

## PREMESSA

### Rendere fruibile il bene culturale chiamato sport

Secondo la ricerca 2011 "Unioncamere e Fondazione Symbola", l'industria culturale in Italia vale complessivamente 68 miliardi, circa il 5% del Pil. L'industria culturale dà lavoro a un milione e mezzo di persone (il 5,7% dell'occupazione nazionale). Tra il 2007 e il 2010 la crescita del valore aggiunto delle imprese del settore della cultura è stata del 3%, molto più alta della media dell'economia italiana (+0,3%) e sono stati creati 13 mila nuovi posti di lavoro. Il saldo della bilancia commerciale del sistema produttivo culturale nel 2010 ha registrato un attivo di 13,7 miliardi. L'export di prodotti culturali rappresenta l'8,9% dell'export complessivo nazionale, l'import è pari a circa 16 miliardi (4,5% del totale).

Come fa rilevare uno dei più importanti settimanali italiani:

«nello scorso anno è stato varato a Hong Kong il masterplan di Wkcd, ovvero West Kowloon Cultural District. West Kowloon Cultural District è per molti la più grande operazione culturale contemporanea al mondo. Di sicuro una delle più ambiziose: perché la partita che Hong Kong si gioca è quella di cambiare pelle. Dimostrare che investendo (molti soldi, molti sforzi, molte intelligenze) in un progetto culturale straordinario, si può perfino cambiare la vocazione di una città. E il suo status. Riposizionarla sulle mappe del turismo internazionale (ma anche dell'economia), farla diventare un *hub* culturale globale, invece che meta per lo *shopping* o l'entertainment. Un magnete per viaggiatori sofisticati. Con Wkcd, nei prossimi vent'anni Hong Kong punta a diventare un *must*, la destinazione culturale asiatica per eccellenza. Non è la sola, a provarci. Sono sempre più numerose le città, soprattutto in paesi emergenti, che puntano a dotarsi di un hub artistico. L'idea è che per rendere appetibile una città - per chi ci vive e per chi ci viene da turista - sia indispensabile che sia culturalmente dinamica. E che la cultura sia un volano dell'economia e una scommessa sul futuro.

Nascono da questa visione operazioni come la Guangzhou Opera House, primo progetto di Zaha Hadid completato in Cina, a Canton. A Pechino, invece, è appena stato riaperto il National Museum of China, annunciato come il museo più grande del mondo dopo tre anni di lavori, e già si progettano tre grandi nuovi musei vicino al Bird's Nest, lo stadio delle Olimpiadi (disegnato peraltro dall'artista Ai Weiwei, ora oggetto di persecuzioni da parte del regime). La Corea del Sud lavora invece al progetto di "Seoul Creative City" - portato avanti con il Creative Cities Network dell'Unesco che ha per scopo la cooperazione tra città di tutto il mondo e la condivisione dei loro *asset* culturali, per lo sviluppo di tutte - e gli alloca un investimento pari a 10 miliardi di dollari. Non si tratta di costruire opere status symbol, ma di un investimento che renda. E ci vogliono piani lungimiranti, volontà politica e denaro per diventare un hub culturale. Per questo ci riescono bene città-Stato ricche come Singapore, oppure Abu Dhabi, capitale degli Emirati Arabi. Il progetto "Renaissance City" (da 115 milioni di dollari singaporeani) è stato lanciato

dal governo di Singapore dieci anni fa per avviare la trasformazione della Città del Leone da centro della finanza internazionale in una capitale globale della creatività, sede di riferimento per imprese artistiche, culturali e dell'*entertainment*, e destinazione da turismo colto di fascia alta».

È pretenzioso pensare in tale ottica che anche lo sport possa diventare un *hub* culturale? Il saggio di Angela Teja va proprio in questa direzione: rendere compatibile e fruibile il bene culturale chiamato sport, affinché di cultura ci si nutra e, nutrendosi, si possa sviluppare una civiltà, una società, un sistema competitivo intelligente.

Nel 2010 la Commissione europea (Gruppo dei saggi) ha promosso una consultazione sul modo migliore per promuovere la digitalizzazione del patrimonio culturale. La consultazione ha avuto come attori tutte le parti interessate: dai cittadini alle istituzioni culturali, dagli enti pubblici alle aziende private alle istituzioni accademiche. I loro pareri riguardano anche le potenziali fonti di finanziamento per il processo di digitalizzazione, lo sviluppo della biblioteca virtuale europea, Europeana, le possibili condizioni che potrebbero disciplinare un possibile partenariato pubblico-privato, come incentivare l'apporto di materiale protetto da *copyright on-line* e come garantire l'accesso transfrontaliero alle risorse digitalizzate. A dicembre 2010, il gruppo di consultazione ha stilato una serie di raccomandazioni a riguardo. Il Gruppo dei saggi che è stato istituito rientra in una più ampia strategia della Commissione europea per aiutare il settore culturale a entrare a far parte del mondo virtuale affinché i contenuti possano essere accessibili a tutti grazie ad internet. Tutto ciò può valere anche per un sistema di archiviazione intelligente in ambito sportivo.

A maggior conferma dell'interesse a livello europeo si nota come anche le industrie culturali e creative dell'Europa possono contribuire a rispondere alle sfide e quindi a mettere in atto la strategia "Europa 2020" e alcune delle sue "iniziative faro", come "L'Unione per l'innovazione", "Un'agenda europea del digitale", la lotta contro il cambiamento climatico, "Un'agenda per nuove competenze e nuovi posti di lavoro" o "Una politica industriale per l'era della globalizzazione". Il Libro Verde rilasciato sul tema dalla Commissione europea si apre con un inquadramento delle industrie culturali e creative sia da un punto di vista di policy che di valore economico.

Il settore delle industrie culturali e creative, viene ricordato, è uno dei settori più dinamici d'Europa, che contribuisce per il 2,6% al Pil dell'Unione europea, ha un elevato tasso di crescita e offre impieghi di qualità a circa cinque milioni di persone nei 27 paesi membri dell'Ue. I contenuti culturali hanno un ruolo cruciale nello sviluppo della società dell'informazione, alimentando investimenti nelle infrastrutture e nei servizi a banda larga, nelle tecnologie digitali, nell'elettronica di consumo e nelle telecomunicazioni. E, inoltre, di là dal loro contributo diretto al Pil, le industrie culturali, creative e sportive sono anche importanti forze motrici dell'innovazione economica e sociale in numerosi altri settori. Potremo continuare a restare indifferenti? Angela Teja propone la sua risposta e formula la sua proposta di sguardo sul futuro.

Tommaso Cozzi, *Pontificia Università Regina Apostolorum di Roma*