

Bruselas, 4 de abril de 2022
(OR. fr, en)

7809/22

AUDIO 23
CULT 38
ENV 312
SAN 199
SUSTDEV 74
IND 101
PI 29
DIGIT 72
RECH 168
TOUR 29

RESULTADO DE LOS TRABAJOS

De: Secretaría General del Consejo

A: Delegaciones

N.º doc. prec.: 6937/22

Asunto: Conclusiones del Consejo sobre
«crear una estrategia europea para el ecosistema de las industrias
culturales y creativas»

Adjunto se remite a las delegaciones las Conclusiones del Consejo sobre «crear una estrategia europea para el ecosistema de las industrias culturales y creativas» aprobadas por el Consejo de Educación, Juventud, Cultura y Deporte en su sesión del 4 de abril de 2022.

Conclusiones del Consejo**sobre****«crear una estrategia europea para el ecosistema de las industrias culturales y creativas»**

EL CONSEJO DE LA UNIÓN EUROPEA,

RECORDANDO:

1. El papel fundamental que la cultura y la libertad de creación desempeñan para la Unión Europea y su ciudadanía en el fortalecimiento de nuestras democracias y valores, en el desarrollo de nuestras imaginaciones, en la prosperidad de nuestras sociedades, en la vitalidad de nuestras zonas locales, en la calidad de nuestro entorno de vida y en el bienestar de las personas;
2. El papel esencial que los sectores y las industrias de la cultura y la creación, también denominados «el ecosistema de las industrias culturales y creativas», desempeñan en la elaboración de un patrimonio común, referencias comunes y la cultura del mañana, que son esenciales para el florecimiento constante de la diversidad cultural europea, teniendo al mismo tiempo en cuenta que los sectores y las industrias culturales y creativos constituyen un grupo muy diverso con diferentes prioridades y condiciones;
3. El ámbito del ecosistema de las industrias culturales y creativas, definido en el Informe anual sobre el mercado único de 2021¹, que hace balance de los catorce ecosistemas industriales establecidos por los servicios de la Comisión en relación con el nuevo modelo de industria de 2020² y en numerosos documentos pertinentes mencionados en el anexo;

¹ Documento de trabajo de los servicios de la Comisión 2010 SWD (2021) 351 final, pp. 98-104: «*The CCIs are a varied group. The biggest industries are audiovisual (TV, videogames, VOD, cinema, VR/AR), music, books and press publishing, advertising, cultural heritage (museums, historical sites), performance (theatre, dance) and visual arts*» [Las industrias creativas y culturales son un grupo variado. Las principales industrias son la audiovisual (TV, videojuegos, vídeos a la carta, cine, realidad virtual/aumentada), música, publicación de libros y prensa, publicidad, patrimonio cultural (museos, lugares de interés histórico), artes escénicas (teatro, danza) y artes visuales]. Esta amplia definición se basa en el Marco de Estadísticas Culturales de la UNESCO de 2009, en el Libro Verde de la Comisión Europea «Liberar el potencial de las industrias culturales y creativas» y en el Reglamento por el que se establece el programa Europa Creativa.

² Comunicación «Actualización del nuevo modelo de industria de 2020: Creación de un mercado único más sólido para la recuperación de Europa» C(2021)350

4. El peso económico del ecosistema de las industrias culturales y creativas, que en 2019 se valoró en el 3,95 % del valor añadido de la UE (477 000 millones EUR), con 8,02 millones de personas empleadas en el sector y 1,2 millones de empresas, 99,9 % de las cuales son pequeñas y medianas empresas (pymes)³;
5. El considerable impacto de la pandemia de COVID-19 en la economía cultural y creativa y la necesidad de seguir reforzando la resiliencia del ecosistema de las industrias culturales y creativas y la doble transición (ecológica y digital) dentro de la Unión Europea, a fin de complementar el impacto del Mecanismo de Recuperación y Resiliencia y posibilitar el despliegue de su pleno potencial como impulsor del crecimiento económico y del empleo y de la competitividad mundial de la UE;

