



Via Po, 53 – 10124 Torino (Italy)
Tel. (+39) 011 6704917 - Fax (+39) 011 6703859
URL: <http://www.de.unito.it>

WORKING PAPER SERIES

CREATIVITY AND NEW PATTERNS OF CONSUMPTION IN THE EXPERIENCE ECONOMY

Pier Luigi Sacco e Giovanna Segre

Dipartimento di Economia "S. Cagnetti de Martiis"

International Centre for Research on the
Economics of Culture, Institutions, and Creativity
(EBLA)

Working paper No. 02/2006



Università di Torino

Creativity and new patterns of consumption in the experience economy

Creatività e nuove frontiere del consumo nell'economia dell'esperienza

Pier Luigi SACCO

Università IUAV di Venezia

Giovanna SEGRE

Università di Torino

INDICE

1	Introduzione	2
2	L'istruzione e l'arte: complementari per aumentare il capitale umano	2
3	La conquista delle libertà positive passa attraverso la cultura	5
4	Il ruolo dell'esperienza culturale "capacitante"	9
5	Crescita endogena nel distretto culturale evoluto	13
6	Una nuova catena del valore	15

1 Introduzione

Chiedersi a che cosa serva concretamente la cultura quando si intenda perseguire il miglioramento del benessere di una collettività e promuovere la crescita economica, può essere considerato un interrogativo per certi versi abbastanza scontato e per altri assolutamente originale. Laddove per cultura si intenda l'offerta di istruzione e formazione, essa viene unanimemente riconosciuta di primaria importanza sia per l'evoluzione civile e sociale di un paese sia per il progresso tecnologico della sua economia (in questa accezione si fa in generale riferimento al capitale umano). Accanto a tale visione tradizionale del ruolo della cultura se ne configura però un'altra: la cultura come attivatore del pensiero e delle sue capacità di produrre nuove prospettive sensoriali e, come conseguenza, nuove forme di consumo. In quest'ottica, esattamente come la ricerca di base conduce all'innovazione tecnologica, la cultura si traduce in capacità innovativa per l'intero sistema economico. Partendo da una riflessione sulla complementarità dell'istruzione e dell'arte come fattori per accrescere il capitale umano, sviluppata nel paragrafo 2, nel paragrafo 3 viene introdotto il riferimento al ruolo della cultura per il conseguimento delle "libertà positive", il concetto introdotto originariamente da Amartya Sen nell'ambito della sua analisi delle *capabilities*. Il paragrafo 4 è dedicato all'analisi della particolare funzione che, nel contesto del modello della capacitazione di Sen, riveste il poter vivere un'esperienza culturale per l'acquisizione di quelle nuove competenze che stanno alla base del circolo virtuoso di sostegno alla crescita economica descritto nel paragrafo 5. Il paragrafo 6 conclude l'analisi sviluppando la descrizione di una nuova catena del valore che, dalle attività a elevato contenuto creativo, si diffonde attraverso i processi di consumo culturale verso la definizione di nuovi stili di consumo.

2 L'istruzione e l'arte: complementari per aumentare il capitale umano

Coloro che sostengono il ruolo dell'istruzione e della formazione come fondamentali per il miglioramento del benessere della società fanno

generalmente riferimento al tradizionale ruolo della scuola nella creazione della coscienza critica e delle conoscenze di base delle giovani generazioni, a cui si accompagna la funzione di garantire a esse un livello di preparazione duraturo e riattivabile nel corso della vita, per assicurare effettive possibilità di inserimento nel mercato del lavoro. In linea con tale visione, e in un contesto di continui mutamenti portati dalla globalizzazione dei sistemi economici e dall'affermazione di società sempre più basate sull'informazione, l'obiettivo posto dall'Unione europea durante il Consiglio di Lisbona del marzo 2000 ha messo infatti al centro la *conoscenza* quale fattore di competitività.

Nella letteratura economica, gli stessi concetti sono stati introdotti attraverso la nozione di "capitale umano", che, semplificando molto, definisce il ruolo attivo svolto dagli individui nell'espansione delle possibilità produttive di un sistema economico attraverso lo sviluppo di quelle qualità umane che, analogamente al capitale fisico, possono essere utilizzate proficuamente nella produzione. L'istruzione e la formazione dotano l'individuo di competenze maggiori e lo rendono quindi più efficiente come produttore.

Mentre il capitale fisico, tradizionalmente considerato il fattore principale per lo sviluppo economico, è costituito da prodotti materiali durevoli utilizzabili per la produzione di altri beni o servizi (ovvero i beni capitali e i mezzi di produzione quali i macchinari, gli impianti, i fabbricati), il capitale umano è costituito dall'insieme delle conoscenze e delle capacità tecniche, che danno luogo alla capacità umana di svolgere un'attività produttiva¹. I fallimenti dei tentativi di industrializzazione di alcuni paesi dell'America Latina, dell'Africa e dell'Asia attraverso la semplice dotazione di capitale fisico sono serviti a evidenziare l'importanza del fattore umano nel mettere a frutto le potenzialità economiche delle risorse disponibili. In tale contesto, il ruolo del lavoro umano, che nella letteratura economica sviluppata tra la fine '700 e l'inizio '800 appariva soprattutto in termini di quantità, viene oggi considerato sotto il profilo

¹ Il meccanismo attraverso il quale viene spiegato il ruolo del capitale fisico per l'accrescimento della produzione, e quindi, se si considera l'economia nel suo complesso, per lo sviluppo della capacità produttiva totale di un paese, passa attraverso l'incremento della produttività del lavoro umano, per mezzo della tecnologia incorporata nei fattori di produzione. Secondo una consolidata tradizione di pensiero, infatti, una delle cause fondamentali della povertà di un paese risiede nella insufficiente crescita economica dovuta alla bassa dotazione di capitale fisico, da cui deriva una ridotta produttività del lavoro, generalmente combinata con arretratezza tecnologica.

qualitativo². Lo sviluppo economico e sociale saranno tanto maggiori quanto più elevata è la qualità del lavoro.

