



C/2024/3542

31.5.2024

## Conclusioni del Consiglio sul rafforzamento dei settori culturali e creativi attraverso lo sviluppo dei pubblici basato sui dati

(C/2024/3542)

IL CONSIGLIO DELL'UNIONE EUROPEA,

RICONOSCENDO CHE:

1. La trasformazione digitale è diventata una tematica sempre più importante nella politica europea, come dimostrato da iniziative quali il programma Europa creativa, il programma strategico per il decennio digitale, la strategia industriale europea, l'agenda per le competenze per l'Europa, lo spazio europeo dell'istruzione e la strategia europea per i dati, il che ha portato alla creazione di spazi comuni europei di dati, tra cui uno spazio comune europeo di dati per il patrimonio culturale <sup>(1)</sup> e il cloud europeo per il patrimonio culturale nell'ambito del programma Orizzonte Europa <sup>(2)</sup>.
2. Il piano di lavoro dell'UE per la cultura 2023-2026 <sup>(3)</sup> sottolinea il valore intrinseco della cultura, compreso il patrimonio culturale. In tale contesto, il piano di lavoro sottolinea la necessità di stimolare la trasformazione digitale dei settori culturali e creativi, pone l'accento sulla priorità rappresentata dalla partecipazione culturale e include una misura specifica per rendere reperibili nell'ambiente digitale i contenuti culturali europei diversificati.
3. Lo sviluppo dei pubblici offre l'opportunità di instaurare relazioni significative e interattive con pubblici diversi, di migliorare l'esperienza degli utenti e di promuovere la diversità e lo sviluppo culturali, la coesione sociale e la democrazia <sup>(4)</sup>. Raggiungere pubblici ampi e diversificati è uno degli obiettivi perseguiti dal programma Europa creativa 2021-2027 <sup>(5)</sup>. I settori culturali e creativi stanno esplorando strumenti e orientamenti innovativi per la raccolta e la gestione dei dati sui pubblici al fine di sviluppare servizi migliori e più orientati all'utente, il che può anche contribuire all'elaborazione di politiche basate su dati concreti <sup>(6)</sup>. Sono tuttavia necessari ulteriori sforzi collettivi.
4. Le nuove tecnologie offrono grandi potenzialità per favorire l'inclusione e migliorare l'accesso ai pubblici attuali e potenziali, ma le organizzazioni culturali si trovano in fasi diverse dello sviluppo digitale e differiscono anche nell'utilizzo dei servizi offerti dai fornitori di tecnologie.
5. Il ruolo dei dati nella comprensione, nel coinvolgimento e nella ricostruzione dei pubblici a seguito della pandemia di COVID-19, che ha accelerato la trasformazione digitale nella società, è diventato una priorità crescente per molti attori culturali <sup>(7)</sup>.

CONSIDERANDO CHE:

6. La digitalizzazione nei settori culturali e creativi sta generando una quantità crescente di dati che possono essere utilizzati per lo sviluppo dei pubblici. Lo sfruttamento dei dati sui pubblici offre ai settori culturali e creativi l'opportunità di comprendere meglio le esigenze e i comportamenti dei pubblici, di instaurare con loro relazioni significative, di personalizzare contenuti e servizi culturali innovativi e di creare attività di sensibilizzazione mirate per raggiungere pubblici più ampi e massimizzare la partecipazione culturale, in particolare la partecipazione fisica. In questo modo si promuove la diversità culturale in Europa e si possono rafforzare i luoghi culturali quali spazi di interazione sociale libera e informale, essenziali per la democrazia, noti anche come «luoghi terzi».

<sup>(1)</sup> Raccomandazione della Commissione relativa a uno spazio comune europeo di dati per il patrimonio culturale (GU L 401 del 12.11.2021, pag. 5).

<sup>(2)</sup> Regolamento (UE) 2021/695 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 28 aprile 2021, che istituisce il programma quadro di ricerca e innovazione Orizzonte Europa e ne stabilisce le norme di partecipazione e diffusione, e che abroga i regolamenti (UE) n. 1290/2013 e (UE) n. 1291/2013 (GU L 170 del 12.5.2021, pag. 1).

