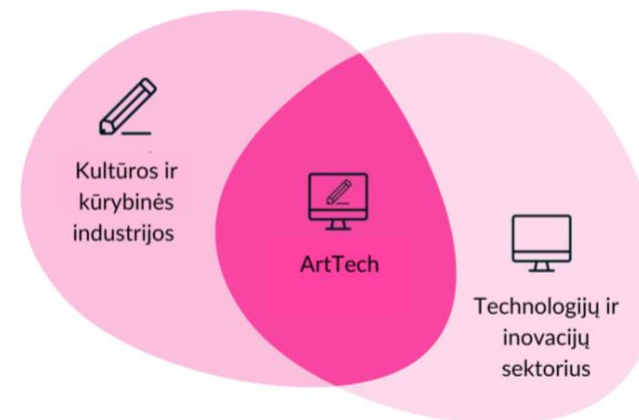


Santrauka

ArtTech // gerųjų užsienio praktikų apžvalga

ArtTech – tai greitai besivystanti inovacijų kultūros ir kūrybinių industrijų sektoriuje ekosistema, kurioje kūrėjai, kultūros ir meno organizacijos, startuoliai, smulkus ir vidutinis verslas (SVV) kuria inovatyvius, dažniausiai naujausiomis technologijomis grįstus sprendimus kultūros sektoriaus iššūkiams spręsti ar integruoja technologijas į kūrybinius procesus.



1 pav. Kultūros ir kūrybinių industrijų ir technologijų sektoriaus sąsaja, ArtTech. Šaltinis: Tech Nation (2021)

Skaitmeninės transformacijos iššūkiai

NELYGBĖ

Skaitmeninimas gali didinti esamą nelygybę:

- Prieigos prie interneto trūkumas
- Žemas skaitmeninis raštingumas
- Nesąžiningas atlygis kūrėjams
- Nepakankamas moterų ir mažumų atstovavimas



STRATEGINIAI DOKUMENTAI

Į skaitmeninės politikos ir (ar) dirbtinio intelekto politiką, strategijas nėra įtraukiama kultūra.



SUIINTERESUOTŲ ŠALIŲ ĮVAIROVĖ

Tik nedidelė dalis šalių skatina e-žaidėjų įvairovę vietinėse skaitmeninėse kultūros ir kūrybos rinkose



DARNUMAS IR TVARUMAS

Skaitmeninės technologijos palieka didelį ekologinį pėdsaką



Šaltinis: UNESCO (2022)

UNESCO rekomendacijos ArtTech ekosistemos įgalinimui

STRATEGINIAI DOKUMENTAI

Parengti nacionalinius skaitmeninimo planus, dalyvaujant įvairių sektorių suinteresuotoms šalims



