



Bruxelas, 30 de abril de 2015
(OR. en)

8346/15

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

NOTA

de:	Secretariado-Geral do Conselho
para:	Comité de Representantes Permanentes/Conselho
n.º doc. ant.:	8110/15 CULT 21 DIGIT 16 REGIO 29 IND 55 SOC 245 EDUC 109 SAN 111
Assunto:	Projeto de conclusões do Conselho sobre cruzamentos culturais e criativos para estimular a inovação, a sustentabilidade económica e a inclusão social - <i>Adoção</i>

Ao longo de várias reuniões, o Comité dos Assuntos Culturais preparou as conclusões em epígrafe, com vista à sua adoção pelo Conselho (Educação, Juventude, Cultura e Desporto) em 18-19 de maio de 2015. O texto reúne agora o acordo de todas as delegações.

Solicita-se, pois, ao Comité de Representantes Permanentes que confirme o acordo sobre o projeto de conclusões alcançado no Comité dos Assuntos Culturais e envie o texto ao Conselho para adoção e posterior publicação no Jornal Oficial.

**Projeto de conclusões do Conselho
sobre cruzamentos culturais e criativos para estimular a inovação,
a sustentabilidade económica e a inclusão social**

O CONSELHO DA UNIÃO EUROPEIA,

RECONHECENDO QUE:

1. os setores culturais e criativos são, simultaneamente, uma fonte de valor cultural e de valor económico. Nos últimos anos, muito foi feito para afirmar os setores culturais e criativos como parte integrante da sociedade e da economia europeias e como fonte de crescimento, emprego e prosperidade. Ainda não se reconheceu plenamente, contudo, a sua contribuição num plano mais geral, nomeadamente em termos do potencial da criatividade cultural e artística para desencadear inovações noutros setores da economia, na sociedade como um todo, e para o bem-estar dos indivíduos;
2. os cruzamentos entre os setores culturais e criativos e outros setores podem ser encarados como um processo que conjuga competências e conhecimentos específicos dos setores culturais e criativos com os dos outros setores a fim de gerar soluções inovadoras e inteligentes para os desafios sociais dos nossos dias;
3. os cruzamentos culturais e criativos podem ser mutuamente benéficos para todos os setores envolvidos, caso os setores participem em pé de igualdade;

CONSIDERA QUE:

4. os cruzamentos culturais e criativos com outros setores podem ter como resultado um vasto leque de benefícios¹, entre os quais:
- melhorar a assistência aos clientes, a satisfação dos trabalhadores e a eficiência organizacional nos setores empresarial e público, mediante a participação dos *designers*, artistas e outros profissionais criativos no desenvolvimento de soluções inovadoras e de fácil utilização e através da criação equipas multidisciplinares;
 - melhorar a frequência e os resultados dos alunos, promover a aprendizagem criativa e o bem-estar dos alunos e melhorar a participação dos pais envolvendo artistas e profissionais criativos nas atividades escolares;
 - reduzir as despesas com cuidados de saúde e as taxas de hospitalização melhorando a prevenção da doença e o processo de reabilitação dos pacientes mediante práticas artísticas e criativas;
 - regenerar zonas industriais e espaços urbanos e promover o turismo integrando a cultura e a criatividade nas estratégias de longo prazo para o desenvolvimento local e regional;

¹ Baseado no Manual de Políticas de Promoção de Parcerias Criativas, elaborado pelo Grupo do Método Aberto de Coordenação (2014), http://ec.europa.eu/culture/library/reports/creative-partnerships_pt.pdf

- promover os comportamentos respeitadores do ambiente junto dos consumidores e das indústrias transformadoras, reduzindo o consumo de energia e a utilização de recursos através da participação de *designers*, artistas e outros profissionais criativos na reciclagem e sobreciclagem de resíduos para criar produtos novos, inovadores e funcionais, que tenham valor acrescentado;
- melhorar a inclusão social e a vida da comunidade através de atividades culturais e criativas e da integração da arquitetura contemporânea, das artes e do *design* em espaços públicos e edifícios de valor cultural e histórico;

CONSTATANDO QUE:

5. Há falta de sensibilização quanto ao potencial da conjugação das artes, cultura e criatividade com a tecnologia, a ciência e as empresas, não havendo também um suficiente intercâmbio de boas práticas. Em particular, o efeito catalisador da cultura e das artes sobre a inovação em todos os setores ainda é subestimado e, conseqüentemente, subutilizado;
6. Os cruzamentos ocorrem nas intersecções dos diferentes setores. Não obstante, os setores e as políticas ainda se encontram, muitas vezes, compartimentados, o que restringe a margem de manobra para a criação de sinergias e a emergência de soluções inovadoras. Para ultrapassar esta compartimentação mental e promover cruzamentos, é necessária uma abordagem estratégica global que implique todos os atores, do nível local até ao nível da UE;
7. Faz-se sentir a necessidade de dados fiáveis e comparáveis sobre os cruzamentos culturais e criativos, que permitam captar e analisar o seu contributo para o conjunto da economia e o seu impacto na sociedade em geral, a todos os níveis;

