

La valorizzazione dei beni artistici e culturali per la crescita dell'economia circolare e dell'occupabilità giovanile

di Dunia Pepe
Inapp e Università Roma Tre

1. Sviluppo sostenibile, cultura e crescita dei territori

Nata nel 2015 con l'obiettivo di far rispettare i 17 obiettivi di sviluppo sostenibile – Goals – contenuti nell'Agenda ONU 2030, l'Alleanza per lo sviluppo sostenibile – ASviS – coordinata da Enrico Giovannini, comprende 17 gruppi di lavoro impegnati sui rispettivi Goals. Tutto l'impegno dell'ASviS è volto a sostenere l'impegno delle società per affrontare problemi ed emergenze; per la salvaguardia della terra e della dignità dei popoli; per l'affermazione dell'economia circolare, la crescita del lavoro, il futuro sostenibile.

Il Rapporto ASviS 2017 sottolinea come i tre fattori chiave per una crescita sostenibile siano il sostegno dell'innovazione basata sulle tecnologie digitali, il passaggio all'economia circolare e lo sviluppo di una nuova generazione di infrastrutture adeguate al 21 secolo. Il gruppo di lavoro relativo all'obiettivo 8, coordinato da Luciano Monti, è impegnato a studiare le condizioni per il raggiungimento del "Lavoro dignitoso e la crescita economica". Esso mira ad incentivare una crescita duratura, inclusiva e sostenibile, un'occupazione piena e produttiva, un lavoro dignitoso per tutti. La proposta è quella di promuovere un patto tra il governo, le parti economiche e sociali e le autonomie locali per sostenere un piano pluriennale capace di mettere a fattor comune le azioni volte a sostenere soprattutto l'occupazione giovanile.



Figura 1: I 17 Goals di ASviS

Tutte queste azioni fanno parte di una strategia volta a sostenere sia la produttività del lavoro che lo sviluppo territoriale locale. Ecco perché si sostiene la necessità di indirizzare le risorse umane verso l'acquisizione delle competenze richieste dai comparti più promettenti che assicurano non solo un alto valore aggiunto ma anche un'alta densità lavorativa. In questo ambito spiccano i servizi rilevanti per la qualità della vita e l'accesso al credito; ma anche i servizi in campo sanitario ed educativo, quelli per lo sviluppo del turismo, dell'impresa culturale e della valorizzazione dell'ambiente; i settori della sicurezza così come i processi di digitalizzazione per lo sviluppo dell'economia circolare (Rapporto ASviS, 2018, p. 53).

Si tratta di bacini di impiego giovanile particolarmente rilevanti se sviluppati anche in aree del paese interne e/o periferiche soggette a invecchiamento della popolazione e spopolamento, dove l'economia sociale e solidale e forme innovative di promozione turistica sostenibile e di valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, possono avere maggiori possibilità di successo se supportate da una regia nazionale, da adeguate infrastrutturazioni e incentivi rivvenienti da fiscalità ecologica a neutralità di gettito.

2. *Cultura e sviluppo dell'economia*

L'innovazione, la digitalizzazione, la protezione e la valorizzazione dell'ambiente naturale e culturale, l'economia circolare e l'economia sostenibile rappresentano delle variabili fortemente correlate tra loro. In particolare, il settore culturale può dare un contributo essenziale al bilancio economico del nostro Paese. Sebbene occupi lo 0.2% dell'intera superficie terrestre, l'Italia ospita infatti quasi il 70% dei beni culturali mondiali ed il più alto numero, pari a 57, di siti UNESCO. Il nostro Paese si conferma, in tal senso, come depositario di un immenso patrimonio di beni culturali concentrati nei centri urbani o diffusi sul territorio comprendenti monumenti, edifici e complessi di valore storico-artistico-architettonico, siti archeologici, musei e gallerie (Federculture, 2017).

