

GUVERNUL REPUBLICII MOLDOVA

HOTĂRÂRE nr. _____

din _____ 2023

**cu privire la aprobarea Programului Național de Dezvoltare a
Industriilor Creative 2023-2027 „Moldova Creativă”**

În temeiul art. 5 și 6 din Legea culturii nr. 413/1999 (Monitorul Oficial al Republicii Moldova, 1999, nr. 83-86, art. 401), cu modificările ulterioare, Guvernul HOTĂRĂȘTE:

1. Se aprobă Programul Național de Dezvoltare a Industriilor Creative 2023-2027 „Moldova Creativă” (se anexează).

2. Ministerele și alte autorități administrative centrale responsabile:

1) vor întreprinde măsurile necesare pentru realizarea Programului Național de Dezvoltare a Industriilor Creative 2023-2027 „Moldova Creativă”;

2) vor prezenta Ministerului Culturii anual, până la data de 1 martie, precum și la solicitare, informații privind stadiul realizării acțiunilor incluse în Programul nominalizat.

3. Ministerul Culturii va prezenta Guvernului anual, până la data de 31 martie, raportul de progres privind implementarea Programului sus-menționat.

4. Controlul executării prezentei hotărâri se pune în sarcina Ministerului Culturii.

PRIM-MINISTRU

Dorin RECEAN

Contrasemnează:

Ministrul Culturii

Sergiu PRODAN

Ministrul Finanțelor

Veronica SIREȚEANU

PROGRAMUL NAȚIONAL de dezvoltare a industriilor creative 2023-2027 „Moldova Creativă”

Capitolul I INTRODUCERE

1. Programul național de dezvoltare a industriilor creative „Moldova Creativă” pentru anii 2023 - 2027 (în continuare – *Program*) este un document de politici publice pe termen mediu, elaborat cu scopul de a stabili un cadru de politici care să ofere o abordare holistică și previzibilă pentru dezvoltarea industriilor creative pe termen mediu, punând accent pe potențialul creativ al Republicii Moldova, prin crearea unui mediu favorabil și comprehensiv pentru dezvoltarea unui sector competitiv și durabil al industriilor creative. Pentru realizarea viziunii și misiunii Programului, se propune ralierea sectorului industriilor creative la un set de valori comune inerente precum toleranță, transparență, cooperare și muncă onestă.

2. Programul a fost elaborat în corelare cu Strategia națională de dezvoltare „Moldova Europeană 2030” (în continuare – SND), aprobată prin Legea nr. 315/2022, Agenda de Dezvoltare Durabilă 2030 (în continuare – ADD 2030), precum și prevederile Acordului de Asociere dintre Republica Moldova și Uniunea Europeană (în continuare – AA RM-UE), ratificat prin Legea nr. 112/2014.

3. Prin intermediul Programului se urmărește implementarea unor serii de acțiuni, menite să contribuie direct la implementarea Obiectivul general nr. 4 prevăzut în SND „Moldova Europeană 2030” – *Ridicarea nivelului de cultură și de dezvoltare personală*, precum și a direcțiilor de politici și intervenții prioritare, după cum urmează: *Susținerea inițiativelor artistice independente, inclusiv prin identificarea de spații pentru ateliere, repetiții, spectacole, rezidențe și alte activități, dar și dezvoltarea mecanismelor financiare durabile pentru susținerea scenei independente* (O4.1; O4.2.; O4.3); *Stabilirea unui mecanism național de finanțare a procesului de restaurare și punere în valoare a patrimoniului cultural* (O1.2.; O4.1 – O4.3; O7.1; O7.3; O9.1.); *Crearea și consolidarea unui sistem de educație cu privire la patrimoniul cultural, formarea, cercetarea și inovarea acestuia* (O1.2; O4.1 – O4.3; O7.1; O7.3; O9.1); *Încurajarea inițiativelor de reabilitare a patrimoniului cultural venite din partea comunităților și autorităților locale* (O1.2; O4.1 – O4.3; O7.1; O7.3; O9.1). În acest sens, Programul va contribui la crearea capacităților necesare pentru a face crizelor curente, consolidarea rezilienței față de crizele viitoare, precum și dezvoltarea durabilă și incluzivă a Republicii Moldova.

4. Direcțiile de politici și intervențiile prioritare din SND „Moldova Europeană 2030” vor contribui la realizarea obiectivelor trasate și angajamentelor ce derivă din AA RM-UE. În acest sens, prin prisma AA RM-UE, un domeniu de interes reprezintă dezvoltarea unui sector competitiv și durabil al industriilor creative, în calitate de factor generator pentru creștere economică și emancipare, piața forței de muncă și schimburi externe.

Acordarea statutului de țară candidat la UE a Republicii Moldova la 23 iunie 2022, implică adaptarea priorităților strategice, precum și preluarea bunelor practici ale statelor membre ale Uniunii Europene (în continuare – UE), în vederea pregătirii pentru aderare. În acest sens, *cooperarea, schimburile culturale, mobilitatea artei și artiștilor, dialogul politic privind politica culturală și audiovizuală*, care sunt parte al art. 132 al AA RM-UE, cât și a prezentului Program, vor contribui la accelerarea acestor procese, creând oportunități majore pentru Republica Moldova.

5. Programul va contribui la realizarea prevederilor ADD 2030, contribuind la realizarea indirectă a Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă (în continuare – ODD), în special a ODD 4 *Garantarea unei educații de calitate și promovarea oportunităților de învățare de-a lungul vieții pentru toți*; ODD 8 *Promovarea unei creșteri economice susținute, deschise tuturor și durabile, precum și a ocupării depline și productive a forței de muncă și a unei munci decente pentru toți*; ODD 9 *Construirea unor infrastructuri rezistente, promovarea industrializării durabile și încurajarea inovației*; ODD 10 *Reducerea inegalităților în interiorul țărilor și de la o țară la alta*; ODD 11 *Dezvoltarea orașelor și așezărilor umane pentru ca ele să fie deschise tuturor, sigure, reziliente și durabile*; precum și a ODD 17 *Consolidarea mijloacelor de implementare și revitalizare a parteneriatului global pentru dezvoltare durabilă*.

6. Obiectivele Programului sunt corelate de asemenea și cu prevederile Programului Național de Dezvoltare a Turismului „Turism 2026”, Strategia de dezvoltare a sectorului de tineret pentru anii 2022-2030 „Tineret 2030”, precum și cu Strategia de dezvoltare a Sistemului Statistic Național pentru perioada 2022 – 2023.

7. Programul este constituit din partea descriptivă și Planul de acțiuni (anexă la Program) și stabilește obiective pe termen mediu, cu activități care vor fi realizate în perioada de referință 2023 – 2027.

8. Programul a fost elaborat de către Ministerul Culturii în colaborare cu Ministerul Educației și Cercetării, Ministerul Dezvoltării Economice și Digitalizării, Biroul Național de Statistică, precum și cu societatea civilă și partenerii de dezvoltare. Totodată, Programul reprezintă rezultatele eforturilor comune ale reprezentanților – cheie din industriile creative, care au coalizat cu scopul de a defini o viziune strategică comună asupra obiectivelor și direcțiilor de dezvoltare ale sectorului în Republica Moldova, astfel încât acesta să devină unul competitiv și armonios, și, în același timp, rezistent în fața riscurilor și provocărilor generate de diferiți factori externi. Implementarea Programului este susținută de Proiectul Tehnologiile Viitorului (FTA) finanțat de Agenția Statelor Unite pentru Dezvoltare Internațională (USAID) și Suedia, care, prin reprezentanții sectorului privat au contribuit substanțial la procesul de elaborare a Programului și Planului de acțiuni aferent conceptului și recomandărilor în baza evaluărilor statistice, precum și identificarea sectoarelor cu potențial înalt pentru industriile creative în Republica Moldova.

Capitolul II ANALIZA SITUAȚIEI

9. Națiunile din întreaga lume își reevaluează propria abordare asupra politicilor culturale, a modului în care se poziționează și susțin industriile creative, trecând de la abordarea tipică *cultura pentru creșterea economică și competitivității* la abordarea mai progresivă *cultura pentru dezvoltare durabilă, stabilitate și creștere incluzivă*. Acest fapt se datorează pandemiei Covid-19, precum și războiului din Ucraina, care, au demascat într-un mod brutal fragilitatea structurală a culturii și a industriilor creative, demonstrând totodată, cât de importante sunt aceste sectoare pentru bunăstarea, identitatea și securitatea unei societăți. De asemenea, în această perioadă de incertitudine și criză, sunt necesare noi instrumente și propuneri de valoare pentru rolul acestor sectoare în societate; respectiv, se impune necesitatea reconceptualizării unui tip diferit de economie și societate care apreciază cultura și industriile creative ca parte a fundamentului său, cu statut esențial pentru rezistența sa. Aceasta este o economie care sprijină diverse talente creative să prospere și, prin urmare, încurajează crearea valorilor și inovațiilor în ceea ce ține de sănătate și bunăstare, comunitate și localitate, dezvoltarea durabilă.

10. ONU a proclamat anul 2021 drept Anul internațional al economiei creative pentru dezvoltare durabilă, însă, datorită crizei pandemice, multe dintre activitățile propuse au fost amânate pentru anul 2022. În februarie 2022, UNESCO a lansat raportul său privind crearea și remodelarea politicilor privind creativitatea¹, care promovează rolul culturii și industriilor creative în procesul de abordare a provocărilor globale. Raportul identifică patru obiective:

- 1) Obiectivul 1: Susținerea sistemelor durabile de guvernare pentru cultură;
- 2) Obiectivul 2: Realizarea unui flux echilibrat de bunuri și servicii culturale și intensificarea mobilității artiștilor și specialiștilor în domeniul culturii;
- 3) Obiectivul 3: Integrarea culturii în cadrele de dezvoltare durabilă;
- 4) Obiectivul 4: Promovarea drepturilor omului și libertăților fundamentale.

11. În acest sens, UNESCO pledează pentru o *perspectivă de ecosistem* și recunoaște interdependența muncii creative *non-profit* și a celei *comerciale* atunci când artiștii și profesioniștii în domeniul creației se poziționează în inima unei economiei creative rezistente și durabile, generează valoare intrinsecă și socială, care stă la baza oricărei posibilități de *creștere economică*. Principalul argument arată că pentru ca o națiune să-și valorifice, potențialul său creativ, aceasta are nevoie de o abordare holistică la *baza căreia să fie talentul*, iar talentul să reprezinte o resursă diversă și durabilă, care poate genera o rentabilitate a investițiilor în diferite domenii de politică.

12. De la lansarea raportului privind elaborarea politicilor pentru creativitate, UNESCO a întocmit un nou raport relevant: *Cultura în perioada Covid-19 - Rezistență, recuperare, și renaștere*². Acest raport oferă perspective cheie asupra tendințelor și transformărilor structurale care pot stimula sectorul cultural și industriile creative ca piatră de temelie a unui alt tip de economie, la baza căreia stă corectitudinea, toleranța și acceptarea tinerilor talente.

¹ UNESCO. *Re/shaping policies for creativity: addressing culture as a global public good*. Paris. 2022

² UNESCO. *Culture in times of COVID-19: resilience, recovery and revival*. Paris.2022.

În raport sunt identificate cinci tendințe esențiale care prezintă relevanță pentru Moldova, întrucât Guvernul își propune să obțină prosperitatea și bunăstarea națiunii prin suportul acordat industriilor creative:

13. Atenție sporită asupra valorii sociale a sectorului cultural. Rezultatele sociale ale culturii și industriilor sociale au ieșit în prim-plan și au fost evidențiate prin modurile în care cultura este percepută și apreciată de comunități, recunoscând contribuția esențială a culturii la bunăstarea comunităților.

14. Creșterea gradului de conștientizare a importanței asigurării surselor de venit ale artiștilor și profesioniștilor din domeniul culturii. Chiar dacă, în perioada pandemiei, multe guverne și ONG-uri au oferit asistență artiștilor și profesioniștilor din sfera culturii prin implementarea programelor specifice de ajutor, există temeri din ce în ce mai mari referitoare la problema sistemică ce vizează modalitățile precare de angajare în industriile creative și necesitatea de a sprijini pe termen lung capacitatea de rezistență a întreprinderilor creative, a artiștilor și organizațiilor culturale.

15. Intensificarea colaborării și solidaritatea sectorială accentuată. Pandemia Covid-19 a impus părților distincte din sectorul cultural să lucreze împreună cu un nou sentiment de urgență și un scop comun - de la organizații culturale, la rețele de artiști și întreprinderi creative. Acest lucru este deosebit de evident în Republica Moldova prin intermediul Programului, care joacă un rol vital de conexiune și promovare a contribuției talentului creativ pentru pace, toleranță și consolidare a unei societăți deschise.

16. Adoptarea accelerată a practicilor și tehnicilor digitale. Criza pandemică a accelerat procesul de transformare digitală în multe domenii ale sectorului. Cu toate acestea, accesul la resursele digitale rămâne inechitabil. Acesta este și cazul Moldovei, care dispune de talent digital de ultimă generație, înregistrează îmbunătățire rapidă a capacității și infrastructurii și, în același timp, raportează o inechitate semnificativă în ceea ce privește capacitatea digitală, abilități și infrastructură (spre exemplu în localitățile rurale). UNESCO avertizează că: *„Chiar dacă noile tehnologii au determinat creșterea varietății și relevanței unor componente ale ecosistemului cultural, acestea pot, de asemenea, reprezenta o amenințare pentru alte componente ale ecosistemului, în mod special, în lipsa unor politici și mecanisme relevante și eficiente de sprijin a industriilor creative în vederea permiterii întregului ecosistem cultural să profite de oportunitățile oferite de mediul tehnologic în evoluție rapidă”*.

17. Adaptarea modelelor și practicilor strategice, operaționale și de afaceri de-a lungul lanțului valoric. Organizațiile, artiștii și antreprenorii în domeniul creației au regândit modul în care creează, produc și distribuie conținut cultural și creativ, pentru că, acum, mulți dintre ei pun la îndoială viabilitatea pe termen lung a modelelor și practicilor lor din perioada pre-pandemică. UNESCO încurajează adaptarea prin inovare: *„Acesta este momentul inovațiilor la maxim, care implică o nouă generație de abordări asupra produsului și consumului cultural, care presupune utilizarea blockchain-ului, tehnologiilor imersive și interactive și abordarea tot mai frecventă a formelor de creație de tip cross-art și intersectoriale (interdisciplinare și intermedia). Cu toate acestea, entuziasmul generat de un*

asemenea progres tehnologic, creativ și inovator trebuie să fie temperat de inechitățile pe care le poate introduce sau exacerba.”

18. Oportunitatea pentru Moldova constă în dezvoltarea unui sector dinamic al industriilor creative, care să constituie fundamentul economiei durabile. Oportunitatea Programului este de a-și asuma rolul de lider prin furnizarea de investiții și sprijin programatic pentru industriile creative ca și națiune tânără, deschisă și creativă.

19. În contextul internațional prezentat supra, dezvoltarea industriilor creative reprezintă prioritatea Guvernului Republicii Moldova. Programul urmează să fie implementat pentru dezvoltarea în continuare a industriilor creative, cu scopul de a le ajuta să prospere atât pe piețele locale, cât și pe piețele internaționale.

20. Industriile creative din Moldova însumă un mare potențial de creștere incluzivă și durabilă, de asemenea, pot constitui un generator pentru dezvoltarea economică a țării, coeziunea socială și promovarea brandului național. Conform informațiilor furnizate de Biroul Național de Statistică (în continuare – BNS), industriile creative sunt reprezentate de 2 200 de entități cu 9 000 de angajați și 2 500 de liber profesioniști în domenii precum design, publicitate, digital media, arhitectură, muzică, teatru, animație, publicarea cărților și jocurilor, realitatea augmentată și realitatea virtuală.

