonomi, le piccole imprese culturali e creative e le loro organizzazioni di categoria dei datori di lavoro per aumentare l'efficacia delle misure di policy.
 - Affrontare le lacune dei regimi di sostegno al lavoro autonomo semplificando i criteri di ammissibilità e rendendoli accessibili a forme di occupazione ibride (ad esempio quelle che combinano il lavoro dipendente, il lavoro a tempo parziale e la gestione di una propria attività autonoma).
 - Includere le istituzioni senza scopo di lucro (ad esempio i musei) nei programmi di sostegno destinati ad aiutare le piccole imprese a trattenere i dipendenti.
- Assicurare che il sostegno alle organizzazioni culturali raggiunga gli artisti e gli altri professionisti della creatività.

² Si veda, ad esempio, il rapporto 2019 *Culture and Climate Change* del *World Cities Culture Forum*, che mostra come 14 città del mondo mettono il clima e l'ambiente al centro delle loro politiche culturali (http://www.worldcitiescultureforum.com/assets/others/WCCF_Report_June_28_FINAL_v4.pdf visitato il 26 agosto 2020). Un altro esempio è l'inclusione della cultura nelle più ampie strategie regionali di innovazione, come evidenziato in *How can cultural and creative industries contribute to economic transformation through smart specialisation?* Working Group of EU Member States Experts (Open Method Of Coordination) On Cultural and Creative Industries, 2012, https://s3platform.jrc.ec.europa.eu/documents/20182/84453/120420_CCI_Policy_Handbook_%28FINAL%29.pdf/3a645b54-4d8e-4cf9-95f9-bf60658cf5b2 (visitato il 26 agosto 2020).



- Parallelamente alle misure di sostegno al reddito e alle imprese, investire nella produzione culturale per aiutare il settore a riprendersi dopo la crisi.
- Considerare incentivi fiscali per donazioni aziendali e individuali per promuovere gli investimenti nel settore.
- Incoraggiare la mobilitazione del settore privato e non profit a sostegno delle imprese e dei lavoratori dei CCS.

Nel medio e lungo termine:

- Introdurre misure per la ripresa per aiutare i lavoratori autonomi e le altre piccole imprese ad adattarsi ai cambiamenti strutturali (es. cambiamenti nelle abitudini dei consumatori) e a cogliere nuove opportunità, compresi gli strumenti digitali.
- Ampliare le strategie e le politiche di innovazione per tenere meglio conto del ruolo dei settori culturali e creativi.
- Investire in infrastrutture digitali in grado di amplificare i progressi nei settori culturali e creativi.
- Promuovere una maggiore complementarità tra cultura e altri settori di intervento.
 - L'istruzione può beneficiare dei progressi nei settori culturali e creativi, in particolare per quanto riguarda gli strumenti digitali che si basano sulle tecnologie dei videogiochi e nuove forme di contenuti culturali.
 - L'assistenza sanitaria e i servizi sociali possono beneficiare di maggiori collegamenti con i settori culturali e creativi per migliorare il benessere, prevenire le malattie o ritardarne l'insorgenza, favorire l'adozione di abitudini sane e prevenire l'isolamento sociale, tra le altre cose.
- Sviluppare nuove strategie locali per il turismo culturale che affrontino le criticità date dalle pratiche sociali e ambientali insostenibili di molti centri turistici su larga scala o intensivi.
- Utilizzare politiche culturali mirate per affrontare questioni sociali come il dialogo interculturale o l'integrazione e valorizzazione delle minoranze e dei migranti.
- Sostenere l'imprenditorialità culturale e creativa come catalizzatore di nuovi modelli di creazione di valore economico e sociale.

Nota: Per una revisione completa delle misure per l'occupazione, vedi OECD (2020), *OECD Employment Outlook 2020: La sicurezza dei lavoratori e la crisi COVID-19*, OECD Publishing, Parigi, <https://doi.org/10.1787/19991266>.

Impatto della crisi COVID-19 sui settori culturali e creativi e le sue conseguenze per le città e le regioni

Insieme all'industria del turismo³, l'OCSE⁴ ha individuato l'arte, lo spettacolo e le attività ricreative tra i settori più a rischio a causa dell'impatto delle misure di contenimento. Altri settori a rischio includono la produzione di attrezzature di trasporto, all'edilizia, al commercio all'ingrosso e al dettaglio, al trasporto aereo, ai servizi di alloggio e ristorazione e ai servizi immobiliari.

³ OCSE (2020), [Tourism Policy Responses to the Coronavirus \(COVID-19\). OECD Policy Responses to Coronavirus \(Covid-19\)](#)

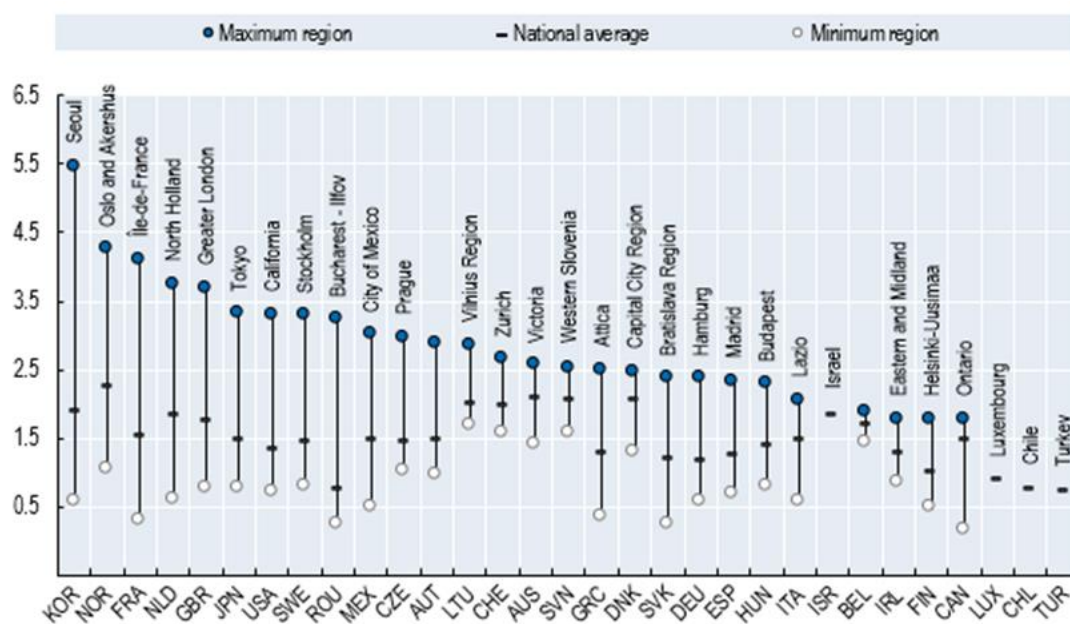
⁴ OCSE (2020), [Evaluating the Initial Impact of COVID-19 Containment Measures on Economic Activity. OECD Policy Responses to Coronavirus \(Covid-19\)](#)



L'esposizione al rischio associato ai settori culturali e creativi (CCS) è disomogenea nelle varie regioni. Mentre l'occupazione nei CCS rappresentava in media l'1,5% dell'occupazione nei paesi OCSE nel 2017, il peso di questi settori nel mercato del lavoro varia molto da una regione all'altra⁵. In 230 (63%) su 367 regioni di paesi OCSE con i dati disponibili, la quota di occupazione regionale nei CCS è superiore all'1% (Figure 1 e 3). In generale la regione con la quota più alta è quella con la capitale del paese. Va notato che l'occupazione nel settore culturale tende ad essere sottovalutata nelle statistiche ufficiali per una serie di motivi (Box 2).

Figura 1. Differenze regionali nella quota di occupazione nei CCS, regioni TL2

2017 o ultimo anno disponibile per i paesi OCSE con dati più Romania, in % dell'occupazione regionale



Nota: I cerchi rappresentano le quote regionali più alte e più basse di ogni paese. I paesi sono ordinati per ordine di regione con la quota più alta di occupazione nei CCS. Per i paesi in cui non sono disponibili dati regionali viene presentata la media dei paesi. Dati per le regioni TL2, eccetto Giappone e Corea (regioni piccole, TL3). Lettonia, Islanda e Slovacchia non sono presentati nella figura a causa della mancanza di dati dettagliati sull'occupazione per le divisioni R90 e R91. Le regioni TL2 rappresentano il primo livello amministrativo del governo subnazionale (vedi griglia territoriale OCSE, <http://www.oecd.org/fr/regional>).

Fonte: OCSE (2020), OECD Regional Statistics. Raccolta dati ad hoc.

⁵ In questo documento, i dati regionali sono presentati al livello territoriale 2 (TL2). Le regioni all'interno dei 37 paesi OCSE sono classificate a livelli territoriali che riflettono l'organizzazione amministrativa dei paesi. Le 427 grandi regioni OCSE (TL2) rappresentano il primo livello amministrativo del governo subnazionale (vedi griglia territoriale OCSE, <http://www.oecd.org/fr/regional>).



Box 2. (Sotto)-valutazione dell'occupazione culturale

L'occupazione culturale è spesso sottovalutata nelle statistiche ufficiali per una serie di motivi. Quando si stima l'occupazione culturale è difficile determinare quale percentuale di alcune attività economiche e professioni sia realmente culturale. Per questo motivo le attività e le occupazioni che sono solo parzialmente culturali sono spesso escluse dalle statistiche ufficiali sull'occupazione culturale. Inoltre le indagini sulla forza lavoro includono solo il lavoro principale retribuito di un intervistato e non catturano l'occupazione secondaria o l'occupazione volontaria che è presente nei CCS.

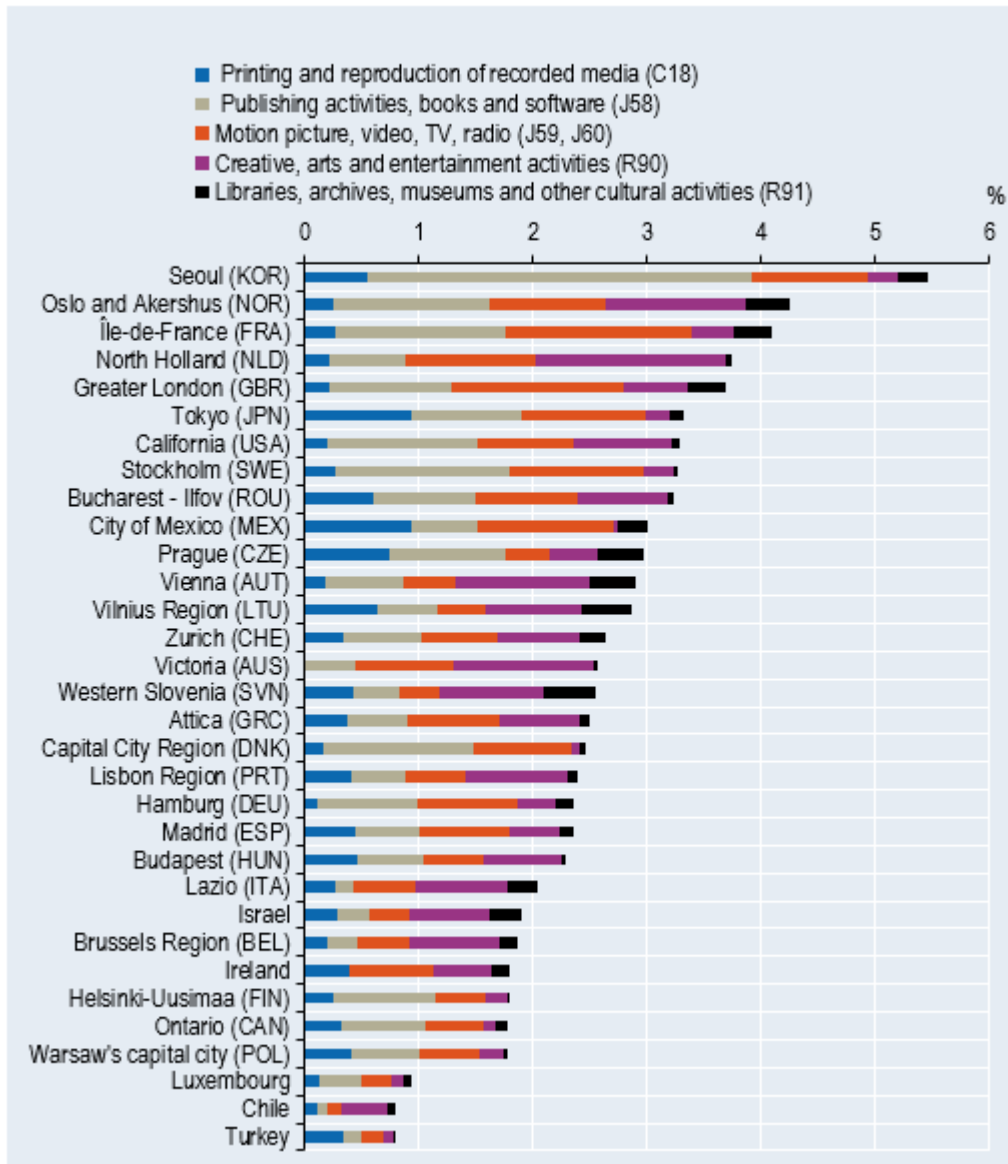
Nota: Adattato da Eurostat, Culture Statistics - Cultural Employment, https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Culture_statistics_-_cultural_employment (visitato il 15 giugno 2020).

Le maggiori differenze regionali si sono registrate in Corea, Norvegia e Francia poiché rispettivamente Seoul, Oslo e Akershus e l'Île-de-France hanno avuto la quota più alta tra le regioni OCSE. In questi Paesi le regioni più esposte hanno una quota di occupazione superiore di oltre due punti percentuali rispetto alla seconda regione più alta (3,8 pp in più nel caso della Corea, tra Seul (quasi il 5,5%) e Gyeonggi-do). Questa quota particolarmente elevata è trainata in gran parte dalle industrie di software che rappresentano oltre il 60% dell'occupazione nei CCS di Seoul (Figura 2).



Figura 2. Regioni con la più alta quota di occupazione nei CCS per paese, regioni TL2

2017 o l'ultimo anno disponibile per i paesi OCSE con dati più la Romania



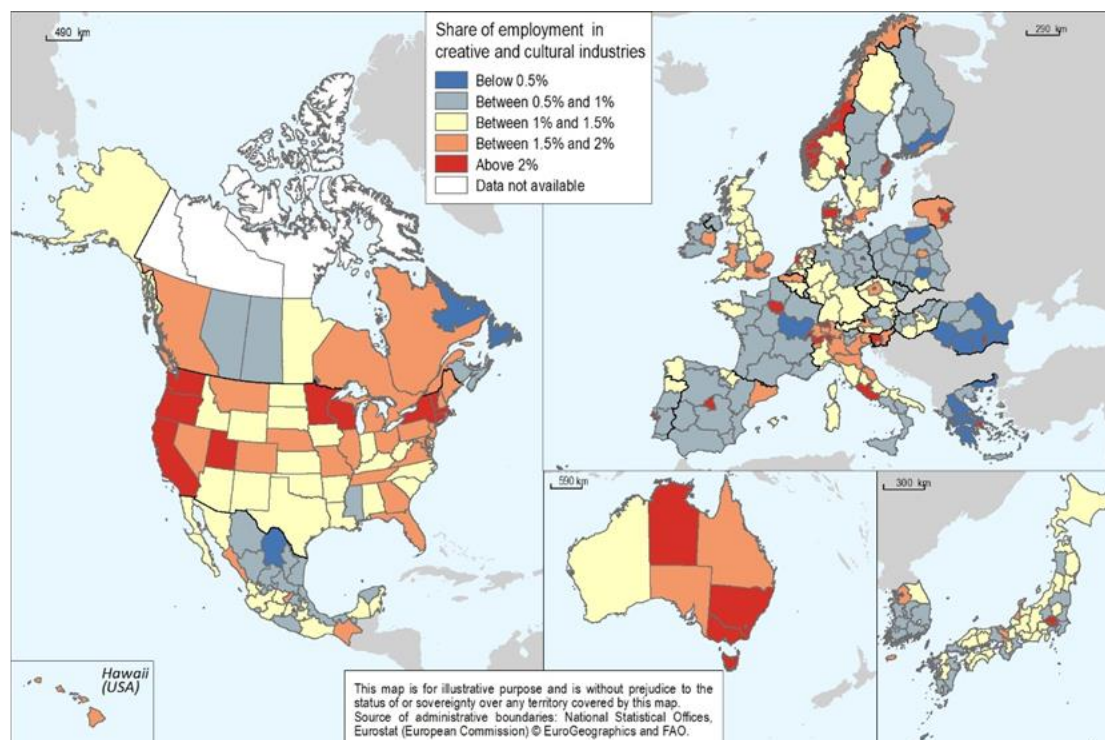
Nota: Lettonia, Islanda e Slovacchia non sono presentate nella figura a causa della mancanza di dati dettagliati sull'occupazione per le divisioni R90 e R91. Le regioni TL2 rappresentano il primo livello amministrativo del governo subnazionale (vedi griglia territoriale OCSE, <http://www.oecd.org/fr/regional>).

Fonte: OCSE (2020), OECD Regional Statistics. Raccolta dati ad hoc.



Figure 3. Quota di occupazione nei settori creativi e culturali, regioni TI2

2017 o l'ultimo anno disponibile per i paesi OCSE con dati più la Romania



Note: Lettonia, Islanda e Slovacchia non sono presentate nella figura a causa della mancanza di dati dettagliati sull'occupazione per le divisioni R90 e R91. Le regioni TL2 rappresentano il primo livello amministrativo del governo subnazionale (vedi griglia territoriale OCSE, <http://www.oecd.org/fr/regional>).

Fonte: OCSE (2020), OECD Regional Statistics. Raccolta dati ad hoc.

Gli studi del settore in luoghi specifici rivelano il peso economico e l'importanza dei CCS un'economia locale. Le megalopoli come Londra o New York sono molto colpite, con un'alta concentrazione di posti di lavoro creativi e un insieme diversificato di imprese creative. Ad esempio, nel 2017 l'economia creativa di Londra rappresentava 52 miliardi di sterline, un posto di lavoro su sei, e altri 40 miliardi di sterline in una catena di fornitura che sostiene il cuore dell'economia creativa⁶ (Box 3).

⁶ Greater London Authority (2019), *The Creative Supply Chains Study*.



Box 3. L'impatto economico dei CCS in città e regioni selezionate

Londra: Secondo il *Creative Supply Chains Study 2019* le industrie creative contribuiscono all'economia londinese per 52 miliardi di sterline e spendono circa 40 miliardi di sterline all'interno della loro catena di fornitura londinese, dando impulso ad una vasta gamma di altri settori. Il settore creativo londinese sta anche generando attività commerciali in tutto il Regno Unito con casi di studio di otto organizzazioni con sede a Londra che dimostrano che il 40% dei loro fornitori si trova al di fuori di Londra. L'occupazione nelle industrie creative è cresciuta di quattro volte rispetto ad altre aree dell'economia. In totale, nel 2017, 267 500 persone lavoravano nelle industrie creative londinesi con 203 200 posti di lavoro nella catena di fornitura creativa - più che nei settori legale e contabile messi insieme.

New York: Circa 15 000 imprese e istituzioni hanno dato lavoro a più di 231 000 persone nel settore creativo di New York nel 2017. Inoltre, oltre 62 000 lavoratori del settore sono lavoratori autonomi - una cifra che è cresciuta a quasi il doppio del tasso di crescita di quelli impiegati in un'impresa o in un'organizzazione non profit. Complessivamente il settore creativo di New York City rappresenta circa il 5,4% dell'occupazione privata nella città e il 6,7% dei salari pagati. Il settore creativo rappresenta il 13% della produzione economica totale. In totale, un dollaro su otto dell'attività economica della città - 110 miliardi di USD nel 2017 - è riconducibile direttamente o indirettamente al settore.

Fonte: Greater London Authority (2019), *The Creative Supply Chains Study*; New York City Comptroller (n.d.), *The Creative Economy: Art, Culture, and Creativity in New York City*. <https://comptroller.nyc.gov/reports/the-creative-economy/> (visitato il 5 giugno 2020).

Le caratteristiche specifiche dei CCS e degli ecosistemi culturali locali sono considerazioni importanti per le politiche di sostegno in generale, e in particolare alla luce degli impatti COVID-19

I settori culturali e creativi sono strutturati in modo unico rispetto ad altri settori. Sia le istituzioni culturali pubbliche che i grandi operatori privati si affidano a un ecosistema di liberi professionisti e microimprese che forniscono contenuti, beni e servizi creativi. Questo ecosistema è vitale per il settore e ora deve affrontare il fallimento a causa di un'improvvisa e massiccia perdita di opportunità di guadagno.

I settori culturali e creativi sono caratterizzati da un'alta percentuale di forme di lavoro atipiche. L'uso di contratti atipici è stato una caratteristica comune dei lavori creativi prima di un uso più diffuso in altri settori. In larga misura, i professionisti di questi settori sono organizzati come lavoratori autonomi o come microimprese. Secondo Eurostat⁷ in Europa la percentuale di lavoratori autonomi nell'occupazione culturale è almeno il doppio di quella osservata nell'occupazione totale, e in alcuni paesi i lavoratori autonomi rappresentano quasi la metà di tutta l'occupazione culturale (ad esempio il 48% nei Paesi Bassi e il 46% in Italia nel 2018). La regione francese dell'Île-de-France (intorno a Parigi), che ospita il 36% degli istituti culturali francesi. Dei 161 000 istituti impegnati principalmente in attività culturali nella regione il 90% di

⁷ Eurostat, *Statistiche della cultura - Occupazione culturale*, https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Culture_statistics_-_cultural_employment#Self-employment (visitato il 2 luglio).



essi non ha dipendenti (rispetto a tre su quattro in tutti i settori)⁸. Questo significa che la maggior parte di coloro che sono impiegati nei CCS (artisti, imprenditori o professionisti autorizzati) sono lavoratori autonomi.

Le occupazioni in ambito creativo spesso si svolgono sotto forma di lavori precari e la crisi COVID-19 ha evidenziato come tali posti di lavoro spesso sfuggano alle forme sostegno pubblico. In genere per guadagnarsi da vivere durante tutto l'anno un professionista creativo (artista, scrittore, giornalista, musicista, ecc.) avrà diversi contratti a progetto come lavoratore autonomo o freelance, a volte combinati con un lavoro dipendente part-time, o la combinazione di un lavoro dipendente principale (spesso in un settore non creativo) con un "secondo" lavoro creativo. Tuttavia, la differenza fondamentale rispetto alle tipiche occupazioni precare della *gig economy* è che le professioni culturali e creative sono generalmente altamente qualificate, richiedono alti livelli di investimento di capitale umano specifico e la loro produttività è molto più difficile da valutare rispetto a quella di un autista d'auto o di un fattorino. Inoltre tali lavoratori non devono solo guadagnarsi da vivere, ma anche mantenere e coltivare le loro reti personali per garantire la futura redditività delle loro imprese.