ATLYGIS



Kurti verslo palaikymo modelius, kurie sąžiningai atlygintų kūrėjams internete

SKAITMENINĖ NELYGBĖ

Didinti prieigą prie skaitmeninių išteklių ir ugdyti skaitmeninius įgūdžius



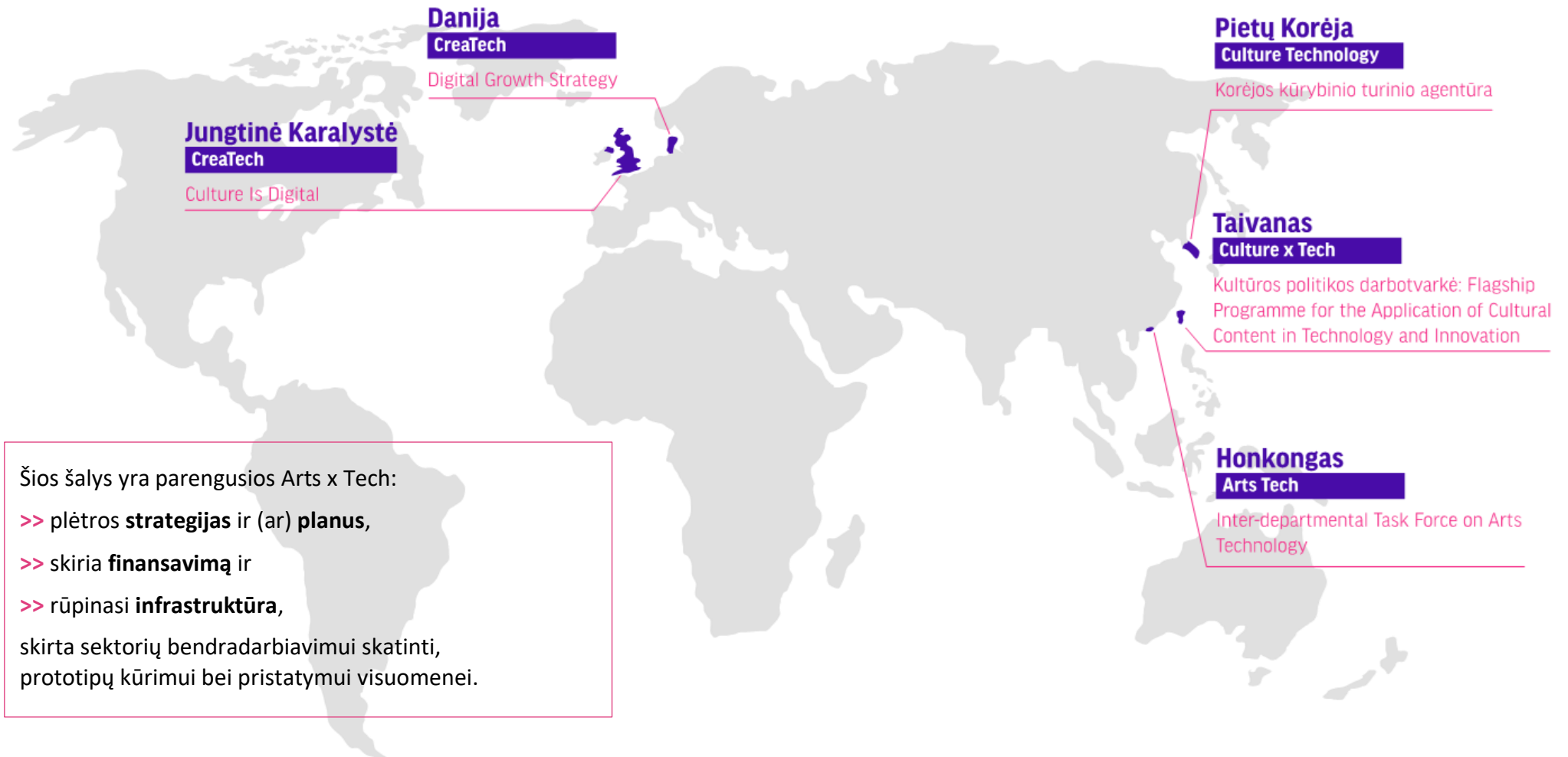
TURINIO ĮVAIROVĖ



Investuoti į šalyje kuriamą turinį ir gerinti jo aptinkamumą skaitmeninėse platformose

Šaltinis: UNESCO (2022)

Kaip kitos šalys skatina ir įgalina ArtTech ekosistemą?



Šios šalys yra parengusios Arts x Tech:

- >> plėtros **strategijas** ir (ar) **planus**,
- >> skiria **finansavimą** ir
- >> rūpinasi **infrastruktūra**,

skirta sektorių bendradarbiavimui skatinti, prototipų kūrimui bei pristatymui visuomenei.

Honkongas



- 2021 m. įkurta tarpžinybinė kultūros ir technologijų specialiosios paskirties darbo grupė (*angl.* the inter-departmental Task Force on Arts Technology)
- Atsakinga už „Arts and Tech“ politikos plėtros ir skatinimo strategijų bei priemonių formulavimą.



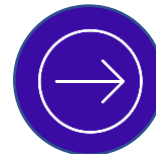
- Skirta **100 mln. USD** „Arts and Tech“ skatinti.
- **5** finansavimo mechanizmai



- **Nėra** e-kultūros ir ArtTech plėtros **politikos plano** ar **strategijos**, kuri skatintų bendradarbiauti kultūros ir technologijų sektorius

Taivanas

Nėra ArtTech srities strateginio plano, tačiau šalies kultūros politikoje kultūros ir technologijų sinergija yra **prioritetinė sritis**.



Taivano [Kultūros ir kūrybinių industrijų įstatyme](#) numatoma, jog skatindama KKI, Taivano Vyriausybė stiprins meninę kūrybą ir kultūros išsaugojimą, stiprins kultūros ir technologijų darną.

- 2017 m. Taivano kultūros ministerija pristatė „kultūros turinio taikymo technologijų ir inovacijų srityse“ programą (*angl.* Flagship Programme for the Application of Cultural Content in Technology and Innovation), kaip vieną iš septynių Kultūros politikos darbotvarkės veiksmų.
- Taivano Šiuolaikinės kultūros laboratorija (C-LAB) įkurta 2018 m. Kultūros ministerijos įgyvendinant „Taiwan Living Arts Foundation“. C-LAB pagrindinė misija yra kultūros inovacijų ir kultūrinių eksperimentų skatinimas. Tai fizinė erdvė ir bendradarbystės platforma naujoms idėjoms, įtraukiant kultūros ir technologijų profesionalus.