<sup>(3)</sup> Risoluzione del Consiglio sul piano di lavoro dell'UE per la cultura 2023-2026 (2022/C 466/01) (GU C 466 del 7.12.2022, pag. 1).

<sup>(4)</sup> Relazione della Commissione europea dal titolo «*Culture and Democracy, the evidence. How citizens' participation in cultural activities enhances civic engagement, democracy and social cohesion: lessons from international research*» (Cultura e democrazia — le prove. Come la partecipazione dei cittadini alle attività culturali migliora l'impegno civico, la democrazia e la coesione sociale: lezioni tratte dalla ricerca internazionale) (2023) e Carta di Porto Santo (2021).

<sup>(5)</sup> Regolamento (UE) 2021/818 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 20 maggio 2021, che istituisce il programma Europa creativa (2021-2027) e che abroga il regolamento (UE) n. 1295/2013 (GU L 189 del 28.5.2021, pag. 34).

<sup>(6)</sup> Conclusioni del Consiglio sulla promozione dell'accesso alla cultura attraverso mezzi digitali con particolare attenzione allo sviluppo dei pubblici (2017/C 425/03) (GU C 425 del 12.12.2017, pag. 4).

<sup>(7)</sup> Relazione di Voices of Culture dal titolo «*(Re)-Engaging Digital Audiences In The Cultural Sectors — Improving Audience Data*» [(Ri-)coinvolgimento dei pubblici digitali nei settori culturali: migliorare i dati sui pubblici].

7. Lo sviluppo dei pubblici basato sui dati offre ai settori culturali e creativi l'opportunità di esplorare nuovi modelli di business e di generare entrate aggiuntive attraverso l'innovazione e pratiche collaborative.
8. I settori culturali e creativi sono altamente diversificati e includono organizzazioni, settori e industrie che operano a livelli politici e organizzativi diversi, sia pubblici che privati, e comprendono svariate espressioni culturali e discipline artistiche e varie fasi dell'innovazione digitale e differenze nelle infrastrutture digitali. È pertanto opportuno adottare un approccio differenziato per affrontare la questione dello sviluppo dei pubblici basato sui dati.
9. Al fine di compiere progressi in relazione alla trasformazione digitale e alle competenze tecniche, digitali e creative, la leadership e l'imprenditorialità sono necessarie per sfruttare soluzioni basate sui dati e tecnologie avanzate come l'intelligenza artificiale. Inoltre, dovrebbero essere prese in considerazione anche le competenze digitali dei pubblici. Per cogliere le opportunità e affrontare le sfide della trasformazione digitale<sup>(8)</sup> è pertanto opportuno valutare il ricorso a un approccio globale e a un sostegno adeguato alle organizzazioni culturali che hanno capacità, competenze e mezzi limitati.
10. Alcune organizzazioni dei settori culturali e creativi si affidano a imprese tecnologiche, social media, piattaforme o intermediari per la creazione dei loro pubblici. Questi operatori del mercato delle tecnologie potrebbero non condividere sempre i dati sui pubblici relativi specificamente alle attività, ai contenuti o alle opere di tali organizzazioni dei settori culturali e creativi, il che potrebbe incidere sulla capacità di detti settori di sfruttare appieno il potenziale della digitalizzazione nonché sulla loro competitività.
11. Diversi Stati membri hanno incluso finanziamenti a favore dello sviluppo di programmi e strategie di digitalizzazione per i settori culturali e creativi nei loro piani per la ripresa e la resilienza in relazione alla COVID-19 (alcuni con particolare attenzione alla partecipazione). Tuttavia, un'ambizione condivisa per il rafforzamento della collaborazione su più ampia scala ha il potenziale di dare impulso ai progressi.
12. L'utilizzo di dati per lo sviluppo e la partecipazione dei pubblici offre numerose opportunità, ma impone anche ai settori culturali e creativi di anticipare i rischi e gli impatti di tale utilizzo e di adattare di conseguenza i loro metodi di lavoro, tra l'altro tenendo conto di considerazioni d'ordine giuridico (fra cui i diritti di proprietà intellettuale, il diritto d'autore e i diritti in materia di tutela della vita privata e di protezione dei dati personali) e delle preoccupazioni sul piano etico, ecologico e della sostenibilità, nonché valutando attentamente l'impatto dell'intelligenza artificiale e di altre tecnologie digitali avanzate.

