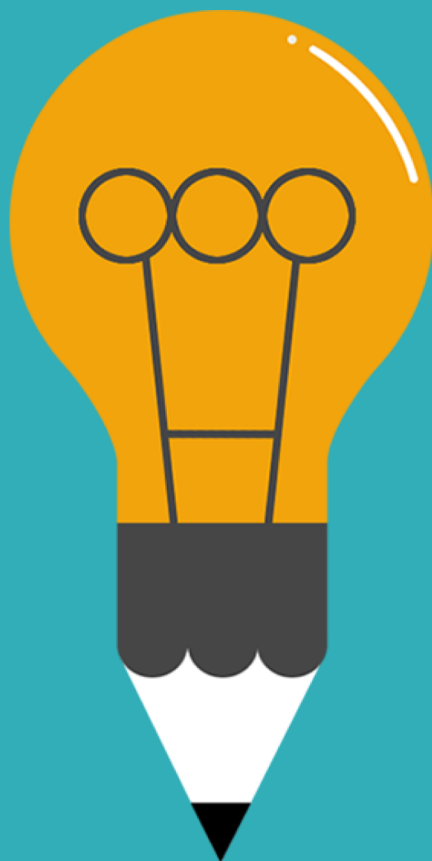


XXXIX Conferenza italiana di Scienze Regionali, Bolzano, 17-19 settembre



Strategic but vulnerable

Challenges and opportunities for industrial relations arising from the creative industries.

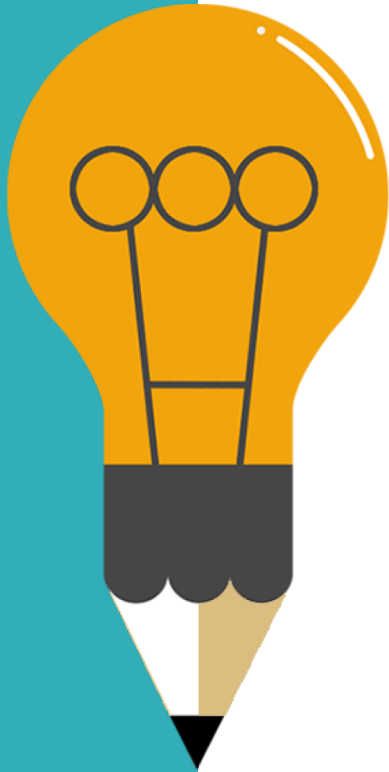
A comparative analysis

Andrea Bellini*, Luigi Burroni*, Lisa Dorigatti**, Alberto Gherardini* and Cecilia Manzo*
(*University of Firenze, **University of Milan)

Corresponding author: andrea.bellini@unifi.it



Sommario



01

La ricerca

02

Il quadro teorico di riferimento

03

Il contesto: i settori e le aree di riferimento

04

L'analisi: condizioni di lavoro e rappresentanza

05

Interpretazione dei risultati

06

Conclusioni

La ricerca (1)



- **IR-CREA**

Un progetto biennale finanziato dalla DG Occupazione (VS/2016/0100)

- **La partnership**

Firenze (DSPS), Amsterdam (AIAS), Copenaghen (FAOS)

- **Principale obiettivo**

Focus sui lavoratori vulnerabili delle industrie creative

- *Analisi delle forme di rappresentanza e delle strategie di azione
(con particolare attenzione a quelle innovative)*

La ricerca (2)



Le domande di ricerca

- Il ruolo delle istituzioni rilevanti nella riduzione dei rischi del mercato
- La capacità innovativa degli attori delle relazioni industriali
- Il ruolo di altri attori, non propriamente delle relazioni industriali
- L'emergere di nuovi «attori»

Obiettivi della comparazione

- Identificare elementi e tendenze comuni, in modo da far emergere la specificità delle problematiche proprie del lavoro creativo
- Isolare le principali differenze, per caratterizzare i diversi modelli di governance e le relative performance economiche e sociali

La ricerca (3)



Disegno e metodi della ricerca

- Quattro fasi: (i) fase esplorativa; (ii) **studi di settore**, condotti a livello nazionale nei tre paesi; (iii) **studi di caso aziendali**, svolti a livello locale, in ogni paese; (iv) analisi comparata
- Metodi: realizzazione di **due serie di interviste semi-strutturate**, una con testimoni privilegiati (rappresentanti sindacali e dei datori di lavoro, policy maker, accademici, ecc.), una con lavoratori creativi (datori di lavoro, dipendenti, autonomi), integrate con l'uso di dati statistici di fonte ufficiale e associativa, e l'analisi dei documenti rilevanti
 - 125 interviste in totale: 45 con testimoni privilegiati (15 per paese); 33 nel graphic design (12 in Danimarca, 9 in Italia, 12 in Olanda); 47 nello sviluppo videogiochi (13 in Danimarca, 21 in Italia, 13 in Olanda)