La riforma del MiBACT attuata con il DPCM 171 del 2014, ricorda Federculture, ha introdotto importanti innovazioni aprendo la strada al mecenatismo culturale, alla semplificazione delle procedure amministrativo-burocratiche e all'innovazione in senso manageriale di diverse attività nell'ambito dei beni culturali. In tempi più recenti, a seguito di ulteriori misure legislative e collaborazioni tra istituzioni diverse, è notevolmente cresciuto il mercato dei servizi di facility management. Proprio all'interno di questa prospettiva, il settore culturale tende sempre più a configurarsi come una strategia per la crescita del Paese e dell'occupabilità.

Specifici aspetti appaiono fondamentali nella prospettiva della valorizzazione del patrimonio artistico e culturale quale piattaforma per la crescita del sistema socio-economico, soprattutto se considerati in relazione a dinamiche specifiche di evoluzione della società 4.0. L'impresa per lo sviluppo della cultura, essenzialmente caratterizzata dai processi e dalle dinamiche della dematerializzazione, rappresenta un'importante espressione dell'economia e della società della conoscenza capace di dare origine a nuovi modelli di lavoro ed a nuove competenze legati, a loro volta, agli strumenti dell'innovazione tecnologica e della digitalizzazione. Questo modello d'impresa teso a raggiungere non solo obiettivi di redditività e profitto ma anche di progresso sociale, di salvaguardia e valorizzazione dell'ambiente chiama in causa anche i paradigmi di industria 4.0 e dell'economia circolare perché capace di auto-rigenerarsi e di valorizzare continuamente i contesti cui si riferisce.

La promozione del patrimonio culturale, volta a sostenere modelli gestionali innovativi e sostenibili, può rappresentare dunque un importante presupposto per lo sviluppo delle imprese e dei territori e per la generazione di un valore che, nella misura in cui tocca la cultura, è allo stesso tempo economico e sociale. La quarta rivoluzione industriale grazie all'accresciuta capacità di interconnettere e far cooperare le risorse produttive - asset fisici, persone e informazioni lungo la catena del valore - può favorire l'introduzione di nuovi modelli di business e trasformare profondamente le dinamiche grazie alle quali questi modelli producono valore, innovazione, occupazione e benessere. L'innovazione dei processi di lavoro offre la possibilità di stabilire nuove e importanti connessioni tra conoscenze tradizionali e nuovi saperi anche per il recupero di settori tradizionali di attività e la promozione di un nuovo sviluppo.

La combinazione tra economia circolare e internet delle cose rappresenta una grande opportunità per l'economia ed il lavoro del futuro. Nel 2016, la Ellen MacArthur Foundation in collaborazione con il World Economic Forum ha stimato che gli oggetti connessi tra loro raggiungeranno almeno quota 25-50 miliardi entro il 2020. Se l'Unione europea riuscisse a tradurre l'ondata di innovazioni in interventi concreti, nel quadro dell'economia circolare, potrebbe realizzare un risparmio annuo di quasi 1000 miliardi di euro entro il 2030. Al fine di raggiungere la crescita resa possibile da rinnovati modelli di economia sarà necessario reimpostare le dinamiche di progettazione e di organizzazione del lavoro, aggiornare ed innovare conoscenze e competenze, dare vita a nuovi modelli e percorsi di formazione e di apprendimento. Lo sviluppo della ricerca, della formazione e dell'innovazione saranno fattori determinanti di questa transizione tesa essenzialmente a modernizzare l'economia.

Le politiche per la promozione dell'industria culturale aprono le porte non solo a nuovi settori di attività ed a nuovi lavori strettamente legati al modello di società 4.0, ma anche ad un quadro di competenze innovative, di natura trasversale e trasformativa legate alla digitalizzazione, all'internet delle cose ed all'intelligenza artificiale. Tutto questo all'interno di un modello di economia circolare volto alla conservazione ed alla valorizzazione del patrimonio naturale e culturale in un contesto di sviluppo circolare e sostenibile.