INVITA GLI STATI MEMBRI A:

13. Valutare la possibilità di sviluppare quadri strategici e creare condizioni che promuovano e incoraggino un approccio basato sui dati nei settori culturali e creativi, anche sostenendo, a livello nazionale e regionale, la raccolta, la protezione, la gestione e l'utilizzo dei dati sui pubblici.
14. Incoraggiare e sostenere le organizzazioni dei settori culturali e creativi nell'elaborazione di una strategia relativa a soluzioni basate sui dati nell'ambito delle loro politiche di sviluppo dei pubblici. Incoraggiare e sostenere le organizzazioni dei settori culturali e creativi nella condivisione e nell'utilizzo più intelligenti ed etici dei dati sui pubblici. L'obiettivo è garantire che i settori stessi possano individuare e attrarre nuovi pubblici nonché familiarizzarsi maggiormente con essi, come anche rendere i contenuti europei più facilmente reperibili, e far sì che i pubblici possano trovare servizi culturali e creativi adeguati e diversificati.
15. Incoraggiare e assistere le organizzazioni dei settori culturali e creativi affinché partecipino ai pertinenti programmi finanziati dall'UE volti a sostenere la collaborazione basata sui dati e soluzioni innovative nei settori culturali e creativi.
16. Promuovere le competenze digitali delle organizzazioni e dei professionisti dei settori culturali e creativi e agevolare lo sviluppo di strumenti interoperabili, attività di potenziamento delle capacità e programmi di sostegno per rafforzare i processi digitali nelle organizzazioni, così da consentire loro di orientarsi in modo efficace nel panorama digitale in evoluzione.

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

17. Incoraggiare la ricerca e facilitare la collaborazione intersettoriale e transfrontaliera (ad esempio con altri livelli amministrativi, università e operatori commerciali) per esplorare e utilizzare norme riguardanti infrastrutture digitali accessibili, di base e sostenibili che consentano di garantire la sicurezza, l'affidabilità e l'interoperabilità dei dati, nel rispetto delle norme dell'Unione in materia di proprietà intellettuale, diritto d'autore, protezione dei dati e tutela della vita privata e sulla base delle infrastrutture esistenti.

<sup>(8)</sup> Relazione del metodo di coordinamento aperto dal titolo «Promoting access to culture through digital means» (Promozione dell'accesso alla cultura con mezzi digitali).