Alcuni concetti di base



01

Creatività

Capacità di generare nuove idee e di tradurle in valore

→ *Concetto sfuggente, difficile da definire*

02

Industrie creative

Produzione di «beni simbolici», il cui valore dipende dal significato loro attribuito dagli utenti finali

→ *Definizione non condivisa (ma convergente su ESSnet)*

→ *Settori eterogenei e frammentati (costruzione politica)*

03

Vulnerabilità

Esposizione ai «nuovi rischi sociali»

→ *Difficoltà di accesso al mercato, insicurezza dell'impiego, bassi livelli di reddito, limitata protezione sociale*

04

Rappresentanza degli interessi (economici)

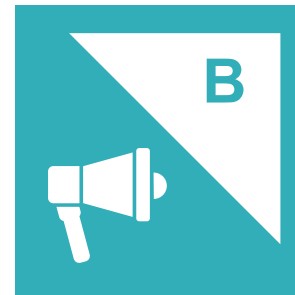
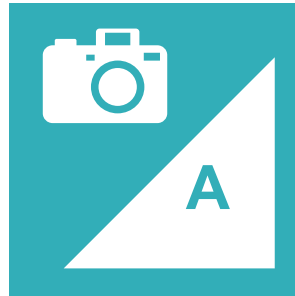
Concetto allargato (non solo relazioni industriali)

Il quadro teorico

All'intersezione di due letterature

Il lavoro creativo

Cattive condizioni di lavoro
(lunghi orari di lavoro, lavoro su progetti, importanza del portfolio, elevata mobilità, insicurezza occupazionale, bassi salari) ...
... ma sostenute grazie a
«ricompense intrinseche»
(lavoro come passione)



Relazioni industriali

Capacità limitata dei sindacati di rappresentare i creativi e crescita di nuovi attori (*quasi-unions*), anche per l'indifferenza dei lavoratori al sindacato ...
prospettiva dell'«organizzazione dei non organizzati»

I due settori

Graphic design

Sviluppo videogiochi



Un settore di servizi alle imprese

Segmentato per campo di attività e tipo di cliente

Relativamente piccolo e frammentato

Netta prevalenza di freelance

Investito dal cambiamento tecnologico

Ambienti virtuali, online work platforms, fai-da-te

Radici in settori sindacalizzati

Trasformazione in servizio professionale (outsourcing)

Tre tipi di catene del valore

Console/PC, mobile, applied games

Un settore piccolo e giovane

In Italia, in particolare, in fase di start-up

Esposto a rapidi sviluppi tecnologici

Diffusione di piattaforme e motori di sviluppo

Ignorato dagli attori tradizionali

Con la significativa eccezione della Danimarca

Settori che si sviluppano per lo più nelle aree metropolitane e nei grandi centri urbani e, come tali, diventano possibili vettori di sviluppo locale e regionale



Condizioni d'impiego e di lavoro

Carriere discontinue

Tirocini non pagati,
poi transizioni *da e per*
il lavoro autonomo



Segmentazione

Programmatori in condizioni migliori,
i giovani più esposti al lavoro atipico
(meno frequente che in altri settori)



Orari lunghi

Specie tra i freelance,
ma le imprese più grandi
richiedono più impegno



Graphic design



Sviluppo videogiochi



Orari lunghi e crunching

Soprattutto tra i freelance e i
piccoli team informali, diversa
situazione nelle grandi imprese

Basso reddito

Rapporti con la clientela
problematici, specie in Italia
(scarso riconoscimento)



Svantaggio relativo

I programmatori
guadagnano meno che in
altri settori IT.



Criticità: pensioni

Pragmatismo/fatalismo



Criticità: formazione

I lavoratori devono provvedere
per proprio conto



Rappresentanza degli interessi

(1) Gli attori delle relazioni industriali

Danimarca	Italia	Olanda
<p>Designer dispersi in vari <u>sindacati</u>: HK e 3F ; TL (tecnici) e DJ (giornalisti)</p> <p>Grakom (grafici), DPA (sviluppatori), DI e la Camera di Commercio (entrambi), sono attori chiave, che giocano il duplice ruolo di <u>associazioni datoriali e commerciali</u></p>	<p>I <u>sindacati</u> delle ICC (Slc-Cgil, Fistel-Cisl, Uilcom-Uil) organizzano i lavoratori salariati di editoria e stampa, mentre ignorano l'esistenza dell'industria videoludica</p> <p>Discorso simile per le <u>associazioni datoriali</u> (v. Assografici-Confindustria e Unigec-Confapi)</p>	<p>Il <u>sindacato</u> <u>Kunstenbond-Fnv</u> organizza per lo più lavoratori salariati</p> <p>Non ci sono <u>associazioni datoriali</u> nei due settori</p>