SUBRAYA LO SIGUIENTE:

6. Además de sus consecuencias a corto plazo, la actual crisis provocada por la pandemia de COVID-19 ha puesto de relieve los desafíos estructurales y oportunidades comunes a todo el ecosistema de las industrias creativas y culturales. Entre estos figura la transformación digital de los usos y métodos de diseño; la fuerte competitividad y la integración de grandes operadores mundiales; la necesidad de consolidar programas y diversificar fuentes de financiación de la creación, la producción y la difusión de obras a fin de garantizar la sostenibilidad de modelos de negocio; la necesidad de sistemas de seguros adaptados a las especificidades de estas industrias; y la necesidad de acompañar la demanda del público, en rápido proceso de cambio, y de apoyar la utilización de innovaciones;
7. Otros desafíos y oportunidades para el ecosistema de las industrias culturales y creativas son la puesta en marcha de la transición ecológica; la contribución a la igualdad y a la diversidad; el papel de los sectores y las industrias culturales y creativos a escalas regional y local, especialmente en la cohesión social, las economías locales, la atracción de turismo de calidad a Europa y el impulso de la vitalidad de las zonas rurales y urbanas; y el papel que desempeñan los sectores y las industrias culturales y creativos, especialmente en el fomento del desarrollo económico y social, la promoción de la paz y la estabilidad y la defensa de una ambiciosa agenda en materia de propiedad intelectual;

³ Documento de trabajo de los servicios de la Comisión 2010 SWD (2021) 351 final, pp. 98-104:
https://ec.europa.eu/info/sites/default/files/swd-annual-single-market-report-2021_en.pdf

8. A fin de preservar el patrimonio cultural, promover su acceso y seguir creando, produciendo y distribuyendo obras nuevas y originales que supongan una contribución a la diversidad cultural, es importante estudiar, en estrecha colaboración con el sector, cómo definir, salvaguardar y promover nuestros activos culturales estratégicos. Los activos culturales estratégicos comprenden, entre otros, las capacidades para la creación, producción, distribución y exhibición independientes de obras y contenidos culturales, en particular sus bienes materiales e inmateriales, por ejemplo, la propiedad de catálogos o estudios (cinematográficos, de televisión o estudios artísticos), que con frecuencia están financiados con fondos públicos;
9. Un ecosistema europeo de las industrias culturales y creativas sólido, dinámico, diverso, competitivo, innovador, viable e independiente adecuado a la era digital, así como la experimentación, resulta esencial para promover la diversidad cultural y lingüística en beneficio de todos los públicos. Su independencia radica en la autonomía de la toma de decisiones de las empresas que pertenecen al ecosistema de las industrias culturales y creativas, que son en su mayoría pymes, en particular, en lo que se refiere a sus principales elecciones artísticas y financieras;
10. Resulta esencial estimular la creación y el crecimiento de empresas culturales y creativas europeas fuertes y competitivas de todos los tamaños capaces de competir con operadores mundiales, en general, y en particular, en mercados donde la UE tiene una ventaja competitiva, así como en nuevos mercados emergentes, como los de la realidad virtual y aumentada, los videojuegos o la inteligencia artificial, por ejemplo, cuando se utilice para apoyar la producción y el acceso a obras culturales y creativas;
11. Si bien la aparición de operadores digitales mundiales, que actúan como guardianes de acceso del mercado digital, podría aportar oportunidades financieras y creativas para el sector, también puede suponer un reto tanto para la financiación de la creación europea como para su diversidad lingüística y cultural.
12. Es pues urgente que la Unión Europea refuerce la diversidad y la riqueza cultural europea mediante una estrategia aplicable a todos los sectores y las industrias culturales y creativas que fomente la creatividad europea y la diversidad de la expresión cultural.

