

Bruxelles, 30 aprilie 2015
(OR. en)

8346/15

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

NOTĂ

Sursă:	Secretariatul General al Consiliului
Destinatar:	Comitetul Reprezentanților Permanenți / Consiliul
Nr. doc. ant.:	8110/15 CULT 21 DIGIT 16 REGIO 29 IND 55 SOC 245 EDUC 109 SAN 111
Subiect:	Proiect de concluzii ale Consiliului privind interacțiunile culturale și creative pentru stimularea inovării, a sustenabilității economice și a incluziunii sociale - <i>Adoptare</i>

În decursul mai multor reuniuni, Comitetul pentru cultură a elaborat seria de concluzii menționate anterior, în vederea adoptării acestora de către Consiliul Educație, Tineret, Cultură și Sport la 18-19 mai 2015. Textul întrunește în prezent acordul tuturor delegațiilor.

Prin urmare, Comitetul Reprezentanților Permanenți este invitat să confirme acordul la care s-a ajuns cu privire la proiectul de concluzii în cadrul Comitetului pentru cultură și să transmită Consiliului textul spre adoptare și spre publicare ulterioară în Jurnalul Oficial.

**Proiect de concluzii ale Consiliului
privind interacțiunile culturale și creative pentru stimularea inovării, a sustenabilității
economice și a incluziunii sociale**

CONSILIUL UNIUNII EUROPENE,

RECUNOSCÂND CĂ:

1. sectoarele culturale și creative sunt o sursă de valoare atât culturală, cât și economică. În ultimii ani, s-au făcut eforturi considerabile pentru a stabili sectoarele culturale și creative ca parte integrantă a societății și economiei europene și ca sursă de creștere, locuri de muncă și prosperitate. Cu toate acestea, contribuția mai largă a acestora nu a fost încă recunoscută pe deplin, în special în ceea ce privește potențialul culturii și al creativității artistice de a stimula inovarea în alte sectoare ale economiei, în societate în ansamblul său, precum și pentru bunăstarea persoanelor;
2. interacțiunile dintre sectoarele culturale și creative și alte sectoare pot fi înțelese ca un proces de îmbinare a cunoștințelor și a competențelor specifice sectoarelor culturale și creative cu cele ale altor sectoare cu scopul de a genera soluții inovatoare și inteligente pentru provocările actuale ale societății;
3. interacțiunile culturale și creative pot fi reciproc benefice pentru toate sectoarele implicate, în cazul în care sectoarele participă pe picior de egalitate;

CONSIDERĂ CĂ:

4. interacțiunile dintre sectoarele culturale și creative și alte sectoare pot avea drept rezultat o gamă largă de avantaje¹, inclusiv:
- îmbunătățirea serviciilor pentru clienți, a satisfacției angajaților și a eficienței organizaționale în sectorul activităților economice și în cel public, prin implicarea proiectanților, artiștilor și altor profesioniști din domeniul creației în dezvoltarea unor soluții inovatoare și ușor de utilizat și prin formarea de echipe multidisciplinare;
 - sporirea prezenței și realizărilor elevilor, promovarea învățării creative și a bunăstării elevilor și îmbunătățirea implicării părinților prin includerea artiștilor și a profesioniștilor din domeniul creației în activitățile școlare;
 - reducerea cheltuielilor medicale și a ratelor de spitalizare prin îmbunătățirea prevenirii bolilor și a procesului de reabilitare a pacienților prin practici artistice și creative;
 - regenerarea zonelor industriale și a spațiilor urbane și promovarea turismului prin integrarea culturii și a creativității în strategiile de dezvoltare locale și regionale pe termen lung;

¹ Pe baza manualului de politici privind promovarea parteneriatelor creative, elaborat de Grupul de lucru pentru metoda deschisă de coordonare (2014), http://ec.europa.eu/culture/library/reports/creative-partnerships_en.pdf

