

Bruksela, 30 kwietnia 2015 r.
(OR. en)

8346/15

CULT 22
DIGIT 22
REGIO 35
IND 62
SOC 262
EDUC 111
SAN 131

NOTA

Od:	Sekretariat Generalny Rady
Do:	Komitety Stałych Przedstawicieli / Rada
Nr poprz. dok.:	8110/15 CULT 21 DIGIT 16 REGIO 29 IND 55 SOC 245 EDUC 109 SAN 111
Dotyczy:	Projekt konkluzji Rady w sprawie oddziaływania sektora kultury i sektora kreatywnego, służącego stymulowaniu innowacji, stabilności gospodarczej i włączenia społecznego – <i>Przyjęcie</i>

Na kilku posiedzeniach Komitet ds. Kultury przygotował wyżej wymienione konkluzje. Rada ds. Edukacji, Młodzieży, Kultury i Sportu ma je przyjąć 18–19 maja 2015 r. Tekst w obecnym brzmieniu popierają wszystkie delegacje.

Komitet Stałych Przedstawicieli jest więc proszony o potwierdzenie porozumienia w sprawie projektu konkluzji osiągniętego przez Komitet ds. Kultury i przekazanie tekstu Radzie do przyjęcia, a następnie do publikacji w Dzienniku Urzędowym.

**Projekt konkluzji Rady
w sprawie oddziaływania sektora kultury i sektora kreatywnego, służącego stymulowaniu
innowacji, stabilności gospodarczej i włączenia społecznego**

RADA UNII EUROPEJSKIEJ,

UZNAJĄC, ŻE:

1. sektor kultury i sektor kreatywny generują wartości kulturowe i gospodarcze. W ostatnich latach intensywnie pracowano nad tym, by sektory te stały się integralną częścią europejskiego społeczeństwa i europejskiej gospodarki, jako źródło wzrostu gospodarczego, miejsc pracy i dobrobytu. Jednak ich szersze znaczenie nie zostało jeszcze w pełni uznane, zwłaszcza jeśli chodzi o potencjał kultury i kreatywności artystycznej, który może stymulować innowacje w innych sektorach gospodarki i w całym społeczeństwie oraz wpływać na dobrostan jego członków;
2. oddziaływanie między sektorem kultury i sektorem kreatywnym a innymi sektorami można rozumieć jako proces łączenia wiedzy i umiejętności przynależnych sektorowi kultury i sektorowi kreatywnemu z wiedzą i umiejętnościami przynależnymi innym sektorom w celu znalezienia innowacyjnych i inteligentnych rozwiązań współczesnych problemów społecznych;
3. oddziaływanie sektora kultury i sektora kreatywnego może być wzajemnie korzystne dla wszystkich uczestniczących sektorów, jeżeli jest to uczestnictwo na równych prawach;

UWAŻA, ŻE:

4. oddziaływanie sektora kultury i sektora kreatywnego na inne sektory może przynieść wiele korzyści¹, wśród których są:
- poprawa obsługi klienta, zadowolenia pracowników i skuteczności organizacji w biznesie i w sektorze publicznym poprzez zaangażowanie projektantów, artystów i innych przedstawicieli zawodów kreatywnych w opracowywanie innowacyjnych i przyjaznych użytkownikowi rozwiązań oraz poprzez tworzenie zespołów multidyscyplinarnych;
 - podniesienie frekwencji uczniów i zwiększenie ich osiągnięć, sprzyjanie kreatywnemu uczeniu się i dobrostanowi uczniów oraz zwiększenie zaangażowania rodziców poprzez włączanie artystów i przedstawicieli zawodów kreatywnych w zajęcia szkolne;
 - obniżenie wydatków medycznych i liczby hospitalizowanych osób dzięki lepszemu zapobieganiu chorobom i przyspieszeniu rehabilitacji pacjentów poprzez działania artystyczne i twórcze;
 - rewitalizacja obszarów przemysłowych i przestrzeni miejskich oraz promowanie turystyki dzięki uwzględnianiu kultury i kreatywności w długofalowych strategiach rozwoju lokalnego i regionalnego;

¹ Na podstawie zasad postępowania dotyczących promowania partnerstw kreatywnych, przygotowanych przez grupę roboczą działającą na zasadzie otwartej metody koordynacji (2014), http://ec.europa.eu/culture/library/reports/creative-partnerships_pl.pdf.