INVITA A LOS ESTADOS MIEMBROS A QUE:

13. Inicien consultas con profesionales pertinentes sobre los retos comunes y las oportunidades disponibles para los sectores y las industrias culturales y creativos, en especial en relación con medidas e inversiones que aceleren la doble transición y la recuperación sostenible;
14. Compartan sus experiencias y buenas prácticas con respecto a la aplicación de políticas culturales eficaces que apoyen y resuelvan ámbitos problemáticos específicos de dichos sectores e industrias a escalas nacional, regional y local, y promuevan medios eficaces de abordar las necesidades de estos sectores e industrias en otros ámbitos políticos;
15. Promuevan la cooperación cultural regular especialmente en regiones fronterizas que afronten retos comunes, por ejemplo, la pérdida de capacidades o industrias tradicionales, entre otros, fomentando el diálogo con partes interesadas pertinentes;
16. Estimulen la investigación relacionada con el ecosistema de las industrias culturales y creativas y realizada por este, a fin de fomentar la aparición y el despliegue de proyectos de investigación y desarrollo (I+D) que fortalezcan la utilización de innovaciones, las capacidades y una posición competitiva, y de complementar proyectos ya en marcha, especialmente con el apoyo de Horizonte Europa y la comunidad de conocimiento e innovación (CCI) del Instituto Europeo de Innovación y Tecnología (EIT);
17. Apoyen a empresas independientes del ecosistema de las industrias culturales y creativas, particularmente con respecto a su capacidad de estructurarse, financiar y difundir obras originales, mantener y desarrollar sus modelos de negocio y preservar y reforzar sus activos y sus modelos educativo y formativo, así como su innovación tecnológica, medioambiental y social;

18. Hagan un pleno uso de los nuevos avances de la Directiva de Servicios de Comunicación Audiovisual revisada fomentando la promoción y prominencia efectivas de las obras europeas por parte de los prestadores de servicios de comunicación audiovisual y teniendo en cuenta los beneficios de la posibilidad que la Directiva de Servicios de Comunicación Audiovisual ofrece a los Estados miembros de exigir una contribución financiera a fin de garantizar la vitalidad de la producción europea, la visibilidad de las obras y su difusión en toda Europa.

INVITA A LOS ESTADOS MIEMBROS Y A LA COMISIÓN, EN EL MARCO DE SUS RESPECTIVOS ÁMBITOS DE COMPETENCIA Y DE CONFORMIDAD CON EL PRINCIPIO DE SUBSIDIARIEDAD, A:

19. Aplicar la Estrategia Europea del Ecosistema de las Industrias Culturales y Creativas, definida en el presente documento, bajo la coordinación de la Comisión Europea, en estrecha cooperación con los Estados miembros, sobre la base de las iniciativas y programas de financiación de la UE con el fin de explotar todas las sinergias posibles y centrándose en las siguientes prioridades:

I. MEJORAR EL ACCESO A LA FINANCIACIÓN DE LAS EMPRESAS EUROPEAS DEL ECOSISTEMA DE LAS INDUSTRIAS CULTURAS Y CREATIVAS:

20. Facilitar acceso a la información sobre los fondos europeos disponibles para las empresas del ecosistema de las industrias culturales y creativas combinando la guía sobre financiación CultureEU con la herramienta interactiva de análisis comparativo para los medios audiovisuales e informativos desarrollada por la Comisión con el objetivo de disponer de un único portal digital multilingüe que recoja las diferentes oportunidades de financiación posibles para todo el ecosistema de las industrias culturales y creativas;
21. Facilitar acceso a las empresas del ecosistema de las industrias culturales y creativas, especialmente a las empresas independientes, en particular las más pequeñas, a los regímenes de financiación públicos y privados, préstamos, garantías, soluciones de capital de riesgo y financiación mediante emisión de acciones, teniendo en cuenta las especificidades de estas empresas y simplificando los procedimientos;