8. O desenvolvimento de competências criativas e pensamento crítico por via da educação formal e da aprendizagem não formal e informal permite aos indivíduos satisfazer melhor as necessidades de uma sociedade cada vez mais diversificada e baseada no conhecimento; bem como de um mercado laboral exigente e em rápida mudança;
9. O mercado único digital da Europa deve incentivar a criação e a circulação de conteúdos de qualidade que encontram na diversidade cultural e linguística da Europa um terreno fértil e deve proporcionar um conjunto equilibrado de direitos e deveres ao longo da cadeia de valor;
10. Os investimentos nos setores culturais e criativos são vistos amiúde como arriscados e voláteis, dado que assentam em ativos intangíveis. Faz-se sentir, por conseguinte, a necessidade de instrumentos financeiros inovadores especialmente orientados para os setores culturais e criativos, que reforcem a sua capacidade de participar em colaborações trans-setoriais, inclusive a nível internacional;

CONVIDA OS ESTADOS-MEMBROS E A COMISSÃO, NO ÂMBITO DAS RESPECTIVAS COMPETÊNCIAS E NA OBSERVÂNCIA DO PRINCÍPIO DA SUBSIDIARIEDADE, A:

11. Sensibilizar todas as partes interessadas, em particular os decisores políticos, os profissionais criativos, as indústrias, as empresas e os investidores, para o valor cultural, económico e social da criatividade e da inovação resultantes da cooperação trans-setorial. Para esta finalidade, é importante incentivar a ampla difusão da informação relativa às boas práticas, aos resultados e aos ensinamentos que se podem retirar da colaboração trans-setorial, bem como a criação de redes de contactos entre especialistas e a aprendizagem entre pares;

12. Ultrapassar a compartimentação mental nos domínios de ação tradicionais graças a uma melhor integração da cultura e da criatividade artística nas estratégias para o crescimento económico, as políticas sociais, o desenvolvimento urbano e regional e o desenvolvimento sustentável;
13. Prosseguir o levantamento das políticas e tendências existentes relativas aos cruzamentos culturais e criativos e melhorar a recolha de dados, a fim de reforçar a definição de políticas com base em factos concretos. Isto implica apurar novas metodologias para medir os cruzamentos culturais e criativos com outros setores, a fim de obter uma ideia mais precisa do seu contributo para a inovação, e compreender o seu impacto global;
14. Promover ecossistemas criativos e ambientes multidisciplinares para os setores culturais e criativos através de estruturas como centros de inovação e empresariais, aceleradores de empresas em fase de arranque, incubadoras, centros de atividades criativas, espaços de trabalho partilhados e programas para a criação de redes de contactos;
15. Promover polos e redes trans-setoriais de atividades culturais e criativas a nível nacional, europeu e internacional, a fim de incentivar as exportações culturais e criativas e melhorar o acesso a novos mercados;
16. Incentivar o uso de inovações não-tecnológicas, sociais e de serviços nas indústrias tradicionais, por exemplo introduzindo nestes setores uma abordagem de pensamento inovador ("design thinking")² e a criatividade baseada na cultura;
17. Incentivar os setores culturais e criativos a beneficiarem das oportunidades do futuro mercado único digital;

² O pensamento inovador ("design thinking") pode ser descrito como uma forma de pensar centrada em soluções, que parte de um objetivo (uma situação futura melhor), em vez de tentar solucionar um problema específico. Este tipo de pensamento proporciona uma abordagem global e criativa que pode ser usada para resolver um vasto leque de situações, em particular aquelas que são complexas ou inesperadas.

CONVIDA OS ESTADOS-MEMBROS, NA OBSERVÂNCIA DO PRINCÍPIO DA
SUBSIDIARIEDADE, A:

18. Incentivar os cruzamentos culturais e criativos a nível local e regional, se possível tomando por base as iniciativas existentes, em estreita colaboração com os operadores, ONG, organizações e empresas locais. Poderá também ser ponderada a criação de polos de atividade multidisciplinares com a participação ativa das autoridades locais e regionais;
19. Apoiar iniciativas que incentivem atividades comuns de promoção dos setores culturais e criativos, com vista a ultrapassar as compartimentações setoriais e a desenvolver abordagens estratégicas globais;
20. Incentivar o recurso à abordagem de pensamento inovador no setor público, quando se trata de lidar com problemas complexos e desenvolver serviços centrados no utilizador e eficientes³;

³ Baseado em "Aplicação do Plano de Ação para a inovação orientada pela conceção" (SWD (2013) 380 final).