21. Pe parcursul ultimilor ani, industriile creative din Moldova au înregistrat o creștere semnificativă a numărului de angajați, ratei vânzărilor și profitului. În 2021, veniturile acestui sector au ajuns la 174 de milioane de dolari SUA³. Pentru afacerile creative și media există un potențial de creștere și mai mare în condițiile integrării cu alte sectoare - parteneriate cu talentele din sfera tehnologiilor informaționale din Republica Moldova în domenii precum jocurile, realitatea augmentată și realitatea virtuală, instalațiile imersive; impulsivitatea industriei modei spre dezvoltarea accesoriilor, designului digital și fabricilor experimentale; or, susținerea proiectării produsului cu tehnicieni și tehnologii.

22. Industriile creative sunt, de asemenea, apreciate pentru modurile în care **generează efecte pozitive de propagare pentru toată economia, catalizând inovația și stimulând turismul cultural**. Intensificate de procesul de digitalizare, industriile creative din Moldova inspiră deja conținut și narațiuni noi care facilitează dezvoltarea economică și socială. Inspirându-se adesea din patrimoniul cultural, industriile creative sunt în măsură să consolideze brandul de țară și puterea de influență prin conectarea oamenilor la rădăcinile lor culturale și diversificarea ofertelor turistice.

23. În nucleul industriilor creative se poziționează *domeniile creative fundamentale* - acele acte de expresie culturală care sunt atât de esențiale pentru umanitate: o piesă muzicală, un articol, o poezie, un spectacol, un design. Elaborarea, distribuția și comercializarea domeniilor creative fundamentale implică procese semnificative de transformare - în ceea ce vizează elaborarea de produse și concepte, aplicarea tehnologică și crearea de piață. Aceasta este fundamentul industriilor creative, care alimentează economia în ansamblu.

³ Date furnizate de Biroul Național de Statistică (în continuare – BNS)

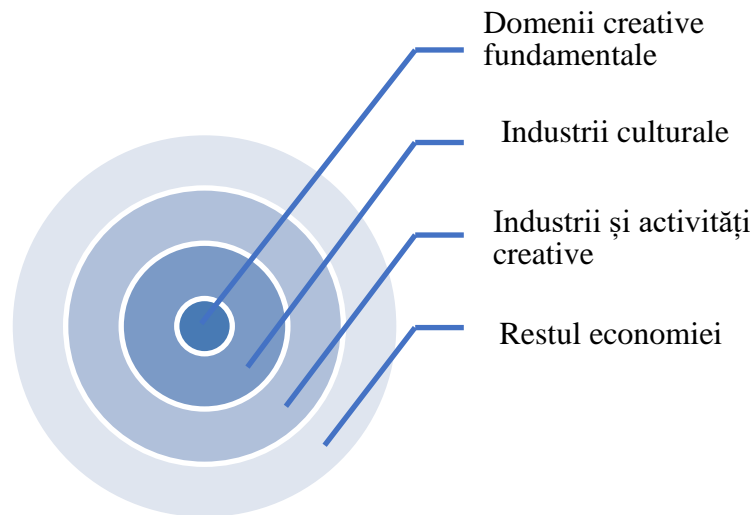


Fig. 1. Lanțul valoric al industriilor creative

24. Potrivit UNESCO, industriile culturale și creative sunt: „*Acele domenii de activitate organizată a căror obiectiv primordial este producerea sau reproducerea, promovarea, distribuția sau comercializarea de bunuri, servicii și activități de conținut derivat din origini culturale, artistice sau de patrimoniu.*”

25. Conferința Națiunilor Unite pentru Comerț și Dezvoltare⁴ a stabilit principalele sectoare ale industriilor culturale și creative: „*Industria creativă include publicitate, arhitectură, arte și meșteșuguri, design, modă, film, video, fotografie, muzică, artele interpretative, publicație, cercetare și dezvoltare, software, jocuri pe computer, publicație electronică și TV/radio.*”

26. Definiția respectivă a servit drept sursă de informare pentru modelele ulterioare care au descris sectoarele sau domeniile cheie ale industriilor culturale și creative. În 2009, UNESCO a adoptat model prezentat mai jos, iar definiția este cel mai frecvent utilizată în contextul industriilor creative ca parte a unei economii creative extinse.

27. Este esențial pentru Republica Moldova să dezvolte propria abordare în ceea ce privește industriile creative și, în același timp, să facă uz de contextul definițiilor utilizate la nivel internațional.

28. În Republica Moldova, industriile creative operează asemenea unui **ecosistem**. Acestea generează un cerc virtuos al dezvoltării durabile. De asemenea, sunt o resursă regenerabilă, produsă prin identitatea, ideile și inovația oamenilor. În baza unui studiu al economiei creative, realizat de Ministerul Culturii, s-a constatat că există mai mult de 7 subsectoare creative integrate.

⁴ United Nations. *Report by the secretariat of the United Nations Conference on Trade and Development*. New York and Geneva. 2011

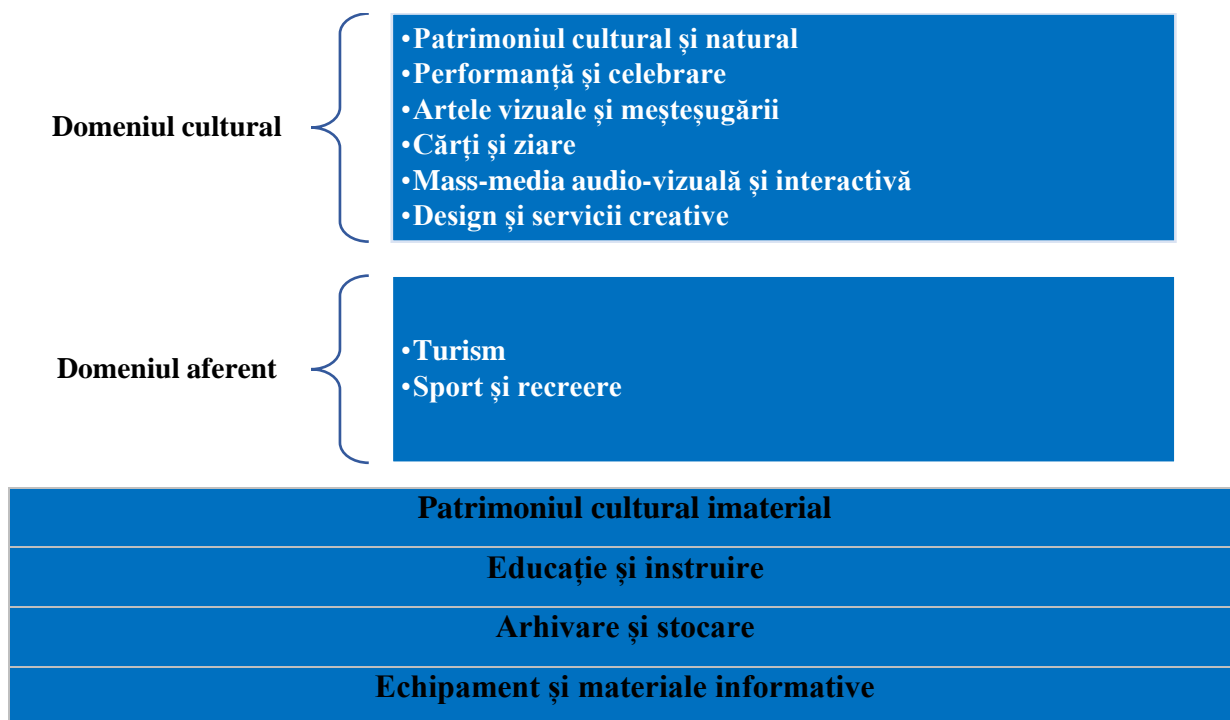


Fig. 2. Cadrul UNESCO pentru statistici culturale

29. Sectoarele sunt din ce în ce mai integrate, tehnologia digitală asigură convergența și conexiunea diferitor elemente de-a lungul unui lanț valoric, de la expresia culturală și moștenirea până la media comercializate și jocurile de noroc. Este tot mai mare necesitatea abordării holistice, cu factori orizontali cum ar fi abilitățile, dezvoltarea pieței/audienței și inovarea, la fel de importanți ca și factorii verticali cum ar fi profilul distinctiv și nevoile unui anumit subsector creativ. Programul Național respectiv descrie industriile creative din Moldova atât prin prisma axei orizontale, cât și prin prisma axei verticale pentru a garanta abordarea fermă și comprehensivă a procesului de dezvoltare a sectorului.

30. Industriile creative formează una dintre cele mai importante povești de succes la nivel mondial din ultimii 30 de ani. Pe piețele emergente, industriile creative, la baza cărora stau grupurile țintă reprezentate de organizații culturale, liber profesioniștii creativi și întreprinderile mici, reprezintă un factor major de ocupare a forței de muncă pentru aproximativ 300 de milioane de oameni. UNCTAD, care de circa 20 de ani, urmărește comerțul cu bunuri și servicii creative, a constatat o creștere medie cu 7% a comerțului de export al economiei creative în perioada anilor 2002 - 2015. Iar până în 2019, rata de creștere a fost de 9% și, de multe ori, a depășit rata de creștere pentru alte industrii. În 2015, UNCTAD a fixat valoarea pieței globale a bunurilor creative la o valoare semnificativă de 509 miliarde de dolari SUA.

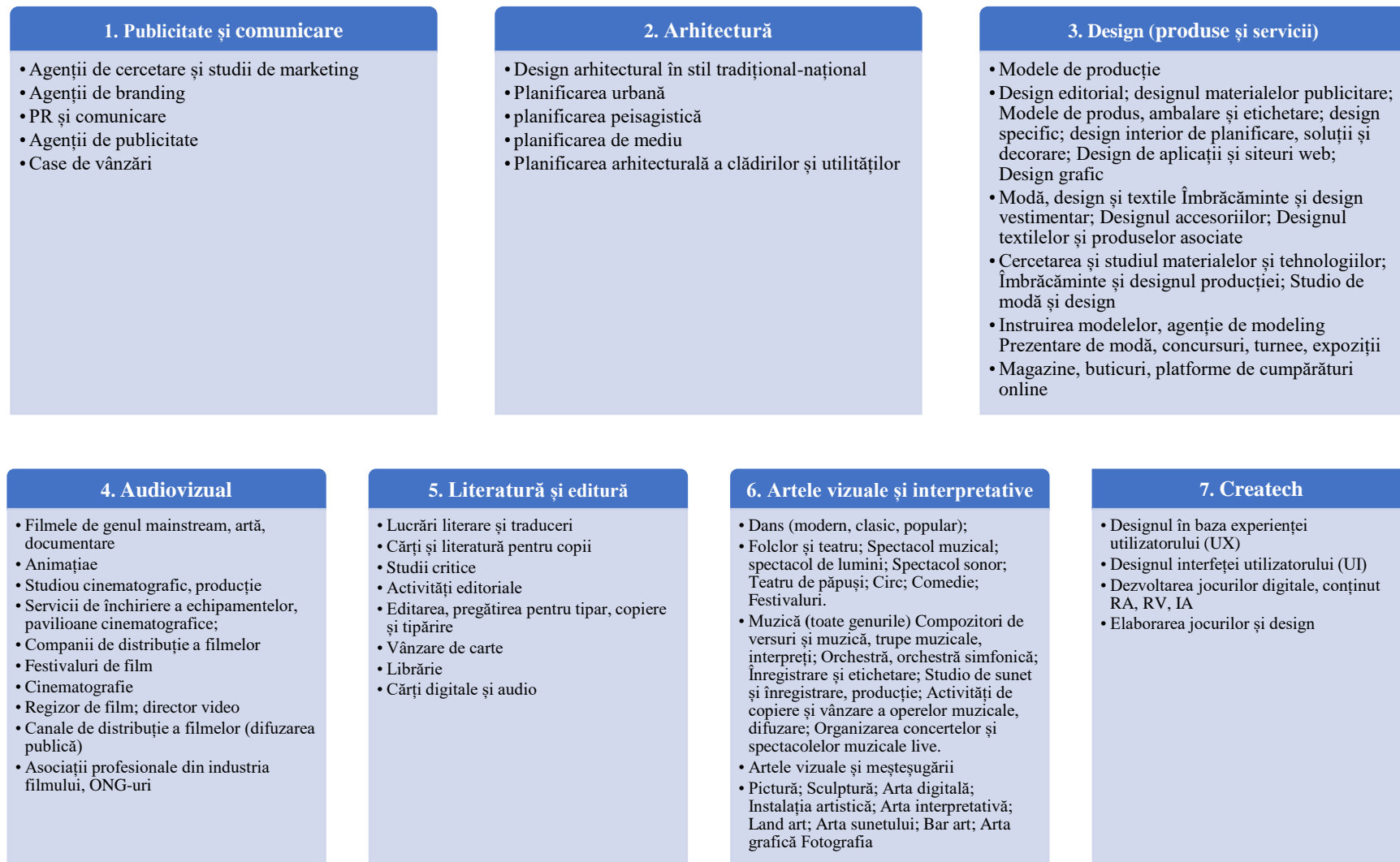


Fig. 3. Ansamblul industriilor creative în Republica Moldova

31. În Republica Moldova, industriile creative reprezintă o forță motrice fundamentală pentru un viitor durabil. Având susținerea Guvernului, industriile creative din Moldova manifestă talent și dorință de a-și asuma rolul transformator în viitorul populației țării.

32. În timpul pandemiei, anumite sub-sectoare au fost afectate disproporționat, cu impact negativ asupra grupurilor vulnerabile precum liberii profesioniști, întreprinderile mici și artiștii. Aceste restricții au avut consecințe asupra activităților care implică interacțiunea fizică cu un număr mare de consumatori, cum ar fi vizitatorii de muzee, iubitorii de muzică live și cinefilii. Pe de altă parte, în alte sectoare, cum ar fi editarea de jocuri pe calculator sau fotografia, numărul companiilor a crescut. De asemenea, invazia Rusiei în Ucraina a perturbat dezvoltarea industriilor creative, intensificând dificultățile cu care se confruntă întreprinderile mici și liberii profesioniști. Acest război a generat un nou nivel de unitate națională și a subliniat importanța culturii pentru toleranță, coeziune și pace. În plus, războiul a evidențiat că unele dintre provocările sectorului cultural și al industriilor creative din Republica Moldova sunt legate de trecutul istoric și „moștenirea” sovietică. Totodată, este important să luăm în considerare grupurile vulnerabile precum liberii profesioniști, întreprinderile mici și artiștii care au suferit din cauza restricțiilor pandemice, precum și tinerii absolvenți din acest domeniu care se confruntă cu riscul de emigrare și pierdere a talentelor.

33. Acest lucru face și mai importantă necesitatea dezvoltării unei abordări strategice a industriilor creative, care să se alinieze abordărilor Uniunii Europene și altor piețe fundamentale, cum ar fi SUA și Orientul Mijlociu, care, la rândul lor, sunt în măsură să faciliteze comerțul, pot stimula creșterea sectorului și inovațiile. De asemenea, Republica Moldova ar putea fi percepută ca un centru pentru dezvoltarea industriilor creative, fiind inclusă în lanțurile valorice internaționale pentru a dezvolta produse și servicii inovatoare.