2001

- Kultūros politika → skaitmeninės visuomenės kūrimas → strategija „Vision 21“
- 2001 m. įkurta [Korėjos kūrybinio turinio agentūra](#) (*angl.* Korean Creative Content Agency, KOCCA), kurios tikslas – skatinti kultūros ir kūrybines industrijas.



- Nuo 2013 m. KOCCA > Korėjos ArtTech inkubatorius, finansinės ir kitos paramos agentūra



- Fokusas: moksliniams tyrimams ir plėtrai, įmonių inkubavimui ir akceleravimui, produktų pramoniniam pritaikymui, IP kūrimui bei produktų ir paslaugų eksportui į užsienį.
- Pietų Korėjos vyriausybė noriai investuoja į kultūros infrastruktūrą paskirdama erdves KKI sektoriui ir taip suteikiant daugiau galimybių eksperimentuoti, kurti prototipus, juos pristatyti ir šviesti visuomenę (pvz. [KOCCA Multi-Content Testbed](#))

Jungtinė Karalystė

CreaTech

- CreaTech – kur kūrybiškumas susijungia su technologijomis. Sujungiami kūrybiniai įgūdžiai ir naujosios technologijos, kad būtų sukurti nauji būdai įtraukti auditoriją ir skatinti verslo augimą bei investicijas.

2017

- 2017 m. [Department for Digital, Culture, Media & Sport](#) pristatė projektą [The Digital Culture Project](#) (#CultureIsDigital). Tikslas – tyrinėti, kaip kultūra ir technologijos gali veikti kartu, kad skatintų auditorijos įsitraukimą, didintų kultūros organizacijų galimybes, konkurencingumą ir atskleistų technologijų kūrybinį potencialą.

12

- „[Culture Is Digital](#)“ numatoma 12 politinių įsipareigojimų > 3 pagrindinės temos: auditorijos įtrauktis; kultūros organizacijų kompetencijos; ateities strategija ir talentai.

- „[The Creative Industries Council](#)“ (CIC) įgyvendina programą „[The CreaTech 100 Ones to Watch](#)“, kur kasmet pristatomos novatoriškos JK įsikūrusios įmonės, kurios kuria naujus verslo modelius, sujungdamos kūrybinius įgūdžius iš tokių pramonės šakų kaip mada, dizainas, žaidimai ir kt. su naujausių technologijų, pvz. XR, AI, bloku grandinė ir kt. naudojimu.
- „[Digital Catapult](#)“ yra JK pažangių skaitmeninių technologijų agentūra skatinanti įvairių sektorių skaitmeninę plėtrą bei transformaciją, jų tarpe ir [kūrybinių industrijų](#). Tam pasitelkiamos įvairios akseleravimo programos, o viena jų – „[CreativeXR](#)“. Tai 2017-2020 m. veikusi „Digital Catapult“ ir „Arts Council England“ 12 savaičių programa, skirta JK kūrėjams KKI sektoriuje, kuri buvo sukurta taip, kad geriausios kūrybinės komandos galėtų kurti imersyvaus turinio koncepcijas ir prototipus, naudojant VR, AR ir XR technologijas.

3

„CreativeXR“ laidos

£2 mln.

Visas „CreativeXR“ biudžetas viršija 2 mln. GBP

£850 000

12 projektų gavo 850 000 GBP vertės gamybos finansavimą

£1,2 mln.

Skurta 60 imersyvaus turinio prototipų ir jiems skirta 1,2 mln. GBP

Šaltinis: Sudaryta autorių, remiantis „Digital Catapult“ ([2021](#))

Danija



134
mln. EUR

- Vizija: **Danija – skaitmeninių technologijų lyderė**. Pagrindinės strateginės kryptys:
 - Skaitmeninis centras, skirtas stipresniam skaitmeniniam augimui
 - Skaitmeninis smulkaus ir vidutinio verslo (SVV) tobulinimas
 - Skaitmeniniai įgūdžiai visiems
 - Duomenys kaip prekybos ir pramonės augimo variklis
 - Lankstus prekybos ir pramonės reguliavimas
 - Sustiprintas kibernetinis saugumas įmonėse
- 2018 m. Danijos Pramonės, verslo ir finansų ministerija pristatė „[Digital Growth Strategy](#)“, kurios iniciatyvų įgyvendinimui skirta 134 mln. EUR
- Įgyvendinant „[Digital Growth Strategy](#)“, Danijoje 2018 m. įsteigta ir aktyvią veiklą pradėjo ne pelno siekianti organizacija „[Digital Hub Denmark](#)“. Ši organizacija yra Danijos Vyriausybės, Pramonės konfederacijos, Prekybos rūmų bei Finansų rūmų, privataus-viešojo sektorių, partnerystės rezultatas.
- „Digital Hub Denmark“ skatina [CreaTech](#), [Robotics](#), [FinTech](#), [EdTech](#), [HealthTech](#), [AgroTech](#), [PropTech](#) ekosistemų plėtrą ir augimą.