21. Promover condições culturais favoráveis para que os setores culturais e criativos continuem a desenvolver o seu potencial no contexto de parecerias trans-setoriais, nomeadamente tendo em conta as recomendações da Aliança Europeia das Indústrias Criativas⁴, através de medidas adequadas que incluem:
- instrumentos financeiros inovadores talhados à medida das necessidades e especificidades dos setores, tais como sistemas de vales para a inovação criativa⁵, financiamento para capital de arranque⁶, financiamento participativo, mecanismos de garantia de empréstimos, fundos de capital de risco (tais como investidores providenciais e capital de risco) e contribuições reembolsáveis⁷, a fim de diversificar o apoio financeiro aos setores culturais e criativos. Poderá também recorrer-se a projetos-piloto que fomentem o experimentalismo e a assunção de riscos como uma maneira de incentivar a inovação;
 - Plataformas de intercâmbio e formações para investidores, a fim de os sensibilizar para o potencial dos setores culturais e criativos, e para os profissionais que trabalham nestes setores, a fim de desenvolver as suas competências empresariais e de gestão;

⁴ A Aliança Europeia das Indústrias Criativas (AEIC) é uma iniciativa integrada lançada pela Comissão e que funcionou de 2012 a 2014. Tinha por objetivo testar e analisar novos instrumentos de ação inovadores para as indústrias criativas e emitir recomendações concretas.

⁵ Os sistemas de vales para a inovação criativa são pequenos créditos fornecidos pelas autoridades a pequenas e médias empresas para a aquisição de serviços que concretizem a inovação (novos produtos, serviços ou processos) nas suas operações comerciais (recomendação da AEIC).

⁶ O capital de arranque visa apoiar a passagem das empresas do estágio de ideia ou protótipo às primeiras receitas comerciais. Centra-se nos primeiríssimos estádios das jovens empresas inovadoras, quando o risco é elevado.

⁷ As contribuições reembolsáveis são um novo instrumento financiado pelas autoridades públicas. Os projetos escolhidos obtêm em simultâneo um duplo financiamento, que consiste num empréstimo a custo zero e numa "contribuição reembolsável" que será paga total ou parcialmente pela empresa beneficiária, dependendo do desempenho da empresa durante o período de exploração (recomendação da AEIC).

22. Promover o desenvolvimento de competências transversais, como a criatividade, a sensibilização para as questões culturais e o empreendedorismo, na educação formal e na aprendizagem não-formal. Incentivar, sempre que adequado, abordagens trans-setoriais entre diferentes áreas no seio das instituições do ensino superior, por exemplo através de programas conjuntos entre artes e cultura, ciência, engenharia, tecnologia, gestão e outros domínios pertinentes;

CONVIDA A COMISSÃO A:

23. Desenvolver uma abordagem estratégica global, de forma a estimular a competitividade e o desenvolvimento das indústrias culturais e criativas, destacando o seu papel no conjunto do processo de inovação em todos os setores;
24. Melhor adaptar e disseminar a informação sobre os programas europeus existentes e os fundos para os setores culturais e criativos, a fim de reforçar os cruzamentos com outros domínios de ação;

25. Ponderar a utilização dos financiamentos existentes disponíveis ao abrigo dos programas da UE, como o Programa-Quadro Horizonte 2020, o Mecanismo Interligar a Europa e os Programas Erasmus +, COSME e Europa Criativa, para projetos de cruzamentos que visem, por exemplo:

- apoiar equipas multidisciplinares de artistas, investigadores e técnicos;
- apoiar melhor a inovação não tecnológica, social e dos serviços;
- desenvolver competências transversais, como o pensamento crítico e a capacidade de iniciativa;
- apoiar a prática artística no desenvolvimento urbano como componente das cidades inteligentes e criativas;
- Promover uma abordagem centrada no utilizador na modernização dos serviços públicos, por exemplo através da aplicação do pensamento inovador ("design thinking");

e proceder sem demora às ações preparatórias necessárias ao lançamento, em 2016, do mecanismo de garantia para os setores culturais e criativos⁸;

26. Dar continuidade ao trabalho iniciado pelos seus serviços, como o Eurostat e o Centro Comum de Investigação, no intuito de produzir informação e dados respeitantes ao contributo dos cruzamentos dos setores culturais e criativos para os outros setores económicos e domínios de ação, bem como para o crescimento em geral.

ACORDA EM

27. fazer um balanço das presentes conclusões em 2018. O objetivo deste exercício de balanço consistirá em avaliar os progressos realizados pelos Estados-Membros e pela Comissão no seguimento a dar às conclusões.⁹ Os Estados-Membros devem ser consultados sobre a forma e o âmbito do exercício, que deve ser simples e útil.

⁸ O mecanismo de garantia para os setores culturais e criativos é um instrumento financeiro criado pelo Programa Europa Criativa (2014-2020). Tem por objetivo facilitar o acesso ao financiamento por parte das micro, pequenas e médias empresas e organizações que operam nos setores culturais e criativos.

⁹ Entre os exemplos anteriores deste tipo de exercício conta-se o balanço das conclusões do Conselho de 2012 sobre governação cultural, que foi feito em 2015.