

**Unità didattica 3 – *Professioni, condizioni e significati del lavoro nelle industrie culturali e creative***

**Rappresentanza collettiva dei lavoratori dell'industria culturale e creativa**

# «Domanda» di rappresentanza

---

Scarsa propensione all'azione collettiva.

«**Dissonanza**» con modalità di costruzione  
reputazione professionale, ecc.

Ma va considerato anche il timore che ostacoli  
aspirazioni, carriera, in un mercato fortemente  
competitivo

---

E da considerare inoltre (come disincentivo) la «condanna» da parte dei sindacati del lavoro **gratuito o scarsamente remunerato**, spesso ritenuto necessario, da parte dei lavoratori, per lo sviluppo della carriera



---

Scarsa propensione a identificarsi come  
**«portatori di interessi» distinti** da quelli delle  
organizzazioni per cui si lavora

→ **No attribuzione di responsabilità**  
all'organizzazione per le condizioni di lavoro e  
**non identificazione di una «controparte»**

Frequente (tra i lavoratori) una lettura delle proprie cattive condizioni di lavoro come un «**sacrificio necessario**»



---

Tanti esempi (evidenziati da studi)

**Lavoratori broadcasting** (Saundry et al)

**Lavoratori mass media** (Hesmondhalgh e Baker)

**Musicisti** (Umney e Krestos)

**Designer e sviluppatori software** (Valenduc et al)

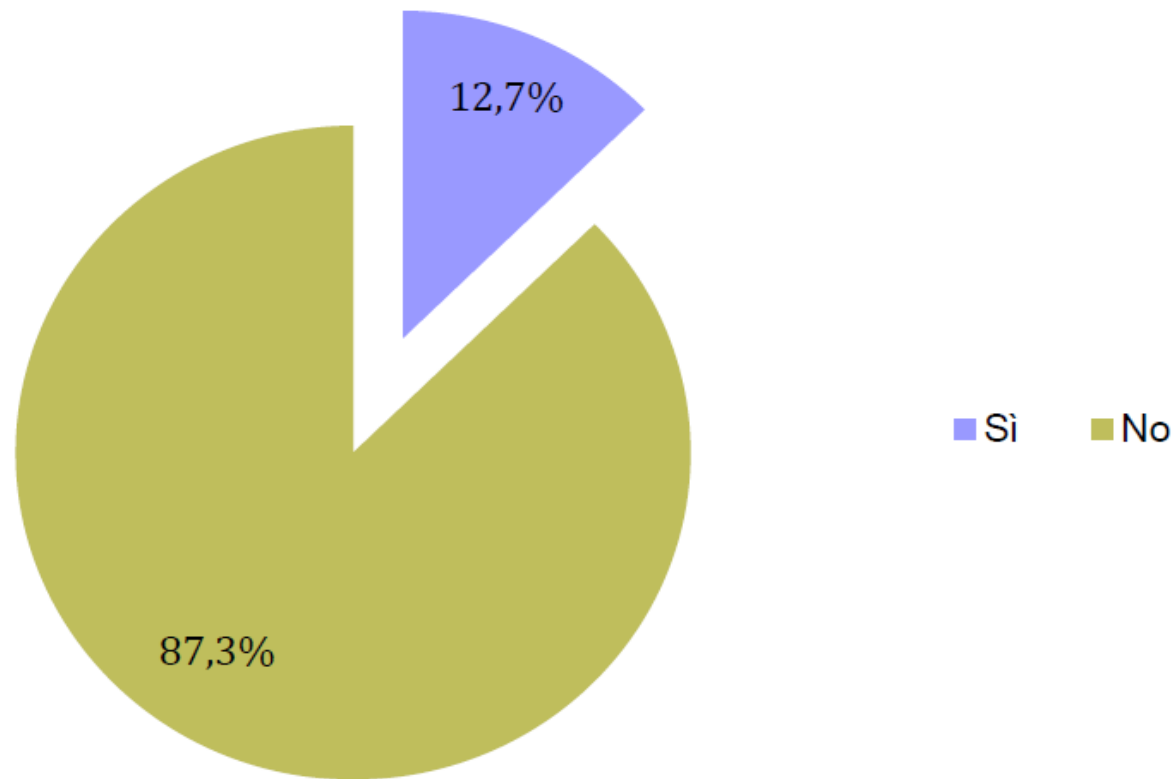
---

Ma attenzione... non mancano casi di azione collettiva, **mobilitazione**. L'importanza di creare nuove «**culture della solidarietà**» fra lavoratori



---

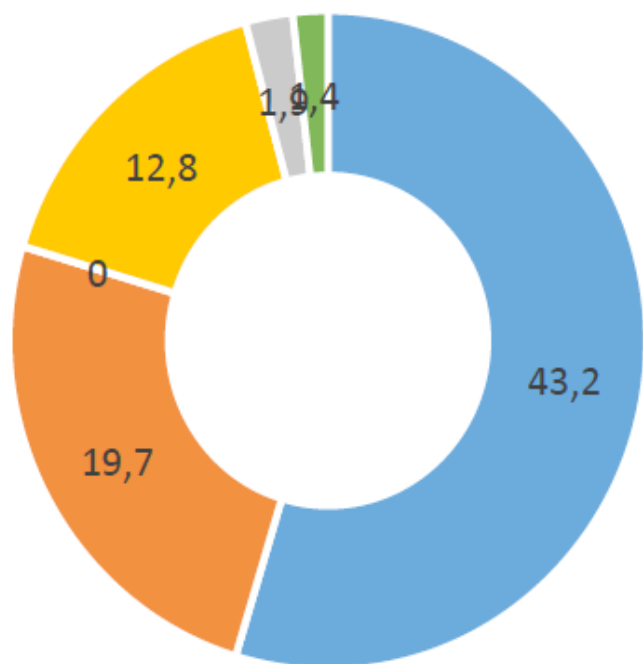
Aderisci a un sindacato e/o a un'organizzazione che tutela i diritti della tua professione?