653

Skaitmeninių startuolių

Šaltinis: [Digital Hub Denmark](#)

10%

Kasmetinis startuolių skaičiaus augimas

4305

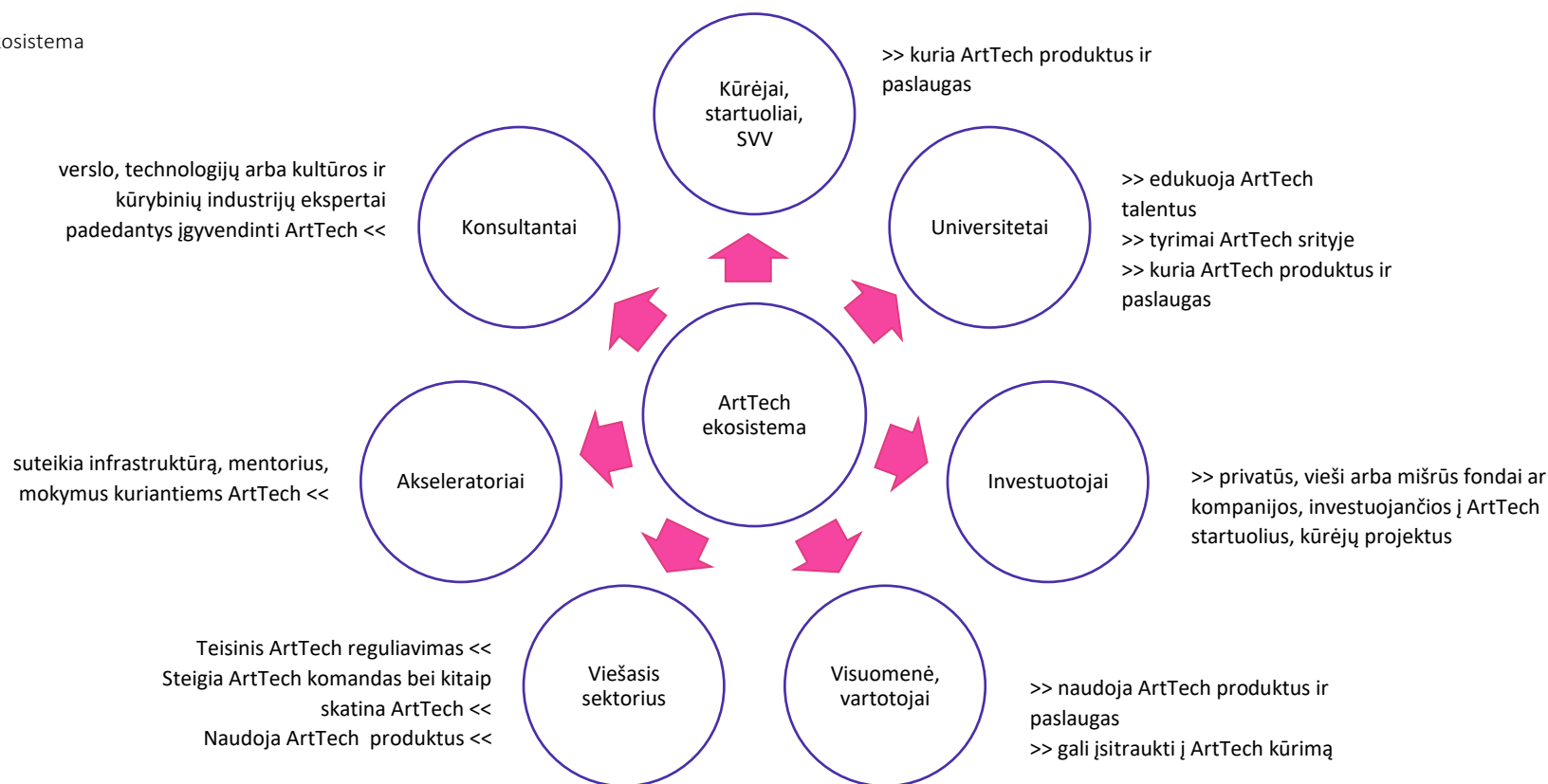
Darbuotojai

34%

Eksporto augimas, palyginti su praėjusiais metais

Kas nulemia ArtTech ekosistemos šalyje sėkmę?