A causa delle loro caratteristiche molto specifiche, queste forme di occupazione sollevano diverse questioni. In *primo luogo*, l'accesso al sostegno al reddito o alle misure di sostegno alle imprese e al lavoro autonomo è una sfida poiché i programmi non sono adatti a queste forme ibride di occupazione. I lavoratori autonomi in generale spesso non hanno accesso a prestazioni sostitutive del reddito⁹. Inoltre i sostegni governativi al settore culturale sono in gran parte incanalati verso le istituzioni. In *secondo luogo* è comune che i professionisti creativi indipendenti siano privi di reti di sicurezza, il che riduce la loro resistenza agli shock finanziari e ad altri shock economici. In *terzo luogo* le statistiche ufficiali nella loro forma attuale non catturano i secondi posti di lavoro o il volontariato, anch'essi molto presenti nei CCS, non mostrando così la reale dimensione dell'occupazione culturale e l'importanza del settore (cfr. Box 2). In sintesi queste forme atipiche di occupazione richiedono risposte di policy specifiche per garantire la protezione sociale, lo sviluppo delle carriere e i percorsi di aggiornamento delle competenze dei lavoratori creativi in generale, e in particolare di fronte a una crisi come quella COVID-19.

I lavori creativi sono spesso precari. Circa un terzo degli attori di New York City non aveva un lavoro attivo nel 2017, così come il 21% dei musicisti. Anche il lavoro a tempo parziale è prevalente: più della metà degli attori e quasi la metà dei musicisti e dei ballerini e degli intrattenitori hanno dichiarato di lavorare a tempo parziale. Il 36% dei lavoratori creativi con sede a New York City erano lavoratori autonomi nel 2017, rispetto ad appena il 10% della forza lavoro complessiva della città¹⁰. Questi lavoratori non hanno accesso ai benefici e alle tutele disponibili per i dipendenti, come l'assicurazione sanitaria a prezzi accessibili e l'assicurazione contro la disoccupazione.

I CCS hanno anche modelli di business specifici per settore e molto variegati che le politiche governative non riconoscono a sufficienza. Ad esempio i modelli di imprenditoriali variano tra i vari CCS, da istituzioni pubbliche e senza scopo di lucro (ad esempio musei, biblioteche) a grandi operatori a scopo di lucro (ad esempio Netflix, Spotify). Ciò che è tipico di

⁸ INSEE - Istituto Nazionale di Statistica e Studi Economici (2018). *Île-de-France, la regione francese leader nell'economia culturale*. www.insee.fr/fr/statistiques/3535510 (visitato il 5 luglio 2020).

⁹ OCSE (2020), [Supporting livelihoods during the COVID-19 crisis: Closing the gaps in safety nets](#).

¹⁰ New York City Comptroller (n.d.). *L'economia creativa: Arte, cultura e creatività a New York City*. <https://comptroller.nyc.gov/reports/the-creative-economy/> (visitato il 5 giugno 2020).



gran parte delle professioni creative o delle microimprese dei CCS è che la crescita economica o il profitto non sono sempre l'obiettivo principale ma sono invece piuttosto strumentali a perseguire il loro obiettivo intrinseco, ovvero rimanere nell'ambito dell'imprenditoriale della creatività. Per molti di loro la motivazione intrinseca e la soddisfazione personale derivante dall'espletamento dei loro compiti creativi sono importanti fattori aggiuntivi per il loro lavoro. Molte imprese creative si basano su beni intangibili come forme altamente specifiche di abilità e competenze, reti di relazioni sociali, o reputazione e credito in specifiche comunità creative. La natura intangibile di tali beni rende difficile per le imprese accedere a forme di sostegno imprenditoriale e finanziario poiché gli istituti di credito possono essere riluttanti a fornire credito a causa di difficoltà nella valutazione di questi asset.

Analogamente molte imprese CCS hanno difficoltà ad accedere a forme di sostegno all'innovazione nonostante siano generatrici di innovazione. Lo fanno attraverso nuovi modi di lavorare (*crowd-working*, *platform work*, *project-based work*), nuovi modelli imprenditoriali, nuovi modi di raggiungere il pubblico e nuove forme di co-produzione. Sono anche importanti fornitori di idee per altri settori attraverso cross-over tecnologici e collegamenti business-to-business (per esempio i cosiddetti “*serious games*”, che si basano su formati e strumenti sviluppati nel campo dei CCS: *gamification* dei processi di apprendimento, come la formazione di piloti di linea o chirurghi, o di strategie terapeutiche come la fornitura di stimoli cognitivi ai pazienti affetti da Alzheimer). Poiché l'innovazione è spesso percepita come un'innovazione tecnologica i settori culturali e creativi sono spesso trascurati o esclusi dalle iniziative volte a promuoverla.

Gli “ecosistemi” culturali riuniscono diversi elementi delle industrie culturali e creative e di altri settori per rafforzare reciprocamente le loro prestazioni. La divisione delle arti e della cultura in settori nettamente separati - come il commerciale, il terzo settore, il dilettantistico e il sovvenzionato – impedisce che vi sia un rapporto tra loro e le modalità con cui il settore commerciale è collegato al resto in un sistema ecologico¹¹. L'approccio ecosistemico si collega al lavoro sui cluster e sugli agglomerati e sottolinea i collegamenti tra le parti commerciali dei settori creativi e le altre imprese che possono guidare l'innovazione a livello locale. Ne sono un esempio la “fusione” tra imprese digitali, tecnologiche e creative che combinano arte creativa e capacità di progettazione con competenze tecnologiche e sono spesso legate a una maggiore crescita¹². Inoltre vi sono i collegamenti tra la parte no profit e la parte commerciale dei CCS. Il settore culturale no profit agisce come un laboratorio di ricerca e sviluppo per le imprese commerciali con finanziamenti pubblici che consentono loro di correre rischi con contenuti e idee creative¹³. Un esempio è il ruolo delle arti visive d'avanguardia e del cinema sperimentale nel generare innovazioni rapidamente adottate nella pubblicità, nel cinema tradizionale e nell'intrattenimento, o nella progettazione di spazi commerciali. La diminuzione delle parti non commerciali del settore a causa dell'attuale crisi e la prevista riduzione dei finanziamenti pubblici nel medio termine potrebbe alterare queste dinamiche di collaborazione.

¹¹ Crossick, G. e P. Kaszynska (2016), *Understanding the Value of Arts and Culture*, Arts and Humanities Research Council.

¹² Sapsed, J. e P. Nightingale (2013), *The Brighton Fuse*, <http://www.brightonfuse.com/wp-content/uploads/2013/10/The-Brighton-Fuse-Final-Report.pdf>

¹³ Crossick, G. e P. Kaszynska (2016), *Understanding the Value of Arts and Culture*, Arts and Humanities Research Council.



Effetti di lunga durata del COVID-19 sui CCS

Al di là degli impatti immediati sull'occupazione e sui ricavi, la crisi attuale e le misure di distanziamento sociale avranno probabilmente effetti di a lungo periodo sui CCS. La combinazione di investimenti e shock della domanda, nonché la prevista riduzione dei finanziamenti pubblici e privati, può causare la scomparsa o una significativa riduzione dell'attività di imprese altrimenti redditizie e di valore che sostengono il settore. Il risultato sarebbe la perdita di competenze di quei professionisti della creatività che dovrebbero abbandonare le loro attività creative e cercare altri lavori per guadagnarsi da vivere. L'impovertimento e il ridimensionamento dei settori culturali e creativi avrebbe un impatto negativo sulle città e sulle regioni non solo in termini di impatto economico e sociale diretto, ma anche in termini di benessere, di vitalità delle città e delle comunità e di diversità culturale.

Uno shock degli investimenti potrebbe portare a una riduzione dei livelli di produzione culturale. Secondo un'indagine condotta dalla Rete tedesca per la promozione delle industrie creative (*German Network Promoting Creative Industries*) e dall'Associazione nazionale dei creativi tedeschi (*The National Association Creatives Germany*)¹⁴, le imprese e i professionisti dell'ambito creativo prevedono un calo degli investimenti che avrà un impatto sulla produzione culturale nei mesi a venire. La cancellazione di festival, fiere e altri eventi simili in cui artisti, scrittori, cineasti, designer di software ecc. vendono il loro lavoro e concludono accordi per la produzione futura significa che l'effetto di questa perdita di investimenti si farà sentire solo nei mesi a venire. Uno shock degli investimenti colpirà anche i professionisti della creatività e le imprese che commerciano con i diritti legali (industrie del diritto d'autore, ad es. musica, cinema). Gli artisti che non hanno potuto vendere la loro produzione a causa della cancellazione di eventi non riceveranno alcun reddito da diritti d'autore nell'anno a venire e avranno quindi fondi ridotti per investire in nuove produzioni.

È probabile che vi sia uno shock della domanda anche dovuto al fatto che i consumatori riducono il consumo di beni e servizi del settore culturale e creativo, ed in particolare quelli non accessibili digitalmente. Il distanziamento sociale durerà probabilmente per un po' di tempo e il turismo interno e internazionale potrebbe non tornare ai livelli pre-crisi anche nel medio o lungo termine. Questi fattori, uniti al probabile ridotto potere d'acquisto di molti consumatori, fanno sì che le parti del settore che si rivolgono ai visitatori continueranno a perdere entrate con ripercussioni sul loro più ampio ecosistema di imprese e professionisti del settore creativo. Inoltre ci sarà probabilmente una diminuzione della domanda di servizi creativi da parte di altri settori d'impresa, soprattutto nel campo del marketing, dello sviluppo dei prodotti e dell'innovazione, come si è visto durante la crisi economica e finanziaria del 2008.

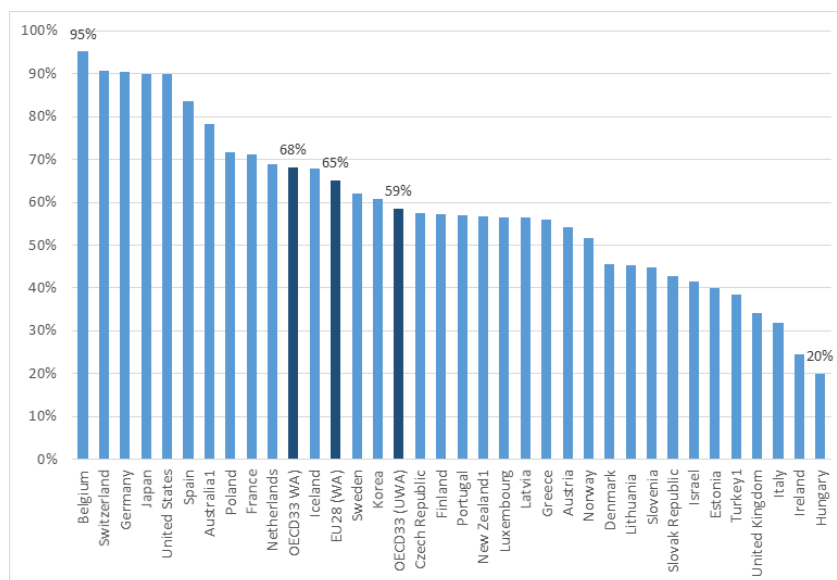
Si verificherà probabilmente una riduzione dei finanziamenti pubblici per i CCS. Dopo l'ondata di massicci fondi per l'emergenza e la ripresa le principali fonti pubbliche e private di finanziamento per l'arte e la cultura potrebbero ridursi, soprattutto a livello locale. I finanziamenti pubblici per le arti e la cultura potrebbero subire una notevole contrazione nel medio termine, che potrebbe avere un impatto sulle parti sovvenzionate del settore (ad esempio, musei pubblici, biblioteche, gallerie e arti dello spettacolo). In tutta l'area OCSE la spesa dei governi subnazionali per "cultura, intrattenimento e religione" ha rappresentato solo il 3% della loro spesa nel 2017. Tuttavia i governi subnazionali OCSE rappresentano, in media, circa il 60% della spesa pubblica totale in questo settore (Figura 4). La finanza pubblica subnazionale sarà fortemente colpita, con una forte pressione sulle spese e una riduzione delle entrate,

¹⁴ German Network Promoting Creative Industries and The National Association Creatives Germany (2020) PCI: Promoting Creative Industries - Corona pandemic: it affects the cultural and Creative industries in three waves, https://drive.google.com/file/d/12fj_XLe7OX1bIZsaM7owNUXAUh1BVVnd/view



umentando così il deficit e il debito¹⁵. Mentre la crisi ha già esercitato una pressione a breve termine sulla spesa sanitaria e sociale e sulle categorie di entrate subnazionali, è nel medio termine che ci si aspetta il maggiore impatto.

Figura 4. Spesa pubblica subnazionale per “intrattenimento, cultura e religione” in % della spesa pubblica totale nella categoria (2017)



Nota: * COFOG: Classificazione delle funzioni di governo

** La spesa per la protezione sociale comprende sia le spese in conto capitale che le spese correnti.

1. Australia, Nuova Zelanda e Turchia: stime delle statistiche finanziarie del governo del FMI. WA: media ponderata; UWA: media non ponderata. Il totale della spesa pubblica non è consolidato. Nessun dato per Canada, Cile e Messico

Fonte: OCSE (2020) Governi subnazionali nei paesi OCSE: dati chiave

La disponibilità di finanziamenti privati per i CCS potrebbe anche ridursi nei mesi a venire. Attraverso donazioni, sponsorizzazioni aziendali, contributi da parte di fondazioni, mecenatismo e donazioni filantropiche, il settore privato ha sempre integrato il sostegno dei governi nazionali e subnazionali ai CCS. In alcuni paesi come gli Stati Uniti le donazioni al settore delle arti e della cultura da parte di aziende e fondazioni rappresentano circa il 18% delle entrate di quest'ultimo, mentre quelle individuali rappresentano un ulteriore 20% circa¹⁶. In Europa gli istituti di arte e cultura si affidano più al sostegno pubblico che ai contributi privati. Tuttavia le fondazioni stanno crescendo numericamente in Europa e circa il 60% di esse ha sostenuto progetti artistici e culturali in passato¹⁷. Mentre ci sono esempi di sostegno massiccio e strategico ai CCS fornito dalle fondazioni negli ultimi mesi (vedi esempi nelle sezioni dedicate qui sotto), molte fondazioni hanno dovuto scegliere se dare priorità di finanziamento alle comunità a rischio dovuto all'emergenza o sostenere istituti artistici e culturali senza scopo di lucro per garantirne la sostenibilità finanziaria. Queste scelte potrebbero diventare più difficili in futuro dato che la crisi economica colpisce anche la disponibilità finanziaria delle stesse fondazioni. Anche le sponsorizzazioni aziendali potrebbero essere ridotte poiché le aziende

¹⁵ OCSE (2020), [The Territorial Impact of COVID-19: Managing the Crisis Across Levels of Government. OECD Policy Responses to Coronavirus \(COVID-19\)](#)

¹⁶ National Endowment for the Arts, US (2013), *How the US Funds the Arts*.

¹⁷ European Foundation Centre (2008), *Foundations Facts*.



stanno riesaminando i loro stanziamenti alla luce del calo dei ricavi. Lo stesso vale per i contributi di beneficenza. Già nel marzo 2020, ad esempio, l'*American Alliance of Museums* ha anticipato che i musei si aspettavano una riduzione dei contributi di beneficenza poiché i donatori rivalutavano la loro capacità di contribuire a causa della volatilità del mercato azionario¹⁸. Alcune organizzazioni no profit, che sostengono direttamente i lavoratori e le imprese CCS, potrebbero aver registrato un aumento delle donazioni dall'inizio della crisi, ma non è certo che questa tendenza continuerà nel medio termine.

Impatti sui sotto-settori dei CCS

Gli impatti sono disomogenei in tutti i CCS mentre i settori *venue-based* sono stati i più colpiti dalle misure di distanziamento sociale. Questo improvviso blocco delle attività mette a rischio non solo la propria sostenibilità finanziaria (come nel caso di musei, teatri, cinema o festival) ma anche la catena del valore aggiunto dei loro fornitori, sia del settore creativo che di quello non creativo. Per quanto riguarda gli altri settori culturali e creativi, ci si sarebbe potuto aspettare che i settori che offrono prodotti e servizi digitali potessero beneficiare dell'aumento della domanda di soluzioni digitali. Tuttavia la realtà è più sfumata. Mentre alcuni settori che offrono prodotti e servizi digitali ne hanno beneficiato, molte microimprese impegnate nello sviluppo di software o nella progettazione di prodotti hanno comunque registrato una riduzione della domanda dei loro servizi, poiché i loro clienti hanno temporaneamente sospeso programmati progetti o tagliato i budget a causa di problemi di liquidità. Altri settori, come le piattaforme di contenuti online, hanno tratto vantaggio dall'aumento della domanda di contenuti in streaming durante il blocco, ma i benefici di questa domanda supplementare sono in gran parte andati a beneficio dei principali operatori del settore. I dati del mercato del lavoro tedesco forniscono interessanti spunti su queste differenze per sotto-settore (Box 4).

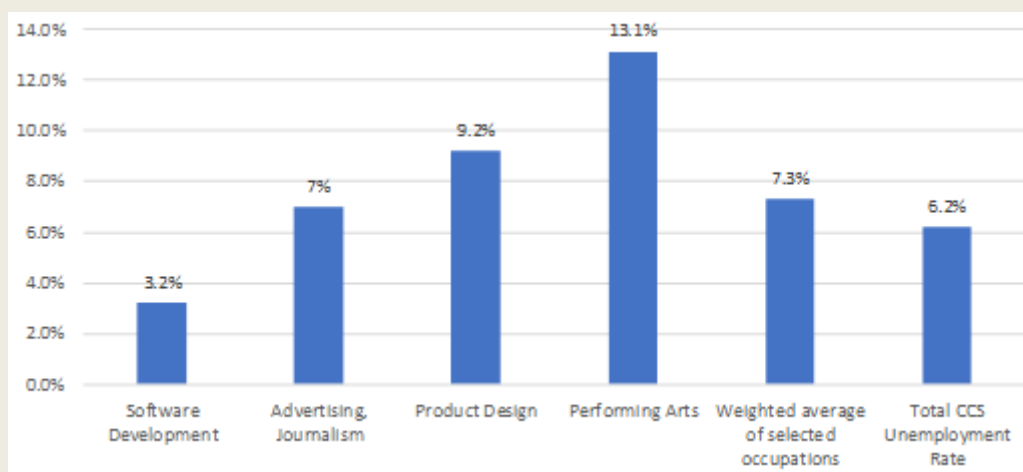
Box 4. Impatto della crisi sui CCS in Germania

Secondo recenti stime in Germania le aziende CCS stanno licenziando sempre più dipendenti a causa di problemi di insolvenza. Il tasso di disoccupazione complessivo dei CCS, pari al 6,2% nel giugno 2020, è superiore al tasso di disoccupazione dell'economia nel suo complesso (5,2%), ed è in continuo aumento, passando dai 63 696 disoccupati di marzo agli 85 661 di giugno 2020. Ci sono notevoli differenze tra i sotto-settori CCS (Figura 5). Mentre gli sviluppatori di software sono disoccupati ad un tasso del 3,2%, i tassi di disoccupazione per product e visual designer sono più alti (rispettivamente 9,20% e 10,6%), e ancora di più per le arti dello spettacolo (13,10%), sottolineando le condizioni atipiche dell'occupazione culturale in questi settori.

¹⁸ American Alliance of Museums (n.d.), *American Alliance of Museums sollecita il Congresso degli Stati Uniti a includere 4 miliardi di dollari per i musei senza scopo di lucro nella COVID-19 Economic Relief Legislation*, <https://www.aam-us.org/2020/03/19/american-alliance-of-museums-urges-us-congress-to-include-4-billion-for-nonprofit-museums-in-covid-19-economic-relief-legislation/> (visitato il 30 marzo 2020).



Figura 5. Tasso di disoccupazione nei settori culturale e creativo in Germania, Occupazioni selezionate, giugno 2020



Note: Professioni selezionate: design, sviluppo di software, pubblicità, giornalismo, arti dello spettacolo.

Oltre alle industrie culturali e creative, il termine cultura / settore creativo comprende anche i dipendenti del settore culturale pubblico / non profit. Il calcolo del tasso di disoccupazione per le professioni culturali e creative equivale alla quota del tasso di disoccupazione nel giugno 2020 rispetto al numero di dipendenti soggetti a contributi sociali nel settembre 2019. Disoccupazione totale 6,2% (giugno 2020).

Fonti: Ufficio per la ricerca in economia culturale (Büro für Kulturwirtschaftsforschung), Colonia, luglio 2020; Agenzia federale del lavoro, 1.7.2020. Statista (2020). Tasso medio annuo di disoccupazione in Germania 2004-2020. <https://www.statista.com/statistics/227005/unemployment-rate-in-germany/> (visitato il 16 luglio 2020). Office for Cultural Economics Research (Büro für Kulturwirtschaftsforschung), Zur Arbeitslosigkeit im Kultur-/Kreativsektor, Nr. 03, <https://kulturwirtschaft.de/zur-arbeitslosigkeit-im-kultur-kreativsektor-nr-03/> (visitato il 9 luglio 2020).

Musei e siti del patrimonio

Le preoccupazioni sanitarie legate alla pandemia hanno portato a chiusure senza precedenti di musei e siti del patrimonio. Circa il 90% dei musei nel mondo (più di 85 000 istituzioni) sono stati temporaneamente chiusi durante la crisi e il restante 10% potrebbe non riaprire mai più a causa di notevoli difficoltà economiche¹⁹. La brusca riduzione delle entrate (3 musei su 5 nel sondaggio del *Network of European Museum Organizations* - NEMO hanno riportato perdite per una media di 20 300 euro a settimana a causa della chiusura e dell'interruzione dei viaggi)²⁰ dei contributi di beneficenza e sponsorizzazioni per i musei pubblici e privati mettono a rischio la sostenibilità finanziaria dei musei, soprattutto dei più piccoli. Questo ha portato a un calo dei salari e a licenziamenti per una serie di lavoratori²¹ (personale temporaneo, contratti esterni che includono mediatori²², lavoratori stagionali, lavori legati a mostre, pubblicazione di cataloghi, materiale espositivo e didattico, eventi e altre attività

¹⁹ UNESCO (maggio 2020). *Rapporto UNESCO: I musei di tutto il mondo di fronte a COVID-19*. UNESCO, Parigi. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373530>

²⁰ Network of European Museum Organizations, *Indagine sull'impatto della situazione di COVID-19 sui musei in Europa. Rapporto finale*. https://www.ne-mo.org/fileadmin/Dateien/public/NEMO_documents/NEMO_COVID19_Report_12.05.2020.pdf.