- propagowanie zachowań sprzyjających środowisku naturalnemu wśród konsumentów i w przemyśle wytwórczym, obniżanie zużycia energii i zasobów dzięki udziałowi projektantów, artystów i innych przedstawicieli zawodów kreatywnych w recyklingu i upcyklingu zużytych materiałów z myślą o tworzeniu nowych, innowacyjnych i funkcjonalnych produktów o wartości dodanej;
- zwiększenie włączenia społecznego i ożywienie życia społecznego poprzez działania kulturalne i kreatywne oraz umieszczanie dzieł współczesnej architektury i sztuki oraz designu w przestrzeni publicznej i w budynkach o dużej wartości kulturowej i historycznej;

ODNOTOWUJĄC, ŻE:

5. potencjał łączenia sztuki, kultury i kreatywności z techniką, nauką i biznesem nie jest szeroko znany, a wymiana dobrych praktyk jest niewystarczająca. W szczególności nie docenia się wciąż i – co za tym idzie – nie wykorzystuje dostatecznie tego, że kultura i sztuka pełnią rolę katalizatora wpływającego na innowacje we wszystkich sektorach;
6. do oddziaływania dochodzi na styku różnych sektorów. Sektory i strategie pozostają jednak często hermetyczne, co ogranicza możliwości synergii i wypracowania nowatorskich rozwiązań. Aby przezwyciężyć ten hermetyczny sposób myślenia i propagować oddziaływanie, należy przyjąć wszechstronne strategiczne podejście obejmujące wszystkie podmioty od szczebla lokalnego po unijny;
7. konieczne jest uzyskanie rzetelnych i porównywalnych danych na temat oddziaływania sektora kultury i sektora kreatywnego, które to dane pozwoliłyby odzwierciedlić i przeanalizować wkład tych sektorów w całą gospodarkę oraz ich wpływ na społeczeństwo na wszystkich poziomach;

8. rozwój umiejętności kreatywnych i krytycznego myślenia w całym okresie kształcenia formalnego oraz uczenia się pozaformalnego i nieformalnego pozwala poszczególnym osobom lepiej dostosowywać się do potrzeb coraz bardziej zróżnicowanego i opartego na wiedzy społeczeństwa oraz wymagającego i szybko zmieniającego się rynku pracy;
9. europejski jednolity rynek cyfrowy powinien sprzyjać tworzeniu i rozpowszechnianiu treści wysokiej jakości, których źródłem będzie zróżnicowanie kulturowe i językowe Europy, oraz zapewnić wyważone ramy praw i obowiązków w całym łańcuchu wartości;
10. inwestycje w sektor kultury i sektor kreatywny są często uznawane za ryzykowne i nieprzewidywalne, jako że ich podstawą są wartości niematerialne. Potrzebne są zatem innowacyjne instrumenty finansowe specjalnie ukierunkowane na sektor kultury i sektor kreatywny, które wzmocnią zdolność tych sektorów do podejmowania współpracy międzysektorowej, także na szczeblu międzynarodowym;

ZWRACA SIĘ DO PAŃSTW CZŁONKOWSKICH I KOMISJI, BY W RAMACH SWOICH KOMPETENCJI I Z NALEŻYTYM POSZANOWANIEM ZASADY POMOCNICZOŚCI:

11. uświadamiały wszystkim zainteresowanym stronom, w szczególności decydentom politycznym, przedstawicielom zawodów kreatywnych, przemysłowi, przedsiębiorstwom i inwestorom, jak dużą wartość kulturową, gospodarczą i społeczną mają kreatywność i innowacje wynikające ze współpracy międzysektorowej. Ważne jest, aby w tym celu sprzyjać szerokiemu rozpowszechnianiu informacji o dobrych praktykach i zdobytych doświadczeniach we współpracy międzysektorowej oraz o jej wynikach, a także tworzeniu sieci ekspertów i partnerskiemu uczeniu się;

