

Kūrybinių industrijų plėtra Lietuvoje

ES ŠALIŲ PRAKTIKA

Gediminas Dilertas | gediminas.dilertas@kurkl.lt

Eugenijus Kaminskis | eugenijus.kaminskis@kurkl.lt

2017 m. liepos mėn.



TURINYS

IŽANGA	3
KKI VERSLŲ SPECIFIKA	3
KULTŪROS IR KŪRYBINIŲ INDUSTRIJŲ SEKTORIAUS DYDIS EUROPOS SĄJUNGOJE	4
KKI INKUBATORIAI	5
ES ŠALIŲ PRAKTIKOS ANALIZĖ	7
AUSTRIJA	8
KKI INSTITUCIJOS AUSTRIJOJE	8
KKI PARAMA AUSTRIJOJE	9
INKUBATORIAI AUSTRIJOJE	9
DANIJA	10
KKI DANIOJE	10
KKI POLITIKA DANIOJE	11
KKI PARAMA DANIOJE	11
INKUBATORIAI DANIOJE	12
ESTIJA	13
ESTIJOS KKI APŽVALGA	13
KKI POLITIKA ESTIJOJE	14
KULTŪROS BEI BENDRUOMENIŲ CENTRAI	14
„LIZDAS“ (EST. PESA)	14
INKUBATORIAI ESTIJOJE	15
JUNGTINĖ KARALYSTĖ	16
JUNGTINĖS KARALYSTĖS KKI APŽVALGA	17
JUNGTINĖS KARALYSTĖS KKI PARAMA	18
INKUBATORIAI JUNGTINĖJE KARALYSTĖJE	19
LATVIJA	21
LATVIJOS KKI APŽVALGA	22
LATVIJOS KKI POLITIKA	23
LATVIJA IR LIETUVA	23
KKI PARAMA LATVIJOJE	24
INKUBATORIAI LATVIJOJE	24
IŠVADOS	25
NAUDOTI ŠALTINIAI	26

IŽANGA

Terminas *kultūros industrijos* reiškia industrijas, kurios apima kūrybą bei kūrybinio, dažniausiai nematerialaus turinio, komercializavimą.¹ Tai gali būti produktas arba paslauga, kurių turinys susideda ir iš autorinių teisių. Kultūrinės industrijos paprastai sudaro spausdinimas, leidyba, multimedija, audiovizualika, fotografija ir kinematografija, taip pat amatai bei dizainas.

Kūrybinės industrijos iš esmės dar labiau praplečia kultūros industrijų sąvoką. Iš esmės tai kultūros industrijos plius kultūrinis ar meninis gaminytis. Kūrybinių industrijų produktas ar paslauga yra sukuriami meninių ar kūrybinių įgūdžių pastangomis, todėl kūrybinėms industrijoms priklauso ir architektūra bei reklama.

European Creative Industries Alliance atlikto tyrimo *Best incubation practices aimed at supporting creative & digital businesses - a report by Cluster 2020* metu buvo išaiškintos KKI sektoriaus charakteristikos, kurias galima skirstyti į šias 8 dimensijas: (1) verslo struktūros, (2) darbo formos, (3) novatoriškumas, (4) kūrybinių verslų, savininkų profiliai, (5) partnerystės, (6) verslo įgūdžiai, (7) išorinis finansavimas, (8) pagrindinė (dažniausia) būseną.² Visgi dažnai yra manoma, jog technologijoms besiplečiant į visas gyvenimo sritis, skirtumai tarp kūrybinių industrijų sričių tik mažės.³

KKI VERSLŲ SPECIFIKA

KKI sektoriaus verslo struktūros dažnai susidaro iš itin smulkių verslų bei laisvai samdomų darbuotojų. Jiems dažnai reikia paramos iš kitų verslo subjektų, siekiant atlikti projektus.

KKI sektoriaus verslininkams iš esmės būdingas kūrybiškumas bei didelė motyvacija. Kūrybinio verslo atstovai gali skirti mažiau dėmesio pelnui lyginant su kitomis verslo šakomis (produkto ar paslaugos turinys yra vertinamas aukščiau negu komercija) ir dažnai dirba projektinį darbą. Nors projektinis darbas leidžia KKI verslams lengvai prisitaikyti prie sparčiai kintančių technologijų, projektinis darbas taip pat riboja ilgalaikes pajamų perspektyvas ir didina finansinį nestabilumą.

Menka paslaptis, kad kūrybinių verslų atstovams itin dažnai trūksta verslo įgūdžių. Dažniausios sritys yra finansai, vadyba ir rinkodara. KKI sektoriui neretai sunku kurti verslo partnerystes - jiems trūksta abipusio pasitikėjimo su potencialiais partneriais, todėl čia yra matomas poreikis turėti išorinius tarpininkus, kurie padėtų užmegzti partnerystes.

Turėdami prastus verslumo bei partnerystės mezgimo įgūdžius, KKI atstovai dažnai susiduria su finansavimo gavimo problemomis. Finansavimą skiriančioms institucijoms ar asmenims dažnai yra sunku suprasti projektų specifiką, o didžioji kūrybinių verslų dalis gali būti priskiriami aukštos rizikos kategorijai.

¹ <http://europaregina.eu/creative-industries/>

² http://www.eciapplatform.eu/wp-content/uploads/2014/06/Best-Incubation-Practice_EBNReport_Cluster2020_FINAL.pdf

³ <https://www.slideshare.net/olimould/introduction-to-the-creative-industries>

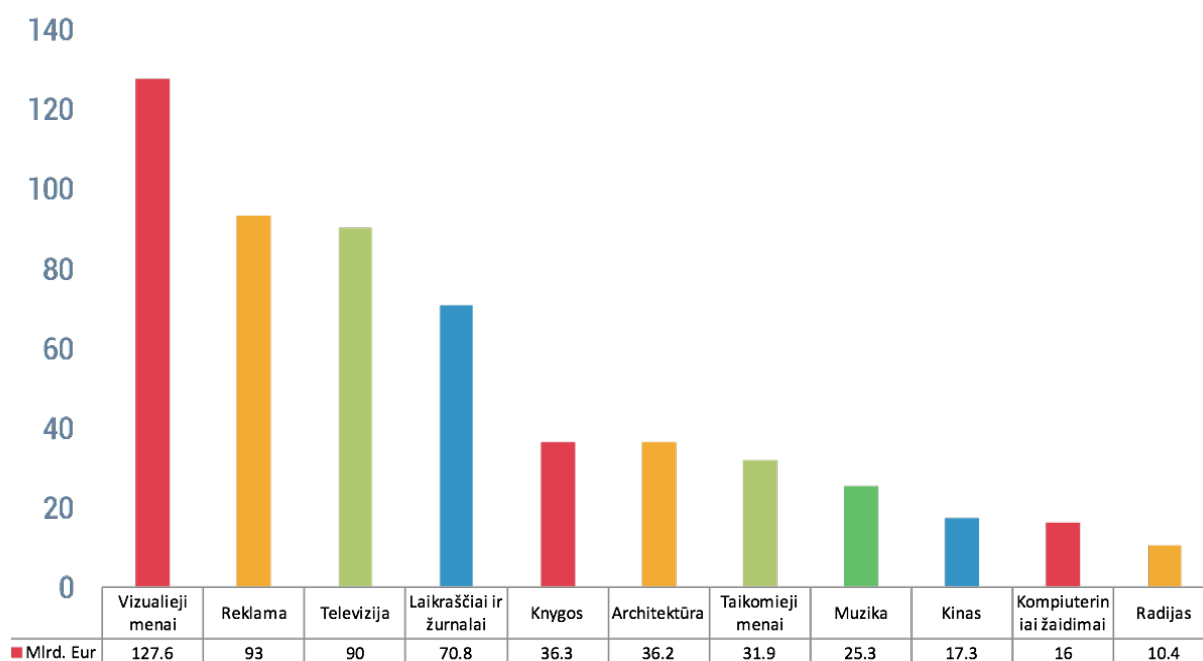
Inovacijos arba novatoriškumas ir yra laikomi kūrybiškų verslų branduoliu, tačiau dažnai būtent finansinių resursų bei bendradarbiavimo su universitetais bei tyrimų centrais trūkumas neleidžia išnaudoti šių industrijų potencialo. Kitas KKI sektoriaus skatinimo būdas yra verslo akceleratoriai ir inkubatoriai, kurie padeda jauniems verslams augti jiems esant pačiose trapiiausiose fazėse. Ši parama teoriškai turi padėti išvengti įvairių klaidų, sutaupyti laiko bei lėšų ir taip padidinti išgyvenamumo rodiklius bei sąlygoti darbo vietų kūrimąsi, regioninę plėtrą, inovacijų bei ekonomikos augimą.

KULTŪROS IR KŪRYBINIŲ INDUSTRIJŲ SEKTORIAUS DYDIS EUROPOS SAJUNGOJE

2014 m. EY atliktoje Europos Sąjungos kultūros ir kūrybinių industrijų rinkų studijoje teigiama, kad KKI pajamos 2012 m. sudarė apie €535.9 mlrd. arba 4.2% Europos bendrojo vidaus produkto.⁴ Tai yra trečia didžiausia industrija po statybų ir maisto pramonės. Dalis KKI sektoriaus priklauso nuo viešojo sektoriaus paramos finansavimo ar subsidijų - nustatyta, kad 2012 m. ES vyriausybės KKI plėtrai skyrė apie €62 mlrd. arba vidutiniškai 1% valstybių biudžeto.

EY atkreipia dėmesį į 11 KKI sričių, o didžiausia jų yra vizualiniai menai (fotografija, dizainas, taikomieji menai ir amatai, muziejai ir pan.) sudaro €127.6 mlrd. siekiančią apyvartą.