18. Promuovere lo sviluppo e l'uso di norme e quadri volti a sostenere i settori culturali e creativi nella raccolta e nella gestione dei loro dati sui pubblici, in modo che tali dati diventino accessibili, comparabili, utilizzabili e interoperabili e possano quindi essere usati per nuovi servizi (maggiormente incentrati sull'utente).
19. Incoraggiare i settori culturali e creativi, ogniquale sia possibile, a utilizzare i principi dei dati aperti<sup>(9)</sup> e dei dati FAIR<sup>(10)</sup> per sostenere la condivisione e la circolazione dei dati, come stabilito in particolare nella direttiva relativa all'apertura dei dati e all'informazione del settore pubblico, e i principi MyData per garantire il diritto delle persone di accedere ai dati raccolti a loro riguardo<sup>(11)</sup>, proteggendo nel contempo in modo efficace i loro dati come risorsa per la competitività.
20. Promuovere lo sviluppo di programmi di alfabetizzazione ai dati e di potenziamento delle capacità nei settori culturali e creativi per assicurare la raccolta, l'analisi, la protezione, la gestione e la governance dei dati, per elaborare una strategia relativa all'utilizzo dei dati nello sviluppo e nella gestione dei pubblici e per aumentare la consapevolezza e le conoscenze in merito alla dichiarazione europea sui diritti e i principi digitali e alle relative modalità di applicazione nel contesto dello sviluppo dei pubblici basato sui dati, garantendo la trasparenza nei confronti dei pubblici i cui dati sensibili sono trattati.
21. Incoraggiare e stimolare la ricerca per sfruttare il potenziale degli strumenti digitali per lo sviluppo dei pubblici, individuando le tendenze emergenti e le competenze adeguate alle esigenze future che sono necessarie nei settori culturali e creativi, nonché il modo in cui tali competenze possono essere sviluppate nei programmi di istruzione e di formazione professionale così da creare posti di lavoro nei settori culturali e creativi. A livello europeo, lo spazio europeo dell'istruzione, l'agenda per le competenze per l'Europa, il patto per le competenze<sup>(12)</sup>, le alleanze nell'ambito del piano europeo per le competenze (*European Blueprint Alliances*) e la piattaforma per le competenze e le occupazioni digitali possono contribuire a tale obiettivo<sup>(13)</sup>.
22. Incoraggiare la consultazione, la condivisione di conoscenze e buone pratiche e la cooperazione tra gli Stati membri e i partner pertinenti a livello europeo in merito allo sviluppo e/o all'attuazione di ecosistemi digitali, strategie e strumenti digitali condivisi per la raccolta di dati sulla partecipazione e sullo sviluppo dei pubblici, tenendo conto delle organizzazioni culturali più piccole, che dispongono di risorse limitate, e delle differenze tra gli Stati membri in termini di disponibilità di infrastrutture tecnologiche.
23. Fare un bilancio delle buone pratiche nei settori culturali e creativi in materia di raccolta, protezione, gestione e analisi dei dati relativi alla partecipazione e allo sviluppo dei pubblici.

INVITA LA COMMISSIONE EUROPEA, NELL'AMBITO DEI SUOI SETTORI DI COMPETENZA, A:

24. Se del caso, promuovere, con il sostegno finanziario disponibile e anche fornendo informazioni e orientamenti chiari, l'accesso dei settori culturali e creativi a programmi europei diversi dal programma Europa creativa che sono pertinenti per la trasformazione e l'innovazione digitali, quali il programma Europa digitale, Orizzonte Europa e il programma per il mercato unico.

<sup>(9)</sup> Per «dati aperti» si intendono i dati apertamente accessibili, sfruttabili, modificabili e condivisibili. I dati aperti sono oggetto di una licenza aperta che consente ad altri di riutilizzare l'opera di un altro creatore come desiderano. In assenza di una licenza speciale, tali usi sono di norma vietati da diritti d'autore, brevetti o licenze commerciali.

<sup>(10)</sup> I «principi FAIR» si riferiscono a orientamenti internazionali per la gestione dei dati che mirano a ottimizzare il riutilizzo di tali dati. A tal fine, i dati vengono resi reperibili, accessibili, interoperabili e riutilizzabili. Elementi chiave per i dati FAIR sono la ricchezza dei metadati e della documentazione, l'uso di formati di file aperti o standard e il ricorso a licenze per il riutilizzo.

<sup>(11)</sup> Per «MyData» si intende un approccio antropocentrico alla gestione dei dati personali che coniuga l'esigenza di dati da parte dell'industria con i diritti umani digitali. L'obiettivo è far sì che le persone abbiano un migliore controllo dei dati personali che le riguardano offrendo loro l'opportunità di determinare le circostanze in cui tali dati sono utilizzati.

<sup>(12)</sup> Partenariato su vasta scala per le competenze per l'ecosistema delle industrie culturali e creative. Si veda il manifesto del patto creativo per le competenze all'indirizzo [https://pact-for-skills.ec.europa.eu/about/industrial-ecosystems-and-partnerships/creative-and-cultural-industries\\_en](https://pact-for-skills.ec.europa.eu/about/industrial-ecosystems-and-partnerships/creative-and-cultural-industries_en).

