



Briselē, 2015. gada 13. maijā  
(OR. en)

8346/1/15  
REV 1 (lv,hu)

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

## PIEZĪME

---

Sūtītājs:	Padomes Ģenerālsēkretariāts
Saņēmējs:	Pastāvīgo pārstāvju komiteja/Padome
lepr. dok. Nr.:	8110/15 CULT 21 DIGIT 16 REGIO 29 IND 55 SOC 245 EDUC 109 SAN 111
Temats:	Projekts – Padomes secinājumi par kultūras un radošo nozaru pārnese efektu – inovāciju, ekonomikas ilgtspējas un sociālās iekļaušanas veicināšanai <i>- pieņemšana</i>

---

Kultūras jautājumu komiteja vairākās sanāksmēs ir izstrādājusi minēto secinājumu kopumu, lai to pieņemtu Izglītības, jaunatnes, kultūras un sporta padomē 2015. gada 18. un 19. maijā. Teksta pašreizējā redakcija atspoguļo visu delegāciju vienošanos.

Pastāvīgo pārstāvju komiteja attiecīgi tiek aicināta apstiprināt vienošanos, kas par secinājumu projektu panākta Kultūras jautājumu komitejā, un nosūtīt tekstu Padomei pieņemšanai un pēc tam publicēšanai *Oficiālajā Vēstnesī*.

**Projekts – Padomes secinājumi  
par kultūras un radošo nozaru pārneses efektu – inovāciju,  
ekonomikas ilgtspējas un sociālās iekļaušanas veicināšanai**

EIROPAS SAVIENĪBAS PADOME,

ATZĪSTOT, KA

1. kultūras un radošās nozares ir gan kultūras, gan ekonomiskas vērtības avots. Pēdējos gados ir paveikts nozīmīgs darbs, lai kultūras un radošās nozares nostiprinātu kā būtisku Eiropas sabiedrības un ekonomikas sastāvdaļu un izaugsmes, darbvietu un pārticības avotu. Tomēr to plašāks ieguldījums vēl nav pilnībā atzīts, jo īpaši kultūras un mākslinieciskā radošuma potenciāls rosināt inovācijas citās ekonomikas jomās, sabiedrībā kopumā un katra cilvēka labbūtībai;
2. pārnesi starp kultūras un radošajām nozarēm un citām nozarēm var uztvert kā procesu, kurā kultūras un radošajām nozarēm raksturīgās zināšanas un prasmes saplūst ar citu nozaru zināšanām un prasmēm, lai radītu inovatīvus un gudrus risinājumus problēmām, ar kurām saskaras mūsdienu sabiedrība;
3. kultūras un radošo nozaru pārneses efekts var dot ieguvumu visām iesaistītajām nozarēm, jo īpaši, ja tās piedalās ar vienlīdzīgiem nosacījumiem,

4. kultūras un radošo nozaru pārnese uz citām nozarēm var sniegt daudz un dažādus ieguvumus<sup>1</sup>, tostarp šādus:

- klientu apkalpošanas, darbinieku apmierinātības un organizācijas efektivitātes uzlabošana uzņēmējdarbības sektorā un publiskajā sektorā, inovatīvu un lietotājdraudzīgu risinājumu izstrādē iesaistot dizainerus, māksliniekus un citus radošus profesionāļus un veidojot daudzdisciplināras komandas;
- audzēkņu apmeklētības un sekmju rādītāju uzlabošana, radošas mācīšanās un audzēkņu labbūtības veicināšana un vecāku iesaistes palielināšana, skolu darbā pieaicinot māksliniekus un radošos profesionāļus;
- medicīnas izdevumu un hospitalizācijas rādītāju samazināšana, ar mākslas un radošām nodarbēm uzlabojot slimību profilaksi un pacientu rehabilitācijas procesu;
- industriālo zonu un pilsētvides objektu reģenerācija un tūrisma nostiprināšana, kultūras un radošuma aspektus integrējot vietējās un reģionālās attīstības ilgtermiņa stratēģijās;

---

<sup>1</sup> Pamatojoties uz politikas rokasgrāmatu par Radošu partnerību veicināšanu, kuru sagatavojusi atvērtās koordinācijas metodes darba grupa (2014. gads), [http://ec.europa.eu/culture/library/reports/creative-partnerships\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/culture/library/reports/creative-partnerships_en.pdf)

