



1\ CONFINDUSTRIA CULTURA ITALIA

E' la **Federazione Italiana dell'Industria Culturale**.

Dal 2007 riunisce le Associazioni delle imprese editoriali, discografiche, multimediali, del cinema, dell'audiovisivo, dello spettacolo dal vivo e dei videogiochi. Tra gli obiettivi della Federazione vi è la tutela dei diritti e degli interessi collettivi degli associati sul piano nazionale, comunitario e internazionale; la promozione della salvaguardia del diritto d'autore e la proprietà intellettuale in ogni sua forma; la lotta alla pirateria audiovisiva, discografica, editoriale e multimediale in ogni sua forma, modalità di espressione e manifestazione.

Attraverso le 10 Associazioni riunisce oltre 17mila imprese, che danno lavoro complessivamente a circa 300.000 persone tra artisti, tecnici, maestranze e impiegati, per un valore aggiunto pari a circa 16 miliardi di euro, a cui vanno aggiunti i dati del settore videogiochi, in elaborazione.

Aderiscono alla Federazione le Associazioni appartenenti a:

- **settore editoriale e stampa:** AIE (editoria libraria e digitale), ANES (editoria periodica tecnica e specializzata su supporto cartaceo e multimediale)
- **musica:** AFI (fonografici), FIMI e PMI (discografici)
- **produzione televisiva:** APT (produzione televisiva)
- **cinema e spettacolo:** AGIS (esercizio cinematografico e spettacolo), ANICA (cinema e audiovisivo) e UNIVIDEO (home video)
- **videogiochi:** AESVI (videogiochi)



Digital Agenda

La Digital Agenda presentata dalla Commissione Europea ha l'obiettivo di dare un importante contributo per accrescere la prosperità e il benessere in Europa diffondendo i benefici derivanti dall'era digitale a tutte le fasce sociali.

Negli ultimi 15 anni infatti le tecnologie dell'informazione e della comunicazione hanno già determinato la metà dell'aumento di produttività in tutti i paesi dell'Unione Europea ed è molto probabile che questa tendenza sia sempre più marcata.

Tra le 7 aree d'azione mappate nella Digital Agenda e rispetto alle quali tutte le Associazioni appartenenti a Confindustria Cultura Italia si confronteranno e condivideranno insieme strategie e modalità di intervento, anche in considerazione delle specificità dei diversi settori industriali interessanti, vi sono temi importanti per i titolari di diritti che riguardano la semplificazione di accesso ai contenuti legittimi in rete, gli investimenti più consistenti nel settore ricerca e sviluppo e la maggior facilità per i pagamenti online e la fatturazione elettronica.

In merito agli investimenti in R&S l'Europa deve investire di più e deve facilitare il concretizzarsi sul mercato delle migliori idee prodotte nell'UE. Un solo dato fa capire che ci sia ancora molto da fare: gli investimenti europei nella ricerca e sviluppo rappresentano meno della metà di quelli USA (anno 2007, 37 miliardi di euro contro gli 88 miliardi di dollari). L'agenda mira ad incrementare gli investimenti privati con fondi regionali europei ed adeguare i finanziamenti in ricerca.

Nella strategia della Commissione vi è poi una maggiore attenzione verso la facilitazione per i pagamenti online e la fatturazione elettronica, da sempre un forte ostacolo nello sviluppo dei contenuti digitali. Va molto bene migliorare l'interoperabilità, fornire ai cittadini competenze digitali e servizi online, aumentare l'accesso a internet veloce ma senza una facilitazione nei pagamenti e nelle procedure di commercio elettronico, si rischia di non riuscire a sviluppare adeguatamente il mercato digitale europeo.

Ovviamente è fondamentale l'uso di tecnologie digitali sempre più veloci: l'obiettivo per il 2020 è di offrire l'accesso a Internet a velocità pari o superiori a 30 MBP a tutti i cittadini europei, considerando che oggi solo l'1% di loro ha accesso a reti ad alta velocità. L'internet superveloce è un requisito essenziale per una crescita economica forte, per la creazione di nuovi posti di lavoro e per garantire che i cittadini possano accedere ai contenuti e ai servizi nel modo sempre più rapido, semplice ed efficace.