2 pav. ArtTech ekosistema



Šaltinis: Sudaryta autorių, remiantis Tanya Filer (2019); Alcor Fund (2021)

Nagrinėti šalių pavyzdžiai atskleidė du dominuojančius požiūrius į ArtTech:

- Vakarų pasaulyje (Jungtinė Karalystė; Danija), renkama CreaTech sąvoka, kuri apibrėžia KKI transformaciją technologijomis ir naujų verslo modelių, startuolių bei investicijų augimą;
- Tolimųjų Rytų šalys (Pietų Korėja; Honkongas; Taivanas), renkasi Arts and Tech arba Culture x Tech sąvokas, kurios apibrėžia kultūros turinio taikymo technologijų ir inovacijų srityse galimybes.

Galima teigti, jog pasaulyje vyrauja dvi ArtTech kryptys: **technologijų ArtTech** ir **kultūros turinio ArtTech**.

	Rekomendacijos
Strategija ir veiklos planai	<ul style="list-style-type: none"> ○ Svarbu pasirinkti šalies ArtTech kryptį ir apibrėžti, kas yra ArtTech (o galbūt pasirenkamas kitas terminas). ○ Reikalingi ilgalaikiai tarpsektorinės ArtTech politikos tikslai ir veiklos rodikliai. ○ Rekomenduojama paskirti atsakingą instituciją, departamentą ar politikos grupę, kuri koordinuotų tikslų įgyvendinimą bei užtikrintų tvarumą, tęstinumą. ○ Svarbu, jog į ArtTech strateginius dokumentus būtų įtraukiamos finansavimo, infrastruktūros ir tinklaveikos bei gebėjimų, kompetencijų stiprinimo politikos sritys.
Finansavimas	<ol style="list-style-type: none"> a) Trumpuoju laikotarpiui rekomenduojama inovacijų skatinimo programose įvairinti remiamų projektų pobūdį. Išplėsti finansavimo gaires, įtraukiant ir skatinant kūrybiško ir inovatyvaus pobūdžio projektų bei paslaugų paraiškas. b) Ilguoju laikotarpiui rekomenduojama nustatyti naują tarpinstitucinį finansavimo mechanizmą, skirtą remti tarpsektorinį kultūros ir technologijų sektorių bendradarbiavimą: ArtTech finansavimo programa, finansinis mechanizmas.
Infrastruktūra	<p>Rekomenduojama sukurti (arba skatinti sukūrimą) kūrybinių inovacijų (mokslinių) tyrimų infrastruktūrą, skirtą naujoms idėjoms išbandyti, eksperimentuoti, dalintis patirtimi ir žiniomis.</p> <p>Pagrindiniai kriterijai infrastruktūrai, jos veiklai:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ tyrimai ir plėtra (R&D); ○ skatinamas pritaikomumas, atsižvelgiama į industrijos poreikius; ○ skatinamas kūrybingumas ir inovacijos; ○ inkubavimas/akseleravimas; ○ visuomenės įtraukimas. <p>Esama ArtTech infrastruktūra, pavyzdžiui, universitetuose, gali būti sustiprinta, kad būtų patenkinami holistiškesni industrijos poreikiai; kitos institucijos, pvz., muziejai, taip pat galėtų būti skatinami apsvarstyti galimybę skirti savo erdves bandymams ir eksperimentams.</p>
Tinklaveika ir gebėjimų, kompetencijų stiprinimas	<p>Rekomenduojama atsakingai už ArtTech plėtros politiką institucijai finansuoti ir sukurti e-kultūros platformą, kuri atliktų tinklaveikos, informacijos, žinių ir gerųjų praktikų pasidalinimo funkciją tarp KKI ir technologijų sektorių. Svarbu ir nuolatinis skaitmeninių kompetencijų didinimas.</p>

Projekto tikslas: Bendradarbiaujant su suinteresuotomis šalimis ir remiantis gerosiomis užsienio praktikomis kurti ir įgalinti ArtTech ekosistemą Lietuvoje. Supažindinti viešąjį kultūros politikos ir KKI sektorius su Pramonė 4.0 ir 5.0 technologijų galimybėmis ir inicijuoti bendradarbiavimą.