

L'EIT punta i riflettori sulle industrie culturali e creative

Novità: l'INNOVEIT, il forum annuale dedicato all'innovazione dell'EIT, punta alla valorizzazione delle industrie culturali e creative europee. Gli innovatori si uniscono a imprenditori, investitori e dirigenti politici per affrontare le sfide della società e creare posti di lavoro in Europa.

Budapest, Ungheria, 15 ottobre 2019 – Durante la giornata, saranno presentati a Budapest, in occasione dell'INNOVEIT, il forum annuale sull'innovazione dell'Istituto europeo di innovazione e tecnologia (EIT), i progetti per l'avvio di una nuova Comunità della conoscenza e dell'innovazione a sostegno delle industrie culturali e creative. Tali progetti rientrano nella proposta della Commissione europea per la nuova agenda strategica dell'EIT per il 2021-2027 che prevede una dotazione di 3 miliardi di EUR, pari a un aumento del 25 %.

Garantendo nuove opportunità a 12,5 milioni di europei impiegati nel settore delle industrie culturali e creative nell'UE, pari al 7,5 % dell'occupazione complessiva nell'economia europea - la nuova Comunità della conoscenza e dell'innovazione dell'EIT rivestirà un ruolo centrale per dare impulso all'innovazione nei settori delle industrie culturali e creative.

In occasione dell'INNOVEIT si riuniranno oggi a Budapest quasi 400 partecipanti provenienti dai settori dell'innovazione, del commercio, della ricerca e dell'istruzione, oltre ai responsabili politici. Le discussioni verteranno sul ruolo chiave dell'EIT nel promuovere l'innovazione in tutta Europa e si terrà inoltre la cerimonia di premiazione degli EIT Awards, passando in rassegna alcune delle principali innovazioni europee. La conferenza ad alto livello ha luogo con la partecipazione di **Tibor Navracsics**, commissario europeo per l'istruzione, la cultura, i giovani e lo sport; **László Palkovics**, ministro ungherese per l'innovazione e le tecnologie; **Sanja Damjanović**, ministra montenegrina per la scienza e importanti imprenditori, innovatori all'avanguardia e decisori politici, tra cui la relatrice di base **Michela Magas**. È possibile seguire l'evento in live streaming: innoveit.eu.

Tibor Navracsics, il commissario europeo per l'istruzione, la cultura, i giovani e lo sport responsabile dell'EIT, ha dichiarato: *'L'istruzione e la creatività sono di importanza vitale per garantire in futuro un'Europa resiliente, competitiva e coesa. Sono orgoglioso del modo in cui l'EIT ci assiste sia nel promuovere innovatori di talento sia nel coltivare lo spirito imprenditoriale. Sono del parere che concentrarsi sulle persone, sulle loro idee e aspirazioni, possa contribuire anche al pieno successo della nuova Comunità della conoscenza e dell'innovazione, nei settori delle industrie culturali e creative che abbiamo proposto.'*

Dirk Jan van den Berg, presidente del comitato direttivo dell'EIT ha aggiunto: *'L'EIT trasformerà le migliori idee in nuovi prodotti, servizi e posti di lavoro nel settore delle industrie culturali e creative. Grazie alla rete unica e alle competenze della comunità dell'EIT nella creazione e accelerazione di impresa, le nostre imprese hanno raggiunto una cifra pari a 1,5 miliardi di EUR in investimenti esterni. Di recente, ha preso*

Si prega di contattare **Magdalena Gryzko-Szanto e Caroline Vandenplas**

T: +36 307 889 875 - +36 303 857 398

E: press@eit.europa.eu



The EIT is a body of the European Union

forma la nostra prima iniziativa imprenditoriale "unicorn", chiamata Northvolt, cui obiettivo è la produzione delle batterie più ecologiche su scala mondiale. Ciò sottolinea l'enorme potenziale di cui l'EIT dispone per dare impulso alle industrie culturali e creative.'

La relatrice di base **Michela Magas**, fondatrice e direttrice artistica del Music Tech Fest e presidente della Industry Commons Foundation, ha commentato: *'Sono ben lieta di parlare all'INNOVEIT in questo momento critico per il settore. L'Europa ha giustamente conferito alle industrie culturali e creative un ruolo trainante in tema di innovazione e vi sono attualmente eccellenti opportunità per gli innovatori creativi di collaborare con l'EIT per affrontare le enormi sfide sociali, migliorare le competenze e creare nuovi posti di lavoro. I partenariati dell'EIT sono un importante veicolo per combinare le competenze delle ICC alle innovative tecnologie basate su dati provenienti dai settori dell'industria, creando una situazione di reciproco vantaggio. Sono entusiasta delle opportunità a favore delle ICC, derivanti dalla nuova Comunità della conoscenza e dell'innovazione dell'EIT, che si consoliderà come fulcro fondamentale di tutte le innovazioni.'*

Il fatturato totale del settore delle arti dello spettacolo in Europa (inclusa la musica dal vivo) supera i 32 miliardi di EUR. Il settore delle arti dello spettacolo rappresenta il maggiore datore di lavoro nel settore delle industrie culturali e creative in Europa, con un totale di 1,25 milioni di occupati. Oltre tre quarti dei lavoratori impiegati sono creatori e/o interpreti.