Rilevanza limitata (con l'eccezione della Danimarca)

Nonostante la vulnerabilità dei lavoratori e la carenza di diritti nel confronto con lavoratori di altri settori, i creativi in oggetto non sembrano essere propensi all'azione collettiva

Rappresentanza degli interessi

(2) Forme di azione e strategie innovative

Danimarca	Italia	Olanda
<p>Nessuno specifico <u>contratto collettivo</u> per imprese videoludiche, diversi per imprese di design</p> <p><u>Forme organizzative innovative</u> già dal 1992: Freelancebureau (oggi, copre anche designer e sviluppatori)</p>	<p>Le imprese videoludiche applicano il <u>contratto collettivo</u> dei metalmeccanici («shopping istituzionale»)</p> <p><u>Forme organizzative sperimentali</u> dedicate a tutti i professionisti e freelance (Consulta-Cgil e Vivace-Cisl)</p> <p><u>Strategie innovative</u>: «contrattazione inclusiva»</p>	<p>Nessun contratto collettivo</p> <p>Nessuna pratica innovativa</p>

Qualcosa si muove (ma pochi risultati)

La contrattazione collettiva svolge un ruolo limitato e per lo più «indiretto»...

La tendenza dominante, in questi settori, è alla individualizzazione delle relazioni di lavoro e delle pratiche negoziali...

Ma le ICC possono essere laboratori di *voice empowerment*

Rappresentanza degli interessi

(3) Altri attori

Danimarca	Italia	Olanda
<p><u>Associazioni professionali</u> (DD, design) svolgono un ruolo limitato, di promozione culturale</p> <p><u>Associazioni commerciali</u> (Capnova, Interactive, Danish Film Institute) svolgono attività di lobbying e offrono servizi</p>	<p><u>Associazioni professionali</u> (Aiap, graphic design) e <u>commerciali</u> (Aesvi, videogiochi) svolgono attività di <i>lobbying</i>, promozionale e di servizio</p> <p><u>Associazioni di freelance</u> (Acta), svolgono funzioni di <i>lobbying</i> e <i>campaigning</i> (per tutti i freelance)</p>	<p><u>Associazioni professionali</u> svolgono un'importante attività di regolazione, seppure «soft» (BNO, design, redige le linee guida per le condizioni di lavoro) o, semplicemente, di networking (DGA, videogiochi)</p>

Attori chiave (ma non in Danimarca)

Nonostante la vulnerabilità dei lavoratori e la carenza di diritti nel confronto con lavoratori di altri settori, i creativi in oggetto non sembrano essere propensi all'azione collettiva

Rappresentanza degli interessi

(4) Attori emergenti

Danimarca	Italia	Olanda
<p><u>Virtual communities</u> (blog e Gruppi Facebook) e <u>luoghi fisici</u> (local hubs, coworking spaces, ma anche fiere specializzate), nei due settori rispondono a bisogni di socialità, informazione e scambio</p>	<p><u>Virtual communities</u> (blog e Gruppi Facebook) e <u>luoghi fisici</u> (local hubs, coworking spaces, ma anche fiere specializzate), nei due settori rispondono a bisogni di socialità, informazione e scambio</p> <p><u>Cooperative mutualistiche</u> (Smart) cercando di dare ai freelance la stessa protezione dei salariati</p>	<p><u>Virtual communities</u> (blog e Gruppi Facebook) e <u>luoghi fisici</u> (local hubs, coworking spaces, ma anche fiere specializzate), nei due settori rispondono a bisogni di socialità, informazione e scambio</p> <p><u>Cooperative mutualistiche</u> (Smart) cercando di dare ai freelance la stessa protezione dei salariati</p>

La digitalizzazione dell'identità professionale?

La debolezza della regolazione associative crea spazi per nuovi attori, che fanno leva su reti informali, giocando un ruolo importante, sebbene ancora poco documentato nel mitigare la vulnerabilità dei lavoratori creativi e contribuendo a costruire comunità professionali dal basso

Interpretazione dei risultati

In una prospettiva di governance

La «governance mix» delle ICC

La governance economica (regolazione di mercato) fa la parte del leone, ma lo governance politica gioca un ruolo cruciale (politiche del lavoro, di welfare e per la competitività), anche se raramente è tarata sui bisogni dei due settori. La regolazione associativa è frammentata e guidata da attori non propriamente delle relazioni industriali.

Le reti informali, infine, governano le attività project-based come fonti reputazionali e di capitale sociale

«Economic» governance
Organizzazioni basate su recombinant networks,
meccanismi di cooptation

«Political» governance
L'azione dello Stato risulta decisiva nel mitigare la
vulnerabilità dei lavoratori creativi

«Societal» governance
Regolazione associativa debole, ruolo rilevante delle
reti informali



**Grazie
per l'attenzione!**