L'istruzione volta all'acquisizione di conoscenze generali e di capacità tecniche specifiche è quindi, evidentemente, un prerequisito fondamentale affinché gli individui siano in grado di esprimere una quantità e qualità adeguata di capacità lavorativa, tanto è vero che, nella letteratura economica, si parla di "investimenti" in capitale umano facendo riferimento al livello di istruzione e di formazione della società. Ma l'istruzione e la formazione non esauriscono i fattori necessari alla formazione piena del capitale umano. Per considerare correttamente le potenzialità di sviluppo del capitale umano e, con esso, del sistema economico, dobbiamo far ricorso a una più ampia accezione della nozione di cultura che, oltre ai tradizionali concetti di istruzione e formazione, faccia esplicito riferimento al ruolo dell'*arte* e specialmente dell'*esperienza* artistica direttamente vissuta dall'individuo, dove la dimensione esperienziale gioca un ruolo sostanziale, come discuteremo più approfonditamente nella sezione 4.

E' infatti ormai storicamente verificato il dato secondo cui i campi della scienza, della matematica e della tecnologia si sono ampliati solo in quelle società in cui fiorivano anche i contesti artistici, anche se la relazione causale tra questi due gruppi di attività non è certa, potendo essere entrambe frutto di variabili terze, quali per esempio il livello di reddito esistente o il grado di libertà raggiunto dal sistema. Arte e scienza sono comunque certamente elementi caratterizzati da un certo grado di complementarità. Alcuni studi recenti di cui riferisce Eger (2003), hanno ad esempio indicato come la partecipazione ad attività artistiche aumenti i risultati scolastici dei bambini, così come precoci esperienze musicali (sia nel canto sia nello studio di uno strumento musicale) stimolino le facoltà intellettive dei bambini di tre anni e ne aumentino le capacità di apprendimento. Inoltre, i risultati di un test di valutazione dell'intelligenza (IQ test) ottenuti dagli studenti del college sono stati più elevati nei casi in cui gli studenti avessero ascoltato dieci minuti di brani di Mozart al pianoforte

² Le più recenti teorie del capitale umano tendono, infatti, a porre l'accento proprio sulla qualità del lavoro, quale fattore in grado di creare nuove tecnologie e di saperle utilizzare in modo appropriato, al fine di mettere in moto un virtuoso meccanismo che, dalla conoscenza umana applicata alla produzione, determina la crescita economica.

immediatamente prima di sottoporsi al test. Anche uno studio dei connotati biografici di 150 grandi inventori, da Pasteur a Einstein, ha messo in luce come quasi tutti fossero altresì musicisti, artisti, scrittori o poeti. In linea con tali riflessioni, si sta sempre più diffondendo la consapevolezza che l'arte possa svolgere un ruolo molto importante per il successo e la crescita delle società post-industriali e per assicurare la formazione di una forza lavoro creativa e competitiva, in grado cioè di cogliere e sviluppare le opportunità di crescita economica di oggi e di domani. È seguendo una logica di questo tipo, ad esempio, che nel 2002 il Los Angeles County Board of Supervisors ha deciso di introdurre nell'orario scolastico giornaliero la partecipazione a classi di varie discipline artistiche, dotando tutti i distretti scolastici di appositi fondi per finanziare tali attività. Inoltre, si sta sempre più diffondendo la consapevolezza che anche le modalità di apprendimento delle discipline artistiche nel sistema scolastico devono essere aggiornate e modificate verso la dimensione esperienziale, ovvero nella direzione di una diretta partecipazione degli studenti alle attività stesse. Gli studenti devono andare oltre la mera analisi intellettuale dei prodotti creativi, per poter comprendere il complesso processo che ne ha consentito la creazione.

3 La conquista delle libertà positive passa attraverso la cultura

Sempre più spesso all'interno delle riflessioni sul ruolo della cultura nella società viene accordato spazio a questioni quali l'appagamento personale, la partecipazione al processo di decisione democratica, l'apprendimento in funzione del tempo libero e l'invecchiamento attivo. Ma la massima espressione dell'ampliamento del ruolo attribuito alla cultura può essere colta facendo riferimento all'analisi dello sviluppo economico proposta dal premio Nobel per l'economia Amartya Sen, che ha basato le sue riflessioni sull'idea dello sviluppo come libertà (Sen, 2000). Il generale riconoscimento che le qualità umane, e in quanto tali in gran parte ottenute attraverso processi educativi e formativi, hanno un ruolo fondamentale nel promuovere e sostenere la crescita economica, secondo Sen sposta infatti il fuoco

dell'attenzione su un aspetto che, pur essendo di grande importanza, non coglie l'elemento principale dell'indagine sullo sviluppo economico e sociale. Innanzitutto tale impostazione non ci dice nulla sul *perché* la crescita economica viene ricercata. La crescita economica è lo strumento necessario per espandere le possibilità di vivere vite più degne e libere, che sono la condizione essenziale per raggiungere la libertà di vivere il tipo di vita a cui l'essere umano dà, a ragion veduta, valore. La prosperità economica aiuta, quindi, gli individui a estendere le proprie opzioni di vita in modo da poter vivere vite che li realizzino meglio. Anche una maggiore istruzione, una assistenza sanitaria migliore, cure mediche più sollecite esercitano un'influenza di tipo causale sulle libertà effettive godute dagli esseri umani, ma queste sono in realtà forme di sviluppo sociale, che possono essere considerate forme di sviluppo economico nel senso che aiutano a vivere più a lungo, con maggiore libertà e in modo più fruttuoso, oltre che promuovere la produttività e il reddito individuale.