34. În lipsa cercetărilor și a datelor consecvente cu privire la industriile creative și subsectoarele acestora și caracterul informal al activităților multor sectoare mari ale industriei, este greu de definit o imagine reală a dimensiunii și profilului acestui sector vital. Republica Moldova are un bazin impresionant de talente de creatori, majoritatea tineri, însă numărul celor care oferă servicii, inclusiv liber profesioniști nu este evaluat oficial. Acești tineri lucrează pe cont propriu și își oferă serviciile atât clienților locali, cât și internaționali. Implementarea Programului și identificarea industriilor creative pe post de prioritate națională sunt pași semnificativi care vor permite, în următorii ani, colectarea datelor și dovezilor de înaltă calitate. Acest lucru va susține argumentul necesității investiției în industriile creative și va permite Guvernului și partenerilor din sectorul privat să analizeze impactul. La rândul lor, datele și dovezile colectate vor permite partenerilor să analizeze progresul reformei și procesului de revigorare a industriilor culturale și creative din Moldova. Provocările legate de colectarea datelor ce vizează industriile creative din Moldova includ varii aspecte.

35. Incapacitatea de a accesa date la nivelul codului numerului de patru cifre NACE Rev. 2 în cadrul statisticii naționale privind întreprinderile, presupune imposibilitatea accesării unei imagini cuprinzătoare ce vizează contribuția industriilor creative în economie.

36. Caracterul informal și activitatea la scară redusă a multor industrii creative - adesea angajații nu sunt înregistrați oficial, ceea ce înseamnă că amploarea, capacitatea și rata contribuției industriilor creative nu sunt incluse în datele statistice oficiale. La accesarea și analizarea datelor de nivel național, se constată că aceasta este situația industriilor creative în ansamblu și fiecărui subsector creativ.

37. Lipsa cartografierii industriilor creative la nivel local, orășenesc sau regional - ceea ce înseamnă că rolul, profilul și impactul industriilor creative este ambiguu.

38. În ceea ce privește absența cartografierii, se atestă lipsa unei baze de date generale, spre exemplu, a întreprinderilor creative, în special, a întreprinderilor mici și a liber profesioniștilor. Aceste aspecte complică procesul de creare a rețelelor sectoriale și schimbul de experiență. De asemenea, se limitează raza de acțiune a exercițiilor de cercetare pentru cartografierea sau consultarea industriilor creative. Cu toate acestea, munca Asociației Companiilor de Creație din Moldova (**COR**) și noilor centre precum **Artcor** și **Mediacor** sporesc vizibilitatea și conectivitatea sectorului.

39. Lipsesc, de asemenea, alte cercetări și evaluări ale programelor din toate sectoarele industriilor creative - spre exemplu, evaluarea impactului investițiilor culturale, studii de fezabilitate pentru industriile creative și infrastructura culturală, strategii și evaluări – spre exemplu, pentru festivaluri, programe de educație culturală și alte intervenții.

40. Din cauza lipsei datelor detaliate *din patru cifre*, este dificil să se evalueze imaginea generală a industriilor creative din Republica Moldova. Analiza situației inițiale este, în continuare, complicată de amploarea economiei informale, care include multe activități creative ce nu se înscriu în cadrul unor întreprinderi înregistrate. În afară de aceasta, activitatea sporită a întreprinderilor mici și liber profesioniștilor, complică procesul de evaluare a sectorului, în special pentru întreprinderile care lucrează în diferite domenii pe *verticală* (sectoare creative). Totodată, nu a fost evaluat impactul pandemiei Covid-19 și nici al războiului din Ucraina (inclusiv fluxul de refugiați).

41. În 2021, primul loc în topul activităților economice ale industriei creative cu cel mai mare număr de companii revine agențiilor de publicitate (691 de companii), urmate de firmele de arhitectură (424 de companii) și activitățile de design specializat (304 de companii)⁵. În 2021, aceste trei tipuri de activități reprezentau 25,75% din toate întreprinderile din sectorul industriei creative din Moldova⁶.

42. În perioada 2015-2021, jumătate din sectoarele creative și-au sporit numărul de afaceri în medie cu 0,1 - 9,5% anual. Totodată, două treimi din sectoarele creative au înregistrat o creștere a numărului de întreprinderi cu peste 10%, cea mai mare creștere fiind înregistrată de activitățile de post-producție de film, video și televiziune (creștere anuală de 45% a numărului de companii). Numărul întreprinderilor de design specializat a crescut în medie cu 24% anual.

⁵ Date furnizate de BNS

⁶ Notă: Au fost excluse sectoarele culturale și patrimoniale mai mari

43. Cele 2 200 de afaceri creative înregistrate în Republica Moldova în 2021 au asigurat în total 9 000 de locuri de muncă⁷. În medie, fiecare afacere are 4,1 angajați. Primele trei tipuri de activități creative care, în 2020, au înregistrat cei mai mulți angajați sunt artele interpretative (1 837 de angajați), agențiile de publicitate (1 671 de angajați), producția de programe TV și activitățile de difuzare (1 296 de angajați). Următoarele în top, cu un rezultat foarte aproape, sunt firmele de arhitectură (1266 de angajați). Aceste patru tipuri de activități economice generează 70% din numărul locurilor de muncă din industriile creative.

44. Imaginea per ansamblu indică o creștere a ratei de angajare în cadrul industriilor creative. Cu toate acestea, sectorul este cu certitudine încă fragil și nu are o masă critică și nici căi clare de obținere a investițiilor și acces spre piețe de desfacere. În afară de transformările tehnologice, repercusiunile pandemiei Covid-19 și ale războiului din Ucraina, pirateria și schimbările în modelele de consum, și lipsa politicilor și reglementărilor în domeniu, generează diferite tipuri de șocuri pentru bunăstarea și vitalitatea industriilor creative. Pentru că și până la declanșarea pandemiei și războiului, grupurile vulnerabile creative (întreprinderile mici, liberii profesioniști, ș.a.) se confruntau cu un declin în ceea ce privește numărul de angajați. Din 2015 până în 2021 cea mai mare reducere a numărului de angajați creativi a fost înregistrată în activitățile de înregistrare audio și activități de editare muzicală (în medie cu -30%), urmează activitățile de distribuție cinematografică, video și programe TV (în medie, cu -27%).

45. În rândul activităților care, dimpotrivă, au înregistrat cea mai mare creștere a numărului de angajați se înscriu activitățile de editare a jocurilor de computer (+47%), activitățile de creație artistică (+44%). De asemenea, au înregistrat o creștere anuală substanțială a numărului de angajați activitățile de post-producție cinematografică, video și TV (+27%), activitățile de design specializat (+23%).

46. După valoarea fiscală, în topul sectoarelor industriilor creative moldovenești în 2021, din puncte de vedere economic, s-au înscris activitățile agențiilor de publicitate (1 283 955 401 MDL), activitățile de editare a jocurilor de computer (250 450 691 MDL) și firmele de arhitectură (246 655 650 MDL). Aceste 3 activități economice de top după valoarea vânzărilor, reprezintă 69% din totalul vânzărilor din industria creativă în 2021.

47. Din 2015 până în 2021, 36% din activitățile economice ale industriei creative au înregistrat o reducere medie anuală a valorii fiscale. Cea mai mare diminuare s-a înregistrat pentru activitățile de înregistrare audio și editare muzicală (-39%), alte activități de editare (-13%), serviciile de reprezentare media (-13%). Totodată, de departe cea mai spectaculoasă creștere a vânzărilor a fost înregistrată în cadrul activităților de editare a jocurilor pe computer (+116%), aceeași activitate economică înregistrând, în 2019-2020, o creștere a vânzărilor cu 520%, ceea ce face ca acesta să fie cel mai profitabil sector creativ din Moldova, care înregistrează și cea mai mare creștere a vânzărilor (deși numărul întreprinderilor rămâne redus). Printre alte industrii care au înregistrat o creștere a vânzărilor se numără activitățile de creație artistică (+29%), activitățile de post-producție cinematografică, video și TV (+24%), activitățile de design specializat (+23%).

⁷ Date furnizate de BNS

48. În Republica Moldova, piața locală a bunurilor și serviciilor creative este relativ mică: asta din cauza numărului mic al populației și puterii de cumpărare reduse, totodată, se produce o *scurgere* semnificativă a acestei puteri de cumpărare către bunurile și serviciile creative furnizate de România și, până recent, de Rusia. Sectorul industriilor creative necesită intervenții în ceea ce ține de reglementarea sa. Ca urmare a ne-reglementării prezentului sector, acesta poate avea efecte negative precum pierderea potențialului său economic, scurgerea puterii de cumpărare către alte piețe externe, nivel înalt al pirateriei, încălcarea drepturilor de proprietate intelectuală, reducerea audienței consumatorilor de produse și servicii culturale și creative, și, de asemenea, reducerea veniturilor industriilor creative. Totodată, audiența sectoarelor culturii și numărul participanților activi în activitățile culturale sunt reduse comparativ cu majoritatea țărilor UE.

49. Un sector dinamic al industriilor creative depinde de publicul activ și implicat pentru cultură, care, la rândul său, se transpune în cererea de bunuri și servicii creative, precum și în creșterea practicii culturale și creative (de exemplu, în muzică, arte vizuale, artă interpretativă, design) ceea ce, prin urmare, generează dezvoltarea întreprinderilor creative. Prin urmare, este importantă coalizarea abordărilor ce vizează reforma și revitalizarea sectorului cultural cu abordările de creștere a sectorului industriilor creative, care cuprinde entități ce operează într-un ecosistem cultural mai extins. Edificiile culturale, aflate în proprietate publică (ex. teatre, galerii și case de cultură) pot servi pe post de centre esențiale pentru realizarea angajamentului cultural, participarea și transpunerea în practică. Aceste instituții pot contribui la implicare civică activă, prin poziționarea culturii pe post de fundament al unei societăți civile reziliente, precum și la dezvoltare durabilă.

50. Lipsa cercetărilor de referință cu privire la industriile creative din Moldova presupune și faptul că sunt limitate și datele cu privire la distribuția teritorială a acestora. Totuși, în mod cert, industriile creative sunt concentrate în Chișinău sau în apropiere de capitala care evoluează în calitate de centru major pentru activitatea industriilor creative cu infrastructură precum Artcor și ZipHouse (centru de modă) pe post de puncte esențiale de contact. Extinderea și creșterea ulterioară a competitivității industriilor creative din Republica Moldova va depinde de abordarea dublă care determină aglomerarea în capitală și oferă soluții pentru dezvoltarea sectorului în regiuni.

51. Lipsa unui cadru regulator eficient și flexibil, susținut de un repertoriu legislativ dinamic, va perpetua mișcarea sectorului industriilor creative pe un trend descendent, cu probabilitate înaltă de înrăutățire a principalilor indicatori (numărul companiilor, valoare fiscală, numărul de angajați, etc.). Fără intervenția autorităților, succesul economic relativ obținut în activitățile agențiilor de publicitate, editare a jocurilor, arhitectură, etc. nu va avea o continuitate certă, or, actualmente, acest succes se datorează în mare parte sprijinului sectorului asociativ și partenerilor de dezvoltare ai țării.

52. Perpetuarea modelului actual de funcționare a industriilor creative, prin angajarea insuficientă sau aleatorie a autorităților în soluționarea curențelor sistemice identificate în Program se va reflecta în abordarea insuficientă a creativității în societate. Eminamente evoluția stării actuale va condiționa provocări specifice educației, cele legate de abilități și

structură; provocări post-pandemice (de recuperare a terenului pierdut de către sector) și cele ce vizează conflictele și fragilitatea (efectele războiului din Ucraina și consecințele acestuia).

53. Totodată, menținerea status quo-ului, prin abordarea culturii și creativității ca generator de valori exclusiv imateriale, nu va permite tranzitarea țării spre o abordare mai holistică, prin care cultura și creativitatea sunt calificate drept fundamentale pentru dezvoltarea durabilă și bunăstare, în care aceste sectoare funcționează transversal, generează noi forme de inovare, contribuie la creșterea competitivității și antreprenoriatului, sporește atractivitatea și îmbunătățește substanțial coeziunea socială. În acest, sens, un parcurs similar se atestă în România. Industriile creative au apărut ca o preocupare a autorităților publice române, în 2009.⁸ Asemenea stării de fapt din Republica Moldova, în România cultura era privită separat de economie. Autoritățile și-au direcționat efortul spre investiții constante în producția și distribuția creativă și creșterea puterii de consum, prin diversificarea modelelor de consum. Măsurile întreprinse de autorități au stimulat substanțial sectorul, care a generat o creștere de 82.4% a valorii adăugate brute, o creștere de la 4.5 miliarde Euro la 8.2 miliarde Euro în 2013. Tendințe pozitive se regăsesc și în indicatorii cantitativi ai sectorului (numărul companiilor, numărul angajaților, etc.).

54. La nivelul matricei politicilor publice europene, rolul și importanța industriilor creative a fost consemnat începând cu 2012.⁹ Comisia Europeană, recunoscând potențialul înalt de creștere și calitatea de a genera surplus de valoare, a pus la dispoziția sectorului creativ aproximativ 1.5 miliarde Euro, prin intermediul Programului Europa Creativă (instrumentul european principal de finanțare a sectorului).

55. Republica Moldova, deși s-a angajat să își ajusteze cadrul regulator aferent sectorului creativ, odată cu aderarea la Programul Europa Creativă în 2015¹⁰, nu a întreprins măsuri suficiente în acest sens. Datorită acestor circumstanțe, Republica Moldova a atras investiții ne semnificative din cadrul acestui program european. Moldova a participat în 4 proiecte/consorții, care au atras finanțări din partea Comisiei Europene în sumă de 635 mii Euro¹¹.

⁸ Anda Georgiana Becut, Andrei Ionut, Crăciun. The Contribution of the Creative Industries to the Development of the Romanian Economy and Their Resilience to Crisis in Caroline Chapain, Tadeusz Strykiewicz (2017) Creative Industries in Europe. Springer

⁹ A se vedea European Commission (2012), Communication on Promoting cultural and creative sectors for growth and jobs in the EU, Brussels sau European Commission (2014) Communication "Towards an integrated approach to cultural heritage for Europe". COM(2014) 477 final, Brussels.

¹⁰ Legea 60/2015 pentru ratificarea Acordului dintre Republica Moldova și Uniunea Europeană privind participarea Republicii Moldova la Programul „Europa Creativă”: programul UE pentru sectoarele culturale și creative, și privind cooperarea dintre Republica Moldova și Uniunea Europeană în subprogramul MEDIA al Programului „Europa Creativă”. Disponibil online:
https://www.legis.md/cautare/getResults?doc_id=60854&lang=ro

¹¹ A se vedea proiectele: MusXchange 2018-20 (<https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/projects/search/details/597449-CREA-1-2018-1-AT-CULT-COOP1>), MusXchange 2020-22 (<https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/projects/search/details/616798-CREA-1-2020-1-AT-CULT-COOP1>), Inclusive Network for Refugee Artists (<https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/projects/search/details/607452-CREA-1-2019-1-FR-CULT-COOP1>), International Documentary Film Festival CRONOGRAF (<https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/projects/search/details/572527-CREA-1-2016-1-MD-MED-FESTIVALS>)

56. Începând cu 2021, odată cu investirea noului Guvern și adoptarea Programului de activitate a acestuia¹², preocuparea pentru industriile creative a devenit centrală. Guvernul și-a asumat elaborarea și ajustarea cadrului legal la necesitățile actuale, care să asigure buna funcționare a industriilor creative și atragerea capitalului privat în proiecte culturale. Prin instituirea Programului Național „Moldova Creativă” se urmărește remedierea curenților enunțate supra.