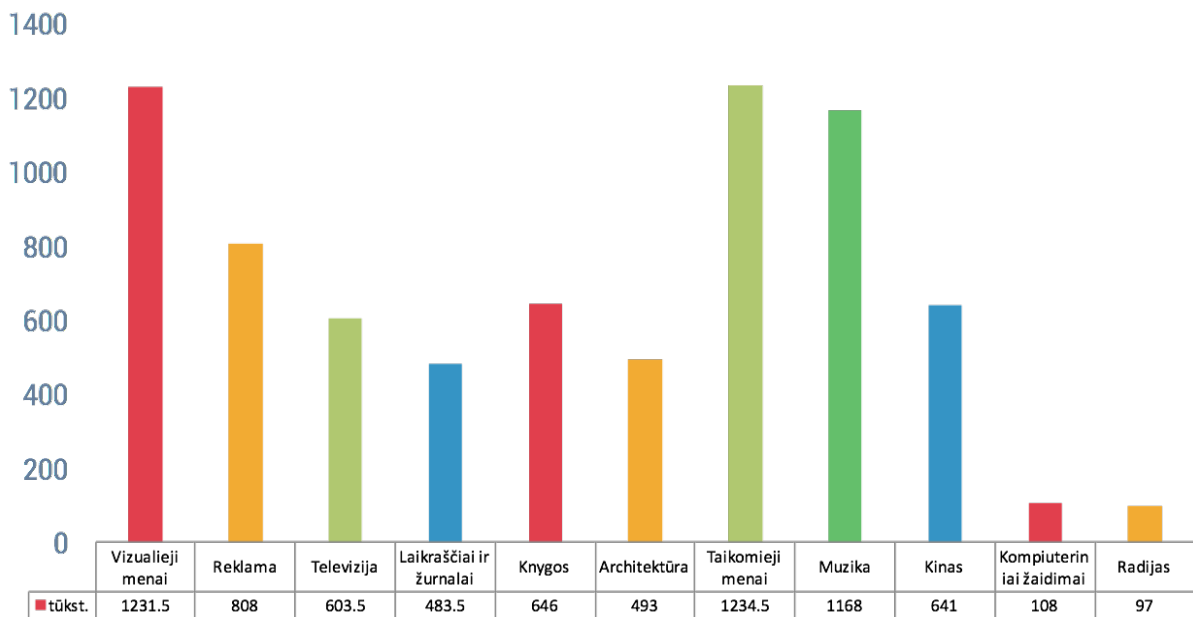
KKI sektoriaus pajamos, mlrd. Eur



Daugiau nei 7 mln. dirba KKI sektoriuje - tai yra apie 3.3% ES darbo jėgos. Didžiausią kiekį žmonių įdarbina taikomųjų menų (1.234 mln.), vizualiųjų menų (1.231 mln.) bei muzikos (1.168 mln.) sektoriai. Maždaug pusė KKI verslų yra itin smulkios įmonės, turinčios 1-3 darbuotojus.

⁴ http://www.ey.com/Publication/vwLUAssets/Measuring_cultural_and_creative_markets_in_the_EU/%24FILE/Creating-Growth.pdf

2012 m. KKI sektoriuose dirbančių žmonių skaičius, tūkst.



KKI INKUBATORIAI

2011 m. Danijos vyriausybės užsakytoje „Thematic Working Group“ studijoje „Creative Growth: Incubators for Creative Entrepreneurs“ buvo apžvelgiami kūrybiniais verslams skirti inkubatoriai.⁵ Tyrimo metu buvo domimasi gerosiomis inkubatorių praktikomis, stengiamasi apibrėžti jų veiklos rodiklius. Studijos gale yra pateikiamos šios išvados bei rekomendacijos:

Inkubatoriai turi didelį potencialą tapti regioninės reikšmės kompetencijų centrais:

- Reikia tirti geriausius rezultatus rodančius inkubatorius, stengtis identifikuoti kūrybinės ir verslumo aplinkų sąveiką, inkubatorių vadovybės veiklą, kaip yra mezgamos socialinės bei profesionalios pažintys ir kaip šie faktoriai koreliuoja su ekonomikos augimu;
- Inkubatoriai iš principo turi reklamuoti verslumą. Kūrybiniai bei nišiniai verslo inkubatoriai gali suteikti papildomą paramą verslininkams su specifiniais poreikiais ir skatinti verslus plėstis, siekti geresnių rezultatų, dalintis įkvepiančiomis idėjomis bei entuziazmu;
- Reikia iš esmės skatinti inkubatorių veiklą. Verslai, susikūrę ar augę inkubatoriuose rodo geresnius nei vidutinius išgyvenamumo bei augimo rodiklius;
- Ypatingai skatinti specializuotus inkubatorius, klasterius ar pusiau klasterius;
- Kūrybiniai inkubatoriai yra efektyvūs vystymosi centrai, galintys stimuliuoti kūrybiškumą, nešti teigiamus pokyčius į platesnę verslo visuomenę ir lyderiauti kuriant vietinės reikšmės inovacijas.

„Creative Growth: Incubators for Creative Entrepreneurs“ studija taip pat pateikia siūlymus ką

⁵ <http://www.creative-growth.eu/Portals/10/Creative%20Growth%20TWG%20report%200on%20INCUBATORS.pdf>

galima daryti tarpregioniniu, šalies ar ES lygmeniu, norint skatinti kūrybinių industrijų sektorių. Būtina atlikti socioekonominius tyrimus ir parengti politines KKI gaires, skirtas inkubatoriams bei specializuotiems inkubatoriams, tai ypač aktualu ES lygmeniu. Būtina atkreipti dėmesį į individų tarptautiškumą, poreikius, industrijų sritis, verslumą, regioninės bei nacionalinės plėtros galimybes. Taip pat yra svarbu išvystyti kiekinių bei kokybinių rodiklių matavimo vienetus, skirtus sekti inkubatorių charakteristiką, verslų-rezidentų rezultatų kokybę bei socialinį poveikį vietos bendrijoms. Poveikius galima matuoti veiklos rodiklių rinkiniais (angl. *Key performance index - KPI*). „*Thematic Working Group*” siūlo atkreipti dėmesį į šiuos galimus rodiklius:

1. Potencialas.

- a. Visas nuomai skirtas plotas;
- b. plotas, skirtas bendro naudojimo erdvėms;
- c. užimtumo koeficientas;
- d. paslaugų spektras;
- e. ar yra laukiančiųjų sąrašas?

2. Rezidentų verslai.

- a. Kiek iš jų priskiriami kūrybiniam sektoriui? Koks procentas?
- b. Kiek verslų ateina ir išeina per metus?

3. Verslo plėtros pagalba.

- a. Kurioms kategorijoms (labai ankstyvos ir ankstyvos stadijos verslams, studentams, mokslininkams) buvo suteikta pagalba?
- b. Kiek verslų pasinaudojo siūloma pagalba?

4. Verslo plėtros projektai.

- a. Kiek verslo plėtros projektų vyksta šiuo metu?
- b. Kiek verslo projektų laukia savo pradžios?
- c. Kiek mažų, kūrybinių verslų yra įsitraukusių į šiuos projektus?
- d. Kiek yra apskritai į projektus įsitraukusių verslų?

5. Verslo partnerystės.

- a. Kiek potencialių partnerysčių inkubatorius siūlo?
- b. Kiek verslo partnerysčių užmezgimo renginių organizuojama kasmet? Kiek juose būna dalyvių?

6. Galimybė gauti finansavimą.

- a. Kiek inkubatoriuje esantiems verslams suteikta stipendijų, paskolų, investicijų ar kitų finansavimo priemonių?
- b. Kokia yra bendra pinigine išraiška per metus?

7. Ryšiai.

- a. Koks skaičius užmezgtų partnerysčių su kitais inkubatoriais, finansavimo šaltiniais, tyrimų centrais, universitetais regioniniu, nacionaliniu ir tarptautiniu lygmeniu?

b. Kokį ryšių poveikį jaučia inkubatoriuje reziduojantys verslai?

Taip pat inkubatoriaus efektyvumą galima lyginti pagal inkubuojamų verslų sėkmę juos lyginant su tuose regionuose esančiais verslais. Galimi matavimo rodikliai yra šie:

1. Apyvarta;
2. Apyvartos augimas;
3. Pelno augimas;
4. Darbuotojų skaičiaus augimas;
5. Įsikuriančių verslų kiekis;
6. Verslų išgyvenamumas.

ES ŠALIŲ PRAKTIKOS ANALIZĖ

Matome, jog kūrybinės ir kultūros industrijos šiandien sudaro aiškiai pastebimą dalį ES ekonomikos. Šalys ir jų vyriausybės renkasi ne tik skirtingus KKI apibrėžimus ir atsakingas institucijas, bet ir paties KKI sektoriaus skatinimo būdus. Tai gali būti specialūs, kūrybiniam sektoriui skirti inkubatoriai, mokestinės lengvatos bei įvairios finansinės paramos priemonės. Toliau šis dokumentas apžvelgia 5 šalių - Austrijos, Danijos, Estijos, Jungtinės Karalystės bei Latvijos kūrybinių ir kultūros industrijų padėtį, skatinimo priemones bei inkubatorių veiklą.



AUSTRIJA



KKI Austrijoje apžvalga

Austrijos statistikos departamento duomenimis⁶, Austrijoje 2013 metais buvo 41,900 kūrybinėms industrijoms priskiriamų verslų. Palyginimui, per metus pastebimas aiškus prieaugis - 2012 metais šalyje buvo 39,000 arba 10.4% visų verslų sudarė KKI sektoriui priskiriami verslai⁷. Jie skirstomi į 9 sritis: architektūra, knygos ir leidyba, dizainas, reklama, kino verslas, muzikos verslas, radijas ir televizija, programinė įranga ir kompiuteriai žaidimai bei scenos menai. Kūrybinių industrijų sektorius skaičiuoja virš 250,000 darbuotojų, kurie sukuria 21,36 mlrd. Eur metinę apyvartą bei 8,66 mlrd. Eur pridėtinės vertės. Skaičiuojama, jog kūrybinių industrijų sektoriaus darbuotojų skaičius vidutiniškai auga apie 9% kasmet, kuomet bendras šalies darbuotojų augimo vidurkis yra lygus 4%.

KKI institucijos Austrijoje

Nuo 2014 m. visi meno ir kultūros reikalai priklauso Federalinei Meno, kultūros, konstitucijos ir medijų ministerijai (angl. *Federal Ministry for Arts and Culture, Constitution and Media*), priklausiančiai Austrijos federacinei kanceliarijai. Šios ministerijos meno ir kultūros departamentas kaip kūrybines industrijas išskiria šias sritis: architektūra, audiovizualiniai menai (kinas, video, televizija ir radijas), dailė, scenos ir pramogų menai, grafika, moda ir dizainas, literatūra, leidyba bei spausdinimas, daugialypės medijos, kompiuteriniai žaidimai ir internetas, muziejai ir bibliotekos, muzikos industrija bei reklama.

⁶ https://www.interregeurope.eu/fileadmin/user_upload/tx_tevprojects/library/Creative%20Industries%20Strategy%20for%20Austria.pdf

⁷ https://www.kreativwirtschaft.at/wp-content/uploads/2016/02/6.KWB_ExecutiveSummary_final.pdf

Tuo tarpu Federalinė Mokslo, tyrimų bei ekonomikos ministerija (angl. *The Federal Ministry of Science, Research and Economy*) yra atsakinga už istorinius pastatus, turizmą, įvairių kūrybinių industrijų sričių apdovanojimus (architektūra, dizainas, televizija, reklama ir pan.).