Il punto centrale dell'analisi di Sen ruota invece intorno all'assegnazione di valore che viene data alla *capacità* di fare o di essere certe cose. Dal concetto di capitale umano, si passa al concetto della "capacitazione umana". Se, secondo l'approccio del capitale umano, l'istruzione rende l'individuo più efficiente in una logica produttiva, portando a far aumentare il valore economico della produzione della persona che è stata istruita, e quindi il suo reddito, anche a reddito invariato possono essere rilevati dei benefici diretti per l'individuo e per la società. L'essere istruiti è importante perché permette attività quali leggere, comunicare, discutere, che mettono l'individuo in condizione di scegliere con maggiore cognizione di causa, sviluppando cioè l'aspetto di quella che viene definita da Sen, appunto, capacitazione umana. Con questo termine l'autore supera il concetto delle capacità umane (in inglese *abilities*), introducendo l'idea delle *capabilities*, le capacità che la società può dare o negare all'individuo. Per spiegare il tema della capacitazione, che va ben oltre il semplice ruolo formativo dell'istruzione, Sen fa riferimento a due tipologie di libertà individuale: la libertà "negativa" e la libertà "positiva". La libertà negativa indica la libertà derivante dall'assenza di vincoli, che rende

l'individuo libero perché nessuno gli impedisce di fare qualcosa. La libertà positiva, invece, viene definita come la capacità di autorealizzare il proprio potenziale di sviluppo umano. Appare quindi chiaro come un individuo si possa trovare con relativa facilità in una situazione di apparente libertà complessiva, nella quale non trova impedimenti a fare ciò che desidera (come avviene per esempio in tutti i paesi industrializzati dove nessuno proibisce di fare alcunché, purché nell'ambito della legalità), ma non per questo vive una condizione di piena libertà. Il paradosso delle nostre società è, infatti, che apparentemente gli individui vengono lasciati largamente liberi di scegliere, ma in realtà essi versano in una condizione di estrema sprovvedutezza circa la propria capacità di partecipare e di controllare il processo di definizione del senso e dell'esperienza che, in ultima analisi, è il vero responsabile del fatto che una persona compia delle scelte piuttosto che delle altre. Al centro dell'approccio della capacitazione si trovano, accanto alle funzioni che vengono realizzate dall'individuo, ossia ciò che una persona è effettivamente in grado di fare, l'insieme che Sen definisce "capacitante", ossia l'insieme di tutte le alternative che una persona ha veramente davanti a sé, compreso tutto ciò che è in potenza oltre che in atto. Viene data notevole importanza, per esempio, al fatto di avere occasioni che *non* vengono colte: avere a disposizione il bene o il servizio *X* in assenza di alternative è ben diverso dallo scegliere *X* in presenza di alternative.

In effetti, come evidenzia Sacco (2002), se si fa riferimento agli studi di psicologia sociale che analizzano quali siano i meccanismi psicologici di produzione di benessere per gli individui, si nota come quasi mai vengano indicati dei meccanismi psicologici che passano attraverso il soddisfacimento di un bisogno materiale, a meno che tale bisogno materiale non sia legato a esigenze di sopravvivenza, quali la salute, il cibo, la casa. Per la maggior parte degli individui il benessere e la salute psicologica hanno a che fare con i processi di percezione e produzione di senso. Per stare bene, gli esseri umani hanno bisogno di immaginare una serie di attività e di prospettive di sviluppo della loro personalità che abbiano, appunto, un senso. Gli individui cercano un filo conduttore delle proprie azioni che sia interessante e che offra prospettive

che li coinvolgano, motivandoli a investire le proprie energie per perseguire i propri obiettivi.

Il problema è che anche, e per certi versi soprattutto, nelle società industrializzate in cui le libertà negative sono molto ampie, vengono forniti pochi strumenti e vengono date poche possibilità per perseguire le libertà positive. La nostra, pur essendo formalmente la società della libera scelta, si rivela come una società in cui le reali prospettive di scelta sono ridotte sempre di più, man mano che lo sviluppo economico procede. In un mondo in cui, se l'individuo non possiede certi prodotti, come l'automobile o il cellulare, vengono a mancare dei requisiti indispensabili per il riconoscimento sociale, le possibilità di produzione di senso si limitano alla necessità di investire tutte le proprie energie per raggiungere lo scopo dell'acquisto.

Come si può dunque uscire da questo problema? Una convincente opportunità passa attraverso il riferimento alla cultura.

La cultura rappresenta fin dagli albori della società il meccanismo seguendo il quale l'uomo può ottenere la produzione di senso. Nell'ambito culturale viene dato nuovo senso alle azioni umane, ed esso si estende agli altri contesti dell'agire umano attraverso diversi processi di diffusione sociale. E' la presenza della cultura, in ultima istanza, ciò che consente alle società di non limitare le possibilità di autodeterminazione dei propri membri. Inoltre, in tale contesto analitico, la capacità di generare valore economico in un mondo come il nostro in cui i bisogni primari sono stati ampiamente soddisfatti, deriva dalla capacità di valorizzare i processi di produzione del senso e quindi, di fatto, di dirigersi e investire nei processi di produzione culturale. Nelle nostre società industrializzate, gli individui sono in effetti circondati da beni economici, ma la maggior parte di questi beni economici, che pure dovrebbero essere strumenti di felicità e di benessere, sono per la maggior parte delle persone fonte di angoscia: in generale l'attenzione degli individui è assorbita da beni che non riescono e non possono raggiungere, da desideri che sono fatti per rimanere tali. Se si dovesse misurare il livello di benessere di una collettività in funzione della capacità di soddisfare i propri desideri, si dovrebbe concludere che le società dei paesi industrializzati sono molto più povere di quelle primitive. In

società come le nostre, infatti, soddisfare i desideri irrealizzati è un compito molto più vasto e arduo di quanto lo sia per gli individui che appartengono a società primitive in cui i bisogni e i desideri sono circoscritti, molto ben standardizzati e specifici. In una prospettiva di benessere di questo tipo, si configura quindi una situazione piuttosto paradossale, in cui, tra l'altro, il meccanismo evidenziato non è affatto casuale. Allo scopo di incentivare continuamente il consumo, nelle società industrializzate viene volutamente alimentato il senso di insoddisfazione e di privazione, in modo che, nel tentativo di alleviare tale condizione, i soggetti siano spinti all'acquisto, da cui dipendono la produzione e, conseguentemente, la crescita economica. L'aumento del benessere sociale coincide, quindi, di fatto con un aumento dello spettro dei bisogni riconosciuti, ma non soddisfacibili. In questo contesto, la cultura rappresenta, in ultima analisi, lo strumento attraverso il quale proteggere la libertà effettiva di scelta individuale e interpretare e leggere correttamente le prospettive esistenziali che vengono proposte.