57. Există un potențial clar de dezvoltare a activității industriilor creative în localitățile din afara Chișinăului, în conexiune cu domeniile regionale de creștere. Programul Uniunii Europene în curs de implementare „*Uniunea Europeană pentru cultură*” susține sectorul cultural și creativ și pune un accent special pe orașele și localitățile care nu sunt capitale din țările Parteneriatului Estic¹³. Orașele Cahul și Orhei participă la programul de elaborare a strategiilor culturale locale pentru impulsivarea dezvoltării industriilor creative.

58. Exemplu al modului în care dezvoltarea locală a industriilor creative poate fi stimulată în Republica Moldova reprezintă oportunitățile identificate pentru orașul Cahul în cadrul programului „UE pentru cultură”, după cum urmează¹⁴:

- Orașul este un centru pentru talente, sunt organizate festivaluri care oferă dinamism cultural și susțin dezvoltarea turismului cultural.
- Grație acestui sector dinamic al festivalului, mun. Cahul își poate coordona mai eficient abilitățile, educația și capacitatea de dezvoltare profesională pentru cultură, spre exemplu, prin stabilirea unui parteneriat pentru educație culturală care asigură conexiunea între principalele instituții, organizații și întreprinderi pentru stimularea dezvoltării culturale. Aceasta poate include competențe specifice și consolidarea capacităților pentru stimularea forței de muncă creative
- Cultura poate juca un rol esențial în atragerea investițiilor în localitate și crearea unui brand al orașului – pentru a transforma orașul Cahul într-un centru de creativitate și localitate unde oamenii vor să locuiască, să o viziteze și să muncească.
- Amplasarea orașului deschide oportunități de dialog intercultural și colaborare cu România.

59. În Republica Moldova, festivalurile și evenimentele joacă un rol esențial în ceea ce privește dinamizarea, conectarea și prezentarea industriilor creative. Aceste evenimente sunt importante pentru dezvoltarea culturală și creativă la nivel local, precum și pentru etalarea creativității moldovenești la nivel internațional. În pofida faptului că au fost grav afectate de pandemia Covid-19 și expuse fragilității geopolitice extinse, festivalurile constituie fundamentul viitorului creativ de succes al țării.

¹² Programul de activitate al Guvernului Republicii Moldova, a se vedea compartimentul Cultură. Disponibil online: <https://gov.md/ro/advanced-page-type/government-activity-program>

¹³ *Parteneriatul estic este o inițiativă politică comună scopul căreia este aprofundarea și consolidarea relațiilor dintre Uniunea Europeană (UE), statele sale membre și alte șase state vecine extracomunitare: Armenia, Azerbaidjan, Belarus, Georgia, Republica Moldova și Ucraina. În acest cadru, documentele care ghidează relațiile UE cu vecinii săi sunt - Strategia globală a Uniunii Europene și Politica europeană de vecinătate revizuită, care prevede creșterea stabilității și rezilienței vecinilor estici ai UE.*

¹⁴ https://euneighbourseast.eu/wp-content/uploads/2022/06/eu4culture_baseline-report-on-culture-and-creativity-in-non-capital-cities-and-towns-in-eastern-partnership-countries.pdf

60. Acest lucru se datorează faptului că festivalurile și evenimentele conectează patrimoniul de contemporan și semnalează oportunitățile pentru viitor. Festivalurile reprezintă platforme esențiale pentru dezvoltarea talentelor, oferind oportunități artiștilor și specialiștilor în domeniu de a-și dezvolta abilitățile, de a ajunge la public și a implica audiența, de a trece la următoarea etapă în cariera lor creativă. Festivalurile și evenimentele generează narațiuni culturale și creează conținut nou, generează solicitarea și lansarea lucrărilor noi, de la muzică la modă, de la design la film.

61. Prin urmare, festivalurile (și evenimentele) sunt esențiale pentru formarea întreprinderilor creative și reprezintă piste pentru dezvoltarea afacerilor de-a lungul lanțurilor valorice multiple ale economiei creative. Aceste evenimente nu doar că scot în evidență talentul, dar oferă și locuri de muncă, facilitează oportunități de creștere pentru toate tipurile de întreprinderi creative, atât în mod direct, cât și prin efectele lor de propagare.

62. În continuare, sunt prezentate modele de festivaluri culturale și creative organizate în Republica Moldova, extinderea și rezistența acestora reprezentând cheia pentru dezvoltarea unui sector robust și durabil al industriilor creative, după cum urmează:

- ***Festivalul Industriilor Creative***, care se desfășoară anual, reprezintă principala platformă de prezentare și susținere a industriilor creative din Moldova, de asemenea, are menirea de stimulare a colaborării atât pe plan intern, cât și internațional. Fiind organizat de ArtCor, festivalul întrunește toate inițiativele industriilor culturale într-un singur eveniment și promovează parteneriatele în cadrul sectorului.
- ***Conferința Fix It In Post*** este o conferință de post-producție pentru industria de cinema și media din Moldova, care susține schimbul de cunoștințe și formarea pieței.
- ***Festivalul Mărțișor*** - celebrează sosirea primăverii. Aceasta este o sărbătoare importantă din patrimoniul imaterial al Moldovei, nu, însă și cea de-a 56-a ediție.
- ***Bolt Fest*** reprezintă punctul de conexiune între tehnologie și afaceri – o cheie de dezvoltare puternică și un domeniu cu multe oportunități pentru Republica Moldova.
- ***BookFest*** - o colaborare anuală între Republica Moldova și România, care promovează literatura și publicațiile în limba română. În cadrul evenimentului, pe parcursul a 5 zile, sunt prezentate peste 30 000 de titluri de carte și 30 de publicații.
- ***Festivalul „Urban Vibes”*** este destinat celor pasionați de graffiti, hip-hop și breakdance, spectacole de DJ, streetball, parkour și jiu-jitsu. În cadrul festivalului sunt expuse energia și creativitatea contemporană a Moldovei.
- ***Festivalul „DescOperă”*** reprezintă un eveniment muzical unic de o frumusețe rară, organizat la poalele stâncilor Rezervației Orheiul Vechi. În cadrul festivalului, opera este transferată din mediul său tradițional în sânul naturii. Festivalul vine să asigure legătura între cultură și turism, de asemenea, reprezintă conexiunea dintre muzică, patrimoniu cultural și creativitate.
- ***Festivalului Internațional de Film Documentar pentru schimbare socială Moldox*** urmărește să contribuie la edificarea unei societăți mai bune prin intermediul filmului documentar. Publicul este invitat să reflecteze asupra problemelor actuale și să identifice soluții. Organizatorii festivalului își propun să construiască „punți” între

comunitate și factorii de decizie, pentru a oferi un spațiu de dezbatere și identificare de comun a soluțiilor.

- Mai sunt organizate o serie de alte festivaluri care conectează tradițiile populare, patrimoniul cultural, turismul cultural și practica creativă contemporană, precum: **Cucuteni** (Ivancea), care reunește artiști internaționali pentru a participa la o tabără de creație; **IA Mania**, care promovează articole vestimentare tradiționale brodate manual și include un concurs pentru tinerii designeri; **Dor Călător**, un eveniment cu program divers care reunește tineri instrumentiști și muzicieni celebri; **Duminica Mare**, în cadrul festivalului fiind celebrate tradițiile etnofolclorice și meșteșugăritul din Moldova.

63. La nivel internațional, predomină tendința de substituire a vechii paradigme de creștere determinată de creativitate, cu o abordare mai holistică, prin care cultura și creativitatea sunt calificate fundamentale pentru dezvoltarea durabilă și bunăstare. În acest sens, ca istorii de succes pot fi menționate țările Europei de Nord.

64. Danemarca promovează abordările privind transformarea digitală și soluțiile bazate pe design pentru o economie și o societate mai echitabilă și durabilă. *Danemarca Creativă*¹⁵ elaborează programe în următoarele domenii: digitalizare, inovare, calitatea vieții și durabilitate. Parteneriatele public-private și intersectoriale revigorante sunt cele care vor încorpora practicile creative în cadrul economiei. Designul este un pilon central - considerat drept un punct forte relativ în Danemarca și un element vital pentru dezvoltarea durabilă.

65. Finlanda catalizează sectoarele sale digital și de design pentru a aduce valoare în economie. *Finlanda creativă*¹⁶ activează sinergiile dintre industriile creative și sectorul cultural mai larg, precum proiectului „From Stories to Games” (*De la istorii la jocuri*), prin care se încearcă să se deschidă patrimoniul cultural al muzeelor pentru utilizarea multilaterală în industria jocurilor. *Finlanda Creativă* investește și în activitățile care leagă inițiativele creative și culturale de partenerii din domeniul tehnologiei și al sănătății – spre exemplu, prin intermediul Medicinii virtuale – care tinde să deblocheze competențele creative din domeniu pentru a elabora programe comerciale pentru necesitățile sectoarelor social și al sănătății.

66. *Irlanda Creativă*¹⁷ este un program de cinci ani elaborat în baza unor subiecte de bază: tineret creativ, comunități creative, locuri creative, națiune creativă. Este un program guvernamental de cultură și bunăstare menit să inspire și să transforme oameni, locuri și comunități prin intermediul creativității. Portofoliul acestuia include un set de instrumente de acțiune pentru climă, un accent pe creativitate pentru populația în proces de îmbătrânire, intervenții multiple pentru a spori nivelul de sănătate și bunăstare prin accesul la resurse și activități creative, dar și un impuls major pentru tehnologia creativă în calitate de determinant al bunăstării. Irlanda Creativă investește și în abordările teritoriale, ce includ o focalizare pe microîntreprinderi și rolul lor în economia locală.

¹⁵ <https://www.creativedenmark.com/>

¹⁶ <https://www.creativefinland.org/>

¹⁷ <https://www.creativeireland.gov.ie/en/about/>

67. În Islanda, industriile creative sunt susținute de un consorțiu de agenții, inclusiv *Business Iceland*¹⁸ (ce oferă asistență în materie de investiții și afaceri), *Iceland Music*¹⁹ (care a înregistrat succese enorme în facilitarea oportunităților de export a muzicii pentru talentele islandeze), *Creative In Iceland* (care promovează Islanda ca fiind un loc pentru investiții în domeniul turismului cultural și al industriilor creative), *Record in Iceland* (care oferă o reducere de 25% pentru costurile de înregistrare)²⁰ și o rețea de centre culturale (cu specializări în literatură, film și arte vizuale), iar rețelele profesionale colaborează pentru a sprijini dezvoltarea talentelor, inițiativele și impactul social. Mediul înconjurător și responsabilitatea ecologică sunt prezente în toate domeniile de dezvoltare creativă a economiei.

68. În Norvegia, Consiliul de arte al Norvegiei²¹ și *Innovation Norway*²² revizuiesc modelul lor de colaborare pentru a se asigura că industriile culturale și creative au acces la investiții, că microîntreprinderile și liber-profesioniștii au un rol mai important în economia creativă și că instituțiile publice culturale sunt capabile să diversifice fluxurile de venit și să adopte tehnologiile digitale. Consiliul de arte al Norvegiei promovează o abordare bazată pe un *ecosistem cultural și creativ*, admitând că economia creativă este stimulată de microîntreprinderi și liber-profesioniști și că creșterea poate fi obținută prin intensificarea productivității în rândul acestor companii, decât prin apariția unor companii agregatoare, de tip *unicorn*. De asemenea, Consiliul se focusează pe dezvoltarea și creșterea incluzivă a talentului, în cadrul cărora oamenii din toate mediile și regiunile țării au posibilitatea de a a-și forma cariere durabile în domeniul industriilor culturale și creative. În cadrul unui nou *Program cultural de dezvoltare strategică a economiei*²³, Consiliul de arte al Norvegiei a adoptat trei valori principale: *Dezvoltarea și creșterea incluzivă ale talentului*; *Inovația (inclusiv cea disruptivă)*; *Impactul*.

69. Parteneriatul recent format *Suedia Creativă* este centrat pe companii și sectoare creative cu o extindere mai mare, în baza unei experiențe care include Spotify și H&M. Cu toate acestea, *Suedia Creativă* se focalizează și pe susținerea microcompaniilor creative și pe alinierea politicilor culturale la dezvoltarea industriilor creative.

70. În Estonia, Letonia și Lituania, nucleul, similar conceptului utilizat în prezentul Program, este constituit dintr-o „*abordare ecosistemică*”. Aceasta implică plasarea creativității, a culturii și a tehnologiei în centrul misiunii naționale de dezvoltare, susținerea colaborării, îmbunătățirea capacității digitale, reducerea barierelor în calea comerțului și investițiilor. Industriile creative sunt considerate motoare ale inovației în cadrul economiei, precum și elemente centrale pentru atribuirea mărcilor și schimbul la nivel național. Abordările combină o reformă a politicii culturale (ex. modernizarea organizațiilor și a infrastructurii culturale post-sovietice); dezvoltarea centrelor pentru antreprenoriat creativ și

¹⁸ <https://www.businessiceland.is/key-sectors/creative-industries>

¹⁹ <https://www.icelandmusic.is/>

²⁰ <https://record.iceland.is/>

²¹ <https://www.kulturradet.no/english>

²² <https://www.innovasjon norge.no/en/start-page/>

²³ În baza unui proces intern de analiză strategică, culminând cu o publicație în ziar: *Building a Creative Nation Arts Council Norway and the Cultural Economy (Dezvoltarea unei națiuni creative, Consiliul de arte al Norvegiei și economia culturală)*

inovare; și testarea tehnologiilor creative în planificarea urbană, reforma sectorului public și inovațiile intersectoriale.

71. Estonia este un model în special relevant pentru Republica Moldova datorită dimensiunii sale și accentului pe tehnologia creativă în calitate de motor și catalizator al inovației și al creșterii, dar și datorită abordării sale *ecosistemice*, prin care se recunoaște că un sector dinamic al artei și culturii este fundamental pentru o economie creativă durabilă și distinctivă.

Capitolul III

OBIECTIVE GENERALE

72. Urmărind scopul promovării talentelor creative ca resurse regenerabile în diversificarea economiei țării, dezvoltarea încrederii și transformării inovaționale a țării în vederea asigurării dezvoltării durabile. Programul, își propune atingerea a 3 obiective generale, realizarea cărora va contribui la desăvârșirea statutului de centru creativ, atribuit Republicii Moldova, după cum urmează:

Obiectiv general 1. Fortificarea sectorului industriilor creative prin sisteme de bună guvernare, cadrul normativ și de politici comun, consolidarea poziției și a brandului de țară pentru asigurarea creșterii economice;

Obiectiv general 2. Crearea până la finele anului 2027 a unui ecosistem dinamic și durabil pentru practicile creative, bazat pe interconectarea industriilor creative, utilizarea tehnologiilor moderne inovatoare și creșterea exportului de bunuri și servicii creative de înaltă calitate;

Obiectiv general 3. Creșterea rolului industriilor creative în reziliența economică și socială.

73. Acțiunile planificate în Program vizează 8 domenii, după cum urmează: cadrul normativ și de politici; educație și abilități creative; infrastructura creativității; investiții în creativitate; schimbul de cunoștințe, cercetare și dezvoltare; transformarea digitală; promovare și formarea pieței; ecosistem creativ.