²¹ <https://nonprofitquarterly.org/museums-layoffs-continue-amid-ongoing-covid-19-shutdowns/>.

²² Gli intermediari tra gli artisti, le loro opere e il pubblico in generale.



commerciali). Secondo un'indagine condotta dall'*International Council of Museums (ICOM)*, il contratto del 6% del personale temporaneo dei musei non è stato rinnovato o è stato rescisso, mentre il 16,1% dei professionisti freelance dei musei è stato licenziato²³. Nel medio termine, e se le misure di distanziamento sociale dovessero continuare, gli incassi da biglietteria e programmazione saranno lenti a tornare ai livelli pre-crisi. Ogni ulteriore calo delle entrate porterà a una riduzione della ricerca museale e delle attività culturali. Ciò rappresenta una minaccia strutturale per la sopravvivenza delle imprese e dei liberi professionisti che operano nell'ecosistema museale, che si ripercuoterà su altri settori culturali e creativi che si affidano a questi professionisti anche per i contenuti creativi. Durante i periodi di *lockdown* per COVID-19 e a seconda dei contesti nazionali, è importante considerare l'inclusione delle istituzioni senza scopo di lucro (come molti musei) nei programmi di sostegno all'occupazione destinati ad aiutare le piccole imprese a preservare i posti di lavoro. È utile anche considerare specifici incentivi fiscali su misura per donazioni e lasciti a sostegno degli investimenti nel settore (ad esempio per sostenere in modo specifico i giovani professionisti della creatività in sotto-settori relativamente più fragili come quello delle arti visive e dello spettacolo).

Nel medio termine i musei avranno meno risorse e capacità per contribuire allo sviluppo sociale ed economico delle loro comunità locali. Nel corso degli ultimi decenni i musei sono diventati un motore di sviluppo locale e un punto di riferimento per molte comunità. Aumentano l'attrattiva delle loro città, paesi e comunità come luoghi da visitare, in cui vivere e in cui investire, e sono sempre più considerati come centri vitali per la comunità, al centro degli sforzi di rigenerazione urbana (vedi maggiori informazioni sul ruolo sociale ed economico dei musei nella [Guida OCSE-ICOM per le amministrazioni locali, le comunità e i musei](#))²⁴. Le misure di blocco hanno portato a un brusco ritiro dei musei dai progetti di sviluppo locale e alla cancellazione dei programmi culturali, di inclusione sociale, di benessere ed educativi, solo parzialmente sostituiti da nuove offerte digitali. Le mostre e le attività museali, ad esempio, toccano spesso temi complessi come il dialogo interculturale o dell'integrazione delle minoranze e dei migranti, e questi aspetti possono risultare più difficile da attuare digitalmente. Nel medio termine i musei avranno meno capacità di contribuire ai progetti di sviluppo locale. C'è il rischio che i musei riducano la portata della loro missione, al di là del declino del livello delle attività.

Festival

I festival hanno un'ampia richiesta di infrastrutture, dai palchi alle tende fino alla ristorazione, e la catena di fornitura coinvolge molte altre aziende generando grandi benefici economici (Box 5). L'elenco dei festival che sono stati cancellati in tutto il mondo a causa della crisi pandemica è impressionante, e va dai festival cinematografici, musicali, religiosi e di design di fama internazionale e carnevali di fama mondiale ad altri eventi locali che celebrano le tradizioni dei territori²⁵. La crisi ha comportato una grave perdita di posti di lavoro, un calo delle vendite di beni e servizi e l'acquisto di input intermedi. Ad esempio, la perdita di reddito segnalata a seguito della cancellazione del SXSW Festival di Austin, Texas, ammonta

²³ ICOM – International Council of Museums (2020). *Museums, museum professionals, and COVID-19* <https://icom.museum/wp-content/uploads/2020/05/Report-Museums-and-COVID-19.pdf>.

²⁴ OCSE-ICOM (2019), *Cultura e sviluppo locale: Massimizzare l'impatto, Una guida per i governi locali, le comunità e i musei*, <https://doi.org/10.1787/9a855be5-en>.

²⁵ Un elenco aggiornato degli eventi musicali cancellati, compresi i festival musicali: <https://www.billboard.com/articles/business/touring/9323647/concerts-canceled-coronavirus-list>.



da sola a circa 4,3 milioni di dollari²⁶. Gli avventori dei festival che di solito pagano per il cibo e le bevande, il trasporto e l'ingresso per gli eventi potrebbero non avere una capacità simile in futuro a causa della riduzione dei propri introiti colpiti dalla crisi. La sponsorizzazione dei festival sarà congelata fino a quando gli eventi non riprenderanno, ed è improbabile che i festival possano raggiungere gli obiettivi di sponsorizzazione per le edizioni future alla luce dei probabili cali di presenze dovuti alle normative sul distanziamento sociale o al comportamento dei consumatori. Inoltre la programmazione dei festival deve essere definita con largo anticipo e la crisi attuale ha perturbato in larga misura il ciclo di programmazione e gettato una profonda incertezza sulla tempistica per una ripresa futura. Ciò comporterà un adeguamento delle ambizioni di programmazione, limitando le intenzioni di assunzione di personale negli anni successivi e un calo degli investimenti in innovazione e sviluppo. I rapporti tra donatori (che forniscono supporto senza aspettarsi di ottenere nulla di materiale in cambio) sponsor e festival saranno probabilmente influenzati nel lungo termine, e gli sponsor potrebbero nel frattempo cercare sbocchi alternativi per la visibilità e il marketing, con la minaccia di uno spostamento permanente degli investimenti verso altri obiettivi per le attività di sponsorizzazione.

Box 5. Impatto economico dei festival in città e regioni selezionate

- **Quebec (Canada):** Nel 2016-2017 i 17 festival principali (membri del *Rémi - Regroupement des Événements Majeure Internationales*), hanno generato un totale di 290,8 milioni di CAD in benefici economici/valore aggiunto per l'economia del Quebec; 66,6 milioni di CAD in entrate fiscali per i governi; e hanno generato 4 606 posti di **lavoro** creati o sostenuti dagli eventi.
- **Edimburgo (Scozia, Regno Unito):** Nel 2015 l'impatto economico dei festival di Edimburgo è stato **misurato** in 280 milioni di sterline a Edimburgo e 313 milioni di sterline in Scozia. I festival hanno creato 5 660 posti di lavoro a tempo pieno a Edimburgo e 6 021 in Scozia, con un aumento costante dal 2010.
- **Adelaide (Australia):** Il rapporto sull'impatto economico del 2018 ha evidenziato l'impatto della scena dei festival di Adelaide, con gli 11 principali festival artistici di Adelaide che hanno portato più di 109 milioni di dollari australiani nell'economia dello stato con un incremento del 27,7% rispetto all'anno precedente.
- **Austin (Texas, USA):** Nel 2019, la *SXSW Conference and Festivals* ha portato 355,9 milioni di dollari di entrate per la città di Austin, rispetto ai 350,8 milioni del 2018 e ai 317,2 milioni del 2015. Ciò include l'impatto delle presenze (denaro speso intorno agli eventi ufficiali per i possessori di badge e biglietti), l'impatto operativo del festival (spese correnti per l'organizzazione di SXSW) e l'impatto sui consumatori (spese dei possessori di pass per gli ospiti e delle feste ufficiali).

²⁶ I Lost My Gig (2020) Sito web. www.ilostmygig.com (visitato il 16 giugno 2020).



Fonti: KPMG (2018). *Consolidated economic benefits of 17 members of the RÉMI*. http://fame-feem.ca/2018/wp-content/uploads/2018/06/Retombées-économiques-consolidées-RÉMI_Format-rapport_18-mai-2018ENG.pdf (visitato il 5 luglio 2020); BOP Consulting (2016); BOP Consulting (2016), *Edinburgh Festivals 2015 Impact Study*. [www.edinburghfestivalcity.com/assets/000/001/964/Edinburgh Festivals - 2015 Impact Study Final Report original.pdf?1469537463](http://www.edinburghfestivalcity.com/assets/000/001/964/Edinburgh_Festivals_-_2015_Impact_Study_Final_Report_original.pdf?1469537463) (visitato il 5 luglio 2020); Government of South Australia (2019). *Adelaide festivals inject over \$100 million into SA economy*. [www.dpc.sa.gov.au/responsibilities/arts-and-culture/news/adelaide-festivals-inject-over-\\$100-million-into-sa-economy](http://www.dpc.sa.gov.au/responsibilities/arts-and-culture/news/adelaide-festivals-inject-over-$100-million-into-sa-economy) (visitato il 5 luglio 2020); Fondata nel 1987 ad Austin, Texas, South by Southwest (SXSW) è conosciuta soprattutto per le sue importanti conferenze e festival che celebrano la convergenza delle industrie interattive, cinematografiche e musicali; *SXSW Economic Impact to the City of Austin*, comunicato stampa, <https://www.sxsw.com/wp-content/uploads/2019/11/Press-Release-SXSW-Economic-Impact-2019.pdf> (visitato il 5 luglio 2020).

Secondo il *Festival City Network*²⁷, i festival stanno mettendo a punto misure per identificare nuovi modelli digitali che potrebbero adottare (Box 6). Una priorità fondamentale è quella di sostenere gli artisti nel generare reddito dai loro contenuti online. Molti festival stanno cercando di verificare come utilizzare questi eventi come piattaforme coordinate per questo scopo. Ciò accresce l'opportunità di un aumento a breve termine dei mezzi digitali, ma solleva anche la questione degli effetti a lungo termine dell'innovazione digitale, sui nuovi modelli di business e sulla longevità dell'opera prodotta. I festival stanno cercando di riutilizzare in modo creativo i loro archivi di contenuti per sviluppare nuove forme di programmazione e di coinvolgimento del pubblico, aumentare le loro connessioni con i programmi educativi, per esempio fornendo nuovi materiali di alta qualità che possano coinvolgere gli studenti e ampliare la circolazione delle loro produzioni precedenti, oltre a creare opportunità per nuove forme di produzione. Anche se questa crisi minaccia chiaramente la sopravvivenza di molti festival, compresi i più grandi, è probabile che le innovazioni porteranno una nuova ondata di economia dell'esperienza mediata dalla tecnologia digitale.

Box 6. Le città dei festival affrontano le vulnerabilità del settore

Le città di tutto il mondo che ospitano festival mondo stanno affrontando le vulnerabilità di questo settore. Secondo il *Festival City Network* ci sono 6 priorità per poter dei andare avanti:

- Identificare le iniziative di R&S.
- Aumentare le opportunità di sviluppo professionale tra il personale.
- Ampliare gli investimenti in competenze e capacità imprenditoriali, soprattutto nei settori della diversificazione dei finanziamenti, delle sponsorizzazioni e della raccolta di fondi.
- Incentivare le innovazioni, soprattutto quelle che richiedono collaborazioni con altre aree di crescita prioritarie come l'agroalimentare, l'istruzione internazionale, la salute e il benessere, il turismo.
- Aumentare l'accessibilità alle soluzioni tecnologiche e digitali per affrontare la grande discrepanza in questo settore, soprattutto tra città e regioni remote, esplorando come queste soluzioni digitali saranno estensioni e miglioramenti dell'esperienza del festival.
- Sfruttare le reti internazionali dei festival per creare più piattaforme che permettano agli artisti di far arrivare il loro lavoro a un pubblico nuovo e di ricavarne un reddito, a partire dal fatto che il settore dei festival è un circuito globale basato su partnership di mobilità.

Fonte: Webinar OCSE Coronavirus (COVID-19) e Settori Culturale e Creativo: Impatto, risposte politiche e opportunità di ripresa dopo la crisi, tenutosi il 17 aprile 2020, <https://youtu.be/nlmafdI27Tc>.

²⁷ Il Festival City Network riunisce Edimburgo, Cracovia, Montreal, Adelaide e Singapore.



Musica

La pandemia di coronavirus ha sconvolto l'industria musicale globale nonostante l'aumento della domanda dei servizi di streaming musicale (ad esempio Spotify, Apple Music, Deezer, ecc.) durante i periodi di chiusura. Con un fatturato stimato di oltre 50 miliardi di dollari a livello globale il flusso di entrate annuali dell'industria musicale è diviso tra il settore della musica dal vivo e quello della musica registrata, ciascuno dei quali rappresenta circa il 50% delle entrate totali.²⁸ Le stime indicano che nel 2020 il settore musicale e culturale ha già perso 50 milioni di sterline nel Regno Unito²⁹ (nel periodo febbraio-marzo 2020) e 10,2 miliardi di dollari negli Stati Uniti (dall'inizio dell'anno ad agosto 2020).³⁰

Poiché le misure di blocco vietano gli incontri pubblici il reddito del settore della musica dal vivo è quasi pari a zero e potrebbe non tornare ai livelli pre-crisi per diverso tempo.

La cancellazione di eventi musicali come festival, tour e concerti implica una perdita nei guadagni provenienti dalla vendita di biglietti e dal merchandising, così come una diminuzione delle sponsorizzazioni. Si prevede che la diminuzione delle sponsorizzazioni a favore dell'industria nel suo complesso ammonterà a 10 miliardi di dollari a livello globale nel 2020.³¹ La chiusura non riguarda solo gli artisti musicali, ma anche i lavoratori che costruiscono, gestiscono e gestiscono i locali di musica dal vivo. Tali lavori vanno dai responsabili dell'illuminazione, dell'ingegneria del suono, della manutenzione e della sicurezza ai promotori, ai manager e agli agenti che coordinano concerti, tour e vendita di biglietti. È importante sottolineare che la cancellazione dei festival musicali significa un investimento ridotto nella produzione futura poiché sono spesso occasioni per i musicisti non solo per presentare il loro lavoro ma anche per concludere accordi per il prossimo anno. La cancellazione di spettacoli dal vivo rappresenta una perdita anche per le città poiché esse beneficiano in modo significativo di tutte le attività economiche indirette indotte dal settore della musica dal vivo e spesso utilizzano i grandi eventi di musica dal vivo per la promozione complessiva e il marketing della città.

Per mitigare gli effetti del lockdown da COVID-19 l'industria della musica dal vivo ha abbracciato il livestreaming. *One World: Together At Home* - un evento musicale globale trasmesso in TV e in streaming, curato in collaborazione con Lady Gaga, è stato organizzato il 18 aprile per celebrare gli sforzi degli operatori sanitari di tutto il mondo e raccogliere fondi per il *COVID-19 Solidarity Response Fund* dell'OMS. L'evento ha raccolto 127 milioni di dollari in donazioni da parte di filantropi e aziende, tra cui *Bloomberg Philanthropies*, *The Stadler Family Foundation* e *Rockefeller Foundation*, *Cisco*, *Citi*, *Johnson & Johnson*, *The Coca-Cola Company*, *Vodafone* e molti altri. La piattaforma di videogiochi online *Fortnite* ha ospitato un concerto virtuale di 10 minuti del rapper statunitense Travis Scott, che ha raccolto con successo 12 milioni di spettatori da tutto il mondo. Si stima che molti di più abbiano visto il concerto attraverso piattaforme come Twitter e YouTube, sottolineando il potenziale di partnership

²⁸ World Economic Forum (2020), *Ecco come COVID-19 sta influenzando l'industria musicale*, <http://www.weforum.org/agenda/2020/05/this-is-how-covid-19-is-affecting-the-music-industry/> (visitato il 16 giugno 2020)

²⁹ Music Business Worldwide (2020), *Artisti e manager del Regno Unito hanno già perso oltre 60 milioni di dollari a causa del lockdown*, pagina web, www.musicbusinessworldwide.com/artists-and-managers-have-lost-over-60m-due-to-coronavirus-lockdown-in-the-uk-so-far/ (visitato il 16 giugno 2020)

³⁰ Americans for the Arts (2020), *The Economic Impact of Coronavirus (COVID-19) on the Arts and Cultural Sector*, www.americansforthearts.org/by-topic/disaster-preparedness/the-economic-impact-of-coronavirus-on-the-arts-and-culture-sector (visitato il 18 giugno 2020)

³¹ World Economic Forum (2020).



innovative tra industrie culturali e creative, come quelle del gioco e della musica.³² Analogamente, il festival virtuale *The Live From Out There* ha offerto quattro fine settimana di musica accessibili tramite abbonamento e pay-per-view. I festival si sono svolti dal 15 maggio al 7 giugno 2020 e hanno raccolto più di 400 000 USD per la comunità musicale attraverso il loro *Sweet Relief's COVID-19 Fund*³³.

Nell'ultimo decennio la musica registrata è cresciuta come quota del fatturato totale dell'industria musicale poiché comprende le entrate derivanti dalle vendite fisiche, dallo streaming, dai download digitali e dalle licenze musicali³⁴. Con l'avvento dei file digitali come principale forma di accesso e il loro utilizzo nell'archiviazione dei contenuti musicali, è diventato sempre più difficile per gli artisti fare affidamento sulla vendita diretta della loro musica come principale fonte di reddito. L'ascesa delle piattaforme di streaming musicale hanno risolto solo in parte il problema a causa dei margini molto ridotti lasciati agli artisti per lo streaming della loro musica e, allo stesso tempo, hanno ulteriormente scoraggiato l'acquisto diretto di musica da parte dei clienti. I blocchi hanno portato alla chiusura dei negozi di dischi, causando così un'ulteriore diminuzione delle vendite di musica fisica rispetto al digitale. Anche i canali di distribuzione sono cambiati dal momento che diversi artisti hanno deciso di posticipare l'uscita dei loro album. Il numero di abbonamenti ai servizi di streaming è in aumento, con Spotify ad esempio che ha guadagnato 6 milioni di abbonamenti a pagamento nel primo quadrimestre del 2020³⁵. Tuttavia, alcuni clienti potrebbero optare per modelli gratuiti o finanziati con fondi pubblicitari a causa della crisi, aggravando ulteriormente la perdita di reddito dei professionisti della musica. Queste tendenze possono anche portare a una maggiore concentrazione del mercato con l'acquisto di piccole etichette musicali, non più in grado di stare sul mercato, da parte di grandi player finanziariamente più solidi e con una migliore flessibilità del flusso di cassa. Se ciò dovesse accadere si ridurrebbero la diversità culturale e le opportunità per i nuovi talenti emergenti. Anche quando i nuovi artisti aggireranno le etichette musicali per andare direttamente online, la redditività finanziaria spesso richiede il sostegno commerciale di un'etichetta musicale.

Mercato dell'arte

Il mercato dell'arte si basa su un fitto calendario globale di eventi, in particolare fiere d'arte, eventi "biennali" (ad esempio, Venezia) e grandi mostre. La crisi attuale ha portato alla cancellazione della maggior parte di tali attività e al previsto forte ridimensionamento della mobilità globale nel breve e medio termine. Tali tendenze rendono improbabile una rapida ripresa dell'agenda artistica globale. Nell'aprile 2020 la casa d'aste Sotheby's ha licenziato 200 dipendenti, circa il 12% del personale a causa del COVID-19.³⁶ Un sondaggio pubblicato dal *Comité professionnel des galeries d'art* rivela che i danni economici subiti dal mercato dell'arte

³² BBC (2020). *Fortnite's Travis Scott virtual concert watched by millions*. www.bbc.com/news/technology-52410647 (visitato il 15 luglio 2020).

³³ NYS Music (2020). *Live From Out There Announces Virtual Festival*. <https://nysmusic.com/2020/05/14/live-from-out-there-announces-virtual-festival/> (visitato il 15 luglio 2020).

³⁴ World Economic Forum (2020), *Questo è il modo in cui COVID-19 sta influenzando l'industria musicale*, <https://www.weforum.org/agenda/2020/05/this-is-how-covid-19-is-affecting-the-music-industry/> (visitato il 16 giugno 2020).

³⁵ BBC (2020). *Spotify raggiunge 130 milioni di abbonati durante il Covid-19*. <https://bbc.com/news/technology-52478708> (visitato il 20 agosto 2020).

³⁶ The Wall Street Journal (2020). *Action House Sotheby's Furloughs Workers*. www.wsj.com/livecoverage/coronavirus-2020-04-01/card/4T92Z0FHJaKYDv03SRD9 (visitato il 5 luglio 2020)



francese siano stimati in una perdita totale di 184 milioni di euro per il secondo trimestre 2020. Un terzo delle gallerie d'arte francesi potrebbe essere costretto a chiudere prima della fine del 2020³⁷.

Molte gallerie e musei stanno attualmente sperimentando mostre ed eventi digitali esclusivamente ad invito. Tali sforzi includono una massiccia diffusione di tecnologie sofisticate che migliorano fortemente la qualità dell'accesso elettronico all'arte. È un dibattito aperto se e in che misura i collezionisti si adatteranno alla nuova condizione e svilupperanno nuove strategie di acquisto che si basano fortemente sull'accesso digitale. Per le grandi gallerie la strategia degli ultimi anni ha portato all'apertura di nuove filiali nelle città più dinamiche e promettenti del mondo. Un massiccio spostamento verso il digitale potrebbe improvvisamente rendere questa strategia meno praticabile e potrebbe costringere a riorientare fortemente i loro modelli di business, riducendo i benefici per queste realtà emergenti del mercato globale dell'arte. (ad esempio, le città emergenti del mercato dell'arte come Hong Kong, Singapore, Dubai, ecc.).

Cultura di base

La crisi ha messo a rischio molti luoghi di cultura di base nelle città. La cultura di base è una cultura popolare non istituzionalizzata e spesso accessibile in piccoli locali musicali, locali LGBT+, night club, spazi di lavoro per artisti e spazi d'arte indipendenti, studi. Londra d esempio prevede che il 90% dei locali di base dovrà chiudere definitivamente a causa delle misure di distanziamento sociale.³⁸ La crisi ha amplificato una tendenza preesistente in molte città, poiché da anni questi locali sono in declino e operano ai margini della sostenibilità. Senza questi luoghi della cultura di base che alimentano l'innovazione, la sperimentazione e la freschezza dei contenuti creativi, altri settori dell'industria della cultura rischia di chiudersi in formati e idee già consolidate.