KKI parama Austrijoje

Austrijoje taip pat yra speciali kūrybinių industrijų darbo grupė (vok. *Creativ Wirtschaft Austria*), veikianči nacionaliniu bei tarptautiniu lygmeniu. Šios darbo grupės siekis yra skatinti kūrybinių industrijų plėtrą ir didinti kooperavimą su kitais sektoriais. Kūrybinių industrijų darbo grupė taip pat dirba su kūrybiniais verslais, užsiima jų švietimu, ir teikia įvairias materialias paslaugas, pavyzdžiui darbo vietos ar kompanijų kontaktai. Taip pat yra dirbama su bendra kūrybinių industrijų informacijos sklaida, atliekamos studijos bei visuomenės sąmoningumo didinimas.

Austrijoje yra ir kūrybinių industrijų plėtros iniciatyva (angl. „*Evolve*“), kurios tikslas yra propaguoti kūrybines industrijas bei inovacijas, šiai programai 2013 m. buvo skirta iki 25 mln. Eur. „*Evolve*“ užsiima kūrybinių verslų atstovų švietimu, mokymais, jiems teikia paslaugas, konsultacijas bei kontaktus, o taip pat ir finansinę paramą eksperimentiniams tyrimams, plėtrai, pirmiesiems žingsniams į rinką bei pilotiniams projektams.

Austrijos mados asociacija (angl. „*Austrian Fashion Association*“) yra informacijos, koordinavimo ir paslaugų centras mados sektoriuje. Ši asociacija, kartu su Vienos miesto savivaldybe, skiria iki 8,000 EUR siekiančias stipendijas jauniems mados dizaineriams, siekdami pagerinti jų karjeros galimybes vietiniu bei tarptautiniu lygmeniu.

2013 metais išleisti *Kūrybiniai vaučeriai* leido smulkiems kūrybiniais verslams teikti paraiškas dėl 5,000 EUR išmokų, skirtų tarp sektorinių veiklų plėtrai. Per pirmą mėnesį buvo sulaukta daugiau nei 900 paraiškų Austrijos valdžią privertė stipriai padidinti pirminį 300 vaučerių skaičių, o programa tęsiasi ir iki dabar.⁸

Inkubatoriai Austrijoje

Didžioji dalis Austrijoje esančių inkubatorių ar akseleratorių savo tikslinėmis auditorijomis laiko inovatyvius, aukštąsias technologijas bei aukštą kompiuterinį raštingumą turinčius startuolius. Privatūs fondai ir akseleratoriai siūlo intensyvias, įvairios trukmės produkto vystymo programas, teikia pradines investicijas bei kitaip padeda prie jų prisijungusiems startuoliams. Puikus pavyzdys yra *Kubator*⁹. Vienas iš aspektų, reikalaujamų pildant tokio pobūdžio inkubacijos anketas yra minimalūs, dažniausiai vidutiniai, verslo įgūdžiai. Kuriamo produkto savininkas privalo žinoti savo potencialią rinką, konkurentus bei turėti augimo strategiją.

Keletas Austrijos inkubatorių pavyzdžių, kurie stengiasi remti būtent KKI sektorių yra *Tabak*

⁸ <https://www.aws.at/foerderungen/aws-kreativwirtschaftsscheck/>

⁹ <https://www.kubator.at/>

*Fabrik*¹⁰. Linco miesto savivaldybės įkurtas ir prižiūrimas *Tabak Fabrik* veikia kaip patalpas ir administracinę pagalbą suteikiantis organas, priimančias įvairaus pobūdžio kūrybinius verslus. Pačio inkubatoriaus viduje kasmet yra vykdoma *The Citizen Artist Incubator*¹¹ 4 savaitių trukmės programa, kurioje 15 didžiausią potencialą turinčių kūrybinių verslų ar tiesiog menininkų yra apmokami įvairaus pobūdžio verslumo įgūdžių. Tikslas - pasiekti tarptautines rinkas.

Austrijoje yra ir puikių privataus verslo inkubavimo iniciatyvų, turinčių tarptautinę partnerystę. Europos Sąjungos remiamos iniciatyvos *Replica*¹² metu trys privačios įmonės Jungtinėje Karalystėje, Italijoje bei Austrijoje įkūrė laikinus inkubatorius savo kompanijose. Austrijoje veikianti *Wikitude*¹³, dirbanti papildytos (angl. *augmented*) realybės, reklamos bei leidybos srityse, darė mokymus parodose, teikė mokomąją vaizdo medžiagą ir stengėsi pasiekti jaunus kūrėjus, besidominčius šiomis sritimis.

DANIJA



KKI Danijoje

2013-2014 metais pateiktoje Danijos kūrybinių industrijų ataskaitoje teigiama, kad Danijos KKI sektoriuje darbuojasi apie 85,000 žmonių, kartu jie sugeneruoja apie DKK 200 mlrd. pajamų bei sukuria apie 10% Danijos eksportuojamų paslaugų bei prekių.¹⁴

¹⁰ <https://tabakfabrik-linz.at/en/>

¹¹ <http://www.citizenartist.eu/>

¹² <http://3dharvest.com/Replicate/>

¹³ <https://www.wikitude.com/>

¹⁴ <http://www.legco.gov.hk/research-publications/english/1314fsc45-creative-industries-of-denmark-20140902-e.pdf>

Danijoje kūrybinės industrijos yra išskiriamos 11 į sektorių: rūbai ir mada, dizainas, architektūra, knygos ir spauda, kinas ir vizualiniai menai, skaitmeninio turinio gamyba ir kompiuteriai, menai ir amatai, baldai ir interjero dizainas, radijas ir televizija bei muzika ir reklama. Didžiausias iš sektorių yra rūbai ir mada, sudarantis apie 28% visų kūrybinių industrijų pajamų. Tuo tarpu Danijoje gaminami filmai bei TV programos yra laimėję daug tarptautinių apdovanojimų, kurių pasekoje Danija galėjo lengviau pritraukti įvairius talentus iš užsienio ir stiprint Danijos, kaip kūrybiškos šalies, įvaizdį. Danijos Vyriausybė taip pat teigia, kad didelis startuolių kiekis prisideda prie šalies verslo erdvės dinamiškumo ir skatina kūrybinių industrijų plėtrą.

KKI politika Danijoje

Politinė KKI atsakomybė priklauso Danijos Parlamentui (Folketinget), Vyriausybei bei Kultūros ministerijai. Pastaroji institucija yra atsakinga už likusias KKI institucijas šiose srityse: kūrybiniai menai, kultūros paveldas, švietimas, moksliniai tyrimai bei parama, medijos, sportas, architektūra ir dizainas. Kultūros ministerija finansiškai remia nacionalines institucijas.

KKI parama Danijoje

Kūrybinių industrijų svarbą Danija suprato dar amžių sandūroje. 2000 metais išleistoje Kultūros ir Verslo strategijos ataskaitoje (angl. *Culture and Business Policy Report 2000*) kalbama apie Danijos kūrybiškumo potencialą.¹⁵ Dokumento išvadose atskleidžiamos 13 siūlomų iniciatyvų, skirtų kūrybinių industrijų plėtrai skatinti, kurios vėliau buvo pridėtos į Danijos Vyriausybės KKI plėtros programą:

1. Kurti rizikos kapitalo fondus kino ir skaitmeninių medijų industrijoms;
2. Peržiūrėti esamus kino fondus bei ištirti galimybes steigti regioninius kino fondus;
3. Pritraukti muzikos profesionalus bei prodiuserius ir kurti specialius kursus, siekiant užtikrinti muzikos industrijos plėtrą, skatinti naujų muzikos atlikėjų tobulėjimą, jų žinias ekonomikos, intelektinės nuosavybės, rinkodaros, muzikos prodiusavimo klausimais;
4. Stiprinti koreliaciją tarp meno disciplinų bei verslo studijų. Bus siekiama, kad tarp meno krypčių universitetų programose atsirastų verslo pradmenų mokančių modulių;
5. Įkurti inovacijų centrus ar patalpas. Tokie centrai funkcionuotų kaip naujų firmų inkubatoriai, kurie padėtų jauniems verslininkams vystyti savo produktą bei tobulinti verslumo įgūdžius.
6. Vystyti dialogą su kultūros sektoriumi dėl eksporto plėtros;
7. Padėti eksportuoti Danijoje sukurtus filmus;
8. Įsteigti nacionalinį renginių fondą;
9. Sukurti komercišką meno galeriją internetinėje erdvėje;
10. Plėtoti tarp-ministerinį bendradarbiavimą siekiant pritaikyti geriausius Europos šalyse taikomus pavyzdžius;
11. Skatinti mokslinių tyrimų ir plėtros tarp kūrybinių bei kitų industrijų vystymą;
12. Partnerysčių tarp kūrybininkų, verslo bei industrijų užmezgimas bei plėtra;

¹⁵ http://kum.dk/uploads/tx_templavoila/Denmarks_Creative_Potential.pdf

13. Kurti partnerysčių tinklą tarp industrijos lyderių bei kūrybininkų.

Dar 2002-2003 metais buvo pasirašytas Danijos Kultūros ir Ūkio ministerijų susitarimas, kuriuo abi institucijos įsipareigojo stipriau kooperuotis dėl kultūros ir kūrybinių industrijų. 2007 metais Vyriausybė bei opozicija pasiekė politinį susitarimą dėl KKI stiprinimo ir paramos bei pristatė dvi politines iniciatyvas: **Kultūros ir patirčių ekonomikos centras** (angl. *The Centre for Culture and Experience Economy*) ir **Keturių patirčių zonos** (angl. *The Four Experience-zones*). Šių iniciatyvų tikslas buvo stiprinti Danijos kultūros bei kūrybines industrijas tarptautiniu mastu suteikiant profesionalias konsultacijas ir tarptautines pažintis bei skatinti tradicinių industrijų kompanijas kooperuotis ir veikti su KKI kompanijomis, stiprinti KKI įmonių verslumo žinias ir leisti tradiciniams verslams naudotis kūrybinių industrijų suteikiama verte gerinant paslaugų ar produktų kokybę.

Kultūros ir patirčių ekonomikos centras buvo sukurtas siekiant stiprinti kultūros, verslo, universitetų bei mokslinių tyrimų institucijų kooperavimą. Tikslas - stiprinti Danijoje gaminamų produktų prekės ženklus globalioje rinkoje.