- creșterea comportamentului responsabil din punct de vedere ecologic în rândul consumatorilor și al industriilor producătoare, reducerea consumului de energie și a utilizării resurselor, prin implicarea proiectanților, artiștilor și altor profesioniști din domeniul creației în reciclarea și reutilizarea materialelor considerate deșeuri pentru a crea produse noi, inovatoare și funcționale, cu valoare adăugată;
- îmbunătățirea incluziunii sociale și a vieții comunității prin intermediul activităților culturale și creative și prin integrarea arhitecturii, artei și proiectării contemporane în spațiile publice și în clădirile cu valoare culturală și istorică;

REMARCÂND CĂ:

5. există o lipsă de conștientizare a potențialului de îmbinare a artelor, a culturii și a creativității cu tehnologia, știința și activitatea economică, precum și un schimb insuficient de bune practici. În special, efectul catalizator al culturii și al artelor asupra inovării în toate sectoarele este încă subestimat și, astfel, prea puțin utilizat;
6. interacțiunile au loc la punctele de încrucișare ale diferitelor sectoare. Cu toate acestea, sectoarele și politicile sunt încă, adesea, organizate în mod compartimentat, ceea ce limitează posibilitățile de a crea sinergii și apariția de soluții inovatoare. Pentru a depăși modul de gândire de tip compartimentat și pentru a promova interacțiunile, este nevoie de o abordare strategică cuprinzătoare, care să implice toți actorii, de la nivel local până la nivelul UE;
7. există o nevoie de date fiabile și comparabile privind interacțiunile culturale și creative, care să permită identificarea și analiza contribuției acestora la economia globală și a impactului lor asupra societății în sens mai larg la toate nivelurile;

8. dezvoltarea unor competențe creative și a unei gândiri critice pe toată durata educației formale și a învățării nonformale și informale permite persoanelor să răspundă mai bine nevoilor unei societăți tot mai diverse și bazate pe cunoaștere, precum și ale unei piețe a forței de muncă exigente și aflate în rapidă schimbare;
9. Piața unică digitală a Europei ar trebui să încurajeze crearea și distribuția unui conținut de calitate care să se dezvolte pe baza diversității culturale și lingvistice a Europei și să asigure un cadru echilibrat de drepturi și obligații de-a lungul întregului lanț valoric;
10. investițiile în sectoarele culturale și creative sunt adesea percepute ca fiind riscante și volatile deoarece se bazează pe active necorporale. În consecință, sunt necesare instrumente financiare inovatoare special orientate către sectoarele culturale și creative, care vor consolida capacitatea acestora de a se implica într-o colaborare intersectorială, inclusiv la nivel internațional;

INVITĂ STATELE MEMBRE ȘI COMISIA, ÎN LIMITA SFERELOR DE COMPETENȚĂ ALE ACESTORA ȘI ȚINÂND SEAMA ÎN MOD CORESPUNZĂTOR DE PRINCIPIUL SUBSIDIARITĂȚII:

11. să sporească gradul de sensibilizare a tuturor părților interesate, în special a factorilor de decizie politică, a profesioniștilor din domeniul creației, a industriilor, a întreprinderilor și a investitorilor cu privire la valoarea culturală, economică și societală a creativității și a inovării prin cooperarea intersectorială. În acest scop, este important să se încurajeze o diseminare largă a informațiilor privind bunele practici, rezultatele și lecțiile învățate în cadrul colaborării intersectoriale, precum și crearea de rețele la nivel de experți și învățarea reciprocă;