Industria cinematografica

L'industria cinematografica è fortemente condizionata dai guadagni al botteghino e più in generale dai ritorni economici delle produzioni cinematografiche durante l'intero ciclo di distribuzione. A metà marzo 2020, secondo l'Hollywood Reporter, la perdita globale di incassi al botteghino è stata di circa 5 miliardi di dollari³⁹, in parte a causa dei 70 000 cinema chiusi in Cina. Con la diffusione del virus questa stima è cresciuta ed entro la fine di maggio ha raggiunto i 17 miliardi di dollari⁴⁰. Nell'agosto 2020 i dati del botteghino negli Stati Uniti rivelano un calo del 75,9% dei ricavi rispetto al 2019⁴¹. La crisi ha colpito sia il lato della produzione che

³⁷ Comité professionnel des galeries d'art (2020). Résultat De L'étude D'impact De La Crise Sanitaire COVID-19 Sur L'économie Des Galeries D'art. www.comitedesgaleriesdart.com/actualites/resultat-de-letude-dimpact-de-la-crise-sanitaire-covid-19-sur-leconomie-des-galeries-dart (visitato il 5 luglio 2020)

³⁸ Webinar OCSE [Coronavirus \(COVID-19\) e Settori Culturale e Creativo: Impatto, Risposte di Policy e Opportunità di Ripresa dopo la Crisi](#), tenutosi il 17 aprile 2020.

³⁹ Hollywood Reporter (2020). Global Film Industry Facing \$5 Billion Loss Amid Coronavirus Outbreak. www.hollywoodreporter.com/news/film-industry-facing-5-billion-loss-coronavirus-outbreak-1282038 (visitato il 5 luglio 2020).

⁴⁰ World Economic Forum, 4 maggio 2020, *Ecco come il coronavirus ha cambiato l'industria cinematografica e televisiva*, <https://www.weforum.org/agenda/2020/05/covid-19-coronavirus-tv-film-industry/> (visitato il 22 luglio).

⁴¹ Box Office Mojo (2020). *Domestic yearly box office*. <https://boxofficemojo.com/year/ytd/> (visitato il 20 agosto 2020) <https://boxofficemojo.com/year/ytd/> (visitato il 20 agosto 2020) <https://boxofficemojo.com/year/ytd/> (visitato il 20 agosto 2020).



quello della distribuzione. Le riprese e la produzione cinematografica si basano su una programmazione serrata, generalmente programmata con mesi o addirittura anni di anticipo, e la crisi attuale ne ha sconvolto la maggior parte, con costi fissi (e ora sommersi) consistenti. Anche la distribuzione di film è stata paralizzata dai *lockdown* e anche dopo la parziale riapertura delle attività economiche le precauzioni di distanziamento sociale limitano sostanzialmente la capacità di pubblico. Altre forme di distribuzione come quella online e le trasmissioni televisive sono molto meno colpite (o addirittura favorite) dalla pandemia, ma senza la prima distribuzione nelle sale cinematografiche, una componente sostanziale dell'intero modello di business viene meno e non può essere facilmente sostituita nel breve o medio termine.

Editoria

La crisi sta colpendo anche il settore dell'editoria, mettendo a rischio un insieme di piccole imprese e professionisti della creatività (Box 7). Il settore dell'editoria libraria comprende tre partner principali: editori, autori e librai (comprese le librerie indipendenti) che lavorano in stretta collaborazione con biblioteche, istituzioni educative e comunità (anche per le fiere del libro). Con le librerie chiuse, o ad accesso limitato, il mercato globale degli editori di libri dovrebbe scendere da 92,8 miliardi di dollari nel 2019 a 85,9 miliardi di dollari nel 2020⁴². L'aumento delle vendite online, in particolare della letteratura educativa necessaria alla *home-schooling*, ha compensato solo parzialmente le perdite di fatturato. La cancellazione o il rinvio delle fiere del libro ha influito sulle nuove uscite di libri con un impatto sui ricavi degli autori e degli editori.

“La diversità dei libri permette un pluralismo di idee e dà maggiore libertà di scelta al consumatore. Questa capacità non dipende solo dalla tecnologia, ma dalla capacità dei professionisti di innovare attraverso il *“learning by doing”*. Ne sono un esempio i libri per bambini che si sono sviluppati in Italia negli ultimi anni grazie alla creatività di piccole case editrici, librerie e biblioteche. Questo ha contribuito a far crescere una nuova generazione di scrittori e illustratori, tra i più vivaci d'Europa”⁴³. Giuseppe Laterza, Editore

Box 7. Stime dell'impatto sul settore dell'editoria libraria in paesi selezionati

- **Danimarca:** L'Associazione degli editori danesi ha condotto un'indagine su come la pandemia di coronavirus abbia avuto un impatto sugli editori. Ha rilevato che l'85% ha registrato una diminuzione delle vendite di libri stampati mentre il 52,5% ha registrato un aumento delle vendite di libri online. Tuttavia, questo aumento non può compensare la diminuzione delle vendite fisiche (- 80%). Gli intervistati hanno dichiarato che l'aumento delle vendite digitali compensa solo tra lo 0 e il 20% delle perdite nelle vendite fisiche.

⁴² The Business Research Company. Book Publishers Global Market Report 2020-30: COVID-19 Impact and Recovery. www.thebusinessresearchcompany.com/report/book-publishers-global-market-report-2020-30-covid-19-impact-and-recovery (visitato il 5 luglio 2020).

⁴³ Webinar OCSE Coronavirus (COVID-19) e Settori Culturale e Creativo: Impatto, risposte politiche e opportunità di ripresa dopo la crisi, tenutosi il 17 aprile 2020, <https://youtu.be/nlmafdlZ7Tc>.



- **Canada: Secondo** l'*Association Nationale des Editeurs de Livres* la quota di vendite di libri online è aumentata, ma non abbastanza per compensare le perdite registrate dalle librerie indipendenti. Secondo Gaspard, *Banque de titres de langue française*, nell'aprile 2020 il totale delle vendite di libri - compresi quelli online - è diminuito del 65,3%.

Fonte: Associazioni internazionali di editori (2020). COVID-19 Reazione. www.internationalpublishers.org/covid-reaction/168-covid-19/966-publishers-act-amid-covid19-pandemic (visitato il 5 luglio 2020).

Un risultato positivo emerso dalla crisi è stato il rafforzamento della cooperazione con il settore dell'istruzione. In molti Paesi gli editori del settore educativo in collaborazione con le scuole hanno progettato materiali didattici e hanno anche fornito accesso gratuito a materiale didattico digitale per insegnanti, bambini e genitori durante la chiusura delle scuole. Hanno anche fornito l'accesso gratuito ai contenuti delle riviste scientifiche che potrebbero riguardare la ricerca sul trattamento e la prevenzione di COVID-19.

Industria dei videogiochi

L'industria dei videogiochi ha tratto vantaggio dalla crisi legata alla pandemia poiché l'isolamento e l'allontanamento sociale hanno aumentato la domanda di intrattenimento domestico (Box 8). Il fascino dei videogiochi è quindi aumentato sia per i giocatori esperti che per i nuovi giocatori. Non è ancora certo che questa tendenza persisterà dopo il lento ritorno alla vita sociale ma la crisi ha chiaramente dato un ulteriore impulso a un settore che già prima della crisi era su una traiettoria di crescita di lungo termine.

Box 8. Stime selezionate dell'impatto sull'industria dei videogiochi

- Il Gruppo NPD ha riferito che le vendite di videogiochi in Nord America nel marzo 2020 sono aumentate del 34% rispetto a quelle del marzo 2019, mentre l'hardware dei videogiochi è aumentato del 63% (ad esempio è raddoppiato il numero di vendite di unità della console Nintendo Switch). La spesa netta nel primo trimestre del 2020 negli Stati Uniti ha raggiunto i 10,9 miliardi di dollari, con un aumento del 9% nel 2020 rispetto al 2019. Un tale aumento a questo punto, verso la prevista fine dell'ottava generazione di console per videogiochi, è inusuale e attribuito alle azioni della pandemia.
- Steam, la principale vetrina digitale di videogiochi per personal computer, ha registrato oltre 23 milioni di giocatori nel marzo 2020 superando tutti i precedenti record.
- Il servizio di streaming Twitch ha registrato oltre tre miliardi di ore di contenuti visti nel primo trimestre del 2020, con un aumento del 20% rispetto al 2019.
- Microsoft ha segnalato un sostanziale aumento degli utenti del suo servizio Xbox Game Pass nei mesi di marzo e aprile 2020, portando il numero di utenti a oltre 10 milioni di abbonati.

Fonti: Bloomberg (2020). I videogiochi hanno stabilito un record di vendite trimestrali. www.bloomberg.com/news/articles/2020-05-15/video-games-hit-quarterly-sales-record-amid-virus-driven-surge (visitato il 5 luglio 2020); Video Games Chronicle (2020). Steam ha battuto il suo record di giocatori attivi. www.videogameschronicle.com/news/steam-has-now-broken-its-active-player-record/ (visitato il 5 luglio 2020); GameSpot (2020). Twitch ha un trimestre da record nel periodo del blocco da Coronavirus. www.gamespot.com/articles/twitch-has-record-setting-quarter-amid-coronavirus/1100-6475610/ (visitato il 5 luglio 2020); The Guardian (2020). Gli abbonamenti a Xbox Game Pass hanno raggiunto i 10 milioni. www.theguardian.com/games/2020/apr/30/xbox-game-pass-subscriptions-hit-10-million (visitato il 5 luglio 2020).



Radio e televisione

Analogamente all'industria dei videogiochi anche radio e televisione hanno tratto beneficio dal lockdown, con un improvviso aumento di pubblico anche durante le ore diurne. Ciò è dovuto al fatto che non solo le persone hanno cercato notizie aggiornate attraverso i notiziari, ma in larga misura la programmazione di intrattenimento (ad esempio i talk show) si è trasformata in piattaforme di informazione in tempo reale sull'evoluzione della pandemia con la presentazione di pareri e consigli di esperti medici, con evidenti benefici in termini di valore pubblicitario. C'è ora incertezza su come il pubblico radiotelevisivo reagirà al ritorno alla vita sociale. Tuttavia, analogamente all'industria cinematografica, la pandemia ha ritardato la realizzazione del 60% dei prodotti televisivi sceneggiati in tutto il mondo previsti nel corso di quest'anno, con la possibilità di cancellare fino al 10% dei drammi e delle commedie in programma.⁴⁴

Opportunità emergenti per i CCS

L'innovazione spinge attraverso la digitalizzazione

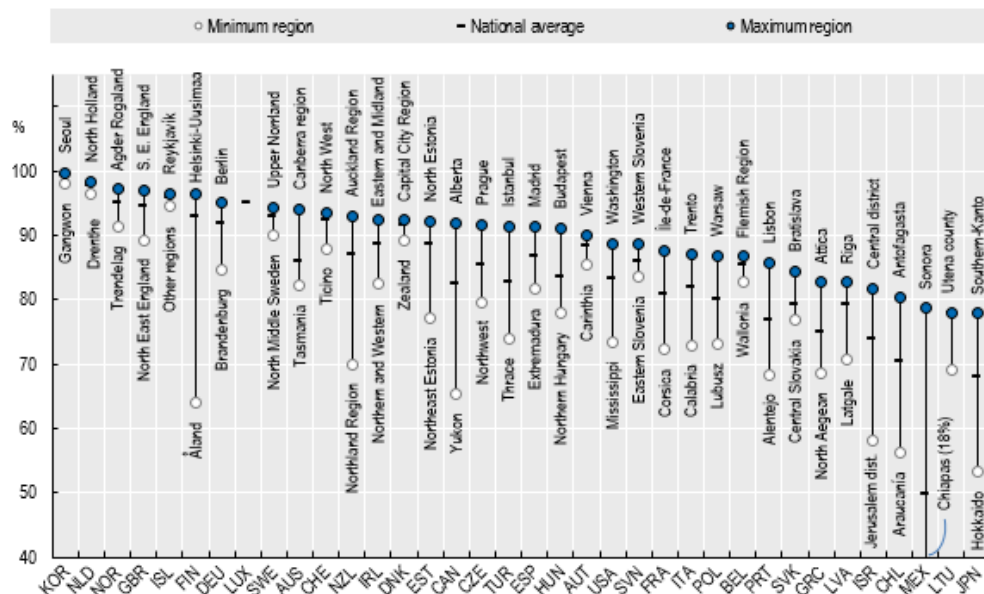
La massiccia digitalizzazione degli ultimi mesi nei settori della cultura e della creatività non è un fenomeno temporaneo e potrebbe creare nuove forme di esperienza e modelli di business con potenzialità di mercato. C'è l'opportunità di un'importante svolta innovativa in termini di diffusione di tecnologie all'avanguardia che consentano “una presenza a distanza” (intelligenza artificiale, realtà virtuale e arricchita, internet delle cose, ecc.) per costruire una nuova economia dell'esperienza. Le nuove forme di produzione creativa decentralizzata e mediata digitalmente permettono il coinvolgimento di comunità sempre più grandi e più ampie, non solo in termini di ricezione ma anche in termini di produzione di contenuti. Questa tendenza potrebbe portare a forme più inclusive e innovative di produzione collettiva di contenuti creativi.

Ci sono opportunità per le iniziative del settore pubblico per sostenere questi processi e creare nuove piattaforme per la diffusione di contenuti creativi, ma ciò richiede un'infrastruttura digitale. Il sostegno pubblico può essere mirato a quelle iniziative che esulano dall'ambito delle attività commerciali della CCS, ad esempio nei settori dell'istruzione, della rappresentanza delle minoranze, della sperimentazione culturale, dell'archiviazione digitale delle arti e della cultura, eccetera. Il risultato di questi cambiamenti potrebbe aiutare a ridisegnare l'ecosistema CCS a livello globale. Per raggiungere questo obiettivo è necessario colmare le lacune nella connettività digitale sia dal lato dell'offerta che da quello della domanda del settore culturale e creativo, con particolare attenzione alle regioni in ritardo di sviluppo e alle aree geograficamente marginalizzate. In effetti, la crisi COVID-19 ha fatto luce sulle grandi disuguaglianze territoriali nell'accesso a Internet e alle ICT. I dati OCSE mostrano che le differenze regionali nell'accesso delle famiglie alla banda larga sono significative, con variazioni tra le regioni con la capitale e le altre regioni che raggiungono oltre i 30 punti percentuali in alcuni Paesi (Figura 6).

⁴⁴ Deadline. Coronavirus Shutdown Will Delay 60% Of U.S. & Global Drama As Scripted Hangover Set To Extend Well In 2021, Data Shows, <https://deadline.com/2020/05/covid-19-shutdown-delay-international-drama-1202938005/> (visitato il 5 luglio 2020).



Figura 6. Quota di famiglie con accesso a banda larga, regioni TL2, 2019 o ultimo anno disponibile



Nota: regioni TL2, eccetto EST, LVA, LTU: Regione TL3

2019, o l'ultimo anno disponibile 2018: EST, ISL, ISR, JPN, KOR, LVA, MEX, NZL, USA; 2017: AUS, CAN, CHL.

Fonte: OCSE (2020), OECD Regional Statistics (database), <http://dx.doi.org/10.1787/region-data-en>.

Maggiore integrazione all'interno dei CCS e complementarità con altre aree di policy

Un'altra opportunità emergente è una maggiore collaborazione tra le industrie CCS private e le istituzioni culturali pubbliche o semi-pubbliche. Costruire più collegamenti tra attività commerciali ed entità quali musei, teatri, biblioteche può anche migliorare la sostenibilità delle parti non commerciali del settore che fanno affidamento su finanziamenti pubblici.

Ci sono nuove opportunità per costruire sulle complementarità strategiche (cross-feeds) tra cultura e istruzione. L'impatto COVID-19 sia sul settore dell'istruzione che su quello culturale include una digitalizzazione accelerata ma rischia anche di esacerbare le disuguaglianze. Con i progressi di entrambi i settori ci sono ulteriori opportunità di sviluppo locale e nazionale in termini di una innovativa fertilizzazione digitale incrociata tra i due settori. Esiste una chiara complementarità strategica in termini di tecnologie, formati e competenze tra lo sviluppo di metodologie e soluzioni tecnologiche per l'apprendimento a distanza e distribuito e l'accesso mediato digitalmente alle risorse e alle esperienze culturali. Uno sforzo coordinato degli attori pubblici e privati dell'economia globale delle piattaforme di contenuti potrebbe portare alla costruzione di un ecosistema culturale-educativo inclusivo che accelera sia l'alfabetizzazione digitale avanzata sia lo sviluppo di una nuova generazione di imprenditori creativi. Anche in questo caso è evidente la necessità di colmare le lacune della connettività digitale per l'offerta e la domanda dei settori culturali ed educativi.

Ulteriori nuove complementarità strategiche possono essere perseguite tra cultura e politiche per promuovere la salute e il benessere. L'isolamento ha reso evidente l'importanza della cultura per il benessere e la salute mentale delle persone. Inoltre il legame emergente tra la produzione e la partecipazione artistica e culturale con la salute e il benessere potrebbe fornire ai sistemi sanitari opportunità per la prevenzione e il trattamento delle malattie.



Come individuato nel recente rapporto dell'OMS che analizza i risultati di oltre 3 000 studi, l'arte svolge un ruolo importante nella prevenzione delle malattie, nella promozione della salute e nella gestione e cura delle malattie lungo tutto l'arco della vita⁴⁵. L'efficacia documentata della partecipazione artistica e culturale nel migliorare la salute e il benessere degli anziani potrebbe diventare un pilastro per un nuovo approccio all'invecchiamento attivo che potrebbe contribuire a diminuire i tassi di ospedalizzazione e di medicalizzazione oltre a prevenire o ritardare l'insorgere di problemi di salute legati all'età. Le economie che ne derivano riducono i costi sanitari e liberano capacità e risorse per il trattamento di altre patologie. Inoltre, la partecipazione artistica e culturale contribuisce a migliorare lo sviluppo neuro-cognitivo e affettivo dei bambini⁴⁶. Queste complementarità potrebbero portare alla nascita di nuove professioni e profili nel settore culturale.

Risposte di policy nazionali e subnazionali e interventi da parte di organizzazioni private, no profit e filantropiche a sostegno dei CCS⁴⁷

Le autorità nazionali e locali, così come le organizzazioni filantropiche e altri attori privati, hanno adottato una vasta gamma di misure per sostenere i settori creativi e culturali durante la crisi COVID-19. Diversi paesi hanno messo in atto iniziative di finanziamento pubblico per fornire liquidità a breve termine per rilanciare le imprese e sostenere i lavoratori. Le imprese e i lavoratori CCS possono beneficiare di politiche generali con l'obiettivo di alleviare parte della pressione finanziaria causata dalla pandemia COVID-19⁴⁸. Ad esempio, in molti paesi, le imprese e i lavoratori beneficiano di un rafforzamento dei sistemi di concessione di prestiti e di garanzia, di sostegno al reddito e di meccanismi flessibili che li sollevano dagli obblighi economici e amministrativi. Mentre queste politiche possono contribuire a proteggere i lavoratori e le imprese culturali e creative dalla crisi economica indotta dalla chiusura delle sedi culturali, la maggior parte di queste fa parte di programmi più completi di ripresa economica rivolti alle imprese e ai lavoratori autonomi.

Solo alcune di queste politiche generali di sostegno sono adattate alle specificità del settore, per non parlare dei numerosi sotto-settori che lo compongono. Le politiche strutturali che gettano le basi per crescita e innovazione a lungo termine nei CCS sono state utilizzate in modo moderato, con particolare attenzione alla digitalizzazione, alla formazione dei lavoratori creativi e alla sensibilizzazione. Le politiche nazionali a sostegno di questi settori possono apparire uniformi ma avranno impatti diversi in base alla portata dei settori creativi e culturali nei diversi contesti locali. Molte città stanno anche adottando misure attive a sostegno

⁴⁵ Fancourt, D. and S. Finn (2019), *What is the evidence on the role of the arts in improving health and well-being? A scoping review*

⁴⁶ Si veda ad esempio, White, E.J.; Hutka, S.A.; Williams, L.J.; Moreno, S., Learning, neural plasticity and sensitive periods: implications for language acquisition, music training and transfer across the lifespan, *Frontiers in System Neuroscienc*, 20 November 2013; and Inclusion, Play and Empathy: Neuroaffective Development in Children's Groups, Susan Hart, S.; Jessica Kingsley Publishers, 2017.

⁴⁷ Questa sezione fornisce una prima panoramica comparativa delle misure politiche volte al sostegno e al rilancio del settore culturale e creativo. Poiché la situazione è in costante evoluzione, questa panoramica non è esaustiva. Le risposte di policy sono specifiche al contesto economico nazionale, all'importanza del settore culturale e creativo e alla fase dell'epidemia in determinati Paesi. In questa fase non vi è alcuna valutazione o giudizio sull'efficacia di tali misure.

⁴⁸ Per maggiori informazioni sull'impatto del COVID-19 sulle PMI e sulle relative risposte politiche, si veda OECD (2020), [Coronavirus \(COVID-19\): Risposte politiche per le PMI](#)



dei lavoratori del settore culturale e creativo (Box 9). Si veda l'allegato 1.B. per una gamma più ampia di misure di policy ed esempi di paesi ed enti locali che le propongono.

Box 9. Le città all'avanguardia nel sostenere i settori culturali e creativi

- **Sospensione degli obblighi contrattuali relativi agli obiettivi di prestazione.** Poiché i settori che si occupano di teatro (teatri, opere liriche, ecc.) hanno dovuto cancellare i loro spettacoli a causa di misure di distanziamento sociale, per garantire la loro sopravvivenza, le città del Regno Unito, insieme ad altre città come Amsterdam e Helsinki, hanno sospeso gli obiettivi delle istituzioni culturali mantenendo le sovvenzioni.
- **Impiegare e formare i lavoratori creativi.** San Paolo (Brasile) sta studiando l'impiego diretto dei creativi attraverso un programma di assunzione di liberi professionisti e di lavoratori autonomi per generare contenuti online guidati dalla città. A Singapore esiste un programma di finanziamento *Payment to Train* per i lavoratori autonomi per partecipare a corsi di formazione per costruire capacità nel settore e generare un reddito.
- **Analisi migliori per guidare il cambiamento delle politiche.** Amsterdam, Londra, San Francisco e New York hanno commissionato un'analisi dell'impatto economico dei CCS su larga scala che contribuirà a costruire la base di prove per sostenere la ripresa e creare un cambiamento di politiche. Le indagini hanno evidenziato che il danno economico per il settore culturale delle città è stimato in 173 milioni di euro per Amsterdam e 73 milioni di dollari per la Bay Area, e hanno dimostrato che le professioni autonome nei CCS sono le più a rischio durante la crisi.

Fonti: City of Amsterdam (2020). Measures to Support the City. www.amsterdam.nl/en/coronavirus/overview/arts-culture/ (visitato il 20 agosto 2020); CAST Community Arts Stabilisation Trust (2020). Artists and Art Groups COVID-19 Impact Survey. https://cast-sf.org/wp-content/uploads/2020/07/CAST_Survey_Results_7.31-1.pdf; webinar dell'OCSE Coronavirus (COVID-19) e Settori culturali e creativi: Impatto, risposte politiche e opportunità di ripresa dopo la crisi, tenutosi il 17 aprile 2020, <https://youtu.be/nlmafdlZ7Tc>.