Fonte: indagine *Soggettività intermittenti*



## Motivi per la NON iscrizione al sindacato (val. %)



- Non sono informato sul sindacato
- Il sindacato non si occupa dei miei problemi
- Non crede nell'utilità del sindacato
- Perché in passato mi ha deluso
- Non crede di svolgere ancora per molto questa professione
- Ho paura delle conseguenze che potrebbe avere sulla mia professione

Fonte: indagine *Vite da artisti*

# «Offerta» di rappresentanza (da parte dei sindacati)

---

**Difficoltà dei sindacati tradizionali** ← Questione della domanda (vedi precedenti slide), ma anche della frammentazione, diversificazione (e spesso anche dispersione) dei lavoratori dell'industria culturale e creativa

Ma a volte... **scarsa conoscenza da parte dei sindacati** di «come funziona» settore, professione (es. nel caso del settore videogiochi)

---

## Tentativi →

Implementazione di **servizi specifici**, che rispondono alle necessità dei lavoratori (spesso autonomi) dell'ICC

## I servizi richiesti ai sindacati



Fonte: indagine *Vite da artisti*

Costituzione di **strutture (nuove)** come «luoghi» (fisici e non) di incontro, di scambio informazioni, discussione, coordinamento



**CGIL - Consulta del Lavoro Professionale**

Organizzazione no-profit





Ma anche **«organizing»** (mix di strumenti), campagne di informazione, campagne mediatiche, manifestazioni, flash mob, eventi, proteste contro specifici datori di lavoro/organizzazioni, ecc.

# Attori emergenti

---

**Associazioni professionali**, associazioni **di freelance** (più o meno trasversali ai settori economici), ***trade associations***

Azioni: lobbying, pressione sul attori pubblici (ma anche privati quando rilevanti); mobilitazioni, campagne mediatiche, servizi

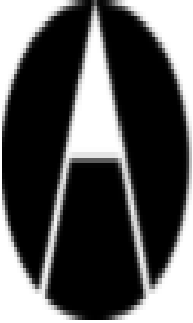
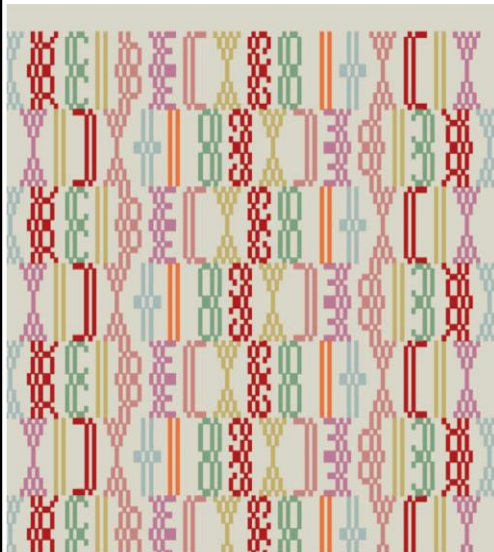

---

Associazioni professionali → fonte di identità professionale, contribuiscono a dare visibilità e riconoscimento





# Esempio associazione professionale (Italia)

|   |   |   |
|---|---|---|
|  <p><b>AIAP</b><br/>associazione italiana design<br/>della comunicazione visiva</p> | <p>AIAP PROFESSIONE</p>  | <p>EVENTI AIAP MANIFESTAZIONI FORMAZIONE</p>  <p>TALKS<br/><b>viscom</b><br/>LOVE OF LEARNING</p> <p><b>EXPERIENCES<br/>IN THE "NEW<br/>NORMAL":</b></p> <p>INTERAZIONI TRA REALTÀ<br/>AUMENTATA, VIRTUALE<br/>E GAMING</p> <p>DIRETTA<br/>ZOOM</p> <p>26 05 / 2021 / ORE 15.30</p> |
|---|---|---|

# Esempio associazione di freelance



VIDEO

CERCA

LOGIN

REGISTRATI

SISTER ORGANIZATION OF THE **FREELANCERS UNION** | MEMBER OF THE EFIP

SCOPRI ACTA

VANTAGGI

PARTECIPA

INCONTRIAMOCI

BLOG

DIVENTA SOCIO

INFOPOINT

RICERCHE

REDACTA



**Tumore al pancreas.  
La nostra partita  
a scacchi.**

# Forme di comunitarismo

---

**Forme organizzative** di tipo comunitario basate sulle **nuove tecnologie** della comunicazione (a volte con attività discontinue)

Servizi, ecc. ma anche risposta al bisogno di «socialità», di superare svantaggi dell'isolamento (frequente tra i freelance)

🇮🇹 #GPI - Italian Game Developers

Developers Communities

Developers

SHOW ALL

LA GILDA



34BigThings  
Torino



3DCLOUDS  
Milano



68K Studios  
Roma



Abyte  
Entertainment  
Milano



AnotheReality  
Milano



Antab Studio  
Milano



AvantGarden  
Milano



Bad Seed  
Milano



Black Robot Games  
Milano



Broken Arms  
Games  
Torino



Caracal Games  
Roma



ChaosMonger  
Tallinn (ES)

**Comunità online,**  
forum (che spesso  
diventano – anche –  
spazi di discussione  
su opportunità  
occupazionali,  
questioni di lavoro,  
condizioni, ecc.

Ma anche **eventi**... con obiettivi simili



**Milano  
Design  
Week**