<sup>(13)</sup> A titolo di esempio, si vedano la relazione di Voices of Culture del 2022 dal titolo «(Re)-Engaging digital audiences in the cultural sectors» [(Ri-)coinvolgimento dei pubblici digitali nei settori culturali] e il patto creativo per le competenze.

25. Esaminare le modalità per incoraggiare ulteriormente le iniziative in materia di trasparenza dei dati a favore dei settori culturali e creativi affinché questi ultimi possano comprendere meglio l'impatto del loro lavoro e delle loro attività e possano basarsi, nei loro processi creativi, su conoscenze pertinenti.
  26. Vagliare le modalità per sostenere ulteriormente le necessità in materia di trasformazione digitale e le esigenze in evoluzione dei settori culturali e creativi attraverso l'uso di soluzioni basate sui dati e la promozione di progetti digitali innovativi nelle iniziative europee.
-

## ALLEGATO

**Riferimenti**

- Raccomandazione della Commissione relativa a uno spazio comune europeo di dati per il patrimonio culturale (GU L 401 del 12.11.2021, pag. 5)
- Conclusioni della conferenza «*European Audiences: 2020 and beyond*» (Pubblici europei: nel 2020 e oltre) (2012)
- Conclusioni del Consiglio sulla promozione dell'accesso alla cultura attraverso mezzi digitali con particolare attenzione allo sviluppo dei pubblici (GU C 425 del 12.12.2017, pag. 4)
- Risoluzione del Consiglio sul piano di lavoro dell'UE per la cultura 2023-2026 (GU C 466 del 7.12.2022, pag. 1)
- Direttiva (UE) 2019/1024 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 20 giugno 2019, relativa all'apertura dei dati e al riutilizzo dell'informazione del settore pubblico (GU L 172 del 26.6.2019, pag. 56)
- Relazione della Commissione europea dal titolo «*Culture and Democracy, the evidence. How citizens' participation in cultural activities enhances civic engagement, democracy and social cohesion: lessons from international research*» (Cultura e democrazia — le prove. Come la partecipazione dei cittadini alle attività culturali migliora l'impegno civico, la democrazia e la coesione sociale: lezioni tratte dalla ricerca internazionale) (2023)
- La strategia industriale europea: [https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/european-industrial-strategy\\_it](https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/european-industrial-strategy_it)
- Documento di lavoro dei servizi della Commissione dal titolo «*Annual Single Market Report 2021*» (Relazione annuale sul mercato unico 2021), che identifica l'ecosistema delle industrie culturali e creative, pagg. 98-104 (<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/en/TXT/?uri=CELEX%3A52021SC0351>)
- Patto europeo per le competenze: [https://pact-for-skills.ec.europa.eu/index\\_en](https://pact-for-skills.ec.europa.eu/index_en)
- Piattaforma sulla politica di innovazione per le industrie culturali e creative: <https://ekipengine.eu/policy-areas/>
- Relazione del metodo di coordinamento aperto dal titolo «*Promoting access to culture through digital means*» (Promozione dell'accesso alla cultura con mezzi digitali) (2017)
- *CORDIS results pack on digital cultural heritage* (Pacchetto di risultati di CORDIS sul patrimonio culturale digitale), Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea (2020), <https://data.europa.eu/doi/10.2830/941375>
- Carta di Porto Santo (2021), <https://portosantocharter.eu/the-charter>
- Regolamento (UE) 2016/679 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 27 aprile 2016, relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali, nonché alla libera circolazione di tali dati e che abroga la direttiva 95/46/CE (regolamento generale sulla protezione dei dati) (GU L 119 del 4.5.2016, pag. 1)
- Regolamento (UE) 2021/695 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 28 aprile 2021, che istituisce il programma quadro di ricerca e innovazione Orizzonte Europa e ne stabilisce le norme di partecipazione e diffusione, e che abroga i regolamenti (UE) n. 1290/2013 e (UE) n. 1291/2013 (GU L 170 del 12.5.2021, pag. 1).
- Il cloud per il patrimonio culturale: [https://research-and-innovation.ec.europa.eu/research-area/social-sciences-and-humanities/cultural-heritage-and-cultural-and-creative-industries-ccis/cultural-heritage-cloud\\_en](https://research-and-innovation.ec.europa.eu/research-area/social-sciences-and-humanities/cultural-heritage-and-cultural-and-creative-industries-ccis/cultural-heritage-cloud_en)
- La priorità della Commissione europea «Pronti per l'era digitale» [https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age\\_it](https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age_it)
- Relazione di Voices of Culture dal titolo «*(Re)-Engaging Digital Audiences In The Cultural Sectors — Improving Audience Data*» ((Ri-)coinvolgimento dei pubblici digitali nei settori culturali: migliorare i dati sui pubblici) (2022)
- Vuylsteke, Devoldere, et al., *Digital transformation of the cultural and creative sectors in preparation for the 2024 Belgian EU presidency* (Trasformazione digitale dei settori culturali e creativi in preparazione della presidenza belga dell'UE del 2024) (2023)