Risposte di policy

Misure di finanziamento pubblico

Le misure di finanziamento pubblico sono tipicamente mirate a fornire liquidità a breve termine alle imprese CCS. Queste politiche includono sovvenzioni e sussidi per le imprese culturali o per i singoli artisti, forme di rimborso per compensare le perdite di reddito dovute al *lockdown*, la fornitura di garanzie sui prestiti e di prestiti diretti, e l'introduzione di incentivi per promuovere gli investimenti nella produzione culturale e nelle imprese (vedi esempi nel Box 10). Queste misure sono solitamente rivolte alle imprese e ai lavoratori di tutti i settori economici per dirompenti fluttuazioni del mercato. Pur contribuendo a mantenere i lavoratori CCS sul mercato del lavoro e sostenendo molti lavoratori autonomi nel breve termine, non indicano approcci a medio e lungo termine per la ripresa dei settori culturali e creativi. Inoltre, poiché l'occupazione culturale e creativa può assumere forme non tradizionali e atipiche, tali lavoratori



dei CCS sono spesso esclusi dai loro benefici a meno che gli adattamenti per tali forme non tradizionali non facciano parte del pacchetto generale.

Finanziamenti e sussidi per i settori culturali e creativi

Diversi paesi, regioni e città hanno fornito un sostegno finanziario diretto alle imprese culturali e creative nell'ambito delle misure di sostegno alle PMI, rendendole talvolta accessibili anche alle organizzazioni no profit⁴⁹. Politiche di questo tipo sono state attuate ad esempio dall'Australia, il Lussemburgo, la provincia canadese del Quebec e la regione Vallone in Belgio⁵⁰. Questi interventi forniscono liquidità per consentire alle imprese di continuare ad operare e mantenere il personale.

I finanziamenti diretti specificamente ai settori culturali e creativi sono spesso inclusi nei pacchetti nazionali di aiuti per l'emergenza. Mentre alcuni governi destinano uno stanziamento per l'intero settore culturale, altri specificano importi precisi da assegnare ai sotto-settori, come quello della musica, del cinema, dei musei e dell'editoria. Regioni e città hanno anche assegnato stanziamenti specifici ai loro settori culturali, come la regione di Bruxelles-Capitale e le Fiandre, nonché le città di Bruges e Gand in Belgio, Galles e Scozia nel Regno Unito, Montreal in Canada, Parigi in Francia, Seoul in Corea, Amsterdam nei Paesi Bassi, Londra nel Regno Unito e Boston negli Stati Uniti. Il Dipartimento della Cultura della Catalogna (Spagna), ad esempio, ha anticipato quasi 4 milioni di euro per l'acquisto di libri da parte delle biblioteche per contribuire a minimizzare l'impatto COVID-19 sul settore del libro.⁵¹

Finanziamenti e sussidi per singoli artisti

Invece di assegnare risorse alle imprese, alcuni governi preferiscono fornire sussidi e finanziamenti direttamente ai lavoratori. L'obiettivo è quello di sostenere i mezzi di sussistenza dei lavoratori del settore artistico per continuare la loro attività durante l'epidemia. Poiché il settore culturale e creativo è caratterizzato dalla sua frammentazione e da un'elevata percentuale di posti di lavoro precari, queste misure possono essere vantaggiose per i liberi professionisti che amministrano contenuti, beni e servizi creativi.

La maggior parte delle politiche mirano a sostenere professionisti autonomi e microimprese in diversi settori, compresi i CCS, attraverso una sovvenzione mensile o una tantum. Tuttavia altri paesi hanno stabilito forme di compensazione con l'obiettivo di fornire incentivi per la creazione artistica. Il governo lituano ha istituito borse di studio della durata di tre mesi per artisti e creatori culturali (1 800 euro ciascuna)⁵². La Nuova Zelanda, attraverso l'*Arts Continuity Grant*, sostiene lo sviluppo creativo e professionale, la creazione, la promozione e la distribuzione di nuove opere fino a 50 000 NZD⁵³.

⁴⁹ Per maggiori informazioni sull'impatto del COVID-19 sulle PMI e sulle relative risposte di policy, si veda OECD (2020), [Coronavirus \(COVID-19\): SME Policy Responses](#)

⁵⁰ KEA European Affairs (2020) *Worldwide Policy Response to COVID-19 in support of the CCS*. <https://keanet.eu/worldwide-policy-response-to-covid-19-in-support-for-the-ccs/> (visitato l'11 giugno 2020).

⁵¹ Dipartimento di Cultura del Governo Catalano (2020) *Pianificazione finanziaria del Piano di Salvataggio*. http://www.catalanarts.cat/web/sites/default/files/cultural_sector_rescue_plan.pdf (visitato il 21 luglio 2020).

⁵² KEA European Affairs (2020).

⁵³ Creative New Zealand. *Creative New Zealand response to COVID-19*. <https://www.creativenz.govt.nz/news/covid-19-cnz-response> (visitato il 12 giugno 2020).



Compensazione delle perdite

Diversi paesi hanno messo in atto una serie di misure per compensare le perdite effettive o potenziali che le imprese CCS subiscono a causa dei blocchi dovuti a COVID-19. Ci sono programmi di rimborso che si rivolgono specificamente ai settori culturali e creativi e ai singoli individui che hanno perso reddito a causa di attività cancellate. Altre misure includono la rinuncia da parte dei governi a rimborsi per progetti co-sponsorizzati e/o che siano onorati i finanziamenti per gli eventi cancellati e rinviati. In alcuni altri casi i governi hanno beneficiato contemporaneamente i consumatori e le imprese CCS fornendo voucher per il rimborso o la sostituzione dei biglietti di cinema, musei, teatro e concerti già venduti. In tal modo hanno sgravato gli spazi culturali dalle spese dei rimborsi per gli spettacoli cancellati.

Fondi per mutui e garanzie

Molti governi hanno introdotto, esteso o semplificato l'offerta di garanzie sui prestiti e hanno adottato prestiti diretti per aumentare la liquidità delle imprese. Anche se la maggior parte di queste politiche sono applicabili ai singoli e alle imprese CCS, pochissimi si rivolgono specificamente ad artisti e operatori culturali. A questo proposito, Spagna⁵⁴ e Corea⁵⁵ hanno annunciato rispettivamente 11 e 2,5 milioni di dollari di crediti a interessi bassi con accesso preferenziale agli artisti.

Incentivi agli investimenti

Alcuni paesi hanno messo in atto programmi per incentivare gli investimenti privati e pubblici nelle aziende in difficoltà a causa della pandemia COVID-19. Mentre la maggior parte delle iniziative sono trasversali a molti settori economici, come nel caso del Fondo Europeo per gli Investimenti Strategici, alcune sono rivolte alle industrie culturali, come ad esempio l'Accordo sullo Scudo Fiscale (*Tax Shelter Agreement*) in Belgio.

Box 10: Misure di finanziamento pubblico che hanno un impatto sui CCS

Finanziamenti e sussidi per i settori culturali e creativi

- La **Commissione Europea** ha introdotto un'iniziativa REACT-EU nell'ambito del suo Quadro Finanziario Pluriennale (MFF) per fornire sostegno agli Stati Membri in tutti i settori economici, compresi i settori in difficoltà del turismo e della cultura.
- In **Corea**, il programma di aiuti specifici del governo per il settore prevede sovvenzioni per sostenere i costi di marketing di 20 film selezionati che hanno dovuto cancellare le loro uscite a causa del *lockdown*. Il programma Include anche finanziamenti diretti per 20 produzioni cinematografiche che hanno interrotto le riprese a causa della pandemia.

Finanziamenti e sussidi per singoli artisti

- A livello subnazionale, la **Regione di Bruxelles-Capitale** ha istituito un fondo di emergenza di 8,4 milioni di euro destinato in particolare al settore culturale. Ha inoltre

⁵⁴ The Compendium of Cultural Policies and Trends (2020), COVID-19 - Country Reports. www.culturalpolicies.net/covid-19/country-reports/ (visitato il 12 giugno 2020).

⁵⁵ Governo della Corea (2020).



stanziato un fondo di 5 milioni di euro per erogare la somma di 1 500 euro a operatori culturali individuali che non possono beneficiare di altre forme di sostegno.

- La città di **Seoul (Corea)** ha diretto il sostegno in modo specifico verso gli artisti e i lavoratori CCS attraverso la creazione di tre diversi fondi di sostegno d'emergenza per le arti. Essi si rivolgono ad artisti, compagnie artistiche, pianificatori, educatori d'arte e liberi professionisti. In questo modo, la città ha concentrato il sostegno economico sui lavoratori CCS superando le problematiche dovute alla natura diversificata e atipica dell'occupazione in questi settori.

Compensazione delle perdite

- In **Austria**, il governo federale ha stanziato 25 milioni di euro per le produzioni audiovisive che sono state sospese a causa della pandemia. I produttori cinematografici riceveranno una sovvenzione a fondo perduto che coprirà fino al 75% dei costi a partire dal 16 marzo.
- Nel **Regno Unito** per garantire che i **finanziamenti vadano a chi ne ha più bisogno**, l'Arts Council britannico ha sospeso gli obiettivi progettuali alle organizzazioni artistiche e ha confermato le sovvenzioni a condizione che tali organizzazioni artistiche continuino a onorare i loro accordi con gli artisti.
- La **Regione di Bruxelles-Capitale** ha mantenuto i sussidi stanziati nel 2020 per tutte le manifestazioni culturali posticipate e ha consentito l'utilizzo dei sussidi per le manifestazioni annullate come pagamento di spese già sostenute.
- La **Corea** ha dato ai botteghini 3 milioni di coupon, garantendo ai clienti uno sconto del valore di 8.000 KRW sui biglietti per il cinema come incentivo per la visita di luoghi culturali.

Fondi per mutui e garanzie

- La **Regione Liguria** ha istituito un fondo rotativo per prestiti agevolati alle imprese e ad altri enti operanti nel settore culturale.

Incentivi agli investimenti

- **L'Accordo sullo Scudo Fiscale (Tax Shelter Agreement) in Belgio** mira a promuovere gli investimenti privati nei settori delle arti dello spettacolo e dell'audiovisivo. Le condizioni degli accordi di scudo fiscale sono state facilitate per aiutare i produttori a colmare le lacune di spesa al fine di promuovere gli investimenti privati nei settori delle arti dello spettacolo e dell'audiovisivo. In base all'accordo modificato, l'opera che non è stata prodotta nei settori delle arti dello spettacolo e degli audiovisivi può essere sostituita da un'altra opera nell'accordo investitore-produttore, senza conseguenze fiscali negative.
- **“Portugal entra em Cena”** (il Portogallo entra in scena) promosso dal Ministero della cultura portoghese, mira a collegare le aziende private con i progetti di artisti e agenti culturali al fine di promuovere l'investimento diretto nei CCS.



Fonti e note: Commissione Europea (2020b) Proposta di regolamento del Parlamento Europeo e del Consiglio che modifica il Regolamento (UE) n. 1303/2013 per quanto riguarda le risorse supplementari eccezionali e le modalità di attuazione nell'ambito dell'obiettivo "Investimenti per la crescita e l'occupazione" al fine di fornire assistenza per promuovere il superamento della crisi nel contesto della pandemia COVID-19 e preparare una ripresa verde, digitale e resiliente dell'economia (REACT-EU) COM(2020) 451 definitivo, https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/com_2020_451_act_v8.pdf; Governo della Corea (2020) Korea's policy responses to COVID-19: Building resilience for culture, sports, and tourism. <http://m.korea.net/english/Government/Current-Affairs/National-Affairs/list?affairId=2034&subId=6> (visitato il 14 giugno 2020); The Compendium of Cultural Policies and Trends (2020) COVID-19 – Country Reports. www.culturalpolicies.net/covid-19/country-reports/ (visitato il 12 giugno 2020); Seoul Foundation for Arts and Culture (2020) Arts Support. http://www.sfac.or.kr/site/SFAC_ENG/06/1060100000002019111801.jsp (visitato il 25 giugno 2020); Regione Liguria. Fondo Strategico: Circolante Cultura e Spettacolo Emergenza COVID-19. <https://www.filse.it/servizi/agevolazioni/publiccompetition/186-cultura-e-spettacolo.html?view=publiccompetition&id=186:cultura-e-spettacolo> (visitato il 17 giugno 2020); Portogallo #entraemcena (2020) Sito web www.portugalentraemcena.pt (visitato il 15 giugno 2020).

In seguito ai pacchetti di salvataggio immediato i Paesi hanno iniziato a introdurre misure per aiutare a riavviare i settori culturali e creativi, mentre si riprendono dagli effetti COVID-19. L'Australia è uno dei paesi che ha introdotto una serie completa di misure per sostenere la produzione culturale, stimolare la creazione di posti di lavoro, sostenere importanti organizzazioni artistiche e culturali e mettere in atto una task force dedicata per guidare l'attuazione di queste misure (Box 11).

Box 11: Misure per “riavviare” i settori culturali e creativi nella ripresa

- Nel giugno 2020 è stato annunciato un piano JobMaker da 250 milioni di dollari australiani per il rilancio dell'economia creativa:
 - **Seed Investment to Reactivate Productions and Tours** - 75 milioni di AUD nel 2020-21 attraverso il fondo Restart Investment to Sustain and Expand (RISE). Questo programma fornirà capitale per aiutare le aziende di produzione e eventi a organizzare nuovi festival, concerti, tour ed eventi con l'allentarsi delle misure di distanziamento, anche attraverso modelli operativi e di distribuzione digitale innovativi. Saranno disponibili sovvenzioni da 75 000 fino a 2 milioni di AUD.
 - **Show Starter Loans** - 90 milioni di AUD in prestiti agevolati per aiutare le imprese dell'economia creativa a finanziare nuove produzioni ed eventi che stimolino la creazione di posti di lavoro e l'attività economica. Il programma di prestiti integrerà il fondo RISE e sarà erogato tramite banche commerciali, con il supporto di una garanzia del 100% da parte del Commonwealth.
 - **Kick-starting Local Screen Production** - 50 milioni di AUD per un Fondo di Interruzione Temporanea a che sarà amministrato da Screen Australi e che assisterà i produttori cinematografici e televisivi locali nell'ottenere finanziamenti e ricominciare a girare, sostenendo migliaia di posti di lavoro nel settore. Le riprese di nuove produzioni sono state in gran parte interrotte perché gli assicuratori non forniscono la copertura per COVID-19.
 - **Supporting Sustainability of Sector-Significant Organisations** - 35 milioni di AUD per fornire assistenza finanziaria diretta a sostegno di importanti organizzazioni artistiche e culturali finanziate dal Commonwealth che devono



affrontare minacce alla loro sopravvivenza a causa del COVID-19. Queste possono includere organizzazioni in ambiti quali teatro, danza, circo, musica e altri. Il governo collaborerà con l'Australia Council per l'erogazione di questi finanziamenti.

- **Creative Economy Taskforce** - istituzione di una task force ministeriale per collaborare con il governo australiano e l'Australia Council per attuare il piano JobMaker per l'economia creativa.
- Il **governo tedesco** ha fornito 1 miliardo di euro al settore culturale attraverso l'iniziativa Neu Start. Il programma si articola in quattro parti principali: investimenti legati alla pandemia nelle istituzioni culturali per renderle idonee alla riapertura (250 milioni di euro), mantenimento e rafforzamento delle infrastrutture culturali e degli aiuti d'emergenza (450 milioni di euro), promozione di offerte alternative (ovvero digitali) (150 milioni di euro) e compensazione per le perdite di reddito e le spese supplementari (100 milioni di euro).

Fonte: Comunicato stampa, 25 giugno 2020, Primo Ministro, Ministro delle Comunicazioni, della Sicurezza informatica e delle Arti, <https://www.pm.gov.au/media/250-million-jobmaker-plan-restart-australias-creative-economy> (visitato il 29 luglio 2020); Inizio Neu (2020), Sito web. <https://neustartkultur.de> (visitato il 15 luglio 2020).

Misure di sostegno all'occupazione e individuali

I governi di tutto il mondo hanno stanziato ingenti finanziamenti a favore dell'occupazione e delle misure di sostegno al reddito⁵⁶. Queste politiche mirano ad assistere i lavoratori e le imprese che li impiegano, i liberi professionisti, così come le persone che hanno perso il lavoro a causa della pandemia. L'introduzione di queste misure è significativa in quanto i settori culturali e creativi sono stati tra i più colpiti dalle misure di blocco messe in atto per contenere la diffusione di COVID-19.

Misure per il mantenimento del posto di lavoro e di sostegno al reddito

Alle aziende vengono offerte diverse forme di programmi di mantenimento del posto di lavoro per salvaguardare l'occupazione. Le politiche sono solitamente legate a finanziamenti ponte, forme di assicurazione sociale e finanziamenti diretti aggiuntivi direttamente ai datori di lavoro o ai dipendenti attraverso sussidi di disoccupazione ampliati, come il sostegno al reddito, pur mantenendo il loro posto di lavoro. In effetti le imprese CCS si trovano ad affrontare sfide importanti nel pagare i salari e le assenze per malattia. I finanziamenti diretti del governo possono consentire loro di continuare a pagare gli stipendi ed evitare i licenziamenti. Anche il lavoro a breve termine e la riduzione dell'orario di lavoro sono soluzioni comuni, con alcuni Paesi che introducono misure che vanno ad aggiungersi al salario dei lavoratori con orari ridotti.

La maggior parte delle politiche di questa categoria sono applicabili ai lavoratori di tutti i settori economici e poche sono specificamente rivolte ai CCS. Tuttavia le imprese CCS e i lavoratori autonomi hanno spesso esigenze specifiche legate alle loro forme di lavoro non convenzionali che le misure governative potrebbero intercettare meglio. In questo contesto, il Fondo austriaco COVID-19 per gli artisti e gli educatori culturali ne è un esempio. Questa politica ha aumentato il già esistente Fondo di previdenza sociale per gli artisti di 5 milioni di

⁵⁶ OCSE (2020), OECD Employment Outlook 2020: Worker Security and the COVID-19 Crisis, OECD Publishing, Parigi, <https://doi.org/10.1787/19991266>; OECD (2020), OECD Economic Outlook, Volume 2020, Issue 1, OECD Publishing, Parigi, <https://doi.org/10.1787/16097408>.



euro per rimborsare le perdite di reddito dei lavoratori CCS dovute alle cancellazioni. La sovvenzione può ammontare fino a 2 000 EUR per un periodo massimo di 3 mesi. Gli artisti freelance e autonomi possono accedere a un fondo ponte di 90 milioni di EUR che garantisce a 15 000 artisti la somma di 1 000 EUR al mese per un periodo massimo di 6 mesi⁵⁷.

Indennità di disoccupazione

Diversi paesi hanno messo in atto programmi temporanei di disoccupazione per sostenere chi cerca e chi ha perso il lavoro a causa della pandemia e alcune di queste iniziative sono rivolte direttamente ai lavoratori CCS. Sono importanti perché riconoscono i contratti che a breve termine, spesso utilizzati dagli artisti per ottenere l'indennità di disoccupazione. Ad esempio, nell'ambito del programma di disoccupazione temporanea del Belgio, gli artisti e i dipendenti temporanei di eventi culturali possono ricevere, a determinate condizioni, dei sussidi presentando la prova di un accordo con un datore di lavoro invece di un contratto firmato.

Rinvio dei pagamenti e facilitazione delle procedure amministrative

Queste misure che modificano le date di scadenza dei pagamenti e facilitano le condizioni amministrative per ricevere finanziamenti da istituzioni governative sono introdotte per contribuire ad alleviare i vincoli di liquidità dei CCS.

Aiuti anticipati

Alcuni governi hanno liquidato anticipatamente finanziamenti e sussidi alle organizzazioni culturali, nonché rimborsi di dichiarazioni dei redditi e royalty. La Regione Emilia Romagna ha anticipato il pagamento degli fondi regionali annuali al settore culturale previsti dalla legge regionale sulla cultura⁵⁸. Tale misura garantirà alle organizzazioni e istituzioni culturali un aumento di liquidità per compensare le cancellazioni dovute al COVID-19.

Rinvio dei pagamenti

La maggior parte dei paesi OCSE ha attuato misure che consentono alle imprese e organizzazioni CCS di differire il pagamento delle imposte per mantenere la liquidità. Ciò comprende il differimento dei pagamenti delle imposte sulle società e sul reddito, dei contributi previdenziali, dei contributi pensionistici e dell'IVA. Alcune di queste misure governative si concentrano sulle organizzazioni creative e culturali e sui lavoratori. L'Italia ad esempio ha sospeso i pagamenti della previdenza sociale, i contributi previdenziali, l'IVA e altre imposte per musei, teatri, sedi di concerti e altre organizzazioni culturali⁵⁹.

Sgravi fiscali

In alcuni paesi viene anche concesso uno sgravio delle imposte sulle società, sul reddito e sul valore aggiunto. Spesso queste politiche comportano una riduzione dell'importo delle tasse in particolare per operatori freelance e organizzazioni anche nel campo della cultura. La Francia si è rivolta direttamente alle imprese e ai lavoratori CCS esonerando artisti e autori dai

⁵⁷ Federazione Internazionale dei Consigli delle Arti e delle Agenzie di Cultura. *Il governo austriaco istituisce un fondo di 90 milioni di euro per artisti freelance.* <https://ifacca.org/en/news/2020/06/02/austrian-government-establishes-90-million-euro-fu/> (visitato il 17 giugno 2020).

⁵⁸ Regione Emilia Romagna (2020). *Coronavirus: le misure in Emilia Romagna.* <https://www.regione.emilia-romagna.it/coronavirus> (visitato il 16 giugno 2020).

⁵⁹ Governo Italiano (2020) *#Curaitalia, misure a sostegno di famiglie, lavoratori e imprese.* <http://www.governo.it/it/curaitalia-misure-economiche> (visitato il 17 giugno 2020).



contributi previdenziali per 4 mesi⁶⁰.

Flessibilità procedurale

Questa categoria comprende tutte le politiche che facilitano le procedure amministrative e gli obblighi contrattuali sospesi o modificati. Queste misure sono spesso rivolte alle imprese CCS (ad esempio nei settori *venue-based* sovvenzionati che non possono rispettare gli obblighi contrattuali a causa di misure di distanziamento sociale), in quanto di solito devono adempiere agli obblighi o passare attraverso elaborate procedure burocratiche per accedere a finanziamenti o prestiti.