4 Il ruolo dell'esperienza culturale "capacitante"

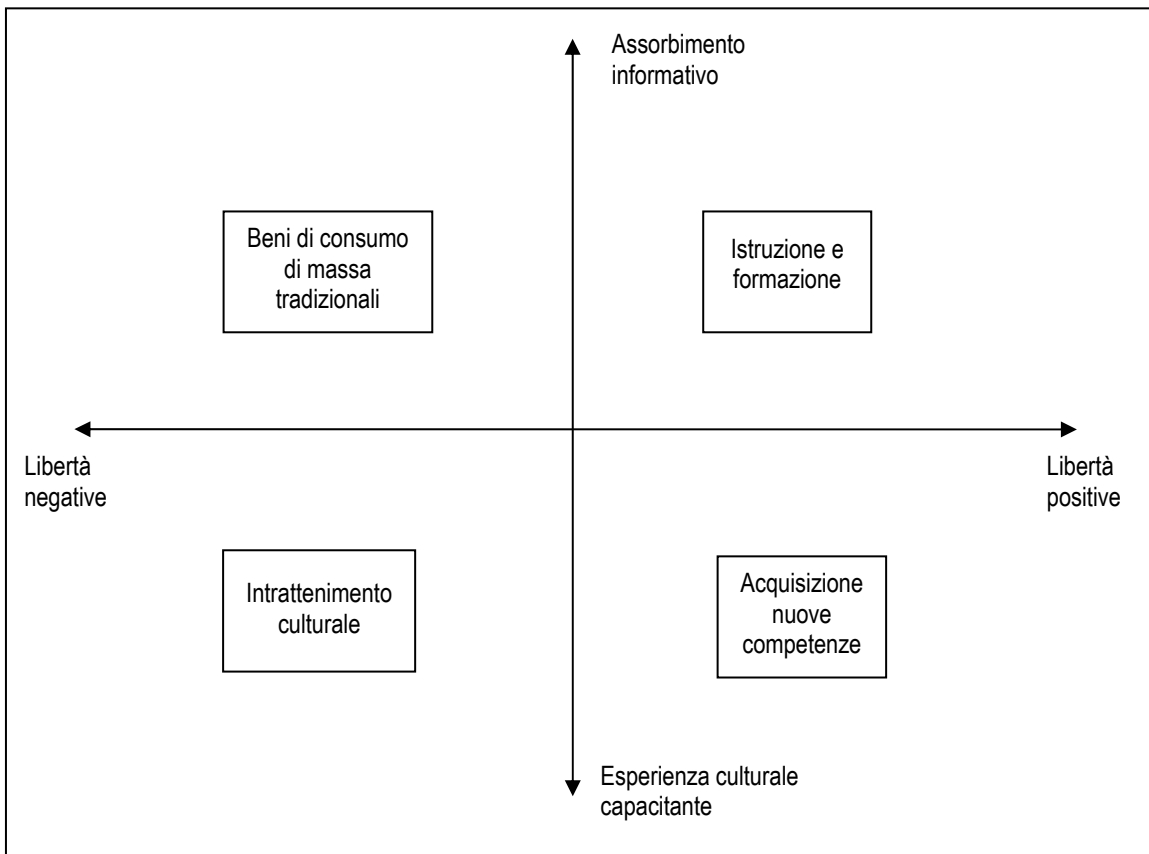
Un particolare aspetto della dimensione artistica è di singolare importanza per il potenziamento dell'apprendimento e per l'accrescimento del capitale umano, quello legato all'ambito dell'*esperienza* culturale. La visione della "*experience economy*", che nell'analisi di Pine e Gilmore (2000) si sviluppa concentrandosi sulle nuove forme di creazione del valore per il cliente, propone alcune interessanti riflessioni sul ruolo dell'esperienza e sull'effetto del coinvolgimento dei consumatori. L'analisi si colloca nel contesto del massiccio aumento dell'offerta legato alla competizione su scala globale in presenza di una sempre più ampia pervasività della tecnologia dell'informazione e si rivolge alle componenti della domanda che evolvono verso un segmento di tipo superiore, dove l'esperienza si afferma quale elemento qualificante. Nella definizione di Pine e Gilmore (p. 2) "le esperienze si distinguono dai servizi tanto quanto i servizi si distinguono dai beni" e rappresentano, quindi, un fattore contraddistinto dai beni e dai servizi stessi. La composizione di un'esperienza si

determina, secondo gli autori, attraverso il coinvolgimento del consumatore in funzione del tipo di partecipazione, più o meno attivo. Il modello di partecipazione all'esperienza si distribuisce tra due estremità: da un lato si trova "l'assorbimento", ovvero il livello con cui l'attenzione di una persona è occupata a captare l'esperienza con la mente, mentre all'altra estremità si trova "l'immersione", ovvero il rendere fisicamente o virtualmente il soggetto parte dell'esperienza stessa³.