12. przewyżczały hermetyczny sposób myślenia w tradycyjnych dziedzinach polityki, lepiej uwzględniając kulturę i kreatywność artystyczną w strategiach dotyczących wzrostu gospodarczego, polityki społecznej, rozwoju miejskiego i regionalnego oraz zrównoważonego rozwoju;
13. dalej określały istniejące strategie i tendencje związane z oddziaływaniem sektora kultury i sektora kreatywnego oraz usprawniły gromadzenie danych w celu lepszego kształtowania polityki opartej na dowodach. Wiąże się to z opracowaniem nowych metod oceny oddziaływania sektora kultury i sektora kreatywnego na inne branże, po to by lepiej wykorzystać jego wkład w innowacyjność i zrozumieć jego szerszy wpływ;
14. promowały kreatywne ekosystemy i multidyscyplinarne środowiska w sektorze kultury i sektorze kreatywnym, za pośrednictwem takich struktur, jak: ośrodki innowacji i biznesu, akceleratory wspierające nowe przedsiębiorstwa, inkubatory, centra kreatywności, przestrzenie dla coworkingu i programy tworzenia sieci kontaktów.
15. promowały międzysektorowe kulturowe i kreatywne klastry i sieci na szczeblu krajowym, europejskim i międzynarodowym, aby zwiększyć eksport dóbr kulturalnych i kreatywnych i ułatwić dostęp do nowych rynków;
16. zachęcały do stosowania w tradycyjnych branżach innowacji pozatechnologicznych, społecznych i usługowych, np. wprowadzając tam podejście design thinking² i kreatywność opartą na kulturze;
17. zachęcały sektor kultury i sektor kreatywny do korzystania z możliwości, jakie będzie oferował przyszły jednolity rynek cyfrowy;

² Design thinking można opisać jako sposób myślenia koncentrujący się na rozwiązaniu; punktem wyjścia jest tutaj cel (lepszą sytuacją w przyszłości), a nie próba poradzenia sobie z konkretnym problemem. Jest to wszechstronne i kreatywne podejście, które można stosować w wielu sytuacjach, zwłaszcza złożonych i niespodziewanych.

ZWRACA SIĘ DO PAŃSTW CZŁONKOWSKICH, BY Z NALEŻYTYM POSZANOWANIEM
ZASADY POMOCNICZOŚCI:

18. sprzyjały oddziaływaniu sektora kultury i sektora kreatywnego na szczeblu lokalnym i regionalnym, jeśli możliwe w oparciu o bieżące inicjatywy, w bliskiej współpracy z podmiotami lokalnymi, organizacjami pozarządowymi oraz innymi organizacjami i przedsiębiorstwami. Można także rozważyć utworzenie multidyscyplinarnych klastrów, w które aktywnie zaangażowane będą organy lokalne i regionalne;
19. popierały inicjatywy sprzyjające wspólnemu wspieraniu sektora kultury i sektora kreatywnego w celu przezwyciężenia hermetyczności sektorowej i wypracowania kompleksowych podejść strategicznych;
20. zachęcały do stosowania podejścia design thinking w sektorze publicznym, w przypadku gdy ma się do czynienia ze złożonymi kwestiami i rozwija efektywne usługi skoncentrowane na użytkowniku³;

³ Na podstawie dokumentu „Wdrażanie planu działania na rzecz innowacji opartych na projektowaniu” (SWD (2013) 380 final).

21. tworzyły warunki, które ułatwiłyby sektorowi kultury i sektorowi kreatywnemu dalsze wykorzystanie swojego potencjału w kontekście partnerstw międzysektorowych – w tym poprzez uwzględnienie zaleceń Europejskiego Sojuszu Sektora Kreatywnego⁴ – za pomocą stosownych środków, takich jak:
- innowacyjne instrumenty finansowe dostosowane do potrzeb i specyfiki sektorów – takie jak systemy bonów kreatywno-innowacyjnych⁵, finansowanie załączkowe⁶, finansowanie społecznościowe, mechanizmy gwarancji kredytowych, fundusze kapitału podwyższonego ryzyka (anioły biznesu, kapitał podwyższonego ryzyka) i składki zwrotne⁷ – pozwalające zróżnicować wsparcie finansowe dla sektora kultury i sektora kreatywnego. Można też rozważyć projekty pilotażowe, które sprzyjają eksperymentom i podejmowaniu ryzyka jako metodzie stymulowania innowacji;
 - fora wymiany i szkolenia dla inwestorów, poszerzające ich wiedzę o potencjale sektora kultury i sektora kreatywnego, oraz dla osób pracujących w tych sektorach, rozwijające ich umiejętności menedżerskie i biznesowe;

⁴ Europejski Sojusz Sektora Kreatywnego (ECIA) to zintegrowana inicjatywa polityczna Komisji w latach 2012–2014. Jego celem było sprawdzenie i ocena nowych innowacyjnych instrumentów polityki dla branż kreatywnych i wydanie konkretnych zaleceń.