L'imprenditore nel settore dei videogiochi **Yoan Fanise**, co-fondatore di DigixArt, Videogames, ha dichiarato: *'I videogiochi sono giochi per bambini? Niente di più falso! Ho lavorato ad alcuni dei più famosi videogiochi al mondo e posso dirvi che servono team di persone eccezionalmente creative per progettare, finanziare e commercializzare un videogioco di successo. Servono talenti tecnicamente qualificati su più livelli. L'industria dei videogiochi è una storia di successo transettoriale; sono lieta di constatare che l'EIT intende sfruttare questo modello di innovazione sui generis nelle industrie culturali e creative. Un sostegno globale esclusivo è ciò di cui l'Europa ha bisogno.'*

Il settore audiovisivo e multimediale ha subito una crescita vertiginosa in Europa. Le attività legate alla pubblicazione dei videogiochi hanno registrato una crescita media annuale di oltre il 25 % in termini di valore aggiunto totale lordo nel periodo 2008-2016. Il peso economico del settore creativo e culturale è comparabile con quello delle TIC e con il settore dei servizi di alloggio e ristorazione, con entrate pari a oltre il 4 % del PIL dell'UE.

CONTESTO: LE INDUSTRIE CULTURALI E CREATIVE EUROPEE

- Commissione europea Proposta di una agenda strategica dell'EIT per il 2021-2027
- Scheda informativa sulla Comunità della conoscenza e dell'innovazione 'Industrie culturali e creative' (p. 24)
- Rafforzamento della competitività delle industrie culturali e creative per la crescita e l'occupazione
- Patrimonio culturale e lavoro in Europa

CONTESTO: EIT - FATE LARGO ALL'INNOVAZIONE!

Cos'è l'Istituto europeo di innovazione e tecnologia (EIT)?

Si prega di contattare **Magdalena Gryzko-Szanto** e **Caroline Vandenplas**

T: +36 307 889 875 - +36 303 857 398

E: press@eit.europa.eu



L'EIT è stato creato nel 2008 per rafforzare la capacità di innovazione dell'Europa. L'EIT è l'unica iniziativa dell'UE in grado di integrare completamente imprese, istruzione e ricerca. Rappresentiamo la più grande comunità dell'innovazione a livello europeo, con oltre 1 500 partner e 50 reti di innovazione in tutta Europa. L'Istituto promuove lo sviluppo di collaborazioni dinamiche paneuropee tra università, laboratori di ricerca e aziende di spicco. Queste vengono chiamate Comunità della conoscenza e dell'innovazione e ciascuna si concentra su una determinata sfida globale.

Ulteriori informazioni: [L'EIT in pillole Infografica](#)

Su quali sfide si concentrano le Comunità della conoscenza dell'innovazione di EIT?

Le otto comunità dell'EIT lavorano con l'obiettivo di:

- accelerare la transizione verso un'economia a zero emissioni di carbonio ([EIT Climate-KIC](#))
- promuovere la trasformazione digitale dell'Europa ([EIT Digital](#))
- condurre la rivoluzione globale nella innovazione e produzione del settore alimentare ([EIT Food](#))
- offrire ai cittadini dell'UE maggiori opportunità per una vita più sana ([EIT Health](#))
- creare un futuro energetico sostenibile in Europa ([EIT InnoEnergy](#))
- rafforzare e aumentare la competitività dell'industria manifatturiera europea ([EIT Manufacturing](#))
- rendere le materie prime uno dei principali punti di forza per l'Europa ([EIT RawMaterials](#))
- risolvere le sfide legate alla mobilità nelle nostre città ([EIT Urban Mobility](#))

Grazie ai loro partner più importanti, queste otto Comunità offrono un'ampia gamma di attività innovative e imprenditoriali. Ciò include corsi di formazione che combinano abilità tecniche a capacità imprenditoriali, servizi mirati alla creazione e allo stimolo di attività commerciali, nonché progetti di ricerca trainati dall'innovazione.

Cosa ha fatto finora l'EIT?



*Cifre settembre 2019

Ecco gli innovatori e gli imprenditori di talento della comunità EIT: [Storie di successo della comunità EIT](#)

Puoi seguire qui INNOVEIT in tempo reale, inclusi gli stimolanti dibattiti, la presentazione e la cerimonia degli EIT

Awards: <https://eit.europa.eu/innoveit#livestream>.

Per maggiori informazioni visita eit.europa.eu e segui l'EIT su Twitter [@EITeu](#) [#INNOVEIT](#) [#EIT Awards](#)

Si prega di contattare **Magdalena Gryzko-Szanto e Caroline Vandenplas**

T: +36 307 889 875 - +36 303 857 398

E: press@eit.europa.eu



The EIT is a body of the European Union

Foto dell'evento: <https://www.flickr.com/photos/eiteu/albums>.

Per ulteriori informazioni generali, si prega di [contattare direttamente la nostra equipe per le relazioni con la stampa](#).

BOZZA



Si prega di contattare **Magdalena Gryzko-Szanto e Caroline Vandenplas**

T: +36 307 889 875 - +36 303 857 398

E: press@eit.europa.eu



The EIT is a body of the European Union