Capitolul IV OBIECTIVE SPECIFICE

74. Operaționalizarea obiectivelor generale ale prezentului Program va fi realizată prin intermediul obiectivelor specifice, incluse în următorul tabel:

Tabelul 1

Obiectivele specifice, indicatorii de rezultat și țintele propuse pentru aceștia

Obiectivul general	Obiectivul specific	Indicatori de rezultat al politicii publice (outcome)	Valoarea de referință 2023	Ținta care urmează a fi atinsă în 2027
Obiectivul general I. Fortificarea sectorului industriilor creative prin sisteme de bună guvernare, cadrul normativ și de politici comun, consolidarea poziției și a brandului de țară pentru asigurarea creșterii economice	Obiectivul specific 1.1. Elaborarea/ajustarea cadrului normativ și de politici pentru promovarea industriilor creative și dezvoltarea culturii, administrarea și reglementarea activității în domeniu	Rata de conformare a cadrului normativ și de politici la cerințele normative de calitate și conformitate		50%
		Ponderele documentelor de politici publice aferente domeniului industriilor creative, precedate de analiza ex-ante/ex-post		50 %
	Obiectiv specific 1.2. Armonizarea cadrului normativ al RM cu cel al UE în domeniul industriilor creative	Gradul de armonizare al cadrului normativ aferent proprietății intelectuale cu aquis-ul comunitar		60%
	Obiectiv specific 1.3. Asigurarea condițiilor de dezvoltare sustenabilă și eficientă prin implementarea politicilor, reglementărilor și investițiilor inteligente	Numărul de întreprinderi micro, mici și mijlocii în industriile creative	2228	2500
		Numărul de liber profesioniști (auto angajați și freelanceri) în industriile creative		50%
		Ponderele rezidenților createch în <i>Moldova Innovation Technology Park</i> din numărul total de rezidenți beneficiari a facilităților impozitului unic de 7%		Până la 5 %

	Obiectiv specific 1.4. Consolidarea poziției și a brandului de țară prin intermediul industriilor creative până la sfârșitul anului 2024, precum și a încrederii investitorilor în piața locală	Ponderea exportului de servicii și produse creative în totalul exporturilor		10 %
		Ponderea companiilor creative exportatoare de servicii și bunuri creative din numărul total de companii creative		10 %
	Obiectiv specific 1.5. Intensificarea cooperării regionale și internaționale în domeniul industriilor creative	Numărul programelor de dezvoltare a industriilor creative accesate, inclusiv cele intersectoriale		Minim 5
		Gradul de implementare a programelor		70 %
Obiectivul general II. Crearea până la finele anului 2027 a unui ecosistem dinamic și durabil pentru practicile creative, bazat pe interconectarea industriilor creative, utilizarea tehnologiilor moderne inovatoare și creșterea exportului de bunuri și servicii creative de înaltă calitate	Obiectivul specific 2.1. Consolidarea capacităților instituționale în domeniul formării și dezvoltării carierei creative și promovarea abilităților creative și antreprenoriale, care inspiră tânăra generație	Numărul de angajați noi în domeniul industriilor creative		7 000
		Numărul de programe noi de licență și master implementate în universități cheie		7
		Numărul anual de studenți instruiți		250
		Numărul locurilor bugetare la specialitățile creative		450
		Numărul instituțiilor de învățământ care implementează discipline integrate <i>STEAM</i>		200
		Numărul de elevi care urmează discipline <i>STEAM</i>		40 000
		Numărul centrelor de excelență și inovații în industriile creative dezvoltate		2
		Obiectivul specific 2.2. Dezvoltarea până la sfârșitul anului 2027 a unei infrastructuri	Numărul clusterelor și rețelelor creative dezvoltate	

	inovatoare în cadrul lanțului valoric al industriilor creative și a unui ecosistem dinamic			
	Obiectivul specific 2.3. Crearea condițiilor inovatoare de dezvoltare a unui mediu antreprenorial creativ competitiv, cu potențial de export și model scalabil	Ponderea companiilor exportatoare pe piețele regionale și internaționale din totalul întreprinderilor creative		10 %
		Numărul de întreprinderi care dezvoltă și/sau exportă servicii creative digitale		100
		Numărul de companii internaționale cu prezență în Republica Moldova		10
		Numărul de companii creative nou formate/start-up-uri		100
Obiectivul general III. Creșterea rolului industriilor creative în reziliența economică și socială	Obiectivul specific 3.1. Stimularea dezvoltării industriilor creative în orașele din afara mun. Chișinău și în mediul rural	Rata de dezvoltare a activităților creative în casele de cultură și bibliotecilor comunitare din teritoriu, inclusiv din raioane		20%
	Obiectivul specific 3.2. Creșterea contribuției sectorului creativ în dezvoltarea altor sectoare cheie, precum industria ușoară, sectorul IT, turism, sectorul vitivinicol.	Numărul programelor de dezvoltare implementate în comun cu industriile de turism, IT/digital, cultură, modă, vinificație		Cel puțin 5 programe
		Numărul de muzee, galerii, teatre și vinării ca implementează inovații digitale		40
	Obiectiv specific 3.3. Asigurarea conformității și sustenabilității bunurilor și serviciilor creative	Ponderea companiilor creative implementatoare standarde durabile, din totalul companiilor creative înregistrate		Minim 30%

		Creșterea gradului de conformare la standarde durabile a unor produse cheie din domeniul creativ		30%
--	--	--	--	-----

75. Prin obiectivele specifice ale Programului se urmărește capitalizarea următoarelor oportunități.

Publicitate

- Oportunitatea de a conecta acest sector cu competențele în materie de design și tehnologii digitale pentru a crește calitatea și nivelul inovației. Acest sector se bazează pe cunoștințe și experiență, așadar necesită o instruire extensivă la locul de muncă. Abilitățile necesare pot fi îmbogățite prin schimburi de cunoștințe și transferuri de competențe cu alte sectoare creative.
- Oportunitatea de reformare a curriculumului universitar din care lipsesc practicile noi precum analiza digitală, marketingul pentru social media, experiența utilizatorului și alte cunoștințe și practici emergente din domeniul datelor.
- Oportunitatea de a conecta acest sector cu sectorul cultural mai larg, inclusiv cu artele vizuale și artele spectacolului pentru a oferi o platformă noilor specialiști din domeniul creativ și a pune în valoare sectorul cultural distinctiv și independent al țării.

Arhitectură

- Oportunitatea de a conecta arhitectura contemporană cu patrimoniul arhitectural. Clădirile de patrimoniu sunt în continuare în pericol și au nevoie de restaurare (au însă potențial mare pentru a fi utilizate pentru activități creative contemporane). Competențele și capacitățile cu privire la tehnologiile de restaurare a clădirilor de patrimoniu sunt insuficiente, iar accesul la finanțare din surse publice sau private pentru restaurarea și, ulterior, gestionarea eficientă a clădirilor de patrimoniu este limitat. Arhitecții pot face eforturi pentru a regândi bunurile de patrimoniu astfel încât să fie folosite în moduri contemporane și durabile.
- Oportunitatea de reformare a curriculumului universitar pentru a oferi mai mult spațiu gândirii de tip designer, designului durabil, precum și conexiunilor dintre practicile arhitecturale și ecosistemul extins al planificării urbane.
- Oportunitatea de a valida și promova arhitectura din Republica Moldova, de a pune în valoare acest sector pe piața locală și a crește gradul de conștientizare cu privire la calitățile arhitecturale curente ale Republicii Moldovei și la modul în care își folosește peisajul urban distinctiv (inclusiv clădirile din perioada sovietică) ca sursă de înnoire și schimbări urbane inovative.

Cinematografie și audiovizual

- Oportunitatea de a stimula o nouă generație din domeniul producției de film din Moldova prin investiții sporite pentru producții noi pentru comenzi naționale, dar și

internaționale. Centrul Național al Cinematografiei are un buget foarte mic, care necesită atenție.

- În corelație cu cele menționate, există oportunitatea de a crește atractivitatea Moldovei ca centru pentru producția și post-producția de film. Rambursarea în numerar introdusă recent este o măsură binevenită, iar alte stimulente precum o cotă fixă a impozitelor (7%) pentru toate domeniile producției de film (nu doar pentru post-producție, care este în prezent eligibilă) vor fi, de asemenea, introduse.
- Oportunitatea de a înnoi și moderniza oferta educațională din domeniul cinematografiei prin formarea unui grup de instructori profesioniști, cu experiență și legături în industrie.
- Oportunitatea de a stimula forța de muncă din domeniul cinematografiei și de a extinde disponibilul de forță de muncă – acordând atenție unor aspecte importante – de ex. perfecționarea și creșterea ofertei pentru posturi precum cele de regizor de sunet, scenograf, membru echipă de filmare, designer de recuzită, ilustrator, precum și personalul auxiliar (ex. traducător, personal preselecție, marketing, promotor etc.). Pentru a asigura calitatea și consecvența acestui proces, există și oportunitatea creării unui sistem acreditat de calificări pentru a crește calitatea și a spori renumele Moldovei pe plan internațional
- Oportunitatea de a moderniza și extinde infrastructura specifică din întregul lanț valoric al cinematografiei.
- Oportunitatea de a dezvolta abilitățile de scriere cu accent pe scenaristică și adaptarea literaturii pentru cinematografie.
- Oportunitatea de a introduce noi oferte cinematografice pentru a stimula cererea locală și a forma un public activ de film care, la rândul lui, impulsionează producția de film și cultura cinematografică.
- Oportunitatea de a accelera convergența cu sectoarele tehnologiilor digitale și creative – pentru a prezenta realitatea imersivă și extinsă drept punct forte al sectorului cinematografic moldovenesc.
- Oportunitatea de a crea o prezență puternică și distinctă în cadrul competițiilor internaționale la care este momentan dificil să obții vizibilitate pe piața globală.

Design

- Oportunitatea de a accelera dezvoltarea și creșterea ecosistemului de design aflat în fază incipientă prin stimularea cererii de produse și servicii de design în toate domeniile economiei și la nivel internațional. Acest lucru va necesita o colaborare intersectorială mai bună cu domeniile conexe, de exemplu prin îmbinarea designului de interior cu arhitectura sau a designului de produs cu turismul cultural sau cu IMM-urile din industria ușoară.
- Oportunitatea de a stimula achizițiile de servicii de design în toate sectoarele economiei (ex. prin instrumente de investiții noi, cum ar fi voucherele).
- Oportunitatea de a crește încrederea în afaceri și cunoștințele legale (ex., referitoare la drepturile de design și brevetare, precum și la aspecte legate de încălcarea drepturilor de proprietate intelectuală).

Design vestimentar

- Oportunitatea de a stimula o piață internă cu motto-ul *creat, fabricat și purtat în Moldova*, care să se concentreze pe mărci de valoare ridicată, durabile, etice, de generație nouă și locale. Astfel, specialiștii din domeniul designului din Moldova se vor bucura de integritate pe piața internațională.
- În corelație cu cele menționate, există oportunitatea de a stimula și a consolida spațiile (sălile de prezentare a colecțiilor) și platformele (ex. expozițiile de modă) de expunere de la nivel național și apoi de a dezvolta această infrastructură pentru a spori prezența designerilor moldoveni la târgurile și evenimentele internaționale.
- Oportunitatea de a stimula mediul de susținere pentru domeniul modei prin concentrarea pe mărci *couture* de nișă, de valoare ridicată, locale și prin încercarea de a avea o acoperire și o vizibilitate mai mare în rândul consumatorilor și mărcilor internaționale. Acest lucru va necesita abordarea problemei comisioanelor de agenție foarte mari și stabilirea unor contacte cu potențiali cumpărători din străinătate.
- Oportunitatea de a crește competențele, deși există o ofertă stabilă de designeri moldoveni excelenți, disponibilul de personal pentru posturile principale de producție, inclusiv cele de croitor, confecționar de șabloane sau de broderii, etc., este limitat.
- În corelație cu cele menționate, există oportunitatea de a schimba abordarea față de modă în sectorul educației superioare, care trebuie modernizat pentru a produce absolvenți gata să intre pe piața muncii (ex. lipsa cunoștințelor antreprenoriale sau legale în contextul digitalizării industriilor creative).
- Oportunitatea de a stimula investițiile private (ex. sponsori din mediul corporativ pentru mărcile locale pentru a atrage cumpărătorii de la nivel național prin valoare adăugată).
- Oportunitatea de a modifica taxele vamale, care reprezintă o barieră în calea comerțului. Industriile modei și cea textilă sunt interconectate și depind de materiale (materii prime) și importurile de echipament specializat pentru a putea produce la scară largă. Taxe vamale și impozitele reprezintă poveri adiționale pentru acest sector.
- Oportunitatea de a stimula cercetarea și dezvoltarea pentru a impulsiona dezvoltarea durabilă (ex. în știința materialelor și inovarea tehnologică).

Literatură și edituri

- Oportunitatea de a forma o piață internă mai fidelă și mai implicată pentru literatura națională și de a valorifica acest entuziasm pentru a pătrunde pe piețele internaționale.
- Oportunitatea de a transforma cultura competitivă din acest domeniu într-una mai axată pe colaborare și dezvoltarea pieței comune.
- Oportunitatea de a genera energie în domeniul practicilor creative la care Republica Moldova este încă în stadiu emergent (ex. bibliografii, autori de cărți pentru copii, compozitori de cântece pentru copii, edituri de cataloage artistice).
- Oportunitatea de a forma un disponibil de personal tehnic pentru a susține ecosistemul vibrant, în special pentru edituri, redactori, critici literari, ilustratori de cărți și cercetători ai literaturii moldovenești contemporane.
- Oportunitatea de a spori prezența editurilor internaționale pentru ca lucrările traduse să ajungă pe piețele internaționale.

- Oportunitatea de convergență: transformarea operelor literare în produse culturale mai populare (ex. filme artistice sau de animație, ce nu necesită colaborare intersectorială intensă).
- Oportunitatea de a spori atractivitatea pentru investiții a literaturii și editurilor (ex. stimulente fiscale pentru investițiile în literatură sau pentru achiziționarea de cărți fizice ori electronice).
- Oportunitatea de a spori nivelul de conștientizare și accesul la instrumente de auto-publicare (ex. piața cărților electronice).

Arte vizuale

- Artele vizuale funcționează în mare ca un sector independent și autogestionat, fără o politică sistematică de dezvoltare sau un program de investiții în sector. Recent înființatul Coaliția Sectorului Cultural Independent din Republica Moldova oferă, în premieră, o platformă vizibilă pentru artele vizuale din Moldova. Acesta poate fi stimulat și promovat atât pe plan intern, cât și internațional.
- Oportunitatea reformării cadrului normativ. La moment nu există un mecanism unic care să susțină statutul juridic al artiștilor, fapt ce impune necesitatea simplificării cadrului normativ existent, astfel încât artiștii să poată să se înregistreze și să lucreze ca artiști profesioniști.
- Oportunitatea de a formaliza și susține practicarea profesiei. La fel ca majoritatea liber-profesioniștilor, creatorii din domeniul artelor vizuale și al meșteșugurilor sunt afectați de condițiile de muncă precare și sunt deosebit de vulnerabili la perturbările socio-economice. Uniunea artiștilor plastici poate colabora cu partenerii din sectoarele public și privat pentru a promova mai eficient artiștii începători sau în ascensiune.
- Oportunitatea de a crea una sau mai multe platforme vizibile și dinamice pentru expunere și schimb de informații.
- Oportunitatea de a îmbunătăți programele educaționale și de formare pentru a introduce elementele necesare într-un sector contemporan dinamic (ex. în domeniul managementului și antreprenoriatului, precum și al competențelor tehnice).
- Oportunitatea de a crea o infrastructură contemporană și accesibilă pentru producție și prezentare (ex. spații pentru studiouri accesibile și la prețuri convenabile, un sistem de suport pentru expoziții care să corespundă standardelor internaționale și conținut care să folosească tot mai mult tehnologia).
- Oportunitatea de creștere a conștientizării cu privire la cunoștințele legale (proprietatea intelectuală, legislația cu privire la drepturile de autor) și noile surse de tehnologii/venituri (ex. token-urile nefungibile).
- Oportunitatea de a consolida colaborarea intersectorială cu alte domenii ale economiei creative (ex. cinematografie, animație, cărți cu ilustrații, benzi desenate).