Mutuando parzialmente l'impianto teorico di Pine e Gilmore, si può tracciare un diagramma (figura 1) che mette in evidenza le particolarità dell'esperienza culturale che, seguendo l'impostazione di Sen, abbiamo definito "capacitante". Antagonista all'assorbimento con cui l'attenzione di una persona è coinvolta sul piano intellettuale, che abbiamo definito "assorbimento informativo" per rimarcare il ruolo passivo dell'assunzione di dati già noti, nella parte inferiore dell'asse verticale abbiamo indicato la funzione dell'esperienza di tipo capacitante, capace cioè di ampliare la percezione di senso. L'asse orizzontale si riferisce ai due estremi rappresentati dalle libertà negative e dalle libertà positive, così come definite da Sen e riprese nella sezione 3 di questo lavoro. L'unione di queste dimensioni definisce quattro ambiti di riferimento: il campo dell'istruzione e della formazione, quello dello sviluppo di nuove competenze, quello dell'intrattenimento culturale e quello dei beni di consumo di massa tradizionali. Nei due casi in cui i campi delineati richiamano l'assorbimento di informazioni, vengono definiti i due elementi principali che costituiscono il modello di sviluppo economico a cui si fa in genere riferimento. Se invece si aggiunge alle dimensioni dell'analisi il concetto di esperienza capacitante, si amplia il campo di indagine ai processi di produzione e consumo culturale, sia di tipo più tradizionale (asse delle libertà negative) sia di tipo fortemente creativo e innovativo (asse delle libertà positive).

³ La figura tracciata a pagina 35 del testo di Pine e Gilmore si delinea come l'incrocio di un'asse orizzontale, in cui si misurano all'estremità sinistra la partecipazione passiva e all'estremità destra la partecipazione attiva, e di un'asse verticale, in cui si misurano nell'estremo superiore l'assorbimento e in quello inferiore l'immersione. L'unione delle quattro dimensioni definisce i quattro ambiti di un'esperienza: l'intrattenimento, l'istruzione-formazione, l'evasione, l'esperienza estetica.

Figura 1. Il ruolo dell'esperienza culturale "capacitante"



Il concetto di esperienza richiamato nella figura 1 è apertamente riferibile all'analisi dell'*experienced utility* introdotta nella letteratura economica da Daniel Kahneman, premio Nobel per l'economia nel 2002, al fine di spiegare il processo di formazione delle preferenze del consumatore. In contrapposizione alla lettura oggi prevalente, secondo cui le preferenze del consumatore sono inferibili a partire dalle scelte effettuate⁴, Kahneman avvia la riflessione sul ruolo dell'esperienza umana quale fattore di analisi della formazione delle preferenze indipendente dal processo di scelta. Il concetto di *experienced utility* è stato infatti introdotto, con le parole di Porta (2005), esattamente per spiegare la "vistosa distorsione che affligge le economie contemporanee e che consiste in un eccesso di risorse destinate a fenomeni di confort (che si accompagnano in un atteggiamento passivo del consumatore) a scapito di una più adeguata destinazione di risorse a fonti di stimolo e di felicità".

⁴ La teoria economica, secondo il linguaggio di Kahneman, tiene conto solo della *decision utility*.

Il tradizionale approccio secondo cui, in base al metodo delle preferenze rivelate, dal fatto che un individuo sceglie X invece di Y , si può desumere che egli preferisca X a Y , può essere considerato adeguato solo in contesti di scelta familiari e ben sperimentati. Come indicato da Sacco e Pedrini (2003), il metodo delle preferenze rivelate può dare invece origine a indicazioni alquanto fuorvianti se applicato a contesti di scelta come quelli che riguardano le esperienze culturali, le quali, quasi per definizione, richiedono al soggetto di confrontarsi con la dimensione dell'inatteso. La peculiarità dell'esperienza culturale sta infatti proprio nella sua capacità di disattendere le nostre categorie di senso precostituite e di ampliarle verso direzioni imprevedute e stimolanti.

Le esperienze culturali rappresentano qualcosa in più della semplice istruzione o formazione, per le quali, come indicato dalla figura 1, la caratterizzazione principale deriva dalla condizione di assorbire informazioni precostituite. Per vivere appieno un'esperienza è necessario un diretto coinvolgimento, ovvero una diretta partecipazione. Quando un individuo è messo in condizioni di inserire una certa esperienza culturale, come possono essere semplicemente l'ascolto di un brano musicale o la visione di un film, in un contesto di esperienza che a lui diano valore e significato, è possibile, e forse anche probabile, che quella stessa cosa che prima non considerava (e quindi non sceglieva) o addirittura disprezzava, sorprendentemente, ora gli piaccia. Ciò che un tempo non veniva scelto da un consumatore inesperto era quindi qualcosa di sconosciuto piuttosto che di sgradito.

I prodotti culturali più sofisticati o complessi, spesso hanno poco pubblico non perché essi non incontrino le preferenze dell'individuo medio, ma perché la maggior parte degli individui non è stata messa nelle condizioni di compiere quel processo di acquisizione di competenze, e quindi di motivazioni, che permette di decodificare i messaggi complessi e di arrivare a saper dire se una cosa piace o meno. E quindi, in questo senso, la mancanza di partecipazione, e, più ampiamente, secondo le definizioni di Sen, di sviluppo dei meccanismi di capacitazione, può essere letta come una implicita mancanza di libertà di scelta, che limita di conseguenza anche i percorsi della crescita economica.

Solo l'atteggiamento dell'individuo nell'attimo presente è stato considerato, finora, l'effettivo punto di riferimento, indipendentemente dalle cause che stanno alla base di tale atteggiamento e a prescindere, perciò, dal fatto che egli avesse fatto o meno le esperienze che lo potessero mettere in condizione di decodificare un certo messaggio. Secondo lo schema presentato nella figura 1, le possibilità di sostenere i processi di percezione di senso che portano alla conquista delle libertà positive, e la conseguente assegnazione di nuovi valori economici da parte degli individui, passano attraverso la produzione culturale ad alto contenuto innovativo e creativo, che gli individui percepiscono come tali da espandere le loro prospettive di senso, ovvero, in parole semplici, tali da poter dare un significato alla propria esistenza (Sacco, 2002).