22. Contribuir a la consolidación y al potencial de crecimiento de las pymes del ecosistema de las industrias culturales y creativas, por ejemplo, apoyándose en la nueva plataforma de capital Media Invest para la industria audiovisual, a fin de fomentar el desarrollo de soluciones innovadoras y permitir a las pymes europeas operar dentro y fuera de la Unión;
23. Seguir facilitando el efecto de palanca de las ayudas públicas y la competitividad de las empresas del ecosistema de las industrias culturales y creativas a través de una revisión de la aplicación de las normas sobre ayudas estatales antes de que finalice el año 2023, en particular, si procede, del Reglamento General de Exención por Categorías (RGEC) de ayudas estatales, permitiendo que se tengan en consideración la pertinencia y la necesidad de adaptación en relación con los sectores cultural y audiovisual como prensa, videojuegos, teatro, estudios y música;

ESTIMULAR EL DESARROLLO Y LA MEJORA DE LAS CAPACIDADES, LA EDUCACIÓN Y LA FORMACIÓN, EN PARTICULAR:

24. Iniciar la elaboración de un estudio sobre el estado⁴ de las nuevas profesiones y capacidades necesarias para la transición digital a fin de garantizar y fomentar la diversidad cultural y elaborar recomendaciones sobre capacidades que sean eficaces, respetuosas con la diversidad y la igualdad, y adaptadas al mundo digital y a las nuevas limitaciones competitivas como las cuestiones relativas a la capacidad de descubrimiento. El estudio debe basarse en acciones llevadas a cabo en el marco del Pacto por las Capacidades, y cuando proceda, en la contribución de estructuras como el Observatorio Europeo del Sector Audiovisual o Europeana;
25. Poner en marcha un foro regular sobre el espíritu empresarial cultural y creativo europeo, sobre la base de iniciativas existentes, con el objetivo de fomentar la difusión de las mejores prácticas, la creación de redes y el intercambio de ideas sobre temas actuales y avances del sector;
26. Desarrollar acciones formativas y herramientas ecológicas para abordar los retos medioambientales de los diferentes operadores del ecosistema de las industrias culturales y creativas y fomentar intercambios de las mejores prácticas, en particular en asociación con el Pacto por las Capacidades.

⁴ Deberá ser elaborado por la Comisión Europea.

MANTENER Y REAFIRMAR LA RIQUEZA Y LA DIVERSIDAD CULTURALES EUROPEAS
EN LA ERA DIGITAL, EN PARTICULAR:

27. Fortalecer los activos culturales europeos estratégicos y su autonomía estratégica para garantizar un acceso eficaz de los públicos europeo y mundial a la diversidad de la expresión cultural en Europa que refleje los valores de la UE y para apoyar el ecosistema europeo de las industrias culturales y creativas en el mantenimiento y el fortalecimiento de su ventaja competitiva;
28. Proteger a los titulares de derechos de autor y derechos afines y garantizar una remuneración justa y el reparto de valor desde la fase de desarrollo de contenidos europeos, garantizando al mismo tiempo la transparencia de los datos operativos, especialmente en relación con el uso y el éxito de las obras y otros objetos protegidos;
29. Seguir fomentando la creatividad y la producción independiente de obras europeas facilitando un marco favorable a las empresas que permita gestionar eficazmente sus derechos de propiedad intelectual, en especial los derechos de autor y derechos afines, y sus bienes inmateriales, por ejemplo, fomentando una infraestructura de datos de derechos de autor adecuada a la era digital. En ese sentido, debe prestarse especial atención en el sector audiovisual a las coproducciones y a la territorialidad de los derechos, que son clave para la financiación sostenible del sector y para las estrategias de distribución;
30. Basarse en las iniciativas que existen en la UE (como Start-up Europe Club, Creative Business Cup, la Red Europea para las Empresas o los centros europeos de innovación digital), a través de aceleradoras de empresas emergentes, que podrían adoptar la forma de programas de formación, consultoría y creación de redes para impulsar a las empresas emergentes innovadoras del ecosistema de las industrias culturales y creativas entre pymes europeas de alto potencial;