Muzică

- Oportunitatea de a pune în valoare artiștii și genurile muzicale specifice Republicii Moldova pe piața internațională, utilizând vizibilitatea oferită de Eurovision.
- Oportunitatea de a recalifica a specialiștilor din domeniul muzicii (ex. prin îmbunătățirea instruirilor de dezvoltare profesională - prezentatori, promotori, case de

discuri etc.) și a pregătirii infrastructurii (ex. capacitate tehnică de producție și spații pentru studiouri).

- Oportunitatea de a construi un cadru de cooperare, impulsționând colaborarea intrasectorială și intersectorială, aceasta din urmă fiind insuficientă (ex. prin cinematografie, divertisment TV, media, gaming, publicitate, evenimente corporative, turism - economia de festival, artele vizuale etc.).
- Oportunitatea de a dezvolta un sector al festivalurilor de muzică distinctiv și de valoare ridicată pentru promovarea specialiștilor din țară și a atrage specialiști, case de discuri și investitori internaționali pe piața autohtonă.

Artele spectacolului:

- Fiind un sector care depinde de specialiști, există oportunitatea de a moderniza curriculumul și a oferi instruire și susținere profesională continuă de calitate (ex. în managementul teatrelor, marketing, comunicare, atragerea publicului și inovația digitală).
- Oportunitatea de a impulsiona inovația în întregul sector (ex. prin comandarea de cercetare și dezvoltare pentru a impulsiona inovația ca modalitate de a promova imaginea internațională) și a oferi oportunități de conectare a sectorului cu alte părți ale economiei creative (ex. cinematografie și sectorul digital).
- Oportunitatea de a moderniza capacitatea auxiliară pentru a susține difuzarea, exportul și importul în sectorul artelor spectacolului, în special în capacitatea de conducere și de gestiune a spațiilor/teatrelor, dar și cu privire la capacitățile/competențele digitale.
- Oportunitatea de a moderniza clădirile teatrelor pentru a le transforma în centre flexibile și dinamice pentru educație, practică și prezentări teatrale. Pentru aceasta, este necesar să se pună accentul pe reînnoirea capitalului și pe modele de guvernare, de afaceri și de parteneriat actuale.

Createch:

- Acesta este segmentul industriilor creative care se dezvoltă cel mai rapid, cu un ecosistem în creștere de microîntreprinderi și liber-profesioniști, specializare autentică (ex. în realitatea extinsă) și un progres tot mai impresionant în ceea ce privește jocurile realizate local, dar și studiourile și firmele de realitate extinsă. Este bine integrat în lanțurile valorice internaționale, oferind servicii și conținut ca parte a unei industrii mai extinse. Acest segment al industriilor creative oferă cele mai mari salarii și atrage cele mai multe investiții. Cu toate acestea, încă se confruntă cu provocări serioase de ordin structural.
- Există oportunitatea de a restructura și a reforma curriculumul din învățământul superior pentru a ține pasul cu principalele transformări digitale și inovații tehnologice. Trei noi programe acreditate de studii superioare în tehnologiile digitale sunt un prim pas binevenit. Există un deficit semnificativ de specialiști în anumite specializări (ex. pentru scrierea scenariilor și definirea regulilor jocurilor). De asemenea, există lacune în ceea ce privește abilitățile de ofertare și prezentare.

- Oportunitatea de a oferi instruire personalizată la locul de muncă prin cursuri de scurtă durată acreditate, ca modalitate de a stimula performanța sectorului și a motiva personalul să rămână în cadrul companiilor și în Republica Moldova.
- Oportunitatea de a diversifica investițiile și pachetul de stimulente pentru acest sector, care este un catalizator și un liant al industriilor creative (ex. start-upurile și IMM-urile nu au suficiente investiții și capacități pentru a accelera creșterea).
- Oportunitatea de a genera puncte de legătură cu alte segmente ale economiei creative (ex. gaming și muzică, VR pentru turismul cultural etc.).
- Oportunitatea de a pune în valoare sectorul de XR și jocuri din Republica Moldova și de a atrage investitorii și colaboratorii autohtoni. Acesta este un element esențial pentru păstrarea specialiștilor și crearea unui centru care să ofere o masă critică atractivă pentru investitorii străini și care poate prospera în lanțurile și rețelele valorice internaționale.

76. Având în vedere oportunitățile prezentate, obiectivele specifice ale Programului sunt structurate în două compartimente, care însumă totalitatea acțiunilor: **axa orizontală și cea verticală.**

77. Acțiunile din **axa orizontală a Programului** necesită o politică dinamică și ambițioasă, care poate deriva din punctele forte actuale ale Republicii Moldova, soluționa provocările enunțate și juca un rol transformator în dezvoltarea națională. Conform celor 8 domenii de acțiune strategice identificate în Program, axa orizontală dezvoltă acțiunile, care pot fi aplicate pentru toate sau pentru o parte din domeniul industriilor creative, nu pentru un singur sector, acestea fiind reflectate în Planul de acțiuni.

78. Acțiunile din **axa verticală a Programului**, completează efortul de dezvoltare sectorială orizontal, și vor oferi principalele elemente pentru o renaștere dinamică a domeniului industriilor creative moldovenești. Acestea sunt relevante în majoritatea dintre cele 7 sectoare ale industriilor creative. Pe lângă aceasta, fiecare sector al industriilor creative se confruntă cu o serie de necesități și oportunități de dezvoltare. Axa verticală reprezintă acțiuni de intervenție ce vor îmbunătăți capacitatea fiecărui sector de a se dezvolta și a crește ca parte semnificativă a economiei creative în general.

Axa verticală a Programului

Sectoarele creative	Termen scurt (1-2 ani)	Termen mediu (3-4 ani)	Termenul lung (5-6 ani)
Publicitate	<ul style="list-style-type: none"> Continuarea dezvoltării și extinderii mărcii și a campaniei Moldova Creativă, influențând companiile locale și încurajând colaborarea cu companiile internaționale pentru a dezvolta piața locală. Consolidarea competențelor și a capacităților în raport cu practicile emergente în contextul digital (ex. analiza digitală și a unor volume mari de date, competențe în domeniul marketingului pe rețelele sociale). Aceasta include și valorificarea oportunităților globale din perioada post-Covid în identificarea platformelor globale de marketing digital pentru clienții naționali, precum și cercetarea noilor oportunități ce influențează tehnologia pentru crearea canalelor de vânzări IRL/URL hibride (ex. sesiuni de vânzare virtuale cu cumpărători de peste mări, ancorate în evenimente fizice din Moldova). 	<ul style="list-style-type: none"> Accelerarea colaborării și a convergenței către alte sectoare ale industriilor creative pentru a stimula profilul pieței pentru economia creativă din Moldova și a oferi oportunități de încheiere a contractelor pentru entitățile creative din Moldova Susținerea Asociației Companiilor de Creație în crearea unei baze de date a colaboratorilor creativi și redactarea proactivă a studiilor de caz ca istorii de succes. 	<ul style="list-style-type: none"> Dezvoltarea bazei de competențe sectoriale pentru a spori calitatea aspectelor estetice și descrierea mărcii pentru produsele și serviciile moldovenești. Lansarea unor festivaluri-sateți ai Programului „Moldova Creativă” pe piețele prioritare la nivel internațional.
Arhitectura	<ul style="list-style-type: none"> Prioritizarea renovării patrimoniului arhitectural pentru utilizarea creativă în epoca contemporană – pentru a stimula acțiunile de protecție și a stabili reutilizarea durabilă a patrimoniului. Susținerea unei noi generații de talente din arhitectură și design pentru a recrea imaginea mediului construit (ex. găsirea soluțiilor de design pentru arhitectura sovietică) Susținerea proiectului comun de 	<ul style="list-style-type: none"> Consolidarea la nivel internațional a cunoștințelor despre arhitectură și inovare în design în Moldova, design de locuințe inovative, izolare și eficiență energetică și recrearea arhitecturii din epoca sovietică pentru utilizare la etapa contemporană. 	<ul style="list-style-type: none"> Acceptarea transformării digitale pentru a stimula inovarea în arhitectură și în mediul construit, cum ar fi dezvoltarea urbană inteligentă, utilizarea IA pentru planificare și design și dezvoltarea arhitecturii interactive și a spațiului public. Crearea unei arhitecturi radicale și inovatoare pentru o infrastructură culturală nouă (ex. pentru centrele de creație).

restaurare/prezervare cu un element de schimb de cunoștințe cu țările vecine, care împărtășesc tradițiile arhitecturale similare și au făcut față provocărilor similare.

Film	<ul style="list-style-type: none"> Intensificarea procesului de dezvoltare a infrastructurii pentru a consolida rolul Republicii Moldova drept centru de producție, post-producție și coproducție a filmelor, cu un Fond pentru filme flexibil și un cadru legal flexibil, care oferă stimulente pentru investițiile străine (ex. reduceri ale impozitelor și o schemă de producție comună) și facilitează accesul la resurse și capital (inclusiv reglementări privind procedurile de filmare cu utilizarea proprietăților de stat, obținerea permisiunii de filmare în Moldova pentru cetățenii străini etc.) Pe lângă cele menționate mai sus, sporirea capacității de prezentare prin intermediul cinematografelelor mobile folosind proiectarea digitală în instituțiile culturale din țară; de asemenea, identificarea PPP-uri pentru a investi în capacitatea de proiectare cinematografică în Chișinău și în orașele mari. Suținerea dezvoltării „filmului cultural” independent din Republica Moldova cu accent pe noii producători de film ce povestesc istorii noi; coproducție folosind cunoștințe internaționale cu o experiență în domeniul producției independente; și participare activă în cadrul festivalurilor internaționale în care se sprijină cinematografia independentă. 	<ul style="list-style-type: none"> Promovarea și stimularea Moldovei ca o locație accesibilă și de calitate înaltă pentru producția de film. Stimularea colaborărilor intersectoriale pentru conținutul destinat copiilor viabil din punct de vedere economic cu domeniul literaturii, muzicii, animațiilor digitale, etc. Exploatarea convergenței digitale – filmul fiind un vector pentru scenariile narative moldovenești, și o platformă pentru inovarea digitală și creștere în domeniul jocurilor, al programelor interactive, al tehnologiilor imersive și economia bazată pe experiență. Crearea unei rețele de suport, cu program de recalificare și perfecționare pentru personalul tehnic (sunet, audio, lumini etc.) Oferirea de asistență financiară (granturi pentru marketing) pentru a promova în comun cu partenerii producția autohtonă (sau comună) prin intermediul influencerilor și ai liderilor de opinie în vederea îmbunătățirii patronajului intern asupra producțiilor locale. Crearea unui festival de film moldovenesc (sau în colaborare cu România și Ucraina) având o platformă de prezentare a investitorilor pentru regizorii începători pentru a-și lansa proiectele, precum și a unor cursuri susținute de un expert pentru oferirea de mentorat. 	<ul style="list-style-type: none"> Suținerea unei noi generații de regizori din Moldova, cu un accent pe abilitățile de scriere a scenariilor, text și indicații de acțiune, care pot povesti istoria Moldovei în moduri universale și accesibile la nivel global. Aceasta va include o nouă infrastructură (ex. academie de film); și studii prin extensiune în domeniul cinematografiei pentru a lărgi sursa de talente din această industrie. Dezvoltarea de parteneriate cu entități de televiziune de top pentru a atrage investiții pentru conținutul moldovenesc ex. seriale moldovenești pe Netflix sau Amazon. Stabilirea unui nou Centru Național de Film: un centru de proiectare, dezvoltare și celebrare a culturii filmului moldovenesc.
------	--	--	---

	<ul style="list-style-type: none"> • Subvenționarea concurenței internaționale și a participării la evenimentele comerciale în cadrul evenimentelor mondiale și regionale. Aceasta trebuie să cuprindă nu doar participarea în scop de difuzare, dar și participarea / prezentarea la conferințe ale investitorilor / producătorilor din industrie ca oportunități de dezvoltare a afacerilor. 		
<p>Literatura, cărțile și publicațiile</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Proiectarea unui program de traducere a literaturii în principalele limbi internaționale, urmat de o inițiativă de promovare a literaturii moldovenești și a târgurilor comerciale și a platformelor internaționale principale. • Extinderea infrastructurii festivalurilor bazate pe literatură și publicații (ex. cu accent pe istoriile moldovenești actuale). 	<ul style="list-style-type: none"> • Susținerea și inspirarea unei noi generații de scriitori moldoveni prin susținerea competențelor de scriere creativă, facilitând refugiile internaționale pentru scris și programele de rezidență artistică. • Facilitarea dezvoltării talentelor în domeniul scrierii scenariilor pentru a conecta istoriile moldovenești la industria cinematografică. • Valorificarea sistemului bibliotecilor naționale pentru evenimentele literare pentru a stimula interesul public. • Acordarea de granturi de călătorie și burse pentru participarea la târgurile de carte străine axate pe romanele grafice și benzile desenate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Facilitarea dezvoltării talentelor în domeniul jocurilor și al programelor interactive care este inspirat de scrierile/ literatura/ poveștile moldovenești. • Stabilirea unui eveniment/program dedicat publicațiilor digitale prin care se prezintă inovarea moldovenească în cadrul inițiativelor digitale, cum sunt jocurile. • Reconceptualizarea și reformarea Bibliotecii Naționale și a arhivelor ca să devină centre de creație și centre de creație deschise, interactive și interdisciplinare și centre narrative naționale.
<p>Design</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dezvoltare legăturii dintre designul produsului și patrimoniul, muzee și sectoarele de meșteșugărit pentru a oferi suvenire și experiență cu valoare adăugată pentru turiștii culturali, în special pentru derivatele meșteșugăritului și ale patrimoniului legate de PI. • Situarea responsabilității pentru mediu în centrul gândirii creative, explorând modalitățile de identificare a Moldovei ca o platformă de testare în materie de 	<ul style="list-style-type: none"> • Prioritizarea designului social prin regândirea abordărilor planificării urbane și ale designului serviciilor, cu accent pe dezvoltarea durabilă. Stabilirea legăturii cu programul „Noul Bauhaus European” din Uniunea Europeană. • Facilitarea și extinderea colaborărilor cu lanțul de aprovizionare în general pentru a identifica colaboratori de înaltă calitate. Identificarea meșteșugarilor ce au flexibilitatea și competența de a lucra 	<ul style="list-style-type: none"> • Crearea a unei noi generații de talente în designul produselor și al serviciilor contemporane care explorează calitățile de design și meșteșugărit din Moldova și le transpune pe piața contemporană.