**Definizioni**

- Ai fini delle presenti conclusioni del Consiglio, si applicano le definizioni di seguito riportate.
  - «Dati sui pubblici»: le informazioni raccolte e trattate da organizzazioni culturali su persone o gruppi di persone che sono gli utenti (previsti) di prodotti, attività, siti, servizi o contenuti culturali. I dati sui pubblici possono includere informazioni demografiche, dati sulla partecipazione e sul comportamento dei visitatori, dati sulle interazioni e sulla partecipazione dei pubblici, dati sulle adesioni dei membri, risposte a sondaggi e di feedback o informazioni sulle preferenze culturali.
  - «Sviluppo dei pubblici»: le attività e gli sforzi compiuti dalle organizzazioni culturali per coltivare, diversificare e ampliare i loro pubblici al fine di rafforzarne il coinvolgimento, la partecipazione e la connessione. Lo sviluppo dei pubblici può essere inteso in vari modi, a seconda degli obiettivi perseguiti e dei gruppi destinatari: ampliamento dei pubblici (attraendo pubblici con lo stesso profilo sociodemografico dei pubblici attuali), approfondimento delle relazioni con i pubblici (migliorando l'esperienza dei pubblici attuali) e diversificazione dei pubblici (attraendo persone con un profilo sociodemografico diverso da quello dei pubblici attuali). Tale processo implica la comprensione delle esigenze, delle preferenze e degli interessi dei pubblici attuali e potenziali e l'attuazione di iniziative di sensibilizzazione per raggiungere pubblici più ampi e diversificati.
  - «Infrastruttura digitale»: i servizi e le piattaforme di comunicazione, i servizi di archiviazione e le funzionalità, i protocolli e gli standard software connessi. L'infrastruttura digitale non si riferisce necessariamente all'infrastruttura materiale e tecnica (ad esempio cavi, reti senza fili, centri dati, scambi via Internet), ma piuttosto ai servizi e alle piattaforme che consentono la connessione e lo scambio tra organizzazioni culturali.
  - «Interoperabilità»: la capacità dei sistemi d'informazione e dei software di scambiare dati e di utilizzare informazioni condivise, condizione preliminare affinché le organizzazioni culturali possano scambiare e utilizzare, senza soluzione di continuità, i dati sui pubblici. Implica la capacità di sistemi software diversi di funzionare insieme e di comprendere, interpretare e utilizzare i dati tra loro condivisi. In un ambiente di dati interoperabile, vari sistemi possono interagire e comunicare in modo efficace, garantendo che i dati possano essere trasferiti, accessibili e utilizzati tra diverse piattaforme e tecnologie senza problemi di compatibilità significativi.
  - «Luoghi terzi»: spazi di interazione sociale libera e informale, essenziali per la democrazia. Per quanto riguarda i settori culturali e creativi, i luoghi terzi potrebbero comprendere musei, centri ricreativi, biblioteche pubbliche, librerie, teatri e teatri lirici.
-