12. să depășească modul de gândire de tip compartimentat din domeniile de politică tradiționale printr-o mai bună integrare a culturii și a creativității artistice în strategiile vizând creșterea economică, politicile sociale, dezvoltarea urbană și regională, precum și dezvoltarea durabilă;
13. să continue inventarierea politicilor existente și a tendințelor legate de interacțiunile culturale și creative, precum și îmbunătățirea procesului de colectare a datelor cu scopul de a consolida elaborarea de politici pe bază de date concrete. Acest lucru presupune dezvoltarea unor noi metodologii de măsurare a interacțiunilor culturale și creative în raport cu alte industrii pentru a reda mai bine contribuția lor inovatoare și pentru a înțelege impactul mai larg al acestora;
14. să promoveze ecosistemele creative și mediile multidisciplinare pentru sectoarele culturale și creative prin intermediul unor structuri precum centrele de inovare și de afaceri, acceleratoarele de start-up-uri, incubatoarele de afaceri, centrele creative, spațiile de lucru în comun și programele de colaborare în rețea;
15. să promoveze clusterelor și rețelele culturale și creative intersectoriale la nivel național, european și internațional cu scopul de a stimula exporturile culturale și creative și de a îmbunătăți accesul la noi piețe;
16. să încurajeze utilizarea inovării netehnologice, sociale și în materie de servicii în industriile tradiționale, de exemplu prin introducerea unei abordări de tip gândire conceptuală („design thinking”)² și a creativității întemeiate pe cultură în aceste industrii;
17. să încurajeze sectoarele culturale și creative să profite de oportunitățile viitoarei piețe unice digitale;

² Gândirea conceptuală („design thinking”) poate fi definită ca o modalitate de gândire axată pe soluții, care, în loc să încerce rezolvarea unei probleme specifice, începe mai degrabă cu un obiectiv (o mai bună situație în viitor). Aceasta asigură o abordare cuprinzătoare și creativă care poate fi aplicată pentru a soluționa o gamă largă de situații, în special cele complexe sau neprevăzute.

INVITĂ STATELE MEMBRE, ȚINÂND SEAMA ÎN MOD CORESPUNZĂTOR DE
PRINCIPIUL SUBSIDIARITĂȚII:

18. să încurajeze interacțiunile culturale și creative la nivel local și regional, dacă este posibil pe baza inițiativelor existente, în strânsă cooperare cu operatori locali, cu ONG-uri, precum și cu organizații și întreprinderi. Crearea de clustere multidisciplinare cu implicarea activă a autorităților locale și regionale ar putea, de asemenea, să fie luată în considerare;
19. să sprijine inițiativele care încurajează acțiunile comune de sprijinire a sectoarelor culturale și creative, pentru a depăși compartimentarea la nivel sectorial și a elabora abordări strategice cuprinzătoare;
20. să încurajeze utilizarea abordării de tip gândire conceptuală („design thinking”) în sectorul public în abordarea chestiunilor complexe și în elaborarea de servicii eficiente și orientate spre utilizator³;

³ Pe baza documentului „Punerea în aplicare a unui plan de acțiune pentru inovarea orientată spre design” [SWD (2013) 380 final].

21. să promoveze condiții favorabile pentru sectoarele culturale și creative pentru ca acestea să își dezvolte în continuare potențialul în contextul parteneriatelor intersectoriale, inclusiv luând în considerare recomandările Alianței europene a industriilor creative⁴, prin măsuri corespunzătoare, incluzând:

- instrumentele financiare inovatoare, adaptate la nevoile și caracteristicile specifice ale sectoarelor, precum sistemele de cupoane pentru inovarea creativă⁵, fondurile de tip „seed”⁶, finanțarea participativă, mecanismele de garantare a împrumuturilor, fondurile cu capital de risc (cum ar fi investitorii providențiali și capitalul de risc) și contribuțiile rambursabile⁷, în vederea diversificării sprijinului financiar pentru sectoarele culturale și creative. Proiectele-pilot care favorizează experimentarea și asumarea de riscuri ca modalități de a încuraja inovarea ar putea fi, de asemenea, luate în considerare;
- platformele de schimb și formarea pentru investitori în vederea sensibilizării acestora cu privire la potențialul sectoarelor culturale și creative și pentru specialiștii care lucrează în aceste sectoare în vederea dezvoltării competențelor lor manageriale și de afaceri;

⁴ Alianța europeană a industriilor creative (ECIA) este o inițiativă politică integrată care a fost înființată de Comisie și s-a derulat în perioada 2012-2014. Scopul acesteia a fost de a testa și de a analiza noile instrumente inovatoare de politică pentru industriile creative, precum și de a emite recomandări concrete.