Keturių patirčių sričių iniciatyva taip pat skatina KKI bei tradicinių verslų kooperavimą. Keturios erdvės yra mada, kompiuteriniai žaidimai, maisto kultūra ir muzika. Programos metu buvo skatinamas šių sričių vidinis bendradarbiavimas siekiant auginti visus keturis sektorius, skatinti inovacijas ir gerinti bendrą produktų kokybę.

Pastaruoju metu Danijos Vyriausybė aktyviai stimuliuoja naujų partnerysčių užsimezgimą tarp viešų kultūros institucijų bei privačių rėmėjų. Tai daroma vykdant įvairius eksperimentinius projektus su menininkais bei kultūros industrijoms, tuo tarpu privataus sektoriaus kompanijoms už paramą dažnai skiriamos mokesčių lengvatos.¹⁶

Inkubatoriai Danijoje

Jacob Urup Nielsen viename iš „*Culture Fighter*“ interviu teigia, kad daugelyje Danijos regioninių miestų yra inkubatoriai, kurie dažniausiai yra finansuojami vietinės valdžios. Regionai turi savo tam tikrus ‘augimo namus’, kuriuose jaunieji verslininkai gali gauti pagalbą, nuo verslo plano pradmenų iki pagalbos rinkodaros, finansavimo klausimais ar net kuriant startuolį.¹⁷

Didžioji Danijos inkubatorių dalis taikosi į startuolius bei kitus, aukštą technologinį lygį turinčius verslus, dažniausiai inkubatoriai yra įkuriami privačiomis lėšomis, kuriant verslo partnerystes bei paramos fondus. Tik 4 inkubatoriai/akseleratoriai yra remiami valstybės - Danijos Švietimo ir mokslo ministerija remia inkubatorius ir teikia finansinę paramą besikuriantiems startuoliams.¹⁸ Šalyje klesti ne tik inkubatoriai, bet ir finansavimą suteikiantys

¹⁶ <http://www.culturalpolicies.net/web/denmark.php?aid=423>

¹⁷ <http://www.culturefighter.eu/concept-of-creative-industries/explained/support-for-creative-industries-in-denmark>

¹⁸ <http://ufm.dk/en/research-and-innovation/cooperation-between-research-and-innovation/>

akseleratoriai bei mentorystės programos. Programų metu mokoma oreivystės, pardavimų, verslo pradmenų, o taip pat reklamos ir rinkodaros. Kai kurie jų, pavyzdžiui *Incuba*¹⁹, turi užmezgę stiprias partnerystes su universitetais.

Kūrybinių inkubatorių nėra tiek daug kiek technologinių inkubatorių, dažniausiai jie veikia specifiniuose sektoriuose. Keletas pavyzdžių: *Inkubator* - dirba su animacija, grafinį dizainą kuriančiais menininkais²⁰; *Arsenal* - siūlo 9 mėnesių mentorystės programą kompiuterinių žaidimų kūrėjams²¹; *DOK.Incubator* padeda jauniems kino kūrėjams perprasti įvairias kinematografijos technikas²². Kiti inkubatoriai, nors ir neturi sektoriaus specifikacijos, skiria ypatingą dėmesį dizainui ir jo plėtrai. Vienas pavyzdžių - *Nest*.²³

ESTIJA



Estijos KKI apžvalga

2013 metais Estijos Kultūros ministerija paskelbė jau trečiąją šalies kūrybinių industrijų

commercialisation-and-entrepreneurship/the-innovation-incubator-scheme

¹⁹ <http://incuba.dk/en/>

²⁰ <http://www.inkubator.ink/>

²¹ <http://www.arsenalet.dk/#top>

²² <http://dokincubator.net/dok-incubator/>

²³ <http://nest.ciid.dk/>

ataskaitą, kurią atliko Estijos ekonominių tyrimų institutas (est. *Eesti Konjunkturiinstituut*).²⁴ Šaltinio duomenimis, kūrybinių industrijų indelis į bendrąjį šalies vidaus produktą susitraukė nuo 2.9% 2007 m. iki 2.7% 2011 m. Pateiktoje analizėje matoma, kad pasaulinė ekonominė krizė turėjo neigiamos įtakos visos šalies, įskaitant KKI sektoriams. Nepaisant susitraukusių kūrybinio sektoriaus pajamų, pačių verslų kiekis augo ir 2011 m. kūrybiniai Estijos verslai sudarė tuomet rekordinį kiekį - 11.4% - visų šalies verslų, kurie kartu sukūrė darbo vietas 4.8% savo šalies darbuotojų. Vidutinis vienos kūrybinių industrijų įmonės darbuotojų skaičius krito nuo 5.7 2007 m. iki 4.1 2011 m., todėl galima teigti, kad keli teigiami ekonominės krizės padariniai yra padidėjęs kūrybinių industrijų darbo našumas bei geresnis kaštų valdymas.

KKI politika Estijoje

Estijoje kūrybinės industrijos yra kuruojamos „Kūrybiškos Estijos“ (est. „*Loov Eesti*“) padalinio, šią instituciją įsteigė „*Enterprise Estonia*“, estiškas VŠĮ „Versli Lietuva“ atitikmuo. Creative Estonia remia arba jos struktūrą sudaro tokios institucijos kaip Estijos kultūros ministerija, Talino bei kiti kūrybinių industrijų inkubatoriai, dizaino, filmų ir kiti centrai bei asociacijos - iš viso 17 institucijų. Kūrybiška Estija išskiria 9 kūrybinių industrijų sektorius - architektūra, audiovizualiniai menai, dizainas, scenos menai, informacinės technologijos (IT pramogos), kultūros paveldas, dailė, muzika bei reklama.

Kultūros bei bendruomenių centrai

Estijoje pastebima tendencija, kuomet įvairūs anksčiau naudoti pastatai - įvairūs kultūros centrai ar net fabrikai palaiapsniui yra transformuojami į vadinamuosius *kultūros fabrikus* - specialius klasterius, kuriuose ne pelno siekiančiomis organizacijos padeda įsikurti įvairiems menininkams, muzikos atlikėjams, amatininkams, įrašų studijoms ir pan.²⁵ Kultūros fabrikų tikslas yra padėti jauniems kūrėjams tvirčiau atsistoti ant kojų bei įtraukti jaunąją publiką. Pirmi du kultūros fabrikai - „*Kultuurikatel*“ ir „*Cultural Factory Polymer*“ atsirado Taline ir yra remiami Talino miesto savivaldybės. Dar du kultūros fabrikai kuriasi Tartu ir Viljandyje.

„LIZDAS“ (est. *PESA*)

„*Creative Estonia*“ sukurta virtuali inkubavimo programa *PESA* ir *PESA+* yra pirmoji Estijoje nuotolinės mentorystės programa, skirta paversti kūrėjų idėjas produktais, stiprinti verslumo įgūdžius bei paruošti juos rinkai. Programoje dalyvauja geriausi Estijos konsultantai, kurie padeda išstbulinti produktą ar paslaugą ir pritaikyti jį rinkai. Programoje dalyvauja Estijos marketingo institutas (angl. *Estonian Institute of Marketing*), Estijos menų akademija (angl. *Estonian Academy of Arts*) ir įvairūs mentoriai bei verslo angelai. *PESA* programos metu kūrėjai gauna įgūdžių produkto vystymo, investavimo, eksporto rinkos bei kituose verslo aplinkos srityse. *PESA* programoje yra laukiami visi, turintys gerų produkto ar paslaugos idėjų, tačiau stokojantys verslumo gebėjimų, tačiau turintys motyvaciją tobulėti ir siekti žinių.

²⁴ <http://www.looveesti.ee/the-third-creative-industries-mapping-in-estonia/>

²⁵ <http://www.culturalpolicies.net/web/estonia.php?aid=423>

PESA suteikia:

- 5 žingsnių, 3-8 savaičių trukmės mokymus. Moduliai:
 1. Produkto vystymas;
 2. Rinkodara;
 3. Verslas (verslo modelis);
 4. Finansavimas;
 5. Vadyba;
- Kūrybines dirbtuves;
- Profesionalūs mokytojai, lydintys kūrėją kiekviename produkto vystymo žingsnyje;
- Virtualūs, nuotoliniu būdu pasiekiami mentoriai;
- Didelį virtualių įrankių paketą (virtualus planuotojas ir kt.);
- Kokybišką servisą bei pagalbą buhalterijos, dizaino bei kt. Klausimais.

PESA programos trukmė - 8 mėnesiai, į ją priimama iki 20 komandų. Programos metu keliamas tikslas: bent 50% dalyvių produktų ar paslaugų turi pasiekti Estijos vartotojus. „Kūrybiškos Estijos“ iniciatyva virtualiai buvo apmokyta 70 įmonių vadybos ir eksporto klausimais ir pastebėta, kad tik pradėdamos eksporto veiklas įmonės išibėgėja ir plečiasi toliau už Estijos ribų, nes Baltijos šalių vietinės rinkos yra per mažos tokios įmonės suklestėti. Programos kaina: 42 EUR/mėn arba 300 EUR vienkartinis mokestis. 90% kurso yra vykdoma internetu, todėl kūrėjų vieta ar kiekis dažnai nėra svarbūs.

PESA+ programa yra skirta įmonėms, kurios nori eksportuoti savo produktus ar paslaugas. Programos tikslas yra suteikti informaciją ir pagelbėti žengiant pirmuosius žingsnius į tarptautinę rinką. PESA+ programą sudaro mokymasis nuotoliniu būdu, praktinės dirbtuvės bei tarptautinis mentorių tinklas, programą sudaro 4 moduliai. Programos gale dalyviai pateikia savo produkto ar paslaugos planus ir tęsia derybas su tikslinėmis užsienio rinkomis. Programa trunka 5 mėnesius, jos kaina - 900 EUR.