⁵ Systemy bonów kreatywno-innowacyjnych to niewysokie kredyty przyznawane przez rząd małym i średnim przedsiębiorstwom na zakup usług, dzięki którym przedsiębiorstwa te wprowadzą innowacje (nowe produkty, usługi lub procesy) do swojej działalności (zalecenie ECIA).

⁶ Kapitał załączkowy ma na celu wspieranie firm w przechodzeniu od fazy pomysłu lub prototypu do fazy uzyskiwania pierwszych dochodów komercyjnych. Przyznawany jest młodym innowacyjnym firmom na bardzo wczesnym etapie, gdy ryzyko jest wysokie.

⁷ Składki zwrotne to nowe narzędzie finansowane przez organy publiczne. Wybrany projekt uzyskuje jednocześnie dwa finansowania: pożyczkę bezkosztową i „składkę zwrotną”, która zostanie spłacona w całości lub częściowo przez firmę beneficjenta, zależnie od jej wyników w okresie realizacji projektu (zalecenie ECIA).

22. promowały rozwój umiejętności przekrojowych, takich jak kreatywność, świadomość kulturowa, przedsiębiorczość w ramach kształcenia formalnego i uczenia się pozaformalnego; zachęcały w odpowiednich przypadkach do stosowania podejść międzysektorowych obejmujących różne obszary w ramach instytucji szkolnictwa wyższego, np. organizowanie wspólnych programów na styku sztuki, kultury, nauki, inżynierii, techniki, biznesu i innych odpowiednich dziedzin;

ZWRACA SIĘ DO KOMISJI, BY:

23. wypracowała kompleksowe podejście strategiczne w celu zwiększenia konkurencyjności i wzmocnienia rozwoju przemysłu kultury i przemysłu kreatywnego, kładąc nacisk na ich rolę w ogólnym procesie innowacji we wszystkich branżach;
24. lepiej dostosowywała do potrzeb i skuteczniej rozpowszechniała informacje o istniejących programach i funduszach UE przeznaczonych dla sektora kultury i sektora kreatywnego w celu zwiększenia ich oddziaływania na inne obszary polityki;

25. rozważyła wykorzystanie istniejącego finansowania dostępnego w ramach unijnych programów, takich jak „Horyzont 2020”, „Łącząc Europę”, „Erasmus +”, COSME i „Kreatywna Europa”, w przypadku projektów związanych z oddziaływaniem, które służą na przykład:
- wspieraniu multidyscyplinarnych zespołów artystów, naukowców i inżynierów;
 - lepszemu wspieraniu innowacji pozatechnologicznych, społecznych i usługowych;
 - rozwijaniu umiejętności przekrojowych, takich jak krytyczne myślenie i wychodzenie z inicjatywą;
 - wspieraniu działań artystycznych w rozwoju miast, jako część inicjatywy dotyczącej inteligentnych i kreatywnych miast;
 - promowanie podejścia skoncentrowanego na użytkowniku w unowocześnianiu usług publicznych, np. poprzez stosowanie *design thinking*;
- i bez zbędnej zwłoki kontynuowała przygotowania do uruchomienia w 2016 r. systemu poręczeń na rzecz sektora kultury i sektora kreatywnego⁸;
26. kontynuowała prace rozpoczęte przez jej jednostki, takie jak Eurostat i Wspólne Centrum Badawcze, w celu uzyskania informacji i danych na temat znaczenia oddziaływania sektora kultury i sektora kreatywnego na inne sektor gospodarki i inne obszary polityki, a także na ogólny wzrost;

USTALA, że

27. podsumuje realizację tych konkluzji w 2018 r. Celem podsumowania będzie ocena postępów poczynionych przez państwa członkowskie i Komisję w realizacji tych konkluzji⁹. Należy zasięgnąć opinii państw członkowskich w sprawie formy i zakresu podsumowania, które powinno być niekłopotliwe i użyteczne.

⁸ System poręczeń na rzecz sektora kultury i sektora kreatywnego to instrument finansowy utworzony w ramach programu „Kreatywna Europa” (2014–2020). Jego celem jest ułatwienie mikroprzedsiębiorstwom oraz małym i średnim przedsiębiorstwom i organizacjom działającym w sektorze kultury i sektorze kreatywnym dostępu do finansowania.

⁹ Przykładem jest np. podsumowanie realizacji konkluzji Rady z 2012 r. w sprawie zarządzania kulturą. Nastąpiło ono w 2015 r.