Il Rapporto della Fondazione Symbola 2018, *Io sono cultura*, "... scandaglia e racconta le energie presenti dentro un'idea di cultura fatta di musei, gallerie, festival, beni culturali, letteratura, cinema, performing arts, ma anche di industrie creative e made in Italy: cioè tutte quelle attività produttive che non rappresentano in sé un bene culturale, ma che dalla cultura traggono linfa creativa e competitività. Quindi il design, l'architettura e la comunicazione: industrie creative che sviluppano servizi per altre filiere e veicolano contenuti e innovazione nel resto dell'economia – dal turismo all'enogastronomia alla manifattura – dando vita ad una cerniera, una 'zona ibrida' in cui si situa la produzione creative-driven, che va dalla moda alla manifattura evoluta, appunto, all'artigianato artistico" (Fondazione Symbola, 2018, p. 6).

Oltre ad avere un immenso patrimonio culturale, l'Italia ha anche un grande patrimonio di conoscenze e creatività che potrebbero consentirle di affrontare le sfide dell'innovazione in atto. Il nostro Paese è primo per numero di imprese in Europa: 29mila le imprese di design (Fondazione Symbola, 2018, p. 8). Esso ha sviluppato grandi competenze in tema di restauro e tecnologie, soprattutto per quanto riguarda i nuovi materiali, il monitoraggio ambientale e lo sviluppo di innovativi sistemi di pulitura, grazie anche alle nano e biotecnologie. Un primato che assume una rilevanza particolare nell'anno europeo del Patrimonio. L'obiettivo è consolidare percorsi di sviluppo fortemente relazionati ai territori, in un lavoro di tessitura artigianale sartorialmente adeguato a ogni sito, per affrontare le sfide legate all'innovazione sociale e digitale, all'internazionalizzazione, alla formazione.

La digitalizzazione sta mutando profondamente le forme di gestione e fruizione del patrimonio culturale. L'innovazione e la digitalizzazione, scrive Andrea Pugliese (2018), sono in grado di offrire ai musei ed ai luoghi d'arte nuovi essenziali strumenti di conquista del pubblico e di valorizzazione di quegli stessi luoghi. "All'interno di un universo in cui si privilegia la relazione alla fruizione, l'interazione alla contemplazione, la diffusione dell'immagine alla sua interiorizzazione... i contenuti e le tecnologie digitali accompagnano i visitatori di un museo già nella fase di pre-visita, nello studio delle recensioni nell'acquisto dei biglietti fino ad arrivare... a casi di successo come l'app-gioco 'Father and Son', con oltre 3 milioni di download nel mondo, che consente ai giocatori di sbloccare alcuni livelli di gioco solo entrando nel magnifico Museo Archeologico Nazionale di Napoli" (Pugliese, 2018). Nei luoghi della cultura, le tecnologie digitali modellano contenuti ed esposizione su misura del visitatore. Le applicazioni di realtà aumentata e virtuale rendono l'utente protagonista attivo di storie e percorsi capaci di trasmettere il senso dei luoghi con un linguaggio immediato. Un esempio per tutti è la riproposizione in realtà aumentata e virtuale dell'Ara Pacis nei colori originari, con l'incontro con Augusto e la partecipazione in prima persona ai sacrifici rituali.

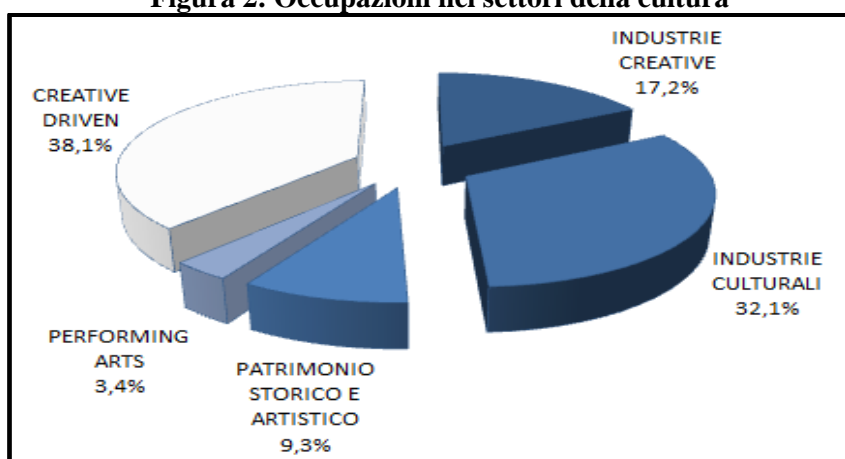
E' significativo sottolineare come i modelli innovativi di gestione e fruizione del patrimonio culturale possano rappresentare bacini ideali di sviluppo dell'occupabilità giovanile proprio perché chiamano in causa competenze digitali e trasformativa che fanno parte, in maniera sostanziale, del curriculum e della formazione dei giovani.