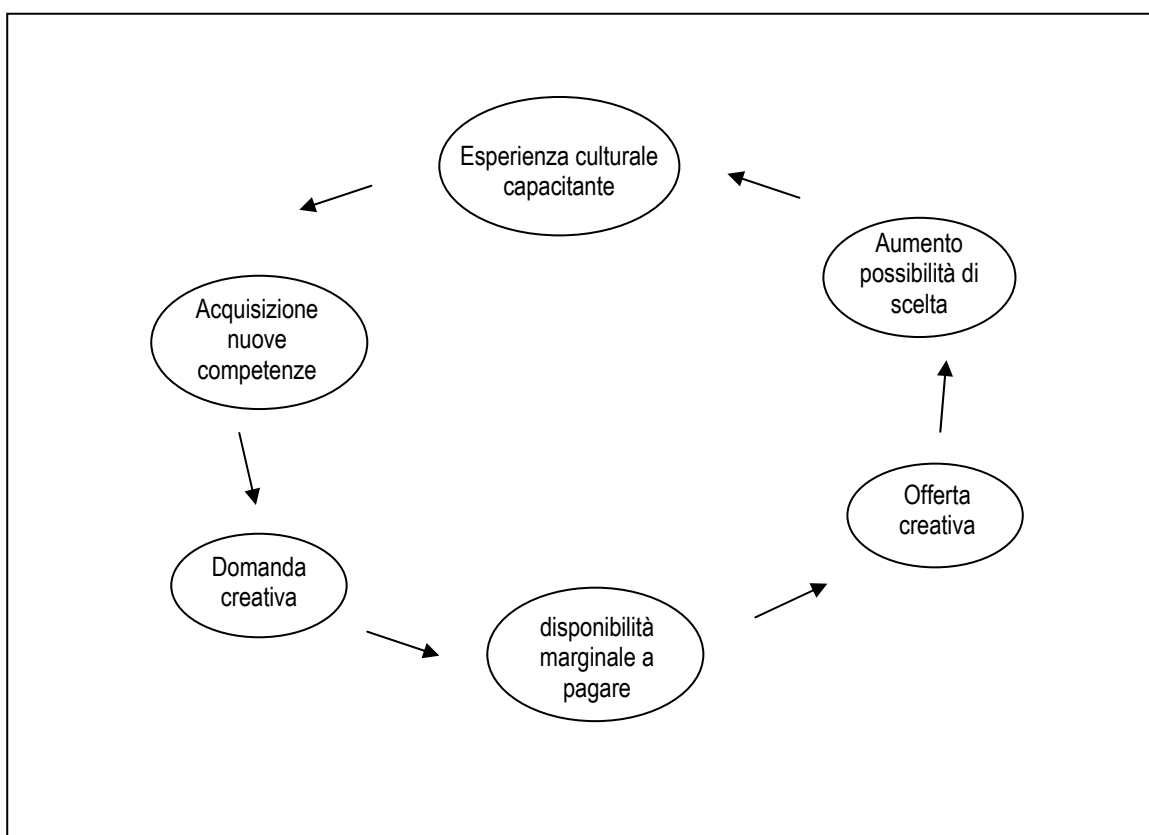
E' la combinazione tra il vivere esperienze culturali capacitanti e l'espandere le libertà positive che dà luogo al processo di *acquisizione di nuove competenze* che sta alla base del meccanismo di sostegno allo sviluppo economico attraverso l'investimento in attività culturali. In altre parole, le nuove competenze si sviluppano a partire dalla messa in funzione degli stimoli provenienti dalle tre nuove forme di capitale individuate nella letteratura, rappresentate dal capitale culturale, simbolico e identitario. Solo le società che saranno in grado di dotarsi di un livello di capitale culturale, simbolico e identitario tale da sostenere la innata propensione degli individui a vivere esperienze culturali di stimolo alla creatività potranno competere sulla scena dell'innovazione.

5 Crescita endogena nel distretto culturale evoluto

Nell'intento di interpretare i contenuti della "scatola nera" dentro cui si svolge il processo di trasmissione che dalla cultura porta all'innovazione e alla crescita, un processo a cui sempre più sovente la letteratura e il dibattito corrente fanno riferimento senza però distinguere le relazioni causali tra i fattori, né individuare con completezza i fattori stessi, il processo di acquisizione delle competenze viene individuato come fattore nodale. La possibilità di vivere esperienze culturali capacitanti, che per essere tali richiedono la presenza di

una adeguata dotazione di capitale culturale, simbolico e identitario, permette di attivare un meccanismo di sostegno sia alla domanda sia all'offerta verso nuove dimensioni di consumo e di produzione, attraverso un processo di acquisizione di competenze. Il punto centrale dell'analisi si riferisce al passaggio che dall'esperienza culturale porta allo sviluppo di nuove competenze e mette in moto quello che abbiamo definito il *circolo virtuoso delle competenze*, come descritto nella figura 2.

Figura 2 Il circolo virtuoso delle competenze



L'acquisizione delle competenze che sono necessarie per poter apprezzare e considerare nel proprio paniere di scelte una certa esperienza o un bene creativo, è infatti alla base dell'intera sequenza di atti di consumo e di produzione che qualificano la diffusione di nuovi prodotti di consumo, anche di massa. Nella sua essenza, il meccanismo di trasmissione che abbiamo in mente funziona come segue. Supponiamo che il livello di competenze acquisite dal consumatore sia sufficientemente elevato da garantire un certo livello di