31. Difundir y promover los avances tecnológicos más recientes del ecosistema de las industrias culturales y creativas, en particular partiendo del trabajo de las próximas CCI sobre las industrias culturales y creativas; en ese sentido, promover la gestión de datos responsable y ética, especialmente la protección de la intimidad desde el diseño y el uso de las tecnologías en los esfuerzos por seguir construyendo la soberanía digital europea;
32. Poner en marcha un concurso europeo de innovación, partiendo de las iniciativas existentes como el Consejo Europeo de Innovación y las próximas CCI sobre industrias culturales y creativas, a fin de promover proyectos del ecosistema de estas industrias que hagan un uso pleno de tecnologías de estructuración produciendo soluciones disruptivas innovadoras y cercanas al mercado (realidad aumentada/virtual, inteligencia de datos, inteligencia artificial, cadena de bloques, *holochain*, tecnologías 3D, modelización, maquetas digitales, metaverso, etc.);
33. Facilitar la utilización de estas tecnologías para todos los grupos de personas, especialmente las que tengan un acceso limitado a la tecnología digital y las personas con discapacidades, en particular promoviendo las capacidades digitales y la alfabetización mediática, con la debida consideración de los derechos y las necesidades específicos de los niños y los jóvenes;
34. Promover enfoques estratégicos en relación con la capacidad de descubrimiento en línea del contenido cultural europeo en todas las lenguas oficiales de la UE y, en particular, de obras independientes, sobre la base, cuando proceda, de sólidas sinergias con Europeana, Agorateka⁵, el ERGA⁶, Eurimages⁷ y el Observatorio Europeo del Sector Audiovisual, y en el próximo espacio de datos para el patrimonio cultural;

⁵ El portal europeo de contenido en línea: <https://agorateka.eu/>

⁶ Grupo de Entidades Reguladoras Europeas para los Servicios de Comunicación Audiovisual.

⁷ El fondo de apoyo cultural del Consejo de Europa: <https://www.coe.int/en/web/eurimages>

35. Estas iniciativas tendrían como objetivo facilitar un marco para los intercambios profesionales regulares (por ejemplo, en un foro europeo sobre la capacidad de descubrimiento); poner en marcha estudios que ofrezcan un análisis comparativo de las prácticas existentes y las expectativas en relación con la capacidad de descubrimiento para todos los sectores y las industrias culturales y creativas; desarrollar una mejor comprensión del papel de los algoritmos de recomendación en la promoción de las obras europeas y reflexionar sobre su transparencia; y, si procede, proponer procedimientos de actuación especialmente en materia de normalización, suministro de metadatos, interoperatividad y herramientas para facilitar el acceso del público;

FORTALECER LAS EXPORTACIONES DE LAS EMPRESAS DEL ECOSISTEMA DE LAS INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS, EN PARTICULAR:

36. Estimular iniciativas para fortalecer las capacidades de las empresas europeas de operar en el mercado extranjero, como los programas europeos de inmersión u otros proyectos de promoción aplicados a través de Europa Creativa, que podrían apoyar sus estrategias de exportación y fortalecer su establecimiento en mercados de alto potencial;
37. Apoyar la participación de las empresas del ecosistema de las industrias culturales y creativas en actos sectoriales importantes, como ferias y exposiciones, sobre la base de las iniciativas existentes a escala nacional o regional, por ejemplo, a través de la cooperación transfronteriza selectiva o un enfoque de red;
38. Promover oportunidades de asociación y cooperación entre las industrias europeas creativas y culturales y las procedentes de países emergentes, apoyándose en los instrumentos de desarrollo y cooperación de la UE;

PROMOCIONAR POLÍTICAS RESPONSABLES EN LAS EMPRESAS DEL ECOSISTEMA DE LAS INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS, EN PARTICULAR:

39. Fomentar, por ejemplo, con premios y otros incentivos, de conformidad con el Pacto Mundial de las Naciones Unidas, políticas responsables en términos de sostenibilidad y protección medioambiental, en particular proyectos que fomenten enfoques innovadores de conformidad con el ciclo continuo de la economía circular, como los modelos de negocio circular, los principios del diseño ecológico y las estrategias de gestión del fin de la vida útil;
40. Establecer buenas prácticas en la transformación sostenible del ecosistema de las industrias culturales y creativas y promoverlas a escala europea, en particular en el contexto de la iniciativa sobre la nueva Bauhaus europea;
41. Fomentar la aplicación de políticas responsables en el ecosistema de las industrias culturales y creativas en relación con la lucha contra la discriminación, con los derechos de autor y con los derechos afines, en particular la remuneración justa para los titulares de los derechos, mejores condiciones laborales y garantías sociales, así como su inclusión en la financiación pública.

Conclusiones

- Conclusiones del Consejo sobre pasarelas en el ámbito cultural y creativo para estimular la innovación, la sostenibilidad económica y la inclusión social (2015/C 172/04).
- Conclusiones del Consejo Europeo de 21 de julio de 2020 sobre el Plan de Recuperación y el marco financiero plurianual para 2021-2027.
- Conclusiones del Consejo de 2 de junio de 2021 sobre la recuperación, la resiliencia y la sostenibilidad de los sectores cultural y creativo (2021/C 209/03).
- Conclusiones del Consejo relativas a «Los medios de comunicación europeos en la Década Digital: un plan de acción para apoyar la recuperación y la transformación» (2021/C 210/01).
- Conclusiones del Consejo de 30 de noviembre de 2021 sobre la cultura y la arquitectura y el entorno construido de alta calidad como elementos esenciales de la iniciativa Nueva Bauhaus Europea.
- Conclusiones del Consejo de 30 de noviembre de 2021 sobre el aumento de la disponibilidad y la competitividad de los contenidos audiovisuales y mediáticos europeos.

Actos legislativos

- Reglamento (UE) 2021/818 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 20 de mayo de 2021, por el que se establece el Programa Europa Creativa (2021 a 2027) y por el que se deroga el Reglamento (UE) n.º 1295/2013.

Otros documentos estratégicos pertinentes

Comunicaciones de la Comisión

- Libro Verde de la Comisión Europea, «Liberar el potencial de las industrias culturales y creativas», COM(2010) 183 final.
- Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones, «El Pacto Verde Europeo», COM(2019) 640 final.
- Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones, «Los medios de comunicación europeos en la Década Digital: un plan de acción para apoyar su recuperación y transformación», COM(2020) 784 final.
- Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones, «Un nuevo modelo de industria para Europa», COM(2020) 102 final.
- Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones, «“Objetivo 55”: cumplimiento del objetivo climático de la UE para 2030 en el camino hacia la neutralidad climática», COM(2021) 550 final.
- Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones, «Actualización del nuevo modelo de industria de 2020: Creación de un mercado único más sólido para la recuperación de Europa», COM(2021) 350 final.
- Comunicación de la Comisión, «Directrices de la UE para la reanudación segura de las actividades en los sectores cultural y creativo. COVID-19», C/2021/4838.

Resoluciones del Parlamento Europeo

- Resolución del Parlamento Europeo, de 20 de octubre de 2021, sobre los medios de comunicación europeos en la Década Digital: un plan de acción para apoyar la recuperación y la transformación (2021/2017(INI)).

Convenciones y documentos de la UNESCO

- La Convención de 2005 sobre la protección y promoción de la diversidad de las expresiones culturales.
- Estudio de 2021, «Las industrias culturales y creativas frente a la COVID-19: panorama del impacto económico».
- El Marco de Estadísticas Culturales de la UNESCO de 2009.

Documentos de los grupos de expertos sobre el método abierto de coordinación (MAC)

- Informe del método abierto de coordinación sobre la coproducción de la UE.
- Mandato del grupo de expertos de los Estados miembros sobre el método abierto de coordinación relativo al estado y las condiciones laborales de los artistas y los profesionales de las industrias cultural y creativa.