Politiche di cambiamento strutturale

Le politiche di cambiamento strutturale si concentrano su soluzioni a lungo termine per i settori culturali e creativi, spesso fornendo incentivi all'innovazione. Queste misure sono specifiche per i settori culturali ma sono meno numerose delle misure che forniscono soluzioni a breve termine valide in tutti i settori economici. Queste politiche mirano a rafforzare la resilienza dei CCS rispetto alle crisi future e sostenere la loro ulteriore crescita ad esempio incentivando la digitalizzazione delle infrastrutture legate alle opere d'arte e alla cultura. Sono di particolare importanza in quanto consentono alle industrie creative di affrontare tendenze preesistenti che minano la forza, la resilienza e l'importanza dei settori creativi e culturali.

Formazione e impiego di lavoratori creativi

Ci sono iniziative volte ad assumere lavoratori creativi e ad offrire incentivi per la produzione creativa durante e dopo la pandemia COVID-19. L'Andalusia (Spagna), la Danimarca, la Francia, la Grecia e la Nuova Zelanda hanno creato fondi per commissionare e acquistare opere di artisti nazionali con l'obiettivo di impiegare lavoratori dei CCS che hanno sofferto per la cancellazione degli eventi. In particolare la Nuova Zelanda sosterrà il ricollocamento di persone nel settore creativo e del lavoro sostenibile attraverso un fondo di 7,9 milioni di NZD⁶¹. Prima della crisi alcuni paesi avevano promosso programmi di formazione e sviluppo delle competenze dei lavoratori CCS, il che costituisce un importante investimento da parte dei governi nel campo della cultura.

Sensibilizzazione

Alcuni governi nazionali e regionali hanno adottato iniziative di sensibilizzazione sull'importanza delle arti e della cultura nella società civile. Il Ministero della Cultura greco ha attuato il *Piano per le misure di sviluppo e nuove iniziative* a sostegno delle iniziative di cultura digitale che possono stimolare e rafforzare il settore culturale e le sue professioni, oltre a finanziare la creazione di nuovi contenuti digitali⁶². Altre iniziative cercano di misurare l'importanza economica della cultura e il conseguente impatto della pandemia COVID-19 sui CCS. Le città di Amsterdam, Londra, New York e San Francisco hanno tutte avviato analisi di impatto economico su larga scala.

⁶⁰ Gouvernement - Le portail de l'Économie, des Finances, de l'Actions et des Comptes publics (2020) *Mesures de soutien en faveur des secteurs de la restauration, du tourisme, de l'événementiel, du sport et de la culture*. www.economie.gouv.fr/covid19-soutien-entreprises/mesures-soutien-secteurs-restauration-tourisme-culture-sport (visitato il 15 giugno 2020).

⁶¹ New Zealand Manatū Taonga, Ministry for Culture and Heritage (2020) *Regenerating Arts, Culture, and Heritage*. <https://mch.govt.nz/regenerating-arts-culture-and-heritage-sector> (visitato il 12 giugno 2020).

⁶² The Compendium of Cultural Policies and Trends (2020).



Digitalizzazione

Alcune iniziative prevedono incentivi per la creazione di opere d'arte digitali, infrastrutture digitali o l'adozione di piattaforme online per promuovere la cultura e raggiungere un pubblico più ampio. Tra gli esempi vi è il sostegno della Grecia e della Nuova Zelanda a partenariati intersettoriali per promuovere le attività del settore culturale con particolare attenzione all'esportazione di opere d'arte digitali e servizi culturali e creativi.

Innovazione

Le misure di questa categoria mirano a sostenere la capacità di innovazione dei settori culturali e creativi. Il progetto giapponese "Progetto per rafforzare la capacità di guadagno delle strutture culturali"⁶³, del valore di 1,4 miliardi di JPY, mira a promuovere nuovi modelli imprenditoriali per i settori culturali in cui le nuove tecnologie possono migliorare l'accesso alla cultura aumentando al contempo la sostenibilità finanziaria delle istituzioni culturali (ad esempio, streaming di contenuti artistici teatrali ad alta risoluzione, video ad alta risoluzione per le mostre nei musei).

Licenze di copyright

I ricavi derivanti dalle licenze di copyright sono un importante contributo economico dei CCS all'attività economica di un paese. Per questo motivo alcuni paesi hanno deciso di dedicare i proventi delle tasse sul copyright allo sviluppo degli artisti e agli aiuti alle imprese CCS. L'Italia ad esempio ha accantonato il 10% delle entrate provenienti dalle tasse sulle copie private per sostenere gli artisti e gli interpreti⁶⁴.

Risposte del settore privato, non profit e filantropico

Nel processo di ripresa dei CCS sono coinvolti anche attori privati, non profit e filantropici. Questi attori spesso forniscono liquidità finanziando le imprese e fornendo sovvenzioni agli artisti e agli operatori culturali. A differenza degli interventi ad ampio raggio dei governi, queste misure sono di solito dirette specificamente ai CCS. È quindi importante fornire una panoramica di tali misure per comprendere il panorama completo del sostegno al settore e valutare le lacune che potrebbero essere colmate da interventi futuri. Il sostegno di questi attori è fondamentale per i CCS in quanto spesso sono flessibili e conoscono bene le esigenze del settore e possono andare a beneficio di lavoratori che altrimenti sarebbero esclusi dalle misure governative. La gamma di attori oltre al settore pubblico comprende le organizzazioni di gestione collettiva, le imprese CCS e non solo, nonché le organizzazioni senza scopo di lucro e filantropiche.

Organizzazioni di gestione collettiva (CMO)

Le organizzazioni che gestiscono la concessione in licenza e l'applicazione dei diritti sulle opere protette dal diritto d'autore sono in prima linea nella risposta dei CCS alla pandemia COVID-19. Le organizzazioni di gestione collettiva (CMO) comprendono organizzazioni che rappresentano i titolari dei diritti di tutti i campi culturali e creativi, come musicisti, compositori, fotografi, artisti visivi, interpreti, scrittori ed editori. Il grado di supervisione e regolamentazione governativa varia da un paese all'altro, pertanto le CMO dovrebbero essere analizzate come una categoria a sé stante. Poiché uno dei loro compiti è quello di raccogliere e distribuire i compensi ai proprietari dei diritti d'autore, le loro misure hanno incluso principalmente una redistribuzione degli utili in fondi che forniscono un sostegno

⁶³ Il Prime Minister of Japan and His Cabinet (2020) *Government Responses on the Coronavirus Disease 2019*. http://japan.kantei.go.jp/ongoingtopics/_00013.html (visitato il 17 giugno 2020).

⁶⁴ Governo Italiano (2020) *#CuraItalia, misure a sostegno di famiglie, lavoratori e imprese*.



finanziario diretto ai loro clienti. Anche la flessibilità nella distribuzione e nella riscossione delle quote è una misura comune. Naturalmente queste risposte possono andare a beneficio solo di un segmento della comunità dei creativi, in quanto riguardano solo i creatori il cui lavoro è protetto dal diritto d'autore. Pertanto sono esclusi i lavoratori che non sono direttamente coinvolti nella creazione artistica, ma sono ausiliari del settore culturale e creativo.

Misure di finanziamento

La misura più comune adottata dalle organizzazioni di gestione collettiva (CMO) è la costituzione di fondi di emergenza per fornire liquidità a breve termine agli artisti. Tali misure vanno di solito a beneficio dei clienti e dei membri delle CMO. L'entità delle sovvenzioni individuali può variare. I ricavi delle copie private sono di solito il principale mezzo per finanziare questi interventi. Mentre alcuni fondi non sono specifici di un settore, altri si rivolgono a lavoratori creativi in particolari campi culturali.

Altre misure di finanziamento sono attuate sotto forma di rimborsi e compensazioni per i mancati ricavi dovuti all'annullamento degli eventi durante il blocco causato dalla pandemia. Ad esempio le COM austriache (AKM e Austro⁶⁵), la britannica Phonographic Performance Limited (PPL⁶⁶) e l'olandese SENA⁶⁷ hanno fornito rimborsi e risarcimenti per ai loro clienti.

Affrontare i problemi di liquidità nel breve termine

Diverse CMO hanno introdotto cambiamenti nelle pratiche amministrative e nelle procedure per aumentare la liquidità dei loro membri nel breve termine. Una pratica comune è che tali organizzazioni anticipino i pagamenti delle royalties incassate. Altre stanno anche fornendo risorse sulla base di royalties future. Infatti, in Australia la *Phonographic Performance Company* (PPCA)⁶⁸ ha calcolato gli anticipi per gli artisti australiani registrati in base alla media dei loro precedenti guadagni. Anche l'*Australia Performing Right Association/Australian Mechanical Copyright Owners Society* (APRA AMCOS) ha anticipato i pagamenti delle royalty da novembre a maggio 2020⁶⁹.

Gramex e TEOSTO⁷⁰ in Finlandia e SENA nei Paesi Bassi hanno ritardato i pagamenti e il recupero crediti. Gramex e TEOSTO hanno fornito anche altri tipi di sgravi e flessibilità. Ad esempio, il primo sta sospendendo i contratti per le aziende in difficoltà per evitare la rescissione dei contratti mentre il secondo ha dichiarato di non richiedere nuove licenze per lo streaming online in quanto sono coperte da quelle già esistenti. Queste misure riflettono gli sforzi delle

⁶⁵ AKM (Autoren, Komponisten und Musikverleger) e austro mechana sono organizzazioni di gestione collettiva. L'AKM gestisce i diritti di esecuzione, trasmissione e fornitura, mentre l'austro mechana gestisce i diritti di riproduzione e distribuzione di opere musicali di compositori, autori ed editori musicali in Austria.

⁶⁶ PPL (Phonographic Performance Limited) è una società britannica che concede in licenza la musica registrata quando viene riprodotta in pubblico o trasmessa in TV o alla radio nel Regno Unito. Raccoglie anche i diritti d'autore per gli artisti.

⁶⁷ Sena è un'CMO olandese senza scopo di lucro che gestisce i diritti di artisti e produttori.

⁶⁸ PPCA è un'organizzazione nazionale, non governativa e senza scopo di lucro che rappresenta gli interessi delle case discografiche e degli artisti australiani.

⁶⁹ APRA AMCOS, News 2020, March, Live Performance Report Royalties to be Paid Early. <https://apraamcos.com.au/news/2020/march/live-performance-report-royalties-to-be-paid-early/> (visitato il 29 luglio).

⁷⁰ Gramex è una società finlandese di diritti d'autore per artisti interpreti e produttori di fonogrammi. Teosto (Composers' Copyright Society) è un'organizzazione no-profit che amministra e protegge i diritti dei compositori e degli editori musicali in Finlandia.



CMO per adattarsi alle difficoltà che l'industria culturale e creativa sta affrontando e ai nuovi mezzi attraverso i quali la performance artistica viene veicolata e consumata.

Sostenere la produzione culturale

Alcune CMO prevedono misure di sostegno alla produzione culturale durante l'isolamento, anche se queste misure non sono frequenti. Queste misure integrano utilmente le misure di sostegno al reddito per promuovere una rapida ripresa dopo la crisi e per costruire le capacità all'interno del settore.

Box 12: Misure di sostegno ai CCS da parte delle organizzazioni di gestione collettiva (CMO)

Misure di finanziamento

- In **Francia** sono state messe in atto diverse misure:
 - Adami, un'organizzazione di servizi per artisti che si occupa di gestione dei diritti, finanziamento di progetti, advocacy e consulenza per la carriera, ha istituito un fondo di 11,3 milioni di euro per artisti e organizzazioni culturali.
 - La SACD, la società francese per i drammaturghi e i compositori, ha istituito un fondo di 500 000 euro destinato agli autori senza reddito fisso che sono stati colpiti da cancellazioni durante il *lockdown*. In collaborazione con l'Istituto del Cinema Francese ha inoltre lanciato un fondo specifico per gli autori dei settori audiovisivo, web, animazione e arti dello spettacolo.
 - SACEM, la Società francese degli autori, compositori ed editori musicali, metterà a disposizione dei suoi membri finanziamenti fino a 1 500 euro, 3 000 euro o 5 000 euro attingendo a un fondo di 6 milioni di euro.
- In **Germania**, il GEMA, l'Organizzazione tedesca per i diritti di esecuzione, ha messo a disposizione fondi di emergenza per 40 milioni di euro per cantautori e compositori.
- In **Italia**, la SIAE ha messo a disposizione fondi di emergenza per 60 milioni di euro per cantautori e compositori.
- In **Polonia**, ZaiKS ha istituito un fondo prestiti di 9 500 PLN (circa 2 100 EUR) a persona.

Affrontare i problemi di liquidità nel breve termine

- Nei **Paesi Bassi** la società di gestione collettiva Buma/Stemra ha anticipato i pagamenti delle entrate derivanti dai diritti d'autore per i prodotti televisivi e radiofonici. Grazie a questa misura circa 38 milioni di euro sono stati pagati a giugno 2020 invece che a settembre 2020, tre mesi prima.
- In **Lettonia**, LalPA ha fornito ai suoi membri un anticipo del 30% sui diritti d'autore riscossi nel 2019. Inoltre ha aumentato la flessibilità negoziando con il governo lettone una modifica dei criteri per la concessione dei benefici dovuti al *lockdown* per includere anche coloro che ricevono i pagamenti delle royalty.
- In **Canada**, SOCAN ha creato un fondo di emergenza di 2 milioni di CAD da assegnare in base alla storia e al fabbisogno di reddito dei suoi membri.



Sostenere la produzione culturale

- In **Svizzera**, la Arts Council Pro Helvetia ha lanciato un invito a presentare progetti innovativi per consentire la produzione e l'accoglienza di opere d'arte durante il periodo di restrizione degli assembramenti. Il loro obiettivo è quello di stimolare con sovvenzioni fino a 50 000 franchi la creazione o l'intensificazione di collaborazioni e collegamenti tra i lavoratori e le istituzioni CCS e il pubblico.

Note: La **GEMA** - Gesellschaft für musikalische Aufführungs und mechanische Vervielfältigungsrechte (Società per i diritti di esecuzione musicale e di riproduzione meccanica) è una CMO su mandato del governo che rappresenta e amministra i diritti d'uso degli autori per le opere musicali. La **SIAE** - Società Italiana degli Autori ed Editori è l'agenzia italiana per la raccolta dei diritti d'autore. **ZaiKS** - Związek Autorów i Kompozytorów i Sceniczných (Società Polacca degli Autori e Compositori) è un'organizzazione polacca che rappresenta artisti, compositori e scrittori e che difende i loro interessi creativi e i diritti d'autore. La **PA** - Latvian Performers' and Producers Association è una società di gestione collettiva per artisti e produttori fonografici. **SOCAN** - La Society of Composers, Authors and Music Publishers of Canada rappresenta e amministra i diritti di esecuzione di compositori, compositori ed editori musicali in Canada.

Fonti: Adami (2020) Covid-19: Mesures exceptionnelles de l'Adami: 11.3 millions d'euros supplémentaires consacrés aux artistes. www.adami.fr/wp-content/uploads/2020/04/CP-Adami-15-Avril-20-Covid-19-Mesures-exceptionnelles-11-3-millions-euros-supplementaires-consacres-aux-artistes.pdf (visitato il 23 giugno 2020); KEA European Affairs (2020) Support Measures Map <https://keanet.eu/research/c19m/> (visitato il 24 giugno 2020); IFPI (2020) Global Music Industry COVID-19 Response Tracker <https://musicresponsecovid-19.ifpi.org> (visitato il 23 giugno 2020).

Risposte dei CCS e di altri settori privati

Le aziende private dei settori culturali e creativi hanno sostenuto direttamente i lavoratori e le organizzazioni del settore. In generale le misure private si concentrano sulla fornitura di liquidità e finanziamenti a breve termine agli artisti e agli operatori culturali attraverso sovvenzioni e sussidi, la concessione di prestiti e il sostegno al reddito. Si possono trovare anche misure che concedono flessibilità burocratica ed economica e fondi per investimenti strutturali a lungo termine. La differenza principale rispetto alle misure governative è l'attenzione rivolta esclusivamente ai lavoratori CCS, con l'obiettivo di affrontare la natura atipica e diversificata dell'occupazione e dei modelli di business del settore. Alcune di queste iniziative provengono da imprese del settore stesso (come Netflix e Spotify), insieme ad altre imprese (come una banca) interessate a sostenere il settore (Box 13).

Le risposte attraverso finanziamenti mirano a fornire liquidità agli artisti e agli operatori culturali attraverso fondi e sovvenzioni. L'istituzione di, o le donazioni a, fondi che forniscono sostegno d'emergenza agli artisti da parte di aziende private è il tipo di misura più comune. Alcune aziende hanno inoltre mobilitato i loro clienti e il loro pubblico adottando strategie innovative di raccolta fondi a sostegno dei lavoratori CCS. Alcune aziende hanno lanciato vendite di merchandising e prodotti artistici, come spettacoli teatrali e registrazioni di canzoni, per generare questi fondi. Anche gli eventi e i servizi digitali sono stati utilizzati per raccogliere sostegno economico. Molte di queste iniziative, come il sostegno al reddito dei dipendenti delle aziende CCS, non si rivolgono solo agli artisti ma anche ai lavoratori ausiliari del settore.

Alcune società stanno inoltre offrendo flessibilità in termini di obblighi finanziari (pagamento anticipato delle sovvenzioni, rinuncia a quote di guadagno) e investendo nello sviluppo di capacità. Lo stanno facendo attraverso sessioni di formazione per artisti e creativi e investimenti in ricerca e sviluppo per le imprese culturali e creative.



Box 13: Misure di sostegno ai CCS da parte di aziende private

Misure di finanziamento

- **Netflix** ha creato un fondo di soccorso COVID-19 di 100 milioni di USD per i lavoratori dell'industria cinematografica e televisiva. L'azienda ha dedicato il fondo soprattutto a coloro che sono pagati a progetto o su base oraria. Inoltre si è impegnata a fornire al cast e alle truppe delle sue produzioni due settimane di stipendio durante il *lockdown*.
- **Live Nation Entertainment** ha indirizzato i finanziamenti verso i lavoratori che non guadagnano un salario regolare ma dipendono dallo svolgimento degli eventi culturali (tour e eventi nei locali). Live Nation ha distribuito sovvenzioni per un valore di 10 milioni di dollari attraverso il fondo Crew Nation, stanziando inizialmente 5 milioni di USD e poi abbinando un dollaro ad ogni dollaro donato per raccogliendo altri 5 milioni di dollari americani.
- **Spotify** ha raccolto donazioni integrando un suo diretto contributo fino al raggiungimento di 10 milioni di USD.
- **Sony/ATV** ha donato 500 000 USD alla Nashville Songwriters Association International (NSAI) e a Songwriters of North America (SONA) per sostenere gli autori di canzoni.
- **Bandcamp** ha rinunciato alla sua quota di fatturato per il merchandising a favore di artisti ed etichette il 20 marzo 2020 e successivamente il primo venerdì del mese in maggio, giugno e luglio 2020. Il 20 marzo sono stati acquistati 4,3 milioni di USD di merchandising - 1,5 volte l'importo normale.
- Bravado, la società di gestione di merchandising e marchi del **Gruppo Universal Music** ha venduto mascherine con raffigurati gli artisti UMG attraverso l'iniziativa "We've Got You Covered". I guadagni derivanti dalla vendita delle mascherine saranno devoluti ad enti di beneficenza per la musica.
- Amazon Music, Facebook, Pandora, Sirius XM, Sony, Spotify, Tidal, TikTok, Universal Music Group e YouTube sono alcune delle grandi aziende CCS che hanno donato al Fondo COVID-19 della **Recording Academy's MusiCares Foundation**.
- Il **Soho Theatre di Londra**, insieme ad **Amazon Prime Video**, ha raccolto fondi per diverse associazioni di beneficenza britanniche che combattono la pandemia COVID-19 e per sostenere i liberi professionisti che lavorano nell'industria teatrale britannica attraverso i proventi derivanti dal noleggio della produzione teatrale filmata Fleabag.
- **Beatstream** ha lanciato un'applicazione musicale livestream che permette la vendita di un livestream di ascolto a tantum di qualsiasi evento musicale dal vivo attraverso la normale piattaforma di biglietteria.
- Non sono solo le aziende culturali e creative a partecipare agli sforzi di finanziamento per i lavoratori dei CCS. Il gruppo bancario francese **Société Générale** ha istituito un fondo di aiuto d'emergenza di 2 milioni di euro a sostegno dei musicisti e dei



gruppi musicali. Il fondo copre tre azioni: il pagamento anticipato di borse di studio a 25 ensemble e progetti musicali sostenuti dal gruppo bancario, il sostegno alla ripresa dell'attività di ensemble indipendenti e borse di studio d'emergenza per gli studenti dei Conservatori nazionali di Parigi e Lione. Inoltre, in Romania, il gruppo ha donato 70 000 euro supportando la creazione di una rete di solidarietà con altri sponsor privati e fondazioni per sostenere il settore culturale indipendente.

Supporto alla distribuzione

- **SoundCloud** ha concesso uno sconto del 50% sull'abbonamento a SoundCloud Pro Unlimited per consentire agli artisti di distribuire la loro musica in modo più efficace.

Capacity building e sostegno alla produzione culturale

- Abbey Road Red, l'incubatore di tecnologia musicale degli **Abbey Road Studio**, ha lanciato delle sessioni di tutoraggio online che offrono una guida alle start-up tecnologiche musicali.
- Allo stesso modo **SoundCloud** ha pubblicato online la "Keep the Music Going Guide" che presenta le risorse di supporto alla carriera.
- Lo **Universal Music Group** ha creato una piattaforma che mette in contatto gli artisti con i fan come compensazione delle tournées e apparizioni cancellate.
- **Rbhu**, una società di ingegneria specializzata in opere d'arte monumentali e strutture ingegneristiche, offre fino a 30.000 USD di servizi di ingegneria agli artisti attraverso il loro COVID-19 Artists Relief Program. Questa misura unica nel suo genere permette alle aziende CCS di sviluppare le loro capacità nel lungo termine.

Fonti: KEA European Affairs (2020). Worldwide Policy Response to COVID-19 in support of the CCS. <https://keanet.eu/worldwide-policy-response-to-covid-19-in-support-for-the-ccs/> (visitato l'11 giugno 2020); Live Nation Entertainment (2020) Crew Nation: Global Relief Fund for Live Venues Crews. www.livenationentertainment.com/crewnation/ (visitato il 23 giugno 2020); IFPI (2020) Global Music Industry COVID-19 Response Tracker <https://musicresponsecovid-19.ifpi.org> (visitato il 23 giugno 2020); Bandcamp (2020) This Friday, Support Artists Impacted by the COVID-19 Pandemic. <https://daily.bandcamp.com/features/bandcamp-covid-19-fundraiser> (visitato il 29 giugno 2020); Recording Academy MusiCares (2020), www.grammy.com/musicares (visitato il 22 giugno 2020); Soho Theatre on Demand (2020) If You're here for Fleabag, you're in the right place <https://ondemand.sohotheatre.com> (visitato il 23 giugno 2020); Californians for the Arts, Covid-19 Artist Relief Program - RBHU, <https://www.californiansforthearts.org/covid19/2020/5/27/covid-19-artist-relief-program-rbhu> (visitato il 20 luglio 2020).