Le professioni del futuro, secondo l'Osservatorio delle competenze digitali (2017), saranno costituite da un mix articolato di competenze per governare strategicamente i cambiamenti legati a big data, cloud, mobile, social, IoT e security. Le occupazioni saranno un mix di skills tecnologiche, manageriali e di soft skills quali leadership, intelligenza emotiva, pensiero creativo e capacità di gestione del cambiamento (Pepe, 2018). La formazione alle competenze per l'occupabilità giovanile implica dunque già

da oggi la necessità di lavorare in due direzioni: da un lato investendo su competenze di relazione, trasversali e trasformativazionali in un'ottica di apprendimento continuo; d'altro lato, puntando sulla verticalizzazione delle competenze digitali siano esse riferite a big data, internet delle cose, cybersecurity, robotica o intelligenza artificiale.

Specifiche indicazioni e strategie emergono in definitiva dai dati e dalle ricerche sui percorsi ed i contenuti di una formazione capace di rispondere alle sfide del futuro: occorre investire sullo sviluppo di competenze digitali, diagonali, trasformativazionali che consentano ai giovani di lavorare tra i confini di un mondo ibrido ed in continuo mutamento quale è quello disegnato dalla diffusione dell'intelligenza artificiale e dall'internet delle cose; i sistemi di istruzione e formazione dovrebbero stabilire un rapporto continuativo e reciproco sia con le imprese, che con gli enti di governo locale ed i territori in modo da conoscere le competenze richieste e rispondere a specifiche esigenze di valorizzazione e sviluppo delle economie e delle culture.

Figura 2: Occupazioni nei settori della cultura



Fonte: Tripoli G., Presentazione del Rapporto Symbola, *Io sono cultura 2018*

Bibliografia

- ASviS, 2017, L'Italia e gli obiettivi di sviluppo sostenibile, testo accessibile al sito www.asvis.it
- Ellen MacArthur Foundation e World Economic Forum (2016), *Intelligent Assets: Unlocking the Circular Economy Potential*, pagina accessibile al sito www.ellenmacarthurfoundation.org/assets/downloads/publications/EllenMacArthurFoundation_Intelligent_Assets_080216.pdf
- Federculture, 2018, *XIV Rapporto annuale. Impresa cultura*, Gangemi, Roma.
- Federculture, 2017, *XIII Rapporto annuale, Impresa cultura*, Gangemi, Roma.
- Monti L. (2017), "Generational Divide: A New Model to Measure and Prevent Youth Social and Economic Discrimination", in *Review of European studies*, n. 9, vol. 3.
- Pepe D. (2018), "Digitale sostenibile, obiettivo 2050", *AgendaDigitale.eu*, 18 ottobre, testo accessibile al sito: www.agendadigitale.eu/smart-city/digitale-sostenibile-obiettivo-2050-i-temi-sul-tavolo/
- Pepe D. (2018), "Formare i giovani al lavoro del futuro: ecco i tasselli di una sfida epocale", *AgendaDigitale.eu*, 12 gennaio, <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/formare-i-giovani-al-lavoro-del-futuro-ecco-i-tasselli-di-una-sfida-epocale/>
- Pugliese A., 2018, Musei, le esperienze digitali che conquistano il visitatore (e quelle che no), *AgendaDigitale.eu*, testo accessibile al sito: www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/musei-le-esperienze-digitali-che-conquistano-il-visitatore-e-quelle-che-no/
- Fondazione Symbola, 2018, *Io sono cultura*, testo accessibile al sito: DEF_1532333766.pdf