⁵ Sistemele de cupoane pentru inovarea creativă reprezintă credite de mică valoare acordate de guverne întreprinderilor mici și mijlocii în vederea achiziționării de servicii care introduc inovarea (produse, servicii sau procese noi) în cadrul operațiunilor lor comerciale (recomandarea ECIA).

⁶ Capitalul de tip „seed” este menit să sprijine întreprinderile în evoluția de la faza de idee sau de prototip la primele venituri comerciale. Acesta se concentrează pe fazele foarte timpurii ale întreprinderilor tinere inovatoare, în cazul cărora există riscuri ridicate.

⁷ Contribuțiile rambursabile sunt un nou instrument finanțat de autoritățile publice. Un proiect selectat primește simultan o dublă finanțare constând într-un împrumut cu costuri zero și o „contribuție rambursabilă”, care va fi rambursată în totalitate sau parțial de întreprinderea beneficiară, în funcție de rezultatele întreprinderii în cursul perioadei de exploatare (recomandarea ECIA).

22. să promoveze dezvoltarea competențelor transversale precum creativitatea, sensibilizarea culturală și spiritul întreprinzător în cadrul educației formale și al învățării nonformale. Încurajează, după caz, abordările intersectoriale între diferite domenii în cadrul instituțiilor de învățământ superior, de exemplu prin intermediul programelor comune între arte și cultură, știință, inginerie, tehnologie, activitățile economice și alte domenii pertinente;

INVITĂ COMISIA:

23. să dezvolte o abordare strategică cuprinzătoare pentru a stimula competitivitatea și dezvoltarea industriilor culturale și creative, subliniind în același timp rolul acestora în procesul general de inovare în toate industriile;
24. să ofere și să disemineze informații mai adecvate cu privire la programele și fondurile UE existente pentru sectoarele culturale și creative în vederea consolidării interacțiunilor cu alte domenii de politică;

25. să analizeze posibilitatea utilizării fondurilor disponibile în cadrul programelor UE cum sunt Orizont 2020, Mecanismul pentru interconectarea Europei, Erasmus +, COSME și Europa Creativă, în cazul proiectelor vizând interacțiunile care au ca scop, de exemplu:
- sprijinirea echipelor multidisciplinare alcătuite din artiști, cercetători și specialiști în tehnologie;
 - o mai bună sprijinire a inovării netehnologice, sociale și în materie de servicii;
 - dezvoltarea competențelor transversale, cum ar fi gândirea critică și spiritul de inițiativă;
 - sprijinirea practicilor artistice în dezvoltarea urbană ca o componentă a orașelor inteligente și creative;
 - promovarea unei abordări orientate pe utilizator în modernizarea serviciilor publice, de exemplu prin aplicarea „design thinking”;
- și să întreprindă fără întârziere acțiunile pregătitoare necesare pentru a lansa Mecanismul de garantare pentru sectoarele culturale și creative⁸ în 2016;
26. să continue activitatea inițiată de serviciile sale, cum sunt Eurostat și Centrul Comun de Cercetare, pentru a elabora informații și date cu privire la contribuția interacțiunilor culturale și creative la alte sectoare economice și domenii de politică, precum și la creșterea economică în general.

ESTE DE ACORD:

27. să facă un bilanț al acestor concluzii în 2018. Obiectivul acestui exercițiu de bilanț va fi evaluarea progreselor înregistrate de statele membre și de Comisie în acțiunile întreprinse pe baza concluziilor⁹. Statele membre ar trebui să fie consultate cu privire la forma și domeniul de aplicare ale acestui exercițiu, care ar trebui să fie neîmpovărător și util.

⁸ Mecanismul de garantare pentru sectoarele culturale și creative este un instrument financiar instituit prin programul Europa Creativă (2014-2020). Scopul acestuia este să faciliteze accesul la finanțare pentru microîntreprinderi, pentru întreprinderile mici și mijlocii și pentru organizațiile din sectoarele culturale și creative.

⁹ Exemplele anterioare includ bilanțul concluziilor Consiliului din 2012 privind guvernanța culturală care a fost efectuat în 2015.