Inkubatoriai Estijoje

Vienas pagrindinių, 2006 m. įsikūręs Talino inkubatorius turi gana aiškią kryptį - pas juos gali kreiptis tik greitą augimą rodančios kompanijos, kurių pagrindiniai rodikliai - 200,000 EUR siekianti apyvarta antraisiais veiklos metais bei bent 25% pajamų sudaromi iš eksporto rinkų. Talino inkubatorių sudaro trys padaliniai - vienas jų yra skirtas būtent kūrybinėms industrijoms.²⁶ Talino kūrybinis inkubatorius glaudžiai bendradarbiauja su Kūrybinių industrijų plėtros centru. Tiesa inkubatorius yra bendras *Enterprise Estonia* ir *Loov Eesti* (angl. *Creative Estonia*) projektas, taip pat tarp partnerių yra Alto universitetas, asociacijos, konsultacinės bendrovės bei kiti privataus ir viešojo sektoriaus atstovai. Pats Talino inkubatorius viduje turi įvairių, skirtingo turinio bei apimties programų už mažesnę nei rinkos kaina. Vienas pavyzdžių - *Creative Boson*, kur itin mažoms, 2-3 žmonių komandoms suteikiama 6 arba 12 mėnesių

²⁶ <http://inkubaator.tallinn.ee/eng/>

narystė, jos kaina atitinkamai €60 ir €80 plius PVM. ²⁷ Programos metu galima gauti 3 arba 6 valandas konsultacijų, 3 arba 6 valandas seminarų erdvėms, nuolaidas inkubatoriuje vykšančiuose renginiuose bei įvairių minkštųjų privalumų kaip galimybę parduoti savo produkciją vietinėje parodų salėje ar įvairios verslo pažinčių mezgimo galimybės.

Kiti KKI inkubatoriai ar akseleratoriai yra mažesnės apimties, turintys aiškią specifikaciją kaip kompiuterinių žaidimų kūrėjus auginantis *GameFounders*²⁸ ar tik su skaitmeninėmis KKI dirbantis *DIGIX*²⁹. Abiejų inkubatorių/akseleratorių programos yra trumpesnės bei intensyvesnės. Tartu mieste yra įsikūręs kūrybinių industrijų centras (angl. *Tartu Centre for Creative Industries*) save vadina KKI koordinatoriumi/inkubatoriumi ir teikia biuro paslaugas iki 40-iai kompanijų bei papildomas erdves renginiams, konferencijos ir kt., tačiau internetinėje svetainėje nepavyko rasti informacijos apie papildomas paslaugas ar mokymus. ³⁰ Panašios paskirties erdvė yra ir Taline - angl. *Tallinn Creative Hub*, kuri taip pat nors ir dedikuoja save KKI sektoriui, deja apsiriboja tik patalpų nuoma bei pavienėmis paslaugomis ar mokymais. ³¹

JUNGTINĖ KARALYSTĖ



²⁷ <http://inkubaator.tallinn.ee/eng/business-incubation-services/start-up-services/creative-boson/>

²⁸ <http://www.gamefounders.com/>

²⁹ <http://digix.eu/>

³⁰ <http://loovtartu.ee/en/>

³¹ <http://kultuurikatel.ee/en/tallinn-creative-hub/>

Jungtinės Karalystės KKI apžvalga

Apie kūrybinių industrijų svarbą šalies ekonomikai aukščiausiu politiniu lygiu pradėta šnekėti dar praeito amžiaus 10-ajame dešimtmetyje. 1997 m. tuometinis Jungtinės Karalystės ministras pirmininkas sukūrė kūrybinių industrijų darbo grupę, kurios tikslas buvo informuoti visuomenę apie kūrybinių industrijų ekonominę vertę, atskleisti kylančius iššūkius bei teikti rekomendacijas teigiamiems pokyčiams.

Kūrybinių industrijų darbo grupė, arba taryba stengėsi apskaičiuoti kūrybinių industrijų svarbą ekonomikos augimui bei visuomenei sukuriama gyvenimo kokybę bei kultūrinę vertę, o taip pat atrasti pagrindinius skirtumus nuo tradicinių industrijų. 1998 bei 2001 metais atlikti pirmieji *Kūrybinių industrijų žymėjimo* tyrimai, o vėliau atnaujinami kasmet, parodė, kad kūrybinės industrijos ne tik ženkliai prisideda prie ekonomikos augimo, tačiau tai taip pat yra ir greičiau nei vidutiniškai auganti industrija. Minėtas tyrimas taip pat išskiria ir įvairias problemas, darančias įtaką kūrybinėms industrijoms: darbuotojų gabumai bei apmokymai, finansavimas, intelektinė nuosavybė ir patentai, eksportas. Tuomet kūrybinės industrijos aprėpė šias sritis: reklama, architektūra, antikvarika, amatai, dizainas, mada, kinas, kompiuteriniai žaidimai, muzika, scenos menai, leidyba, programinė įranga bei skaitmeninės paslaugos, televizija ir radijas.

Visos Anglijos regioninės plėtros agentūros bei kitos administracinės institucijos yra sutarę dėl kūrybinių industrijų svarbos ekonominei regionų plėtrai. Kūrybinės industrijos yra antroji didžiausia industrija Anglijoje po verslo paslaugų sektoriaus, o Londone tai yra sparčiausiai augantis sektorius, kuriame šiuo metu dirba virš 500,000 žmonių - kartu jie kasmet sugeneruoja 21 mlrd. Svarų sterlingų arba 16 % bendrosios pridėtinės vertės Londone. 1 iš 5 naujai sukurtų darbo vietų yra kūrybinių industrijų sektoriuje.

2001 m. išleistas kūrybinių industrijų žymėjimo tyrimas (angl. *Creative Industries Mapping Document*)³² parodė kūrybinių industrijų dydį Jungtinėje Karalystėje:

- Sukurta £112.5 mlrd. apyvarta;
- Prekių bei paslaugų buvo eksportuota už £10.3 mlrd.;
- Sektoriuje dirbo 1.3 mln. darbuotojų;
- Sukūrė 5 % BVP;

Palyginimui, 2016 metų kūrybinių industrijų ekonomikos matavimo ataskaita (angl. *Creative Industries Economic Estimates*) teigia³³:

³² https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/183558/Part3-Appendix_2001.pdf

³³ https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/523024/Creative_Industries_Economic_Estimates_January_2016_Updated_201605.pdf

- 2013-2014 metais kūrybinių industrijų sektoriuje dirbo 1.8 mln. Darbuotojų;
- 2013 m. buvo eksportuota paslaugų bei prekių už £17.9 mlrd. (8.7 % eksporto);
- 2014 m. kūrybinės ekonomikos sukurta vertė buvo £133.3 mlrd. (8.4 % BVP);
- Kūrybinės industrijos sukūrė 2014 m. sukūrė pridėtinės vertės už £84.1 mlrd. (5.2 % Jungtinės Karalystės sukuriamos pridėtinės vertės);
- Vidutinis kuriamos pridėtinės vertės augimas po 6% kasmet nuo 1997, kuomet vidutinis Jungtinės Karalystės kuriamos pridėtinės vertės metinis augimas yra 4.3%;
- 43.5 % kūrybinių industrijų sektoriaus sudaro informacinės technologijos, programinė įranga bei kitos skaitmeninės paslaugos;
- Produkto dizaino, grafinio dizaino bei mados sritys rodė didžiausią pridėtinės vertės augimą tarp 2013-2014 m. (16.6%).

NESTA (angl. *National Endowment for Science, Technology and the Arts*) atlikto tyrimo metu buvo identifikuoti 9 kūrybinių industrijų taškai neskaitant Londono, kurie yra pasklidę po įvairius Jungtinės Karalystės regionus.

Jungtinės Karalystės KKI parama

2005 m. įkurtas Kultūros, muzikos bei sporto departamentas (angl. *Department of Culture, Music and Sport - DCMS*) siekia padėti kūrybinėms industrijoms plėstis šalyje, skatinti jų žinomumą bei įtraukti daugiau dalyvių nuo regioninio iki politinio lygmens.³⁴ DCMS atlieka šias funkcijas:

- Kuruoja Kūrybinės ekonomikos programą (angl. *Creative economy programme*), kurios tikslas yra paversti Jungtinę Karalystę pasauliniu kūrybinių industrijų centru;
- Padeda eksportuoti produktus bei paslaugas;
- Užsiima švietimu ir ugdymu. Jungtinė Karalystė siūlo įvairias mokymo bei finansavimo programas;
- Vykdo regioninę paramą;
- Organizuoja prieigą prie finansavimo bei nematerialios pagalbos verslui iš privataus bei viešojo sektoriaus;
- Kūrybininkų parama dėl įstatymų leidimo ir politikos;
- Teikia pagalbą intelektualinės nuosavybės apsaugojimui.

DCMS yra atsakinga už architektūros, menų ir antikvariatų, amatų, mados, kino, muzikos, scenos menų, televizijos ir radijo sričių priežiūrą valstybės lygmeniu. DCMS dalinasi atsakomybėmis su Verslo reguliavimo reformų departamentu (angl. *Department for Business, Enterprise and Regulatory Reform - BERR*) dėl reklamos, kompiuterinių žaidimų, dizaino ir leidybos sričių. BERR yra atsakinga už kompiuterinės įrangos sritį.

DCMS sukurta Kūrybinės ekonomikos programa (angl. *Creative Economy Programme*) atlieka įvairaus pobūdžio informacijos apie KKI sektorių sklaidą, taip pat rengia studijas ir siūlymus

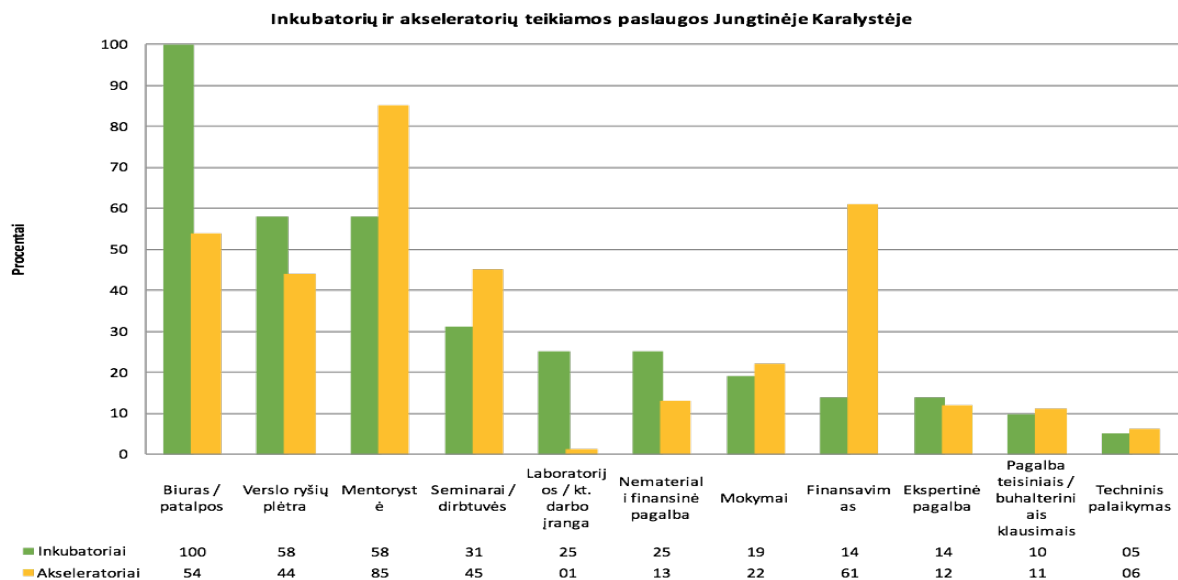
³⁴ http://www.culture.gov.uk/what_we_do/Creative_industries

tolimesniems kūrybinio sektoriaus augimui.³⁵ Ypatingas dėmesys yra skiriamas šiems septyniems svarbiausiems punktam: švietimas ir įgūdžiai; konkurencija ir intelektinė nuosavybė; technologijos; verslo parama ir finansavimo priemonės; kultūrinė įvairovė; infrastruktūra; tyrimai.