- uz vides saudzēšanu vērsta uzvedības veicināšana patērētāju un ražošanas industriju vidū, enerģijas patēriņa un resursu izmantošanas samazināšana, iesaistot dizainerus, māksliniekus un citus radošus profesionāļus izlietotu materiālu un atkritumu reciklēšanas procesā, lai radītu jaunus, inovatīvus un funkcionālus produktus ar pievienotu vērtību;
- sociālās iekļaušanas un kopienas dzīves uzlabošana ar kultūras un radošo darbību starpniecību un integrējot mūsdienu arhitektūru, mākslu un dizainu publiskajā telpā un ēkās ar kultūras un vēsturisko vērtību;

#### ATZĪMĒJOT, KA

5. trūkst izpratnes par to, kāds potenciāls ir mākslas, kultūras un radošuma apvienošanai ar tehnoloģijām, zinātnei un uzņēmējdarbību, kā arī nenotiek pietiekama apmaiņa ar labas prakses piemēriem. Konkrēti, kultūras un mākslas katalizatora ietekme uz inovācijām visās nozarēs joprojām netiek pietiekami novērtēta un izmantota;
6. pārneses efekts rodas dažādu nozaru saskares punktos. Tomēr nozares un politika vēl joprojām bieži tiek organizēta vienas nozares ietvaros, ierobežojot sinerģijas iespējas un inovatīvu risinājumu rašanos. Lai pārvarētu domāšanu vienas nozares ietvaros un veicinātu pārneses efektu, ir vajadzīga plaša stratēģiska pieeja, iesaistot visus dalībniekus – sākot no vietējā un beidzot ar ES līmeni;
7. ir vajadzīgi uzticami un salīdzināmi dati par kultūras un radošo nozaru pārneses efektu, kuri ļautu apzināt un analizēt to ieguldījumu kopējā ekonomikā un ietekmi uz plašāku sabiedrību visos līmeņos;

8. radošo prasmju un kritiskas domāšanas attīstīšana visā formālās izglītības gaitā, kā arī neformālā un ikdienējā mācīšanās procesā, ļautu cilvēkiem labāk izpildīt prasības, kuras tiem izvirza aizvien daudzveidīgāka un uz zināšanām balstīta sabiedrība, kā arī prasīgs un strauji mainīgs darba tirgus;
9. Eiropas digitālajam vienotajam tirgum vajadzētu veicināt kvalitatīva satura izveidi un izplatīšanu, kura pamatā ir Eiropas kultūras un valodu daudzveidība, un nodrošināt līdzsvarotu ietvaru tiesībām un pienākumiem visā vērtību ķēdē;
10. investīcijas kultūras un radošajās nozarēs nereti tiek uztvertas kā riskantas un nestabilas, jo to pamatā ir nemateriāli aktīvi. Tāpēc ir jāizstrādā inovatīvi finanšu instrumenti, kas īpaši paredzēti kultūras un radošajām nozarēm un kas nostiprinās to spēju iesaistīties pārnozaru sadarbībā, tostarp starptautiskā līmenī;

#### AICINA DALĪBVALSTIS UN KOMISIJU SAVĀS ATTIECĪGAJĀS KOMPETENČU JOMĀS UN PIENĀCĪGI IEVĒROJOT SUBSIDIARITĀTES PRINCIPU

11. vairot visu ieinteresēto personu – jo īpaši politikas veidotāju, radošās jomas profesionāļu, industriju, uzņēmumu un investoru – informētību par to, kādu vērtību kultūrai, ekonomikai un sabiedrībai sniedz pārnozaru sadarbības ceļā īstenots radošums un inovācijas. Šajā nolūkā ir svarīgi veicināt to, lai tiktu plaši izplatīta informācija par labas prakses piemēriem pārnozaru sadarbībā, sasniegtajiem rezultātiem un gūto pieredzi, kā arī veicināt ekspertu tīklošanos un mācīšanos citam no cita;