	<p>design pentru dezvoltarea durabilă.</p> <ul style="list-style-type: none"> Investirea în spațiile de producție prin intermediul parteneriatului public-privat pentru a asigura echipamentul și spațiul pentru studioul comun. Aceasta include și un element de afaceri și asistență juridică pentru antreprenorul din sfera de design. Susținerea și extinderea Săptămânii Designului în Moldova pentru a îmbunătăți profilul internațional și a sprijini participarea și colaborarea internațională. 	<p>cu designerii de produs moderni.</p>	
<i>Design vestimentar</i>	<ul style="list-style-type: none"> Investirea în capacitatea de cercetare-dezvoltare pentru a accelera inovarea în folosirea fibrelor naturale, a vopselelor și producția agilă pentru a sprijinirea industriei modei ca să devină un pionier al producției durabile. Investirea într-un portofoliu de designeri și ateliere pentru a participa la prezentările de modă internaționale pentru 3-5 cicluri. Aceasta ar trebui să includă și subvenții pentru taxele agenților internaționali pentru a stimula capacitatea și profilul. Facilitarea grupurilor comerciale pentru a dezvolta colaborarea cu săptămânile modei la nivel regional (ex. România, Ucraina, Turcia). Susținerea dezvoltării unui portal de vânzare digital în limba engleză. 	<ul style="list-style-type: none"> Stimularea colaborării intersectoriale și susținerea afinităților industriei modei prin meșteșuguri și tradițiile bogate moștenite, legate de cunoașterea pământului și artizanat (ex. broderiile moldovenești). Susținerea lanțului de aprovizionare al producătorilor și artizanilor pentru a obține certificarea internațională prietenoasă mediului și durabilă. Cartografierea/crearea unei baze de date pentru a identifica colaboratorii potențiali din lanțul de aprovizionare ca un indicator pentru designerii și atelierele locale și internaționale. 	<ul style="list-style-type: none"> Stabilirea sectorului vestimentar și textilelor ca fiind cel mai etic și durabil în Europa, a Săptămânii Modei în Moldova, a programelor de rezidență artistică și a promovărilor pentru a demonstra acest lucru.
Arte vizuale și interpretative	<ul style="list-style-type: none"> Consolidarea prezenței artiștilor moldoveni în circuitele expoziționale regionale și internaționale cu o modernizare a prezenței Moldovei la Bienala din Veneția, precum și la alte expoziții și festivaluri regionale de mare 	<ul style="list-style-type: none"> Regularizarea schimbului de cunoștințe cu comunitățile de cercetare fundamentale din Europa și SUA. Susținerea inovației în meșteșugurile tradiționale, inclusiv folosirea de noi materiale durabile, colaborarea cu 	<ul style="list-style-type: none"> Dezvoltarea spațiilor galeriilor de arte vizuale emergente pentru a crea un cluster durabil de arte vizuale în Chișinău. Dezvoltarea profesională a artiștilor, granturi direcționate pentru susținerea practicii profesionale,

Artele vizuale

- importanță.
 - Revizuirea cadrului legal în vederea simplificării înregistrării artiștilor profesioniști.
 - Îmbunătățirea și promovarea platformei CSCIM.
 - Stimularea participării în cadrul Programului Europa Creativă, utilizarea schimbului de experiență și rezidență pentru artiștii moldoveni.
 - Dezvoltarea profilului și a pieței artelor vizuale din Moldova, prin burse de călătorie pentru piețele locale și internaționale și expunere prin intermediul drumurilor artei organizate, al săptămânii/lor artei și al potențialului pentru târgurile de artă.
 - Susținerea și extinderea expozițiilor/a infrastructurii festivalurilor la nivel național destinate artelor vizuale, inclusiv prin îmbunătățirea profilului celor existente și prin implicarea în festivalurile multidisciplinare pentru a garanta o prezență puternică a artelor vizuale.
 - Explorarea oportunităților pieței digitale, token-urilor nefungibile oferind posibilitatea de pătrundere pe piața internațională a artelor.
- sectorul de design vestimentar contemporan și relansarea domeniului meșteșugăritului în turismul cultural.
- Adoptarea reglementărilor ca să permită clădirilor publice să includă programe de artă publică și stabilirea unor prevederi normative pentru selectarea juriului și procesele de gestionare.
 - Oferirea de stimulente fiscale pentru dezvoltatorii imobiliari ca aceștia să aloce spații pentru artele publice (cu un procentaj desemnat al patronajului artei locale) și expoziții/ utilizare pentru muzeu pentru a determina un acces mai larg la arte și un context privat.
- prestarea de facilități studiourilor pentru a dezvolta un cluster de arte vizuale, și promovarea artelor vizuale pentru a stimula piața locală și internațională.
- Prioritizarea dezvoltării incluzive în domeniul meșteșugurilor și al artelor vizuale, asigurând ca femeile și minoritățile să aibă acces la sprijinul autorităților și infrastructură.
 - Remodelarea/ recrearea Galeriei Naționale – în calitate de centru interactiv, în care artele contemporane se combină cu istoria artelor, designul și tehnologiile imersive.
- ## Muzica
- Dezvoltarea infrastructurii, a studiourilor de înregistrare accesibile și de înaltă calitate; acces la instituții și instruire specializate în domeniul managementului muzicii, tehnologiei muzicii și al publicării.
 - Dezvoltarea ecosistemului festivalurilor muzicii în Moldova, pentru a dezvolta conceptul Moldova - centru pentru turism muzical și o piață pentru
- Conectarea muzicii la lanțul valoric al economiei creative (ex. susținerea muzicii moldovenești pentru filmele moldovenești, televiziune, modă, jocuri și sectorul digital). Aceasta este o „abordare în bază de portofoliu” în care fiecare sector este conectat pentru a prezenta în comun economia creativă moldovenească.
 - Sporirea veniturilor prin amendarea
- Susținerea inovației în genurile de muzică tradițională și clasică pentru a crea modele de afaceri durabile pentru organizațiile finanțate de stat și a mări capacitatea comercială pentru talentele din domeniul muzicii.
 - Promovarea practicării muzicii în școli și susținerea muzicienilor independenți în accesul la consiliere (ex. acordarea de licențe, drepturile de autor, atragerea

	<p>explorarea noii muzici etno-folclorice, inclusiv festivaluri, care au un accent asupra evenimentelor și a acțiunilor comerciale din domeniul turismului cultural.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oferirea de asistență financiară/granturi pentru producătorii de muzică și agenții din turismul internațional și promovare. 	<p>legislației privind drepturile de autor și sincronizarea regulamentelor de autorizare: cu accent pe colecțiile digitale și o abordare mai largă pentru executare.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facilitarea cercetării-dezvoltării în industrie privind fluxul de noi surse de venit cum ar fi redarea în flux, token-urile nefungibile și metaverse. 	<p>unui public mai larg și înregistrarea).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crearea unei Case a muzicii în baza nivelului profilului internațional și a interesului generat în ultimii ani de dezvoltare în acest sector. Această Casă a muzicii poate coordona exportul și investițiile interne în domeniul muzicii moldovenești. Abordarea comună a acțiunii cu România.
<i>Artele interpretative</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Modernizarea infrastructurii și acordarea de spații pentru repetiții și cercetare-dezvoltare. • Stabilirea conexiunilor dintre film, televiziune și mediul digital pentru a oferi oportunități de participare pe piață pentru artele interpretative din Moldova. • Asigurarea consolidării capacităților manageriale și antreprenoriale pentru specialiștii din domeniul artelor interpretative; crearea oportunităților pentru artiștii pensionați de a începe cariere noi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Revitalizarea organizațiilor din domeniul artelor interpretative tradiționale prin investiții în dezvoltarea talentelor, inovații digitale și colaborare internațională. • Sprijinirea organizațiilor culturale relevante în cercetarea și publicarea celor mai bune practici de atestare a talentelor, instruire și studii de caz, în colaborare cu alte entități și organizații creative specializate din domeniul muzicii și al cinematografiei care ar putea întâmpina aceleași obstacole în procesul de dezvoltare. • Integrarea în Programul „Europa Creativă” pentru a lua parte activă la programele de schimb și turism. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crearea unui spectacol de arte interpretative în format hibrid, cu prezență fizică/ online, și difuzarea acestuia pe o serie de platforme pentru a îmbunătăți profilul și realitatea imersivă a artelor interpretative moldovenești. • Catalizarea unui program de renovare a infrastructurii teatrelor, a studiourilor de dans și a altor infrastructuri destinate artelor interpretative folosind fondurile UE.
Tehnologia creativă	<ul style="list-style-type: none"> • Definirea Chișinăului ca un centru internațional pentru mediile digitale, cu dezvoltarea specialiștilor în domeniul jocurilor și al tehnologiei imersive, inclusiv activități noi de tip B2B, ce vizează competențe sau investiții pentru a reuni industriile legate de conținutul digital și a dezvolta masa critică. Susținerea acestui proces prin stimulente investiționale interne, 	<ul style="list-style-type: none"> • Acordarea de asistență sub formă de granturi în colaborarea intersectorială (ex. narațiune inovatoare la un monument al patrimoniului prin intermediul tehnologiei RV). • Colaborarea cu liderii pieței (ex. Japonia și Coreea de Sud, de asemenea, UE prin Europa Digitală²⁴) pentru a încuraja inovarea digitală (ex. aplicarea 	<ul style="list-style-type: none"> • Investirea în infrastructura digitală și în alfabetizarea digitală pentru a crea piața internă și a susține inovarea și antreprenariatul. • Stabilirea unui centru de excelență în inovare digitală drept instituție pentru cercetare-dezvoltare și practică transdisciplinară pentru viitoarele generații în baza succesului Mediacor, precum și accelerând reforma sectorului

²⁴ <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/activities/digital-programme>

	<p>promovarea pe piețele principale și investiții direcționate pentru a intensifica dezvoltarea afacerilor noi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorarea convergenței dintre sectoarele turismului cultural, vitivinicol și digital pentru a aprofunda experiențele captivante și interactive și a spori experiența vizitatorilor. 	<p>metaversului sau a unui echivalent în interpretare și absorbția de conținut cultural și creativ).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consolidarea capacităților în sectorul cultural, inclusiv sectorul finanțat public pentru a susține atragerea unui public mai larg, colaborarea, programarea, comercializarea și inovarea. 	<p>universitar.</p>
--	--	---	---------------------

Capitolul V IMPACTUL PROGRAMULUI

79. Implementarea prezentului Program va contribui la sporirea contribuției industriilor creative în economia națională prin crearea condițiilor esențiale pentru creștere și inovare pe cale de reglementare și inovații inteligente, dezvoltarea prin prisma accelerării procesului de aderare a Republicii Moldova la UE a relațiilor de încredere cu investitorii, crearea de parteneriate, care generează IMM-uri creative cu potențial de extindere, locuri de muncă create în mod direct și indirect, profit și venituri fiscale.

80. Dezvoltarea competențelor tehnice, antreprenoriale și celor inovaționale cu impact economic în raport cu tendințele de pe piața locală, regională și internațională, va contribui la creșterea atractivității carierilor creative, precum și gradului de profesionalizare. În acest fel, va fi stimulată participarea creativă și culturală activă a populației, atât în calitate de public, cât și de producător, cu efect de extindere asupra altor sectoare relevante ale economiei naționale, precum turismul, sectorul vitivinicol, ș.a.

81. Crearea extensiunilor industriilor creative în orașe mai mici și implementarea programelor specifice pentru dezvoltarea acestora va contribui la dezvoltarea unei economii creative competitive, incluzive, durabile, care aduce beneficii sociale, economice și ecologice comunităților locale și viitoarelor generații, contribuind astfel la implementarea principiului „nimeni nu este lăsat în urmă”.

82. Creșterea accesului, volumului și calității bunurilor și serviciilor creative furnizate de companiile creative autohtone, va contribui la sporirea capacității de export prin expuneri și prezentări în cadrul platformelor/evenimentelor internaționale, creând astfel premise favorabile de transformare a Republicii Moldova într-un centru de schimburi creative de piață (cu accent pe practicile emergente de ultimă generație).

Tabel 2

Indicatori de evaluare a impactului Programului

Obiectivul general	Indicatorul	Sursa	Valoarea de referință anul 2023	Ținta ce urmează a fi atinsă în anul 2027
Obiectivul general I Fortificarea sectorului industriilor creative prin sisteme de bună guvernare, cadrul normativ și de politici comun, consolidarea poziției și a brandului de țară pentru asigurarea creșterii economice	Ponderea investițiilor străine în sectorul industriilor creative	Agencia de Investiții Biroul Național de Statistică	x	10%
	Creșterea contribuției industriilor creative în PIB			5 %

Obiectivul general II Crearea până la finele anului 2027 a unui ecosistem dinamic și durabil pentru practicile creative, bazat pe interconectarea industriilor creative, utilizarea tehnologiilor moderne inovatoare și creșterea exportului de bunuri și servicii creative de înaltă calitate	Costuri bugetare pentru funcționarea centrelor de excelență și inovații în industriile creative	Ministerul Finanțelor	x	x
	Costuri de personal pentru funcționarea centrelor de excelență și inovații în industriile creative			
	Indicele de satisfacție a consumatorilor de bunuri și servicii creative			21%
	Rata de accesare a serviciilor creative autohtone	Biroul Național de Statistică		15%
Obiectivul general III. Creșterea rolului industriilor creative în reziliența economică și socială	Ponderea industriilor creative și culturale în economia digitală			50%
	Număr de localități cu centre instituite, dedicate industriilor creative	Ministerul Culturii		Minim 10
	Creșterea accesului populației din mediu rural și regiunile periferice la produse și servicii creative	Biroul Național de Statistică		15 %

Capitolul VI COSTURI

83. Prezenta Programului presupune atragerea unui volum important de finanțare pentru întreaga perioadă de implementare (2023-2027).

84. Costul estimativ pentru implementarea Programului constituie circa 138 250,0 mii lei din surse bugetare și includ costurile pentru implementarea acțiunilor de diversă natură (infrastructură, popularizare, parteneriate, etc).

85. Sursele bugetare necesare pentru implementarea Programului în perioada 2023-2027 au fost propuse pentru includere în Cadrul Bugetar pe Termen Mediu 2024-2026, sub subprogramul 85.02 Dezvoltarea Culturii, punctul 2 Susținerea start-up-urilor în domeniul industriilor creative.

86. Fondurile atrase din partea partenerilor de dezvoltare și mediul de afaceri, precum și cele în formă de parteneriate, programe și proiecte de investiții sau de asistență tehnică

constituie 342 400,0 mii lei și vor fi utilizate în vederea sprijinirii efortului Guvernului de implementare a Programului.

87. Detalierea costurilor pentru implementare a Programului se regăsește în Planul de acțiuni aferent acestuia. Totodată, mai jos este prezentată cuantumul total al costurilor aferente implementării Programului, precum și repartizarea acestora per ani.

Tabelul 2.

Costuri de implementare a Programului

Ani	Costuri de implementare (mii lei)		Total, mii lei
	Surse bugetare	Alte surse	
2023	120,0	810,0	930,0
2024	49 720,0	44 110,0	93 830,0
2025	48 420,0	116 560,0	164 980,0
2026	24 520,0	112 610,0	137 130,0
2027	15 470,0	68 310,0	83 780,0
Total	138 250,0	342 400,0	480 650,0

88. Unele estimări sunt incluse prin determinarea exactă a costurilor de implementare, fiind posibilă estimarea concretă a necesarului de mijloace financiare la etapa înaintării propunerilor. În alte cazuri, costurile financiare reprezintă estimări aproximative, care au fost elaborate în faza de prevedere a acțiunilor, atunci când aprecierea volumului finanțării nu era posibilă din motive justificate.

89. Fiind imperativă realizarea unor măsuri ce nu au acoperire financiară, urmează a fi inițiată identificarea surselor de finanțare suplimentară, inclusiv prin apelarea la suportul partenerilor externi și partenerii de dezvoltare.

90. Ministerul Culturii va evalua anual costurile de implementare a Programului și va propune ajustările necesare în cadrul bugetar pe termen mediu și în procesul de elaborare a bugetului de stat.