Creative England padeda augti kūrybiniam verslams, skiria pradinį finansavimą, padeda užmegzti partnerystes ir dirba kaip informacijos apie KKI sektorių skleidėjas.³⁶ Jie dirba su trim sektoriais: kino ir televizijos, kompiuterinių žaidimų ir skaitmeninėmis technologijomis. Vienas iš *Creative England* veiklos pavyzdžių - sukurta partnerystė tarp *Microsoft* ir šalyje esančių kompiuterinių žaidimų kūrėjų. Specialios programos *Greenshots* metu, *Microsoft* suteiks tarp £50,00 ir £200,000 paramą bei visą reikalingą mentorystę.³⁷

Inkubatoriai Jungtinėje Karalystėje

2017 m. balandį atlikto tyrimo šalies inkubatorių bei akseleratorių tyrimo (angl. *Business incubators and accelerators: the national picture*) metu buvo paskaičiuota, kad Jungtinėje karalystėje šiuo metu yra 205 inkubatoriai, 163 akseleratoriai, 11 itin ankstyvos stadijos akseleratorių, 7 virtualūs akseleratoriai ir 4 virtualūs inkubatoriai.³⁸ Kartu jie suteikia pagalbą apie 3,500 naujų verslų visoje šalyje kasmet. Panašu, kad didžioji dalis inkubatorių bei akseleratorių kūrėsi pastaruosiu metu - 54% jų įkurti 2011 metais arba vėliau, tad tikėtina, jog ateityje inkubatorių bei akseleratorių skaičius tik didės. Pagrindinės inkubatorių bei akseleratorių teikiamos paslaugos:



³⁵ <http://www.nesta.org.uk/project/creative-enterprise-programme>

³⁶ <http://creativeengland.co.uk/>

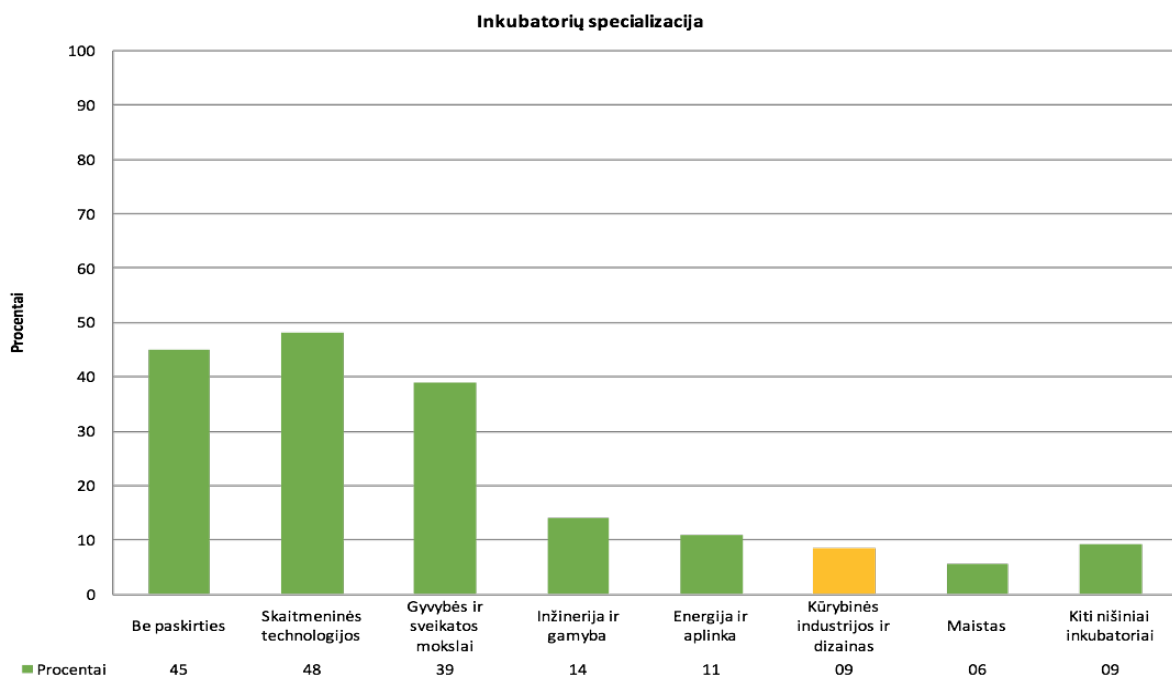
³⁷ <http://www.creativeengland.co.uk/games/greenshoots>

³⁸ https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/608409/business-incubators-accelerators-uk-report.pdf

Matome, jog Jungtinėje Karalystėje inkubatoriai, skirtingai nei akseleratoriai pasižymi tuo, jog savo rezidentams (programos dalyviams) visuomet suteikia patalpas, daugiau nei pusė inkubatorių padeda plėsti verslo partnerystes, bei teikia mentorystės paslaugas. Taip pat kas ketvirtas inkubatorius suteikia specialias laboratorijas ar kitus įrankius, skirtus produktų vystymui, tyrimams bei kitoms veikloms.

Akseleratoriai savo programos dalyviams dažniau gali pasiūlyti mentorystės programų, padeda gauti arba skiria tiesioginį finansavimą, beveik pusė akseleratorių organizuoja seminarus bei įvairias dirbtuves.

Daugelis inkubatorių turi vieną ar daugiau specializacijų. Apačioje esančiame grafike matoma, jog dominuoja mišrūs, skaitmeninių technologijų, gyvybės bei sveikatos mokslų inkubatoriai. Kūrybiniais ar dizaino inkubatoriais save laiko tik 8.6 % apklaustųjų. Apklausoje dalyvavo 205 inkubatoriai.



Bendros analizės metu pastebėtos keturios tendencijos:

1. Programų bei infrastruktūros kiekis sparčiai auga.
2. Inkubatoriai bei akseleratoriai plečiasi ir į regionus.
3. Itin sparčiai daugėja korporacinių akseleratorių.
4. Plečiasi inkubavimo/akseleravimo modelių pasiūla.

Keletas Jungtinėje Karalystėje esančių inkubatorių pavyzdžių:

*MeWe360*³⁹ inkubatorius remia visų kryptių kūrybines industrijas ir turi dvi inkubavimo programas: pirmoji suteikia pagrindus ir įgūdžius sparčiam verslo augimui, o antroji turi £1 mlrd. siekiantį investicinį fondą, kuris veikia su investicijų ieškančiais kūrybiniais verslais. Šis inkubatorius yra remiamas ir *Creative England* programos.

Specifiniai inkubatoriai - vienas jų - *Cockpit Arts* save vadina socialiniu verslu ir inkubuoja tik amatinius verslus.⁴⁰ *Cockpit Arts* suteikia patalpas, reikiamus įrankius bei galimybes pagamintai produkcijai parduoti. Šiame inkubatoriuje esanti verslo plėtros programa skiriasi tuo, kad ji neturi apibrėžtos trukmės ar mokomų įgūdžių. Su kiekvienu kūrėju yra dirbama atskirai, jiems padedama atsižvelgiant į kiekvieno įgūdžius ir poreikius.

Collider, veikiantis Londone bei Amsterdame yra rinkodaros ir reklamos startuolių akceleratorius siūlantis iki £80,000 siekiančias investicijas bei mentorystės programas, skirtas užtikrinti spartų startuolių augimą.⁴¹

LATVIJA



³⁹ <http://mewe360.com/home/>

⁴⁰ <http://cockpitarts.com/>

⁴¹ <http://collider.io/>

Latvijos KKI apžvalga

Latvijos kūrybinių industrijų sektoriaus našumo studija (angl. *The Performance of the Creative Industries Sector of Latvia and Preconditions for its Targeted Development*)⁴², atlikta 2013 metais, teigia, kad 2008-2012 m. laikotarpiu Latvijoje sudarė apie 10% visų verslų bei darbuotojų priklausė kūrybinių industrijų sektoriui, kartu jie sukūrė apie 5% BVP ir 5% eksporto paslaugų bei prekių. Minėto laikotarpio metu kūrybinių industrijų verslų padidėjo 35%, su kūrybinėmis industrijomis siejamų - 7%. Didžiausias prieaugis buvo 2011 m., kuomet kūrybinių verslų padaugėjo net 17%. Manoma, kad staigų naujų verslų atsiradimą 2011 m. galėjo įtakoti nauja, kūrybinių industrijų verslams pradėta taikyti lengvatinė mokestinė aplinka.

Visgi kriziniu 2008-2012 m. laikotarpiu bendras kūrybinių industrijų pajamų kiekis krito apie 18%. Kita vertus, buvo stebimas 18% eksporto augimas kuomet bendras Latvijos eksportas traukėsi apie 15%. 2008 - 2011 metais kūrybinių industrijų darbuotojų traukėsi ir darbuotojų skaičius - jų sumažėjo 25% - kur kas daugiau nei vidutinis visų sektorių darbuotojų skaičius - 14%. Vidutinis kūrybinių verslų darbuotojų skaičius nuo 9 susitraukė iki 5.

Tuo pat metu Latvijos kūrybinių industrijų eksportas pakilo 18%, kuomet bendras Latvijos eksportas augo 56%. Vidutinės kūrybinių industrijų pajamos siekė 700 mln. LVL, o eksportuojamų paslaugų ir prekių suma sudarė apie 70 mln. LVL arba 10% visos sumos. 76% kūrybinių industrijų eksporto sudaro verslai iš baldų gamybos pramonės.