12. pārvarēt vienas nozares ietvaros orientētu domāšanu tradicionālajās politikas jomās, kultūras un mākslinieciskā radošuma aspektus labāk integrējot ekonomikas izaugsmes, sociālās politikas, pilsētu un reģionālās attīstības, kā arī ilgtspējīgas attīstības stratēģijās;
13. turpināt apzināt pastāvošo rīcībpolitiku un tendences, kuras saistītas ar kultūras un radošo nozaru pārneses efektu, un uzlabot datu vākšanu, lai nostiprinātu uz pierādījumiem balstītas politikas veidošanu. Tas ietver jaunu metodoloģiju izstrādi, ar ko izvērtēt kultūras un radošo nozaru pārneses efektu uz citām industrijām, lai tādējādi labāk apzinātu tā inovatīvo ieguldījumu un izprastu tā plašāko ietekmi;
14. veicināt radošu ekosistēmu un daudzdisciplināras vides veidošanu kultūras un radošajās nozarēs, izmantojot tādas struktūras kā inovāciju un uzņēmējdarbības centri, jaunizveidotu uzņēmumu atbalsta centri, inkubatori, radošie centri, koprades telpas un tīklošanās programmas;
15. veicināt kultūras un radošo klasteru un tīklu izveidi valstu, Eiropas un starptautiskā līmenī, lai veicinātu kultūras un radošo eksportu un uzlabotu piekļuvi jauniem tirgiem;
16. veicināt ar tehnoloģijām nesaistītu, sociālu un pakalpojumu inovāciju izmantošanu tradicionālajās industrijās, piemēram, šajās industrijās ieviešot dizaina domāšanas pieeju <sup>2</sup> un kultūrā balstītu radošumu;
17. mudināt kultūras un radošās nozares izmantot nākotnes digitālā vienotā tirgus piedāvātās iespējas,

---

<sup>2</sup> Dizaina domāšanu var raksturot kā uz risinājumu vērsta domāšanas veidu, kurš sākas ar mērķi (labāka nākotnes situācija), nevis tiecas atrisināt konkrētu problēmu. Tā paredz visaptverošu un radošu pieeju, ko var izmantot, lai atrisinātu virkni dažādu situāciju, jo īpaši sarežģītus un neparedzētus gadījumus.

AICINA DALĪBVALSTIS, PIENĀCĪGI IEVĒROJOT SUBSIDIARITĀTES PRINCIPU,

18. rosināt kultūras un radošo nozaru pārnesei vietējā un reģionālā līmenī, ja iespējams, izmantojot jau pastāvošās iniciatīvas, ciešā sadarbībā ar vietējiem dalībniekiem, NVO, organizācijām un uzņēmumiem. Varētu apsvērt arī daudzdisciplināru klasteru izveidi, aktīvi iesaistoties vietējām un reģionālām iestādēm;
19. atbalstīt iniciatīvas, ar kurām veicina kultūras un radošo nozaru interešu kopīgu aizstāvību, lai varētu pārvarēt nozaru izolāciju un izstrādāt visaptverošas stratēģiskas pieejas;
20. veicināt to, ka publiskajā sektorā, risinot sarežģītus jautājumus un izstrādājot uz lietotāju vērstus un efektīvus pakalpojumus, tiek izmantota dizaina domāšanas pieeja <sup>3</sup>;

---

<sup>3</sup> Pamatojoties uz dokumentu "Uz dizainu balstītas inovācijas rīcības plāna īstenošana" (SWD (2013) 380 *final*).

21. veicināt labvēlīgus apstākļus kultūras un radošajām nozarēm, lai tālāk attīstītu to potenciālu pārnozaru partnerību kontekstā, tostarp, apsverot Eiropas radošo industriju alianses ieteikumus <sup>4</sup>, īstenojot atbilstošus pasākumus, tostarp:

- nozares vajadzībām un īpatnībām pielāgoti inovatīvi finanšu instrumenti, piemēram, radošas inovāciju vaučeru shēmas <sup>5</sup>, darbības uzsākšanas finansējums <sup>6</sup>, kolektīvā finansēšana, aizdevumu garantiju mehānismi, riska kapitāla fondi (tādi kā biznesa eņģeļi un riska kapitāls) un atmaksājamas iemaksas <sup>7</sup>, lai daudzveidotu finansiālu atbalstu kultūras un radošajām nozarēm. Varētu apsvērt arī pilotprojektus, kuri veicina eksperimentēšanu un riska uzņemšanos kā inovācijas veicināšanas veidu;
- apmaiņas platformas un apmācības investoriem, lai palielinātu to informētību par kultūras un radošo nozaru potenciālu, un šajās nozarēs strādājošajiem profesionāļiem, lai pilnveidotu to vadības un uzņēmējdarbības prasmes;

---

<sup>4</sup> Eiropas radošo industriju aliansē ir integrēta politikas iniciatīva, kuru izveidoja Komisija un kura tika īstenota laikā no 2012. līdz 2014. gadam. Tās mērķis bija pārbaudīt un pārskatīt jaunus inovatīvus politikas instrumentus radošajām industrijām un izstrādāt konkrētus ieteikumus.

<sup>5</sup> Radošas inovāciju vaučeru shēmas ir neliela apjoma kredīti, ko valdības sniedz maziem un vidējiem uzņēmumiem, lai tie savas uzņēmējdarbības ietvaros iegādātos pakalpojumus un ieviestu inovācijas (jaunus produktus, pakalpojumus vai procesus) (Eiropas radošo industriju alianses ieteikums).