Associazioni filantropiche, altre associazioni no profit e donazioni individuali

La maggior parte degli interventi delle fondazioni e di altre associazioni no profit si concentrano su fondi di emergenza a sostegno dei lavoratori del settore culturale e creativo. Esse sostengono anche gli investimenti nella produzione culturale. Poiché le fondazioni e le organizzazioni no profit di tutto il mondo hanno fornito e continuano a fornire sostegno ai lavoratori in tutti i settori e le industrie culturali, il Box 14 presenta un piccolo campione dell'ampia gamma di interventi attuati da queste organizzazioni.



Box 14: Misure di sostegno ai CCS da parte di fondazioni filantropiche e associazioni no profit

Filantropia con un approccio più strategico

- **Bloomberg Philanthropies** ha convocato un gruppo più ampio di organizzazioni filantropiche per mettere insieme un fondo di 95 milioni di USD e sta lavorando con la città di New York per affrontare le esigenze di investimento più strategiche e colmare le lacune.
- Il **programma di sovvenzioni d'emergenza Adolph ed Esther Gottlieb** aiuta pittori, tipografi e scultori in tutto il mondo con sovvenzioni fino a 15 000 USD.
- Il **Craft Futures Fund** sostiene l'artigianato in tutti gli Stati Uniti con sovvenzioni di 5 000 USD.
- Il **J. Paul Getty Trust** ha creato un fondo di 10 milioni di USD per assistere i musei e le organizzazioni non profit di arti visive della contea di Los Angeles.
- **SuisseCulture Social** ha istituito un fondo di 280 milioni di franchi per l'arte e la cultura per pagare le spese di vita degli artisti durante la pandemia.
- La **Fondazione Kone** in Finlandia organizzerà, nell'autunno del 2020, un'ulteriore tornata di finanziamenti per progetti e artisti che hanno già ricevuto aiuti dalla fondazione, ma il cui lavoro è stato danneggiato dalla pandemia COVID-19. La domanda deve spiegare in che modo il lavoro e le finanze del progetto o della persona sono state danneggiate da COVID-19.
- Alcune iniziative di finanziamento sono state avviate da **diverse società e organizzazioni a scopo di lucro e no profit** e da donazioni aggregate di altri. **Artist Relief** è organizzato dalla *Academy of American Poets*, *Artadia*, la *Creative Capital*, la *Foundation for Contemporary Arts*, il *MAP Fund*, la *National Young Arts Foundation* e la *United States Artists*. Tra i donatori vi sono la *Andrew W. Mellon Foundation*, la *Ford Foundation*, la *Andy Warhol Foundation for the Visual Arts* e molti altri. L'iniziativa mira a distribuire sovvenzioni di 5 000 USD agli artisti in difficoltà a causa di COVID-19.
- **I donatori sono anche individui**: il *NYC COVID-19 Response & Impact Fund* è stato creato dal *NY Community Trust* per concedere sovvenzioni e prestiti alle organizzazioni no-profit di New York. Il contributo dei singoli cittadini è stato fondamentale per distribuire circa 70 milioni di USD di aiuti.

Sostenere la produzione culturale

- **I Lost My Gig** è una piattaforma online per raccogliere dati sui ricavi persi dagli artisti o per fornire loro un sostegno finanziario. Quantificando le perdite subite nelle industrie culturali e creative può aiutare a fornire un'immagine chiara dello stato dell'industria nelle città per meglio indirizzare il sostegno. Quantificando le perdite e le loro cause si evidenzia la diversità e la natura atipica dell'occupazione nei CCS. Inoltre, consente di indirizzare le donazioni in modo più mirato e specifico a chi ne ha bisogno. Inizialmente era stata pensata per i cittadini di Austin, Texas che hanno perso il loro reddito a causa della cancellazione del festival SXSW, ma l'iniziativa si è ora diffusa in diverse città del mondo.
- La **Fondazione Amplifier** ha cercato di assumere lavoratori creativi attraverso un *Global Open Call for Art* che concede 1 000 USD a 60 artisti per un'opera. Le opere



saranno poi distribuite online e fisicamente per consentire agli artisti di ampliare la loro piattaforma e il loro pubblico.

Fonti: Webinar OCSE Coronavirus (COVID-19) e Settori Culturale e Creativo: impatto, risposte di policy e opportunità di ripresa dopo la crisi del 17 aprile 2020, <https://youtu.be/nlmafdlZ7Tc>; Fondazione Adolph e Esther Gottlieb (2020). The Adolph and Esther Gottlieb Emergency Grant www.gottliebfoundation.org/emergency-grant (visitato il 23 giugno 2020); Center for Craft (2020). Craft Futures Fund. www.centerforcraft.org/grants-and-fellowships/craft-futures-fund (visitato il 23 giugno 2020); The Getty Foundation (2020) LA Artists COVID-19 Relief Fund www.getty.edu/foundation/initiatives/current/la_covid_fund.html (visitato il 23 giugno 2020); International Federation of Arts Councils and Culture Agencies (2020b). ACORNS 398: Arts and culture sectors worldwide respond in times of crisis. <https://ifacca.org/en/news/2020/04/17/acorns-398-arts-and-culture-sectors-worldwide-resp/> (visitato il 22 giugno 2020); Kone Foundation (2020). For Residency Applicants. <https://koneensaatio.fi/en/saari-residence/residency-applicants/> (visitato il 24 giugno 2020); Artist Relief (2020). Sito web. www.artistrelief.org (visitato il 22 giugno 2020); The New York Community Trust (2020) About the NYC COVID-19 Response & Impact Fund. www.nycommunitytrust.org/covid19/ (visitato il 29 giugno 2020); I Lost My Gig (2020) Sito web. www.ilostmygig.com (visitato il 16 giugno 2020); Amplifier (2020). Global Open Call for Art. <https://community.amplifier.org/campaign/global-open-call-for-art/> (visitato il 24 giugno 2020).

Puntare sul potenziale della cultura nel corso della ripresa: affrontare le sfide e massimizzare le opportunità

In futuro le città e le regioni potrebbero considerare i settori culturali e creativi, nonché la partecipazione culturale, come un motore di impatto economico e sociale a sé stante e in tutta l'economia. La pandemia COVID-19 sta fornendo a molte comunità, siano esse aree metropolitane o regioni rurali, la possibilità di riconsiderare i loro modelli di crescita rendendoli più inclusivi e sostenibili⁷¹, e la cultura può giocare un ruolo ancora maggiore in queste nuove visioni a livello locale. Affinché questo potenziale possa essere realizzato è importante affrontare diverse sfide, tra cui la possibilità per molte aziende e lavoratori CCS di sopravvivere alla crisi e ai suoi impatti e ripartire dalle opportunità che sono emerse. L'ampliamento delle evidenze quantitative e gli insegnamenti documentati della sperimentazione e dell'innovazione contribuiranno a raggiungere questi benefici agguintivi.

Affrontare le insidie delle politiche di sostegno ai lavoratori autonomi per migliorarne l'accesso ai lavoratori CCS

Molti paesi hanno applicato misure di sostegno al lavoro autonomo durante la crisi COVID-19. La maggior parte di queste misure non sono specifiche rispetto al settore cui si riferiscono, ma includono i professionisti della creatività. Questi schemi, tuttavia, sono spesso complessi, con criteri di ammissibilità che escludono alcuni lavoratori CCS. Spesso non coprono i nuovi lavoratori autonomi (cioè è necessario essere già nel sistema per qualificarsi ed essere ammissibili alla misura). Inoltre i regimi di lavoro autonomo non sono ben adattati alle nuove pratiche occupazionali, al lavoro di portafoglio e alle forme ibride di detenzione di diversi posti di lavoro con diverse qualifiche di status occupazionale, che è più comune per i professionisti CCS e sempre più presente in altri settori. I regimi spesso non forniscono una piena sostituzione di reddito a coloro che sono dipendenti delle loro stesse società, come nel caso di molti professionisti creativi. In alcuni casi questi professionisti non dichiarano i guadagni attraverso l'imposta sul reddito, ma piuttosto attraverso i dividendi.

⁷¹ OCSE (2020) [Coronavirus \(COVID-19\) From Pandemic to Recovery: Local Economic and Employment Responses](#).



L'OCSE ha sottolineato che, più in generale, questa crisi ha dimostrato la necessità che i lavoratori autonomi acquisiscano diritti di accesso a tipologie di sostegno al di fuori di quelle disponibili per i lavoratori dipendenti. In passato, diversi paesi sono riusciti a stabilire politiche ben congegnate e adatte alla loro situazione⁷².

In futuro, si potrebbe considerare quanto segue per adattare meglio i regimi di sostegno al lavoro autonomo alle esigenze dei CCS:

- Consultare i lavoratori autonomi e le loro organizzazioni settoriali di categoria per aumentare l'efficacia delle misure.
- Garantire che i programmi di lavoro autonomo possano rivolgersi a vari tipi di lavoratori autonomi, comprese le forme di lavoro freelance e quelle di lavoro ibrido.
- Introdurre misure per la ripresa per aiutare i lavoratori autonomi ad adattarsi ai cambiamenti strutturali (ad es. cambiamenti nelle abitudini dei consumatori) e a cogliere nuove opportunità. Ciò comporterà probabilmente una combinazione di sostegno finanziario e non finanziario per incoraggiare nuovi modelli di business e nuove competenze tra i lavoratori autonomi.

Adattare le misure di sostegno all'innovazione alle esigenze dei CCS

I CCS possono giocare un ruolo importante nell'innovazione in tutta l'economia. Il settore produce nuovi prodotti e servizi ed è anche un importante fornitore di idee e nuovi approcci all'innovazione per le altre aziende. In particolare alcune di queste potenzialità di innovazione sono associate a settori meno esposti alle pressioni del mercato e che per questo motivo possono impegnarsi in forme di sperimentazione più radicali, come le arti visive e dello spettacolo. Un'altra giustificazione per il sostegno pubblico a questi settori è quindi il suo potenziale di contribuire all'innovazione sia per altre parti dei CCS (come il cinema, i videogiochi, la moda, la pubblicità o il design) sia per altri settori.

Tuttavia i CCS hanno tipicamente difficoltà ad essere riconosciuti come un settore innovativo e ad accedere alle misure pubbliche di sostegno all'innovazione, in particolare la R&D. Questo perché i programmi pubblici sono spesso progettati per forme di innovazione più tecnologiche. Mentre molte innovazioni nei CCS includono la tecnologia, in particolare alla luce dell'aumento delle tendenze alla digitalizzazione, ci sono altre forme di innovazione basate sul contenuto creativo che sono forse poco riconosciute nei programmi pubblici. Molto può essere fatto anche a livello municipale e regionale attraverso politiche regionali di innovazione più ampie e che potrebbero riconoscere ulteriormente il valore e le caratteristiche dei settori culturali e creativi.

La proprietà intellettuale è un altro settore importante per sostenere gli attori dei CCS nella ripresa dalla crisi e oltre. I tentativi di allentare le restrizioni del copyright attraverso meccanismi legali possono minare i modelli imprenditoriali di molte aziende proprio nel momento in cui hanno più bisogno di sostegno. Anche i detentori dei diritti possono essere d'aiuto. Durante il periodo di *lockdown* ad esempio, Skribble ha reso gratuita per un mese la sua biblioteca di materiale di lettura. Microsoft ha aumentato l'accesso a Minecraft Education. Opzioni più radicali possono includere la concessione da parte dei governi di contenuti culturali dei creatori per conto del settore pubblico sia come meccanismo di supporto per le imprese creative sia come supporto per le famiglie.

⁷² OCSE (2020), OECD Employment Outlook 2020: Worker Security and the COVID-19 Crisis, OECD Publishing, Parigi, <https://doi.org/10.1787/19991266>; OECD (2019), OECD Employment Outlook 2019: The Future of Work, OECD Publishing, Parigi, <https://dx.doi.org/10.1787/9ee00155-en>.



Sostenere gli ecosistemi culturali

Il sostegno pubblico e privato ai CCS è più efficace se si tiene conto delle interrelazioni strategiche tra i sotto-settori che si riuniscono in un “ecosistema”. Nell'ecosistema CCS, di particolare importanza sono i settori che forniscono competenze e contenuti per altri settori. La musica e la progettazione multimediale ad esempio, sono fornitori di contenuti per praticamente tutti gli altri sotto-settori CCS. I sotto-settori che sono motori di innovazione radicale come le arti visive e dello spettacolo giocano un ruolo chiave nell'ecosistema e sono particolarmente fragili a causa delle loro forme organizzative non industriali che dipendono fortemente dalle microimprese e dai lavoratori freelance. È importante considerare anche quelle parti dei CCS che sono facilmente trascurabili ma con un significativo potenziale non sfruttato, come le attività artigianali che possono beneficiare di una sostanziale ibridazione con le tecnologie digitali e l'Intelligenza Artificiale, anche come fonte sperimentazioni e nuove idee.

Costruire su nuove opportunità tra CCS e altri settori

Il rapporto tra CCS e il sistema educativo sarà con ogni probabilità ulteriormente rafforzato dall'accelerazione dei processi di digitalizzazione in entrambi gli ambiti. Il rafforzamento di questo rapporto genererà probabilmente importanti trasferimenti di conoscenze e tecnologie tra le due sfere e potrebbe essere particolarmente vantaggioso per investimenti mirati nella tecnologia, nella costruzione di competenze e in nuovi prodotti e servizi in cui la componente culturale ed educativa si rafforzano reciprocamente (ad esempio, nel campo dell'apprendimento permanente). Il *lockdown* ha dato impulso allo sviluppo di nuove piattaforme educative digitali e all'accelerazione dell'innovazione EdTech e questo sarà probabilmente un cambiamento permanente che potrà rivoluzionare il settore dell'istruzione in un tempo relativamente breve. Le complementarità strategiche tra CCS e il settore educativo non solo saranno essenziali per lo sviluppo di nuove forme di “*edutainment*” digitale (per esempio nel campo dei giochi educativi seri), ma anche per sviluppare nuovi concetti e formati di piattaforma che integrino vari elementi di apprendimento interattivo (anche gamificato), scambio di gruppo e co-creazione di contenuti, cura digitale avanzata di contenuti educativi e culturali, e così via. L'industria del “*serious gaming*” potrebbe in conseguenza di ciò diventare un partner per i governi, le scuole e le aziende tecnologiche, tra gli altri (già lo è su piccola scala).

Altre dimensioni dello scambio di conoscenze è quella tra CCS e università. Tali scambi con gli istituti di istruzione superiore riguardano non solo l'educazione alle competenze creative e alle capacità imprenditoriali, ma anche la ricerca. Ci sono diverse nuove aree di ricerca promettenti come arte/cultura e salute, o arte/cultura e coesione sociale. Le tecniche e le metodologie basate sull'arte (come i modelli sperimentali di interazione umano-AI in settori come l'auto-guida automobilistica⁷³ o le esplorazioni sul ruolo dei droni nella ridefinizione delle nozioni di spazio pubblico/privato, sorveglianza e sicurezza⁷⁴) possono aprire nuovi programmi di ricerca con importanti impatti economici e sociali.

Il rapporto tra arte-cultura e salute sta aprendo nuove prospettive anche nel settore emergente del “benessere culturale”. Questo settore è stato riconosciuto dall'Organizzazione Mondiale della Sanità in una recente *scoping review* su questo campo emergente di ricerca e sperimentazione politica. Esso offre l'opportunità di progettare politiche innovative in settori della sanità pubblica come l'invecchiamento attivo, il miglioramento della salute (come delineato nella Nuova Agenda Europea per la Cultura della UE), la lotta

⁷³<https://ars.electronica.art/futurelab/en/project/kommunikation-mit-roboterautos/>

⁷⁴<https://ars.electronica.art/futurelab/en/project/drone-lab/>



all'isolamento sociale, la prevenzione sanitaria attraverso abitudini sane e altre sperimentazioni in corso in diversi campi clinici. Questo nuovo settore richiederà anche una nuova formazione professionale per combinare le competenze culturali con quelle infermieristiche, mediche o legate ai servizi sociali.

I progressi nelle infrastrutture e strumenti di digitalizzazione stimoleranno anche nuove innovazioni che faciliteranno un ruolo più importante per la cultura nelle imprese e, più in generale, nelle interazioni sociali. Come evidenziato dall'OCSE, negli ultimi anni, l'emergere di nuove tecnologie digitali ha permesso la produzione massiccia di contenuti e la loro diffusione istantanea attraverso piattaforme aperte (ad esempio Wikipedia), i distributori di nuovi media (ad esempio Netflix), i social network e le comunità di contenuti (ad esempio YouTube)⁷⁵. Ciò ha trasformato le modalità di produzione e di consumo dei beni e servizi culturali e le forme di partecipazione culturale. La separazione tra produttori e pubblico viene gradualmente sostituita da un continuum indistinto di partecipazione attiva/passiva. In questo contesto, le istituzioni culturali (ad esempio i musei) si evolvono dal catering a un pubblico passivo verso piattaforme partecipative che consentono varie forme di coinvolgimento diretto e di co-creazione. Questa tendenza può trarre enormi benefici dal potenziamento della banda larga.

Queste nuove tecnologie e tendenze possono portare a un maggiore utilizzo di contenuti culturali e creativi in una più ampia gamma di aspetti della vita quotidiana. Ciò comprende, tra l'altro, ambienti di lavoro ed educativi nonché attività ricreative e di fitness. Uno scenario probabile in un mondo 5G+ è la "culturalizzazione" dell'economia e della società con un uso diffuso dei contenuti da parte dei "prosumer" che producono e consumano contenuti culturali e creativi. Le aziende, le amministrazioni pubbliche e le organizzazioni no profit possono trarre vantaggio da queste tendenze per nuovi modi di interagire con i cittadini, i consumatori e il pubblico⁷⁶.

Inoltre i CCS sono un campo primario di sviluppo e sperimentazione di tecnologie emergenti come la realtà aumentata e arricchita, l'Internet delle cose e l'Intelligenza Artificiale. Queste tecnologie aumenteranno drasticamente la possibilità di "presenza a distanza" in ambienti immersivi e costruiranno spazi di esperienza ibridi dove agenti umani e artificiali interagiscono e co-creano nuovi contenuti. La probabile conseguenza sarà un sostanziale ampliamento del campo di applicazione dei CCS con lo sviluppo di nuovi sotto-settori e industrie che si affidano a nuove forme di media. Il potenziale di mercato di questi sviluppi sarà probabilmente rilevante e ci saranno chiari vantaggi per le aziende leader nell'innovazione nel settore. Tuttavia il pieno sfruttamento di tali opportunità richiede non solo massicci investimenti in infrastrutture digitali, ma anche una strategia di sostegno alla digitalizzazione avanzata delle PMI e delle microimprese.

Turismo culturale e creativo sostenibile

Molte località particolarmente colpite dalla crisi sono quelle con un turismo su larga scala e a base culturale. C'è l'opportunità di nuovi modelli di turismo culturale più sostenibile.

⁷⁵ OCSE-ICOM (2019), *Cultura e sviluppo locale: Massimizzare l'impatto, Una guida per le amministrazioni locali, le comunità e i musei*, <https://doi.org/10.1787/9a855be5-en>

⁷⁶ Si veda ad esempio, Alves, H.; Fernandes, C.; Raposo, M.; [Value co-creation: Concept and contexts of application and study](#), Journal of Business Research, Volume 69, Issue 5, May 2016, Elsevier Inc. Questa ricerca mostra come la co-creazione, la sua logica come motore dell'innovazione aziendale, lo sviluppo di nuovi prodotti e servizi, l'esperienza dei consumatori di marchi e nei processi di co-creazione siano particolarmente importanti accanto alla co-creazione come base per le relazioni di mercato.



Diverse città e regioni possono intervenire orientandosi verso modelli imprenditoriali che si concentrano su soggiorni più lunghi e ripetuti piuttosto che su volumi molto elevati di visite brevi, anche attraverso il turismo creativo. Possono anche limitare l'ulteriore espansione del turismo su larga scala in luoghi dove i beni culturali sono sotto pressione (ad esempio, limitando le licenze commerciali nelle aree urbane critiche al commercio al dettaglio che serve principalmente i turisti a favore del commercio al dettaglio che serve i residenti).⁷⁷

Il turismo creativo si differenzia dai modelli tradizionali di turismo culturale soprattutto per la promozione di attività ed esperienze a più alto valore aggiunto. Settori creativi come il design, la moda, i giochi, l'artigianato, il cinema e l'animazione e l'industria del gusto possono aumentare notevolmente l'attrattiva delle destinazioni e l'interazione con i visitatori. C'è uno spostamento verso le reti del valore e un'attenzione particolare alla co-creazione di esperienze turistiche con i consumatori. È dimostrato che questi nuovi modelli di turismo creativo possono offrire un notevole valore aggiunto, aumentare la domanda turistica e diversificare l'offerta turistica.⁷⁸

La crisi pandemica cambierà anche il settore del turismo con un calo previsto del 60-80% dei turisti internazionali nel 2020. Il turismo interno dovrebbe guidare la ripresa anche se in molte destinazioni non compenserà il calo del turismo internazionale. Anche qui le tecnologie digitali possono giocare un ruolo nel guidare la trasformazione⁷⁹. Il pieno dispiegamento di tecniche di realtà aumentata con un'elevata larghezza di banda, ad esempio, potrebbe consentire agli utenti di sperimentare rendimenti altamente immersivi, realistici e dettagliati di siti culturali e del patrimonio culturale. Il valore dell'esperienza della visita turistica potrebbe essere meno legato alla visita di alcuni siti sovraffollati e rinomati, ma sarà sempre più legato alla scoperta dei siti meno conosciuti e meglio distribuiti sul territorio locale. Questo può essere supportato da esperienze da casa, pre-viaggio, che permetteranno ai visitatori di arrivare in un luogo con una certa familiarità. Tali approcci favoriranno una forma di turismo più sostenibile, anche grazie alla possibilità di effettuare almeno in parte le visite in modalità virtuale per mostrare al visitatore-elettronico non solo le attrazioni locali, ma anche aspetti della vita culturale e sociale quotidiana del luogo.