Nepaisant didėjančio kūrybinių industrijų įmonių kiekio matome, jog darbuotojų jose sumažėjo beveik perpus. Tai iš dalies galėjo nutikti ir dėl naujų mokesčių lengvatų, kuomet smulkūs verslai, siekdami jomis pasinaudoti, stengiasi neviršyti nustatytą 70,000 LVL pajamų bei įdarbinti daugiau nei 5 darbuotojus. Viršijus pastaruosius reikalavimus prarandamos mokesčių lengvatos.

2005 - 2013 m. buvo atliekami įvairiausi tyrimai bei studijos, o paskutinė studija *The Performance of the Creative Industries Sector of Latvia and Preconditions for its Targeted Development* (2013 m.) yra apibendrinta šiais punktais⁴³:

- Šiuo metu didžioji kūrybinių industrijų dalis kuriasi ir plečiasi Rygoje. Likusiose Latvijos dalyse KKI sektoriaus augimas nėra užtektinai stiprus, kad ten esančius verslus būtų galima skirstyti į KKI sritis.
- Kokybė, profesionalumas ir kompetencijos bei maža kaina yra trys konkurenciniai kūrybinių industrijų pranašumai, identifikuoti pačios industrijos atstovų.
- Informacinių technologijų programuotojai bei ekspertai, projektų vadovai, dizaineriai, rinkodaros specialistai, architektai bei medžio apdirbėjai yra tos profesijos, kurių poreikis artimiausius penkis metus augs.

⁴² https://culturelablv.files.wordpress.com/2009/04/report-on-ci-mapping-in-latvia-2012_summary-in-en.pdf

⁴³ <http://www.culturalpolicies.net/web/latvia.php?aid=423>

- Profesionalios darbo jėgos trūkumas yra viena svarbiausių priežasčių, lėtinančių kūrybinių industrijų sektoriaus, ypač IT srities augimą.
- Programinė įranga, internetiniai portalai, įvairios pramogų veiklos bei meno kūriniai yra greičiausiai apyvartą auginančios kūrybinių industrijų sritys. Tuo tarpu labiausiai mažėjanti apyvarta buvo architektūros, reklamos ir leidybos srityse.
- Kūrybinių industrijų atstovai kol kas dar nebuvo aktyvūs užsienio rinkose, beveik visą dėmesį skirdami vidaus rinkai.

Tais pačiais tyrimo metais vykdyta verslininkų apklausa išryškino šias dažniausiai kylančias KKI sektoriaus problemas: maža paklausa yra pagrindinė verslo plėtrą stabdantis veiksnys. Toliau seka finansavimo resursų trūkumas bei mokestinė našta - tai stabdo kūrybinių verslų augimą. Trečias esminis kūrybinių industrijų augimą stabdantis faktorius - darbuotojų trūkumas. Industrijos ekspertai taip pat įvardija ir sunkias idėjų komercializavimo galimybes - tai nutinka dėl finansavimo arba įgūdžių trūkumo. Manoma, jog tam įtakos turi ir skylėta švietimo sistema - kūrybiškumas ir rinkos ekonomika yra atskirti ir neturi bendrų sąlyčio taškų.

Latvijos KKI politika

Kūrybinės industrijos yra Latvijos kultūros ministerijos poskyrius. Latvijos Kultūros ministerija kūrybinių industrijų klausimu dirba kartu su Ūkio ministerija, kūrybinėms industrijoms paramą taip pat teikia Švietimo ir Finansų ministerijos. 2006 m. Kultūros ministerijos iniciatyva buvo įkurta konsultuojantį vaidmenį atliekanti *Dizaino Taryba*. 2011 m. taip pat buvo įkurta *Kūrybinių industrijų konsultacinė taryba*. Nauja kultūros politikos formavimo strategijoje *Creative Latvia 2014-2020* kūrybinių industrijų plėtra yra viena iš keturių prioritetinių krypčių.

Latvija ir Lietuva

Panašu, kad Latvija, kaip ir Lietuva, remiasi britiškuoju kūrybinių industrijų apibrėžimu *Creative Industries Mapping Document (1998)*⁴⁴. Pagrindiniai abiejų šalių kūrybinių industrijų sektoriai yra šie: (1) muzika, (2) scenos menai, (3) vizualiniai menai, (4) dizainas, (5) leidyba, (6) radijas ir televizija, (7) kinas, (8) reklama, (9) architektūra ir (10) programinė įranga bei paslaugos. Esminiai skirtumai yra tai, kad Latvija kūrybines ir kultūrinės industrijas laiko viena šaka bei tai, kad Latvija įtraukia ir kultūros pastatus kaip vieną iš kūrybinių industrijų sub-kategorijų. Tuo tarpu Lietuva tarp savo sub-sektorių išskiria ir kitas veiklas, pavyzdžiui amatus.

2010-2013 m. abi šalys stebėjo greitesnį kūrybinių industrijų darbuotojų skaičiaus augimą lyginant su bendru šalių įdarbinimo augimu: Lietuvoje kūrybinės industrijų darbuotojų skaičius augo 13.62%, bendras šalies darbuotojų skaičius augo 3.01%, Latvijoje atitinkamai 10.67% ir 3.32%, todėl galima teigti, kad kūrybinės industrijos ryškiai prisidėjo prie bendro šalių vidaus produkto augimo. Tačiau, nepaisant, kad Lietuvoje buvo sukuriama daugiau darbo vietų kūrybinių industrijų sektoriuje, kūrybinių industrijų augimas yra mažesnis už bendrąjį vidaus

⁴⁴ Country Experiences in Economic Development, Management and Entrepreneurship: Proceedings of the 17th Eurasia Business and Economics Society Conference; page 101.

produkto augimą - atitinkamai 15.01% ir 19.01%. Tuo tarpu Latvijos kūrybinių industrijų sektorius augo 22% ir pralenkė BVP augimą (21.16%). Autorius lygindamas Lietuvą su Latvija, kaip vieną pagrindinių skirtumų yra išskiria Latvijos kūrybinių industrijų produktyvumą, leidžiantį pasiekti didesnę pridėtinę vertę su mažesniu darbuotojų skaičiumi ir apibendrina, kad Lietuva, norėdama pasivyti Latviją, privalo remti kūrybines industrijas vyriausybinio lygmeniu.

KKI parama Latvijoje

Latvijoje yra keletas KKI finansavimo šaltinių. Kultūros ministerija skiria subsidijas viešosios menų, tokių kaip teatras ar orkestras, institucijoms. Kultūros kapitalo fondas (angl. *Cultural Capital Foundation*) regurialiai remia tokius kultūros industrijų sektorius kaip kinas, knygų, medijų ir muzikos leidyba vykdydama projektų atrankas ir specialias programas.⁴⁵ 2010 m. buvo įkurti dizaino ir architektūros langeliai. 2013 metais startavo nauja programa skirta kūrybinių industrijų projektų paramai, kurios biudžetas siekė 100,000 LVL (142,857 EUR). Tais pačiais metais Kultūros ministerija dalinai finansavo Latvijos Muzikos Eksperto Fondo (angl. *Music Export Foundation of Latvia*) įsisteigimą.

Latvija tinkamai išnaudoja ES struktūrinius fondus siekdama skatinti kūrybinių industrijų plėtrą. Vienas pavyzdžių yra Rygoje esantis kūrybinių industrijų inkubatorius „*Creative Andrejsala*”, kurio pastatymui buvo skirta apie 2.4 mln. EUR. Taip pat Latvija skyrė apie 5 mln. EUR šalies meno ir kultūros mokymo institucijų modernizavimui. Vienas iš viešojo bei privataus sektoriaus bendradarbiavimo pavyzdžių yra Rygos savivaldybės ir banko „*Swedbank*” partnerystė. Kartu įkūrė programą „*Take Off*”, kurios veikimo laikotarpiu 2009-2013 m. buvo paremta 100 verslo idėjų, bendras programos fondas siekė 700,000 EUR. Ryga taip pat dalyvauja tarptautiniame Kūrybinių Metropolių (angl. *Creative Metropolises*) projekte, o Rėzeknės miestas 2012 m. įkūrė paslaugų ir dirbtuvių centrą, skirtą kūrėjams. Kūrybinių industrijų verslai taip pat gali gauti paramą regioniniuose verslo inkubatoriuose.

Latvijos šiuolaikinio meno centras kartu su partneriais 2010 m. pradėjo paramos programą Brigada (angl. „*Brigade*”), kuri teikia administracinę ir finansinę paramą kūrybiniams ir finansiškai tvariems verslų pasiūlymams.⁴⁶ Tikslas - vietos bendruomenių plėtra.

Dar viena iniciatyva - Kūrybiniai Kvartalai (angl. „*Creative Quarters*”), vedama privačių iniciatyvų bei smulkia vietos valdžios parama. Tikslas - atgaivinti apmirusius miesto rajonus, juose skatinti kūrybiškumą.⁴⁷

Inkubatoriai Latvijoje

Latvija negali pasigirti dideliu inkubatorių kiekiu - vienintelis, šiuo metu aktyvus kūrybinių industrijų inkubatorius yra *Riseba Creative Business Incubator*. Riseba yra Rygoje esantis verslo,

⁴⁵ <http://www.kkf.lv/>

⁴⁶ <http://www.brigade.lv/en/about-brigade/>

⁴⁷ <http://www.latvia.travel/en/article/creative-quarters>

menų bei technologijų universitetas, o KKI inkubatorius tėra viena iš veiklos krypčių. Tarp projekto prisijungė tie patys partneriai kaip ir Estijoje - *Swedbank*⁴⁸, bei *The British Council*.⁴⁹

Dar vienas inkubatorius, *Creative Andrejsala*, panašu, nebevykdo savo veiklos - internetinis puslapis nėra pasiekiamas⁵⁰, o inkubatoriaus *Facebook* puslapyje esanti žinutė rodo, kad įvyko tam tikra vidaus reorganizacija, iš esmės keičianti inkubatoriaus orientaciją ir KKI sektoriaus krypties atsisakymą⁵¹

IŠVADOS

ES šalių inkubatorių praktikos analizė atskleidė, kad inkubatoriai gali būti steigiami ir viešosiomis, ir privačiomis lėšomis. Inkubatorių sėkmė nepriklauso nuo regiono - Jungtinėje Karalystėje stebime 10 KKI sektoriaus centrų be sostinės Londono. Panašu, kad raktas į inkubatoriaus sėkmę lemia ne patalpos, jų geografinė padėtis ar išskirtinumas, o aiškiai nusistatyti tikslai ir prioritetinės kryptys, taip pat profesionalus, kūrybinių verslų poreikį atitinkantis personalas. Inkubatorių išlaikymas, žinoma, kainuoja papildomas lėšas, tačiau vykdoma griežta kūrėjų atranka leidžia vystyti tik didelį potencialą turinčias idėjas. Dalis privačių inkubatorių suteikia nuomos plotą bei visą reikalingą administracinę pagalbą už teisę į įmonės kapitalą - ši suma dažna neviršija 10%. Toks modelis leidžia į inkubatorių pritraukti ir rizikos kapitalo investuotojus bei susigrąžinti didžiąją dalį investicijų ir padengti su infrastruktūros išlaikymu susijusias išlaidas. Tiesa, Latvijos pavyzdys (*Creative Andrejsala*) parodė ir pavyzdį kuomet inkubatorius negavęs reikiamos paramos merdėjo, o vėliau buvo uždarytas.