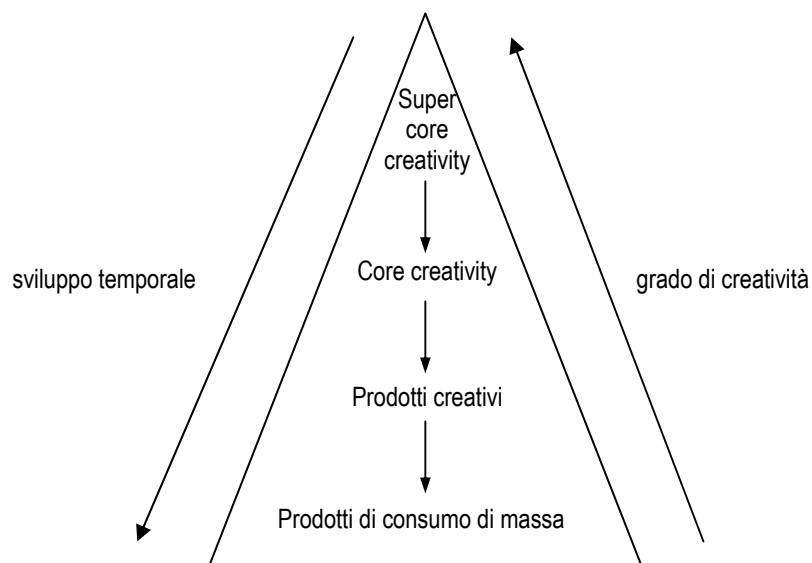
domanda della dimensione creativa dei beni o dei servizi. Se assumiamo che una frazione di questi consumatori più "s sofisticati" rappresenti anche un segmento di lavoratori creativi, le imprese presso cui essi prestano il proprio lavoro potranno sfruttare le loro competenze per realizzare nuovi prodotti e servizi a contenuto creativo innovativo. Si creerà perciò un incentivo all'investimento nel proprio asset creativo da parte delle imprese, che si aspetteranno alti tassi di rendimento del proprio investimento in funzione della disponibilità a pagare per i prodotti e servizi creativi da parte dei lavoratori-consumatori in cui il processo di acquisizione di competenze è stato rafforzato ed esteso. Il conseguente ampliamento del capitale culturale, simbolico e identitario, di cui solo parzialmente le imprese possono appropriarsi, consentirà un'estensione delle possibilità di vivere esperienze culturali e di consumo di prodotti e servizi creativi che porterà un coinvolgimento di altri tipi di consumatori per mezzo di nuove esperienze culturali capacitanti. Da ciò potrà svilupparsi un'ulteriore domanda di creatività e questo meccanismo sarà tanto più significativo, quanto maggiore sarà lo stock di capitale sociale che mette in relazione gli individui in una società.

6 Una nuova catena del valore

Il processo di trasmissione che dalla cultura porta all'innovazione e alla crescita può essere qualificato ulteriormente in relazione ai momenti della creazione e della diffusione di nuovi prodotti. Innanzitutto, all'interno del meccanismo che sta alla base del processo di crescita endogena descritto devono essere distinte le attività artistiche e scientifiche in senso stretto, che definiamo *super-core creativity*, dalla dimensione culturale più generale, che definiamo *core creativity*. La produzione artistica e la ricerca pura della *super-core creativity*, che sono caratterizzate da intrinseche attitudini dei soggetti al pensiero creativo, si differenziano dalle attività, sempre a contenuto culturale, in cui è maggiormente presente una motivazione estrinseca che configura la creatività non tanto come un fine in se stessa, quanto come mezzo fondamentale per alimentare i processi di fruizione di cultura, spesso riconducibili anche

all'ottenimento di nuove soluzioni a problemi organizzativi e funzionali in ambiti distinti da quelli culturali stessi. In questa ottica, la produzione artistica innovativa e sperimentale e la ricerca pura rappresentano il nucleo più profondo del settore creativo, una sorta di laboratorio, da cui si sviluppano altre attività a contenuto creativo via via decrescente che incorporano il trasferimento tecnologico legato alla matrice estetica e culturale presente in gran parte dei prodotti di consumo, e sempre più importante in tutti i prodotti caratterizzanti le moderne economie dell'informazione. Come dalla ricerca pura trae origine la ricerca scientifica applicata che si trasferisce poi alla sfera della produzione, così dall'ambito artistico nascono le occasioni culturali che ispirano nuove soluzioni estetiche e di produzione. Si tratta in sostanza di mettere in evidenza gli spillover che si determinano in un contesto di integrazione orizzontale tra le attività sia nel settore dei servizi sia in quello della produzione di beni, a partire da input di tipo puramente e strettamente creativo; la moda, la comunicazione, il design o l'industria dell'intrattenimento, sono solo alcuni esempi. Il processo di trasmissione degli spillover e delle esternalità positive a partire dalla super-core creativity può essere rappresentato facendo riferimento a tre ulteriori livelli, come indicato nella figura 3.

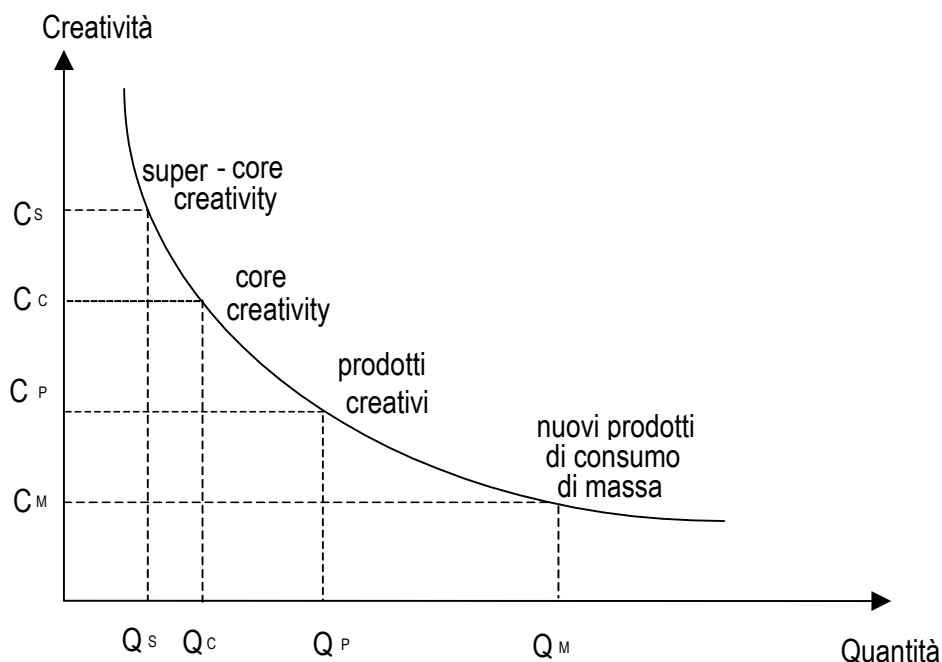
Figura 3. Il processo di creazione del prodotto