Questa nuova tendenza richiederà ulteriori investimenti nelle destinazioni turistiche. Tali investimenti comprendono ulteriori sforzi per ampliare la natura delle esperienze culturali, la formazione digitale delle guide e dei fornitori di servizi locali e la creazione di narrazioni digitali che integrino le tradizionali esperienze fisiche. Le città con patrimonio culturale diventeranno quindi, in un certo senso, produttori multimediali per attrarre visitatori fisici. Si tratta di un mercato enorme, soprattutto per continenti come l'Europa, dove l'identificazione delle destinazioni con il patrimonio e la cultura è spesso particolarmente forte. Allo stesso tempo la cultura è un motore chiave del turismo nei paesi OCSE e un elemento importante della spesa turistica. Prima della crisi la cultura rappresentava in media il 2% della spesa turistica totale⁸⁰. Gli investimenti nel miglioramento della connettività per raggiungere le destinazioni culturali e storiche possono sostenere la competitività della destinazione nel lungo periodo.

⁷⁷ Si veda ad esempio, reflections on rethinking Venice "tourism monoculture", [Venice Tourism May Never Be the Same. It Could Be Better](#). The New York Times (visitato il 16 luglio 2020).

⁷⁸ OCSE (2014), *Tourism and the Creative Economy*, OECD Publishing, <https://doi.org/10.1787/9789264207875-en>.

⁷⁹ Per maggiori informazioni sugli impatti di COVID-19 nel settore del turismo, si veda OECD (2020) [Tourism Policy Responses to the coronavirus \(COVID-19\)](#).

⁸⁰ OECD Tourism Database, Tourism consumption dataset, https://stats.oecd.org/Index.aspx?ThemeTreeId=10&DatasetCode=tourism_rec_exp



Sostenere la transizione verde

La cultura e il patrimonio possono favorire la diffusione di comportamenti ambientali più responsabili. L'importanza della partecipazione culturale per favorire un migliore riciclaggio dei rifiuti è stata documentata empiricamente⁸¹. Inoltre l'arte e la cultura possono incoraggiare il riutilizzo creativo di oggetti e beni già esistenti e possono indurre i consumatori a spostare l'attenzione delle loro abitudini di consumo dai beni materiali a quelli esperienziali, favorendo così l'emergere di un'economia circolare.

L'espressione culturale e artistica può fare molto per convincere il pubblico della necessità di comportamenti più responsabili, pro-sociali e a favore dell'ambiente. Lo fa offrendo narrazioni che hanno un impatto emotivo e migliorando la comprensione del pubblico delle conseguenze delle principali minacce ambientali⁸². L'espressione culturale e artistica può inoltre assecondare un approccio più responsabile ed empatico verso la natura, favorendo l'emergere di approcci integrati natura-cultura⁸³. Il potenziale contributo dei CCS alle sfide ambientali è quasi completamente trascurato e questa prospettiva apre un campo che è interamente da sviluppare.

Evidenze migliori per un impatto più forte

Per elaborare politiche migliori i governi nazionali e subnazionali hanno bisogno di maggiori e migliori evidenze dell'impatto economico e sociale dei settori culturali e creativi. Nonostante la maggiore consapevolezza del ruolo della cultura e della creatività per lo sviluppo (locale), si può ancora fare molto per migliorare e integrare le politiche in tutti i settori. Una migliore comprensione di come esattamente la cultura e l'innovazione regionale, la creazione di posti di lavoro, l'imprenditorialità e il benessere interagiscono e si rafforzano a vicenda è necessaria. Troppo spesso la cultura non è considerata un'attività, ma piuttosto una passività, una linea di bilancio "l'ultima su cui investire, la prima da tagliare". Le task force nazionali per la ripresa post-COVID-19, anche in paesi con un'ampia dotazione di beni culturali o con un rilievo internazionale in specifici sotto-settori creativi, non hanno pienamente riconosciuto l'importanza della cultura per la ripresa. Dati ed evidenze prove solide possono aumentare la consapevolezza del valore della cultura e dei settori creativi tra i responsabili politici, i cittadini, i fornitori di istruzione e formazione, le altre imprese della catena del valore e gli investitori pubblici e privati.

⁸¹ Si veda Vedi, ad esempio, Crociata, A.; Agovino, M.; Sacco, P., "[Recycling waste: Does culture matter?](#)" Questa ricerca esplora il rapporto tra cultura e riciclo dei rifiuti e indica che la partecipazione culturale è un fattore determinante del comportamento di riciclo delle famiglie all'interno del meta-tema della sostenibilità. I risultati possono essere utili per le politiche di prevenzione dei comportamenti a favore dell'ambiente.

⁸² Si veda ad esempio, [Can Hollywood Movies About Climate Change Make a Difference?](#), The New York Times, 2 ottobre 2017 (visitato il 16 luglio 2020).

⁸³ Si veda ad esempio, [Can Virtual Nature Be Good Substitute for the Great Outdoors? The Science Says Yes.](#) The Washington Post, 28 aprile 2020 (visitato il 16 luglio 2020).



Annex 1.A. Fonti di dati per i settori culturali e creativi

Non esiste una definizione univoca dei settori culturali e creativi. Ai fini di questa analisi, la principale fonte di dati è costituita dal Servizio Statistiche strutturali sulle imprese (*Structural Business Statistics*), da cui sono generalmente disponibili dati settoriali a due cifre (divisione). Per i paesi europei le tabelle di Eurostat non includono la sezione R, pertanto la raccolta dei dati attraverso gli istituti nazionali di statistica e le stime sono state effettuate a complemento della fonte principale (per ulteriori informazioni si veda, qui di seguito, la descrizione delle industrie ISIC selezionate per misurare le ICC). Quando non viene fornita l'occupazione nell'economia totale, l'occupazione totale proveniente dai conti delle filiali è stata utilizzata come comune denominatore per calcolare le quote.

In questo documento le divisioni specifiche del settore manifatturiero (sezione C), dei servizi di informazione e comunicazione (sezione J), dell'arte, dello spettacolo e della ricreazione (sezione R) sono considerate parte delle industrie culturali e creative:

- Divisione C18: Stampa e riproduzione di supporti registrati.
- Divisione J58: Attività editoriali.
- Divisione J59: Produzione di film, video e programmi televisivi, registrazione sonora e attività di editoria musicale.
- Divisione J60: Attività di programmazione e trasmissione.
- Divisione R90: Attività creative, artistiche e di intrattenimento.
- Divisione R91: Biblioteche, archivi, musei e altre attività culturali.

Annex Tabella 1.A.1. Fonti dei dati e anni di riferimento

Paese	Anno di riferimento	Fonte	Nota/Link
Paesi UE, divisioni NACE rev2 C118,J58,J59,J60	2017	Eurostat - Statistiche strutturali regionali sulle imprese (tabella sbs_r_nuts06_r2)	
Australia	2019	Stime OCSE basate su ABS, Occupazione per industria: 6291,0,55,003 - Forza lavoro, Australia.	Le industrie sono state convertite in ISIC rev.4 a due cifre utilizzando la tabella di corrispondenza pubblicata dall'ABS: https://www.abs.gov.au/AUSSTATS/abs . La tabella di corrispondenza fornisce una conversione da uno-a-uno da ANZSIC 2006 a quattro cifre in ISIC rev.4 a due cifre.
Austria	2017	Statistiche Austria Censimento delle Imprese	https://statcube.at/statistik.at/ext/statcube/openinfo?page?id=dereqz_rzaz_astbesch
Canada	2018	Statistiche Canada. Database CANSIM. Tabella 14-10-0202-01	https://www150.statcan.gc.ca/t1/tb1/en/tv.action?pid=1410020201
Colombia
Repubblica Ceca	2017	CZSO	Le divisioni R90 e R91 sono stimate in base all'occupazione nazionale in R90 e R91 e alla quota di stabilimenti per regione. https://www.czso.cz/csu/czso/statistical-yearbook-



			of-the-czech-republic-2018
Estonia	2017	Statistica Estonia, Indagine sulla forza lavoro. Occupati per attività economica (EMTAK 2008), tabella TT0200	Divisioni R90 e R91: http://andmebaas.stat.ee/Index.aspx?DataSetCode=TT0200
Finlandia	2018	Finlandia - Statistiche Finlandia, Statistiche regionali sull'attività imprenditoriale. Tabella 11db, Insedimenti di imprese per industria e regione.	Divisioni R90 e R91: http://pxnet2.stat.fi/PXWeb/pxweb/en/StatFin/StatFin_yri_alyr/statfin_alyr_pxt_11db.px/
Francia	2017	INSEE, Statistiche strutturali sulle imprese. Impiego e retribuzione (dati relativi all'istituzione)	Divisions R90 and R91: https://www.insee.fr/fr/statistiques/series/105404315?DPT_ALISSE=105301045%2B105301046%2B105301047&NAF2_ALISSE=105300923&qserie=cr%C3%A9ative
Germania	2017	Ufficio federale tedesco di statistica, registro delle imprese (Statistisches Unternehmensregister)	Divisioni R90 e R91 stimate a livello regionale sulla base del valore per paese per R90 e R91, e distribuzione regionale dell'occupazione in altri settori delle industrie culturali e creative
Grecia	2017	Grecia - Autorità statistica ellenica. Registro statistico delle imprese.	Divisioni R90 e R91: https://www.statistics.gr/en/statistics/-/publication/SBR01/ -
Ungheria	2017	Ungheria - HCSO, Ufficio centrale di statistica ungherese. Dati regionali SBS. Tabella YE3031_W - Imprese classificate nelle sezioni economiche nazionali da A a J, da L a N, da P a S.	Divisioni R90 e R91: http://statinfo.ksh.hu/Statinfo/haViewer.jsp
Islanda	Nessun dato per le divisioni R90,R91; https://px.hagstofa.is/pxen/pxweb/en/Atvinnuvegir/Atvinnuvegir_fyrirtaeki_fjoldi_launagreidendur/FYR01203.px/table/tableViewLayout1/?rxid=ce329007-2dd2-48e7-bee9-89037db0b5b0
Irlanda	2017	CSO. Demografia delle imprese per attività, contea, indicatore statistico e anno	L'occupazione nelle divisioni J58 e J59 è stimata sulla base della quota di occupazione per regione in J e dell'occupazione nazionale in J59 e J60. http://www.cso.ie/en/methods/multisectoral/businessdemography
Israele	2018	CBS, 2018 Indagine sulle forze di lavoro	Raccolta dati ad hoc
Italia	2017	Italia - Istat, Imprese e persone occupate, dataset DICA_ASIAUE1P	Divisioni R90 e R91: http://dati.istat.it/Index.aspx?DataSetCode=DICA_ASIAUE1P
Giappone	2016	Giappone - Ufficio Statistiche, 2016 Censimento economico per l'attività imprenditoriale.	https://www.e-stat.go.jp/en/stat-search/files?page=1&toukei=00200553&tstat=000001095895
Corea	2018	Statistiche Corea, Servizio informazioni statistiche coreano. Numero di stabilimenti, lavoratori per provincia, industria.	Dati in K SIC convertiti in ISIC sulla base della tabella di conversione: http://kssc.kostat.go.kr/ksscNew_web/ekssc/main/main.do
Lettonia	..	Totale R: NPV020. Numero di dipendenti, valore aggiunto e valore della produzione generati da unità di attività di tipo locale in città sotto la giurisdizione dello Stato, contee, città e parrocchie	https://data1.csb.gov.lv/pxweb/en/uzn/uzn_terrad/NPV020.px
Lituania	2017	Statistics Lituania, Statistiche Aziendali. Numero di unità locali per luogo di attività in imprese non finanziarie.	Divisioni R90 e R91 stimate a livello regionale sulla base del valore per paese per R90 e R91, e distribuzione regionale dell'occupazione nei settori da S a R. https://osp.stat.gov.lt/statistiniu-rodikliu-analize/
Lussemburgo	2017	Impiego di personale per settore di dettaglio (2 posizioni) e tipo di contratto (non temporaneo, temporaneo), 2017	https://adem.public.lu/dam-assets/fr/marche-emploi-luxembourg/faits-et-chiffres/statistiques/igss/Tableaux-interactifs-stock-emploi/Salaries-sectAct2Pos.xlsx
Messico	2013	INEGI. Censos Económicos 2014	Nella divisione R9 sono stati aggiunti i posti di lavoro della "Gestione pubblica del patrimonio" che



			comprende, tra gli altri, siti storici pubblici, musei, biblioteche, ecc. Questi dati sono disponibili solo a livello nazionale, e quindi sono stati assegnati a livello regionale in seguito alla ripartizione regionale delle attività private nella R91. https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2014/default.html#Tabulados
Paesi Bassi	2017	CBS, Filiali di aziende; industria, regione	Divisioni R90 e R91: https://opendata.cbs.nl/statline/#/CBS/nl/dataset/81578NED/table?ts=1590181484118
Norvegia	2017	Statistics Norway. Statbank - Employment register based.	https://www.ssb.no/en/statbank/table/08536/tableViewLayout2?loadedQueryId=10036445&timeType=from&timeValue=2008
Polonia	2017	Statistics Poland	Divisioni R90 e R91: https://bdl.stat.gov.pl/BDL/dane/podgrup/teryt
Portogallo	2018	Portogallo – Statistics Portugal, Persone occupate (n.) nelle imprese per localizzazione geografica.	Divisioni R90 e R91: https://www.ine.pt/xportal/xmain?xpid=INE&xpgid=ine_indicadores&contecto=pi&indOcorrCod=0008467&selTab=tab0
Slovenia	2017	Slovenia - SURS Imprese per attività (NACE Rev. 2) e classe di dimensione per numero di persone occupate, Slovenia, annualmente.	Divisioni R90 e R91: https://pxweb.stat.si/SiStatDb/pxweb/en/20_Ekonomsko/20_Ekonomsko_14_poslovni_subjekti_01_14188_podjetja/1418801S.px/table/tableViewLayout2/
Spagna	2017	Istituto Nazionale di Statistica, Cifre principali secondo l'attività principale (CNAE-2009 a 1, 2, 3 e 4 cifre), tabla-28366 e 28375.	Divisioni R90 e R91 stimate a livello regionale sulla base del valore per paese per R90 e R91, e distribuzione regionale dell'occupazione in altri settori delle industrie culturali e creative
Svezia	2017	SCB, Banca dati statistici. Statistiche strutturali sulle imprese	Divisioni R90 e R91: http://www.statistikdatabasen.scb.se/pxweb/en/ssd/START_NV_NV0109_NV0109L/RegionalBasf07/table/tableViewLayout1/
Svizzera	2017	Svizzera - Ufficio federale di statistica della Svizzera (UST). Statistica strutturale delle imprese (STATENT)	https://www.bfs.admin.ch/bfs/fr/home/actualites/quoi-de-neuf.assetdetail.9366291.html
Regno Unito	2017	Regno Unito - Ufficio Nazionale di Statistica, ONS. Nomis - Registro delle imprese e indagine sull'occupazione.	Divisioni R90 e R91: https://www.nomisweb.co.uk/query/construct/submitt.asp?forward=yes&menuopt=201&subcomp=
Stati Uniti	2017	US Census Bureau. Tabelle di dati annuali SUSB per settore di stabilimento e statistiche per non datore di lavoro (NES).	https://www.census.gov/data/datasets/2016/econ/susb/2016-susb.html , https://www.census.gov/data/datasets/2017/econ/nonemployer-statistics/2017-ns.html



Annex 1.B. Panoramica delle risposte di policy

Annex Tabella 1.B.1. Panoramica delle risposte di policy

	Finanziamento pubblico					Sostegno all'occupazione		Rinvio dei pagamenti e agevolazione delle procedure amministrative				Politiche strutturali				
	Sovvenzioni e sussidi per i settori culturali	Sovvenzioni e sussidi per singoli artisti	Compensazione delle perdite	Accantonamento e garanzie dei prestiti	Incentivi agli investimenti	Mantenimento del posto di lavoro / Sostegno al reddito	Indennità di disoccupazione	Aiuto anticipato	Rinvio delle quote	Rilievo delle quote	Flessibilità procedurale	Formazione e impiego di lavoratori creativi	Mobilizzazione della conoscenza e analisi dell'impatto	Digitalizzazione	Innovazione	Licenze di copyright
Australia	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓				
Melbourne		✓														
Sydney	✓	✓														
Austria	✓	✓	✓			✓			✓	✓						
Vienna		✓														
Belgio					✓	✓	✓			✓						
Bruges	✓															
Regione di Bruxelles-Capitale	✓	✓	✓						✓							
Fiandre	✓	✓		✓		✓			✓		✓					
Gand	✓															
Vallonia	✓			✓					✓							
Canada	✓			✓		✓	✓	✓	✓	✓			✓			
Quebec	✓	✓		✓				✓	✓				✓			
Montreal	✓								✓							
Cile	✓			✓			✓	✓				✓				
Colombia	✓	✓			✓	✓			✓		✓	✓				
Repubblica Ceca	✓	✓	✓			✓										



	Finanziamento pubblico					Sostegno all'occupazione		Rinvio dei pagamenti e agevolazione delle procedure amministrative				Politiche strutturali				
	Sovvenzioni e sussidi per i settori culturali	Sovvenzioni e sussidi per singoli artisti	Compensazione delle perdite	Accantonamento e garanzie dei prestiti	Incentivi agli investimenti	Mantenimento del posto di lavoro / Sostegno al reddito	Indennità di disoccupazione	Aiuto anticipato	Rinvio delle quote	Rilievo delle quote	Flessibilità procedurale	Formazione e impiego di lavoratori creativi	Mobilizzazione della conoscenza e analisi dell'impatto	Digitalizzazione	Innovazione	Licenze di copyright
Praga	✓															
Danimarca	✓	✓	✓			✓			✓			✓				
Estonia	✓	✓	✓			✓	✓				✓					
Unione Europea	✓			✓	✓		✓						✓			
Finlandia	✓	✓	✓			✓				✓						
Helsinki											✓					
Francia	✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓	✓		✓				
Grand Est	✓						✓		✓							
Pays de la Loire	✓	✓	✓	✓					✓							
Parigi	✓	✓		✓												
Germania		✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		
Baden-Württemberg	✓	✓														
Baviera				✓		✓										
Berlino		✓		✓												
Brema		✓														
Colonia	✓															
Amburgo	✓	✓							✓							
Nord Reno-Westfalia	✓	✓	✓													
Grecia	✓					✓				✓		✓	✓	✓		
Ungheria		✓							✓							
Islanda																
Irlanda	✓	✓	✓			✓	✓					✓		✓		
Dublino		✓														



	Finanziamento pubblico					Sostegno all'occupazione		Rinvio dei pagamenti e agevolazione delle procedure amministrative				Politiche strutturali				
	Sovvenzioni e sussidi per i settori culturali	Sovvenzioni e sussidi per singoli artisti	Compensazione delle perdite	Accantonamento e garanzie dei prestiti	Incentivi agli investimenti	Mantenimento del posto di lavoro / Sostegno al reddito	Indennità di disoccupazione	Aiuto anticipato	Rinvio delle quote	Rilievo delle quote	Flessibilità procedurale	Formazione e impiego di lavoratori creativi	Mobilizzazione della conoscenza e analisi dell'impatto	Digitalizzazione	Innovazione	Licenze di copyright
Israele																
Italia	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓							✓
Emilia Romagna								✓								
Liguria				✓												
Puglia										✓	✓					
Giappone	✓	✓		✓								✓	✓	✓	✓	
Corea	✓	✓	✓	✓						✓		✓				
Seoul	✓	✓														
Lettonia	✓		✓	✓				✓	✓							
Lituania	✓	✓				✓		✓					✓			✓
Lussemburgo	✓	✓	✓					✓			✓					
Messico		✓													✓	
Città del Messico													✓			
Paesi Bassi	✓	✓	✓	✓		✓				✓			✓			
Amsterdam	✓										✓		✓			
Nuova Zelanda	✓	✓		✓	✓							✓		✓		
Norvegia	✓	✓	✓													
Polonia		✓									✓		✓			
Cracovia		✓														
Varsavia		✓														
Portogallo	✓		✓		✓				✓							
Repubblica Slovacca		✓														



	Finanziamento pubblico					Sostegno all'occupazione		Rinvio dei pagamenti e agevolazione delle procedure amministrative				Politiche strutturali				
	Sovvenzioni e sussidi per i settori culturali	Sovvenzioni e sussidi per singoli artisti	Compensazione delle perdite	Accantonamento e garanzie dei prestiti	Incentivi agli investimenti	Mantenimento del posto di lavoro / Sostegno al reddito	Indennità di disoccupazione	Aiuto anticipato	Rinvio delle quote	Rilievo delle quote	Flessibilità procedurale	Formazione e impiego di lavoratori creativi	Mobilizzazione della conoscenza e analisi dell'impatto	Digitalizzazione	Innovazione	Licenze di copyright
Slovenia						✓			✓							
Spagna	✓			✓		✓	✓		✓							
Andalusia											✓					
Isole Canarie		✓	✓													
Catalogna	✓															
Svezia	✓			✓					✓							
Svizzera	✓	✓	✓	✓		✓			✓	✓			✓			
Zurigo	✓										✓					
Turchia									✓							
Regno Unito	✓	✓		✓		✓	✓	✓		✓	✓					
Liverpool	✓															
Londra	✓									✓			✓			
Scozia	✓	✓				✓	✓									
Galles	✓	✓	✓					✓	✓		✓		✓			
Stati Uniti	✓	✓		✓		✓	✓									
Boston	✓															
Columbus		✓														
Connecticut	✓															
Los Angeles	✓															
New York				✓											✓	
San Francisco									✓				✓			

Nota: La presente tabella è stata redatta sulla base di fonti ufficiali e dei resoconti dei media. Data la rapida evoluzione degli eventi e delle misure (comprese le date di inizio e fine), le informazioni contenute nella tabella potrebbero non essere complete o completamente aggiornate.



Riconoscimenti

Questa nota è stata scritta da Ekaterina Travkina e Pier Luigi Sacco con un sostanziale contributo di Benedetta Morari. Si ringrazia inoltre Karen Maguire per i commenti e le indicazioni ricevute.

Contact

Ekaterina TRAVKINA (✉ Ekaterina.Travkina@oecd.org)

Pierluigi SACCO (✉ Pierluigi.Sacco@oecd.org)

Il presente documento è pubblicato sotto la responsabilità del Segretario Generale dell'OCSE. Le opinioni espresse e le argomentazioni utilizzate non riflettono necessariamente le opinioni ufficiali dei paesi membri dell'OCSE.

Il presente documento e qualsiasi mappa ivi inclusa non pregiudicano lo status o la sovranità su qualsiasi territorio, la delimitazione delle frontiere e dei confini internazionali e il nome di qualsiasi territorio, città o area.

I dati statistici per Israele sono forniti dalle autorità israeliane competenti e sotto la responsabilità delle stesse. L'utilizzo di tali dati da parte dell'OCSE non pregiudica lo status delle alture del Golan, di Gerusalemme Est e degli insediamenti israeliani in Cisgiordania ai sensi del diritto internazionale.

L'utilizzo di quest'opera, sia essa digitale o stampata, è disciplinato dai Termini e Condizioni che si trovano sul sito <http://www.oecd.org/termsandconditions>.