Visose analizuotose šalyse kūrybinių verslų atstovai gauna vienokio ar kitokio pobūdžio finansinę paramą. Latvija, pavyzdžiui, taiko mokesčių lengvatas SVV subjektams, kurių sudėtis yra iki 5 asmenų, o metinės pajamos neviršija 100,000 EUR. Nors tai atrodo gera paskata jauniems verslams ir didžioji dalis kūrybinių verslų į šią kategoriją patenka, matomas ir neigiamas šios lengvatos aspektas, kuomet įmonės, vietoje augimo sąmoningai renkasi vykdyti veiklą mokesčių lengvatų ribose. Štai Austrijoje taikoma kitokio pobūdžio finansinė parama - kūrybininko vaučeriai (*kreativwirtschaftsscheck*). Tai jauniems kūrybiniam verslams valstybės skiriamos dotacijos iki 5,000 EUR. Ši priemonė pasirodė ne tik naudinga siekiant plėsti Austrijos KKI sektorių, bet ir pasirodė esanti neįtikėtina populiari, kuomet programos starto metu metinis priemonės biudžetas buvo išdalintas per pirmąjį ketvirtį.

Mentorystės programos, nors ir labai skirtingos, atrodo yra neatsiejamoms jaunųjų kūrybinių industrijų verslų skatinimo įrankis. Daugelyje Danijos ir Jungtinės Karalystės inkubatorių mentorystė tėra vienas iš viso komplekto įrankių - kūrybininkai gauna pradines ir pažengusiems skirtas žinias apie produkto ar paslaugos vystymą, rinkodarą, eksportą, pardavimus bei kitus su komercine sėkme susijusius aspektus. Estijos VŠĮ „Versli Lietuva“ atitikmuo turi įkūrė „Creative

⁴⁸ <https://www.swedbank.lv/private>

⁴⁹ <http://www.britishcouncil.lv/>

⁵⁰ <http://www.csala.lv/>

⁵¹ <https://www.facebook.com/creativeandrejsala/>

Estonia" (est. „Loov Eesti“) kūrybinių industrijų skatinimo padalinį ir kuruoja virtualią inkubavimo - mentorystės programą. Į programą kasmet įvairių verslumo bei produkto vystymo įgūdžių. Net 90% kurso medžiagos yra suteikiama nuotoliniu būdu - naudojant įvairius virtualius įrankius bei per „Skype“ pasiekiamus mentorius. Skaičiuojama, kad iki 80% programą baigusią verslininkų vėliau grįžta į antros pakopos programą, kurioje dirbama ties produkto ar paslaugos išsiuntimu į užsienio rinkas.

Tyrime apžvelgtų šalių praktika parodė, kad KKI sektoriaus svarba šalies ekonominiam ir socialiniam gerbūviui oficialiai pripažįstama jau ne pirmus metus, o KKI iš esmės turi stiprų politinį palaikymą. Jungtinėje Karalystėje, apie KKI svarbą pradėta šnekėti aukščiausiuoju lygiu dar praeito amžiaus pabaigoje. Kūrybinio sektoriaus svarba itin stipriai jaučiama Danijoje ir Jungtinėje Karalystėje - čia kas penkta nauja darbo vieta gali būti priskiriama KKI.

Užsienio šalių praktika rodo, jog kokybiškas inkubatorių ir bendradarbystės centrų įveiklinimas, teisingai nukreiptos investicijos bei bendras kūrėjų kompetencijų ugdymas gali atnešti realių teigiamų rezultatų. Lietuva turi visas galimybes tinkamai įveikinti turimą infrastruktūrą, peržiūrėti turimus finansavimo bei kompetencijų kėlimo instrumentus ir juos lanksčiau pritaikyti KKI sektoriui, tačiau tam yra svarbus ir politinis palaikymas - kitų šalių praktika aiškiai parodė, kad tikslingos, valstybės skiriamos investicijos gali atnešti naudos didžiausią potencialą turintiems kūrybiniam verslams.

NAUDOTI ŠALTINIAI

1. Europa Regina

Creative Industries, between creativity and commerce

<http://europaregina.eu/creative-industries/>

2. European Creative Industries Alliance

Best incubation practices aimed at supporting creative and digital businesses - a report by Cluster 2020

http://www.eciapplatform.eu/wp-content/uploads/2014/06/Best-Incubation-Practice_EBNReport_Cluster2020_FINAL.pdf

3. London School of Economics

Introduction to the creative industries

<https://www.slideshare.net/olimould/introduction-to-the-creative-industries>

4. EY

Creating Growth: Measuring cultural and creative markets in the EU

http://www.ey.com/Publication/vwLUAssets/Measuring_cultural_and_creative_markets_in_the_EU/%24FILE/Creating-Growth.pdf

5. Creative Growth

Incubators for Creative Entrepreneurs - based on 27 case studies

<http://www.creative-growth.eu/Portals/10/Creative%20Growth%20TWG%20report%2000%20INCUBATORS.pdf>

6. Interregeurope

Creative Industries Strategy for Austria

https://www.interregeurope.eu/fileadmin/user_upload/tx_tevprojects/library/Creative%20Industries%20Strategy%20for%20Austria.pdf

7. Kreativ Wirtschaft

Sixth Austrian Creative Industries Report: Focus on creative industries and their markets

https://www.kreativwirtschaft.at/wp-content/uploads/2016/02/6.KWB_ExecutiveSummary_final.pdf

8. Austria Wirtschafts Service

Kreativwirtschaftsscheck

<https://www.aws.at/foerderungen/aws-kreativwirtschaftsscheck/>

9. Kubator

<https://www.kubator.at/>

10. Tabak Fabrik Linz

<https://tabakfabrik-linz.at/en/>

11. Citizen Artist

<http://www.citizenartist.eu/>

12. 3D Harverst

Replicate

<http://3dharvest.com/Replicate/>

13. Wikitude

<https://www.wikitude.com/>

14. Legislative Council Secretariat

Creative industries in Denmark

<http://www.legco.gov.hk/research-publications/english/1314fsc45-creative-industries-of-denmark-20140902-e.pdf>

15. Ministry of Culture Denmark

Culture and Business Policy Report 2000: Denmark's Creative Potential

http://kum.dk/uploads/tx_templavoila/Denmarks_Creative_Potential.pdf

16. Cultural Policies

Denmark

<http://www.culturalpolicies.net/web/denmark.php?aid=423>

17. Culture Fighter

Support for creative industries in Denmark

<http://www.culturefighter.eu/concept-of-creative-industries/explained/support-for-creative-industries-in-denmark>

18. Ministry of Higher Education and Science Denmark

The Innovation Incubator Scheme

<http://ufm.dk/en/research-and-innovation/cooperation-between-research-and-innovation/commercialisation-and-entrepreneurship/the-innovation-incubator-scheme>

19. Incuba

<http://incuba.dk/en/>

20. INKubator

<http://www.inkubator.ink/>

21. Arsenalet Creative Company Cluster

<http://www.arsenalet.dk/#top>

22. Dok.incubator

<http://dokincubator.net/dok-incubator/>

23. CIID Nest

<http://nest.ciid.dk/>

24. Loov Eesti

The third creative industries mapping in Estonia

<http://www.looveesti.ee/the-third-creative-industries-mapping-in-estonia/>

25. Cultural Policies

Estonia

<http://www.culturalpolicies.net/web/estonia.php?aid=423>

26. Inkubaator Tallinn

<http://inkubaator.tallinn.ee/eng/>

27. Inkubaator Tallinn

Creative Boson

<http://inkubaator.tallinn.ee/eng/business-incubation-services/start-up-services/creative-boson/>

28. Game Founders

<http://www.gamefounders.com/>

29. Digix - Digital Creative Media Incubator

<http://digix.eu/>

30. Loov Tartu

<http://loovtartu.ee/en/>

31. Kuluuri Katel

Tallinn Creative Hub

<http://kultuurikatel.ee/en/tallinn-creative-hub/>

32. GOV.UK

2001 Creative Industries Mapping Document in Comparison with Estimates for 1998

https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/183558/Part3-Appendix_2001.pdf

33. GOV.UK: Department for Culture, Media & Sport

Creative industries Economic Estimates January 2016

https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/523024/Creative_Industries_Economic_Estimates_January_2016_Updated_201605.pdf

34. GOV.UK: Department for Culture, Media & Sport

Creative Industries

http://www.culture.gov.uk/what_we_do/Creative_industries

35. NESTA

Creative Enterprise Programme

<http://www.nesta.org.uk/project/creative-enterprise-programme>

36. Creative England

<http://creativeengland.co.uk/>

37. Creative England

Greenshoots

<http://www.creativeengland.co.uk/games/greenshoots>

38. GOV.UK: Department for Business, Energy and Industrial Strategy

Business incubators and accelerators: the national picture

https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/608409/business-incubators-accelerators-uk-report.pdf

39. MeWe360

<http://mewe360.com/>

40. Cockpit Arts

<http://cockpitarts.com/>

41. Collider

<http://collider.io/>

42. Culture Lab Latvia

The Performance of The Creative Industries Sector of Latvia and Preconditions for Its Targeted Development

https://culturelablv.files.wordpress.com/2009/04/report-on-ci-mapping-in-latvia-2012_summary-in-en.pdf

43. Cultural Policies

Latvia

<http://www.culturalpolicies.net/web/latvia.php?aid=423>

44. Country Experiences in Economic Development, Management and Entrepreneurship: Proceedings of the 17th Eurasia Business and Economics Society Conference

Page 101

45. Valsts Kultūrkapitāla fonds

<http://www.kkf.lv/>

46. Brigade

<http://www.brigade.lv/en/about-brigade/>

47. Latvia Travel

Creative Quarters

<http://www.latvia.travel/en/article/creative-quarters>