Dal laboratorio della super-core creativity si formano i nuovi paradigmi culturali da cui discende la diffusione dei nuovi prodotti creativi, che, a loro volta, ispirano la diffusione di nuovi prodotti di consumo di massa, secondo il circolo virtuoso delle competenze descritto nel paragrafo 5.

Il consumo di creatività può perciò essere rappresentato in funzione della diversa quantità consumata nelle quattro categorie di beni e servizi (Q_S , Q_C , Q_P , Q_M) a differenziato contenuto creativo (C_S , C_C , C_P , C_M) come rappresentato nella figura 4.

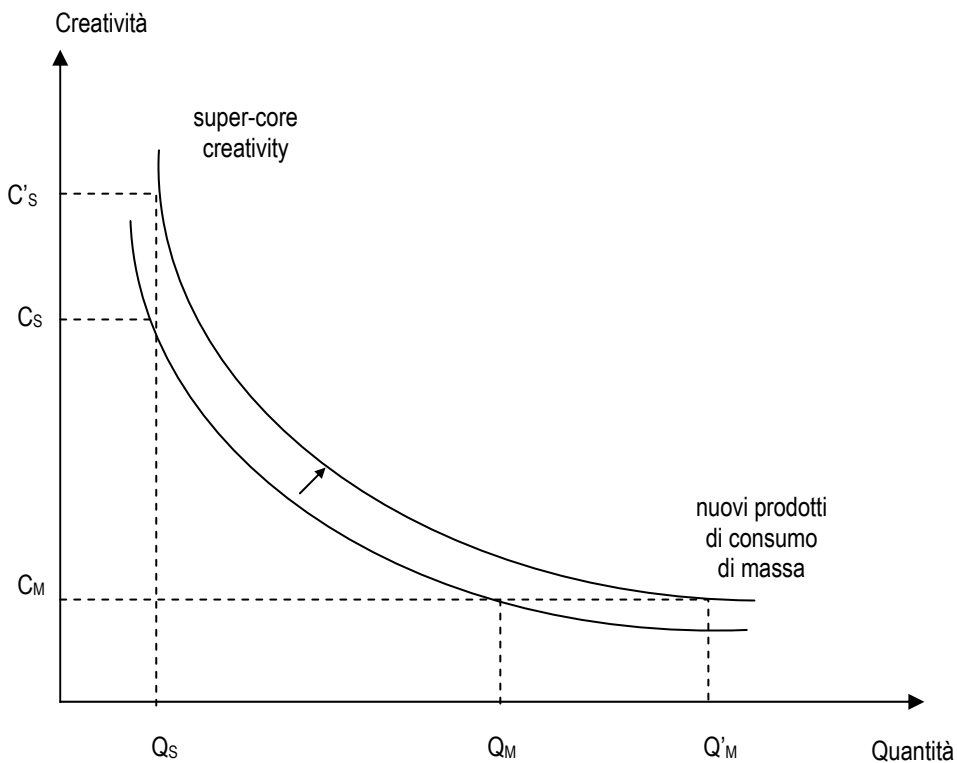
Figura 4. La quantità consumata di creatività



La maggior parte dei prodotti di consumo delle economie più industrializzate incorporano infatti un preciso ma intangibile valore aggiunto derivante da valori estetici, simbolici e di identità, come il caso del "made in Italy" ben rappresenta.

A ciò si può aggiungere un'analisi dinamica dell'effetto dell'acquisizione di competenze sul consumo, come rappresentato nella figura 5.

Figura 5. L'effetto dell'acquisizione di competenze sul consumo



Nella figura viene indicato l'effetto dell'acquisizione di competenze attraverso lo spostamento verso l'alto della curva del consumo. Ciò implica che, a parità di diffusione delle attività di super-core creativity (il livello Q_s è invariato rispetto a quello della figura 4) di esse aumenta il contenuto creativo (ovvero aumenta lo stock di capitale culturale, simbolico e identitario in circolazione e in esse incorporato), e a parità di contenuto creativo (il livello C_M è invariato rispetto a quello della figura 4) aumenta il consumo di nuovi beni di consumo di massa.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

Florida R. (2002), *The rise of the creative class: and how it's transforming work, leisure, community and everyday life*. Basic books, New York.

Landry, C. (2000), *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators*. Earthscan Publishers, London.

Kahneman D.

Pine B. J. e Gilmore J. H. (2000), *L'economia delle esperienze*. Etas, Milano.

Porta P. L. (2005), *Laudatio del prof. Daniel Kahneman*. Facoltà di Economia, Università Bicocca, Milano.

Sacco P.L. (2002), *Cultura, produzione di senso e benessere economico*, in Trmarchi M. (a cura di), "Il finanziamento delle associazioni culturali ed educative", Il Mulino, Bologna.

Sacco P.L. e Pedrini S. (2003), *Il distretto culturale: mito o opportunità?*, EBLA Workin Paper No. 05/2003, Dipartimento di Economia "S. Cogneetti de Martiis", Torino.

Sen A. (2000), *Lo sviluppo è libertà*, Mondadori, Milano.

Stolarick K., Florida R. and Musante L. (2005), *Montréal's Capacity for Creative Connectivity: Outlook and Opportunities*, Catalytix mimeo.