<sup>6</sup> Darbības uzsākšanas finansējuma mērķis ir atbalstīt uzņēmumus to virzībā no idejas vai izmēģināšanas posma līdz pirmajiem komercieņēmumiem. Tas koncentrējas uz jaunu inovatīvu uzņēmumu pašiem agrīnākajiem darbības posmiem, kad risks ir augsts.

<sup>7</sup> Atmaksājamas iemaksas ir jauns instruments, kuru finansē publiskas iestādes. Izvēlēts projekts vienlaikus saņem dubultu finansējumu, kurš sastāv no bezmaksas aizdevuma un "atmaksājamas iemaksas", kuru atbalstu saņēmušais uzņēmums atmaksās pilnībā vai daļēji, atkarībā no uzņēmuma darbības rezultātiem izmantošanas laikposmā (Eiropas radošo industriju alianses ieteikums).



22. veicināt tādu caurviju prasmju attīstīšanu kā radošums, kultūras izpratne un uzņēmējdarbības gars formālās izglītības un neformālās mācīšanās ietvaros. Attiecīgos gadījumos veicināt pārnozaru pieejas starp dažādām jomām augstākās izglītības mācību iestādēs, piemēram, īstenojot kopīgas programmas starp mākslu un kultūru, zinātni, inženierzinātni, tehnoloģiju, uzņēmējdarbību un citām attiecīgām jomām,

#### AICINA KOMISIJU

23. izstrādāt plašu stratēģisku pieeju, lai veicinātu kultūras un radošo industriju konkurētspēju un attīstību, reizē uzsverot to lomu inovācijas procesā kopumā visās industrijās;
24. labāk pielāgot un izplatīt informāciju par pastāvošajām ES programmām un fondiem kultūras un radošajām nozarēm, lai nostiprinātu pārnesei ar citām politikas jomām;

25. apsvērt iespēju izmantot finansējumu, kas pieejams saskaņā ar pastāvošajiem ES finanšu instrumentiem, tostarp "Radošo Eiropu", "Apvārsni 2020", Eiropas infrastruktūras savienošanas instrumentu, *Erasmus +* un *COSME*, pārnese projektiem, kuru mērķis ir, piemēram:

- atbalstīt daudzdisciplināras komandas, kurās darbojas mākslinieki, pētnieki un tehnologi,
- labāk atbalstīt ar tehnoloģijām nesaistītu, sociālās jomas un pakalpojumu inovāciju,
- pilnveidot caurviju prasmes, tādas kā kritiska domāšana un iniciatīvas uzņemšanās,
- atbalstīt māksliniecisku praksi pilsētattīstībā kā daļu no viedām un radošām pilsētām,
- veicināt uz lietotāju vērstu pieeju, modernizējot publiskos pakalpojumus, piemēram, pielietojot dizaina domāšanu,

un bez kavēšanās sākt sagatavošanas darbības, kuras nepieciešamas, lai 2016. gadā uzsāktu Kultūras un radošo nozaru garantiju fonda <sup>8</sup> darbību;

26. turpināt darbu, ko sākuši tās dienesti, piemēram, *Eurostat* un Kopīgais pētniecības centrs, lai izstrādātu informāciju un datus attiecībā uz kultūras un radošo nozaru pārnese uz citām ekonomikas jomām un politikas jomām, kā arī uz izaugsmi kopumā,

## VIENOJAS

27. 2018. gadā izvērtēt šo secinājumu īstenošanu. Izvērtēšanas mērķis būs novērtēt dalībvalstu un Komisijas gūtos panākumus, veicot pasākumus saskaņā ar šiem secinājumiem <sup>9</sup>. Par izvērtēšanas formu un apmēru vajadzētu konsultēties ar dalībvalstīm, un tai vajadzētu būt vieglai un lietderīgai.

---

<sup>8</sup> Kultūras un radošo nozaru garantiju fonds ir finanšu instruments, kas izveidots saskaņā ar programmu "Radošā Eiropa" (2014–2020). Tā mērķis ir sekmēt to mikro, mazo un vidējo uzņēmumu un organizāciju piekļuvi finansējumam, kuri darbojas kultūras un radošajās nozarēs.

<sup>9</sup> Pie iepriekšējiem piemēriem jāmin 2015. gadā veiktā izvērtēšana par to, kā ņemti vērā Padomes 2012. gada secinājumi par kultūras pārvaldību.