**Capitolul VII
RISCURI DE IMPLEMENTARE**

Tabelul 3

Riscurile în implementarea Programului

Riscul anticipat	Probabilitatea (joasă/ medie/ întă)	Impact (scăzut/ mediu/ înalt)	Măsuri de diminuare/ înlăturare a riscului

Menținerea presiunii inflaționiste și a puterii de cumpărare reduse a serviciilor și bunurilor creative, atât pe plan intern, cât și extern	Medie	Înalt	- Cooperarea activă cu partenerii de dezvoltare pentru susținere și support
Scăderea încrederii investitorilor și mediului de afaceri, determinat de contextul geopolitic incert	Medie	Înalt	- Valorificarea statutului de țară candidat pentru aderarea la UE; - Creșterea gradului de recunoaștere pe plan internațional a Republicii Moldova în calitate de centru creativ, precum și, în baza parteneriatelor strategice existente, precum România; - Implementarea unor programe de rezidență pentru atragerea specialiștilor creativi străini independenți (<i>digital nomads</i>).
Exodul talentelor	Înaltă	Înalt	- Susținerea talentelor prin oferirea posibilităților educative creative pentru toate grupurile de vârstă; - Valorificarea și promovarea talentelor creative din diasporă în vederea creșterii vizibilității internaționale și transformarea Republicii Moldova într-un centru creativ atractiv; - Introducerea de stimulente și reglementări personalizate pentru activitățile din industriile creative.
Accesul limitat al antreprenorilor creativi la finanțare	Înalt	Înalt	- Extinderea sprijinului și suportului fiscal pentru mediul antreprenorial creativ; - Identificarea formulelor avantajoase de finanțare.
Numărul mic de parteneriate și schimb de experiență limitat dintre sectorul industriilor creative și alte sectoare cheie ale economiei	Medie	Înalt	- Promovarea dialogului activ și țintit dintre reprezentanții industriilor creative și cei din alte sectoare cheie privind

naționale (sectorul vinicol, turism, IT ș.a.)			<p>oportunitățile parteneriatelor în dezvoltarea de servicii și produse creative comune și impactul economic al acestora;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stimularea investițiilor în activități de cercetare și dezvoltare, precum și implementarea modelelor de accelerare pentru generarea ideilor de produse și servicii creative, derivate din interconectarea sectoarelor cheie, ce vor impulsiona parteneriatele publice-private și investițiile în întreprinderile creative; - Promovarea inițiativelor IMM-urilor creative; - Susținerea IMM-urilor creative în vederea diversificării pieței
Nivel înalt al pirateriei, determinat de aplicarea neuniformă a cadrului normativ aferent proprietății intelectuale/drepturile de autor	Înalt	Înalt	<ul style="list-style-type: none"> - Revizuirea/fortificarea cadrului normativ aferent drepturilor de autor; - Identificarea de noi mecanisme de susținere a autorilor și oamenilor de creație.
Reticență din partea reprezentanților sectorului creativ din teritoriu, promotori ai modelelor instituționale sovietice	Medie	Înalt	<ul style="list-style-type: none"> - Promovarea dialogului activ și țintit cu personalul din sectorul culturii din teritoriu privind necesitățile și avantajele schimbărilor propuse;
Abilități antreprenoriale, manageriale și cele de gestiune colectivă a drepturilor de autor limitate/insuficiente	Înalt	Înalt	<ul style="list-style-type: none"> - Organizarea sesiunilor de instruire a specialiștilor din domeniu creativ, precum și a elevilor și studenților în vederea formării/dezvoltării abilităților antreprenoriale, manageriale, precum și cele aferente protecției proprietății intelectuale; - Schimb de experiență și bune

			practici.
Introducerea restricțiilor în contextul noilor situații epidemiologice	Joasă	Înalt	- Organizarea și desfășurarea activităților și evenimentelor aferente industriilor creative în format online/mixt.
Menținerea/extinderea decalajului digital dintre generații și comunități	Medie	Înalt	- Organizarea și desfășurarea sesiunilor de formare continuă în vederea creării/consolidării competențelor digitale pentru toate grupele de vârste în contextul unui mediu IT dezvoltat.
Subestimarea/lipsa validării locurilor de muncă creative ca și profesii atractive/cu potențial	Înaltă	Înaltă	- Organizarea și desfășurarea în cadrul instituțiilor de învățământ a campaniilor de informare și ghidare în cariera creativă; - Promovarea în masă a rolului industriilor creative în dezvoltarea economiei, prin invocarea bunelor practici din statele dezvoltate economic.
Creșterea fluxului de migranți în contextul războiului din Ucraina, punând presiune pe infrastructură	Medie	Înalt	- Monitorizarea continuă a situației; - Cooperarea activă cu partenerii de dezvoltare pentru susținere și suport.

Capitolul VIII

AUTORITĂȚI ȘI INSTITUȚII RESPONSABILE

91. Programul promovează o abordare ecosistemică, identificată drept cheia dezvoltării durabile a industriilor creative din țară, cea ce presupune munca comună a autorităților publice și a actorilor principali din sectorul asociativ, precum și a partenerilor de dezvoltare pentru a stimula inovația, creșterea și impactul scontat.

92. Implementarea Programului se focusează pe implicarea tuturor instituțiilor cu competențe relevante pentru dezvoltarea sectorului industriilor creative.

93. Responsabilitatea de bază pentru implementarea Programului îi revine *Ministerului Culturii*, precum și următoarelor autorități:

Ministerul Finanțelor

Ministerului Dezvoltării Economice și Digitalizării

Ministerul Infrastructurii și Dezvoltării Regionale

Ministerul Educației și Cercetării
Ministerul Muncii și Protecției Sociale
Ministerul Afacerilor Externe și Integrării Europene
Ministerul Mediului
I.P. Agenția de Guvernare Electronică
Agenția Proprietății Publice
Agenția de Investiții
Agenția de Stat pentru Proprietate Intelectuală
Biroul Național de Statistică
Autoritățile administrației publice locale

94. La implementarea Programului contribuie, în egală măsură, mai mulți actori din sectorul asociativ, care realizează programe relevante și dețin infrastructura strategică pentru dezvoltarea industriilor creative a Republicii Moldova, după cum urmează:

Asociația Companiilor de Creație din Moldova (COR)
Centru de industrii creative „Artocr”
Centru de producție media digitală „Mediacor”
Parcul pentru tehnologia informației „Moldova IT Park”
Centrul Național al Cinematograției din Republica Moldova (CNC)
Asociația Națională pentru Turism Receptor din Moldova (ANTRIM)
Organizația pentru Dezvoltarea Antreprenoriatului (ODA)
Oficiul Național al Viei și Vinului (ONVV)

CAPITOLUL IX

PROCEDURI DE RAPORTARE

95. Implementarea Programului se va realiza în conformitate cu Planul de acțiuni privind implementarea acestuia (conform anexei), în două etape:

- 1) Raporte de progres anuale;
- 2) Raport de evaluare finală (decembrie 2027).

96. Procesul de monitorizare și raportare se va realiza pe parcursul perioadei de implementare a prezentului Program, în vederea stabilirii gradului de realizare a acțiunilor, a gradului de conformitate a acțiunilor executate în raport cu cele planificate, a identificării cauzelor nerealizării în termen a acțiunilor planificate și optimizarea/eficientizarea procesului de implementare.

97. Ministerul Culturii va întocmi rapoartele de progres anuale privind nivelul de realizare a Programului, în baza informațiilor prezentate anual de către autoritățile/instituțiile responsabile de implementare, precum și de către exponenții responsabili din domeniul industriilor creative, până la 1 martie a următorului an de implementare. În cazul acțiunilor cu mai mulți responsabili de implementare, rolul de executor primar al implementării îi revine primei autorități/instituții indicate în Planul de acțiuni, care va generaliza informațiile

executorilor secundari. Totodată, rapoartele de progres trebuie să ofere inclusiv date cantitative privind progresul realizării obiectivelor specifice și indicatorilor de rezultat.

98. Evaluarea implementării Programului va determina aprecierea obiectivă a situației din domeniul industriilor creative prin prisma relevanței, eficienței, eficacității, sustenabilității și impactul prezentului Program pe termen mediu. Activitățile de evaluare privind implementarea Programului vor fi realizate după finalizarea perioadei de realizare a Programului, prin elaborarea unui raport de evaluare finală pentru patru ani, în baza informațiilor autorităților/instituțiilor vizate în Planul de acțiuni, transmise până la 1 decembrie 2027.

99. Rapoartele vor conține:

1) sumarul executiv (descrierea scopului și obiectivelor Programului, rezultatele obținute în procesul de implementare, concluziile și recomandările principale);

2) introducere (descrierea succintă a Programului, a scopului evaluării, a metodelor de evaluare și a constrângerilor în procesul de evaluare);

3) constatări (prezentarea detaliată a rezultatelor evaluării, în conformitate cu criteriile de relevanță, eficacitate, eficiență, durabilitate și, în cazul evaluării finale, a impactului Programului);

4) concluzii (descrierea succintă a concluziilor făcute în baza evaluării);

5) recomandări (descrierea activităților recomandate pentru îmbunătățirea situației din domeniul sau subdomeniul inclus în Program și a documentului propriu-zis, în cazul evaluării intermediare).

100. Rapoartele de progres vor include o prezentare a gradului de implementare a obiectivelor generale și obiectivelor specifice derivate din Program; a gradului de conformitate a acțiunilor întreprinse cu Planul de acțiuni, identificarea devierilor majore în implementarea Programului și a opțiunilor de îmbunătățire a procesului de implementare a acțiunilor; și o analiză a dinamicii indicatorilor de evaluare, inclusiv al celor legați de gestionarea riscurilor.

101. În 2027, la expirarea termenului de implementare a Programului, va fi elaborat un raport final de evaluare a acestuia, luând-se în considerare criterii precum relevanța, eficacitatea, eficiența, sustenabilitatea și impactul implementării.

PLAN DE ACȚIUNI

pentru implementarea Programului Național de Dezvoltare a Industriilor Creative 2023-2027 „Moldova Creativă”

Nr. crt.	Denumirea acțiunii	Termen de realizare	Autoritățile/ instituțiile publice responsabile	Partenerii de cooperare	Indicatorii de monitorizare	Costuri de implementare (mii lei)	
						surse bugetare	alte surse
1	2	3	4	5	6	7	8
OBIECTIV GENERAL 1. FORTIFICAREA SECTORULUI INDUSTRIILOR CREATIVE PRIN SISTEME DE BUNĂ GUVERNARE, CADRUL NORMATIV ȘI DE POLITICI COMUN, CONSOLIDAREA POZIȚIEI ȘI A BRANDULUI DE ȚARĂ PENTRU ASIGURAREA CREȘTERII ECONOMICE ȘI EXPORTULUI DE BUNURI ȘI SERVICII CREATIVE							
Obiectiv specific 1.1. Elaborarea/ajustarea cadrului normativ și de politici pentru promovarea industriilor creative și dezvoltarea culturii, administrarea și reglementarea activității în domeniu							
1.1.1.	Revizuirea cadrului normativ și politici publice în vigoare prin includerea prevederilor aferente industriilor creative	Trim. III 2024 - Trim. IV 2026	Ministerul Culturii	USAID, Guvernul Suediei	Strategii și programe revizuite		
1.1.2.	Identificarea unui mecanism instituțional pentru implementarea politicilor în domeniul industriilor creative prin crearea unei instituții publice dedicate si/sau	Trim. III 2024- Trim. IV 2025	Ministerul Culturii	USAID, Guvernul Suediei	Regulament elaborat	4 000,0	

	alocarea atribuțiilor unor instituții existente publice și/sau necomerciale						
1.1.3.	Colectarea anuală a indicatorilor statistici din sectoarele cheie ale economiei naționale privind industriile creative, conform metodologiei UNCTAD	Trim. II 2024 - Trim. IV 2027	Ministerul Culturii	Biroul Național de Statistică Asociația Companiilor de Creație din Moldova, USAID, Guvernul Suediei	Raport statistic privind industriile creative elaborat anual		50,0
1.1.4.	Crearea Registrului național digital al industriilor culturale și creative	Trim. I 2024	Ministerul Culturii	Biroul Național Statistică UNESCO- Republic of Korea Funds-In-Trust for the Development of Creative Industries	Registru național digital creat și funcțional Sectoare digitale culturale și creative cartografiate	500,0	
1.1.5.	Fortificarea procesului de implementare a politicilor privind dezvoltarea industriilor creative prin antrenarea sectorului asociativ	Trim. IV 2024	Ministerul Culturii	Asociația Companiilor de Creație din Moldova	Grup de lucru constituit și funcțional Nr. de acțiuni implementate		
Obiectiv specific 1.2. Armonizarea cadrului normativ cu cel al UE în domeniul industriilor creative							

1.2.1.	Armonizarea cadrului normativ al RM cu cel al UE, în special Piața unică digitală din cadrul UE (EU Digital Single Market), în vederea creșterii oportunităților digitale din sectorul industriilor creative, oferirea unui număr mai mare de lucrări, produse și servicii online, inclusiv licențierea și fortificarea regimului juridic al drepturilor de autor pentru serviciile muzicale digitale, serviciile video-on-demand, cărți electronice, etc.	Trim. I 2024- Trim. III 2027	Ministerul Culturii	Ministerul Dezvoltării Economice și Digitalizării, ODA, UE, USAID, Guvernul Suediei	Numărul de acte normative armonizate	1 000,0	1 000,0
1.2.2.	Armonizarea cadrului normativ aferent proprietății intelectuale cu cel al Uniunii Europene în vederea asigurării accesului creatorilor locali la piața Uniunii Europene	Trim. IV 2024	Agencia de Protecție a Proprietății Intelectuale Ministerul Culturii	Centrul de Armonizare a Legislației, USAID, Guvernul Suediei	Nr. de acte normative armonizate		100,0
Obiectiv specific 1.3. Asigurarea condițiilor de dezvoltare sustenabilă și eficientă prin implementarea politicilor, reglementărilor și investițiilor inteligente							
1.3.1.	Modificarea Legii nr. 77/2016 cu privire la parcurile pentru tehnologia informației în	Trim. III 2024- Trim. III	Ministerul Dezvoltării Economice și	Moldova Innovation Technology Park,	Lege modificată și aprobată		1 000,0

	vederea extinderii eligibilității unor domenii de activitate creative, centrate pe tehnologii, inclusiv activități de post-producție cinematografică, video, care vizează domeniul createch, precum și încurajarea aplicării facilității impozitului unic de 7% prevăzut în Legea nr. 77/2016.	2027	Digitalizării Ministerul Culturii	Asociația Companiilor de Creație din Moldova, USAID, Guvernul Suediei	Nr. de sesiuni de informare a IMM-urilor din industriile creative Campanie internațională de promovare a facilităților fiscale organizată și desfășurată Minim 5% din nr. total de rezidenți ai <i>Moldova Innovation Technology Park</i> , companii din domeniul createch - beneficiari ai impozitului unic de 7 %		
1.3.2.	Organizarea și desfășurarea campaniei locale de informare și educare privind protejarea drepturilor de autor	Trim. IV 2024	Ministerul Culturii	Agenția de Protecție a Proprietății Intelectuale	Campanie locală de informare și educare organizată și desfășurată	200,0	100,0
1.3.3.	Fortificarea capacităților privind gestiunea colectivă a drepturilor de autor și drepturilor conexe	Trim. III 2026	Ministerul Culturii	Agenția de Protecție a Proprietății Intelectuale, Asociația Companiilor de Creație din	Nr. de sesiuni de instruire/de lucru tematice organizate și desfășurate Nr. de antreprenori din sectorul industriilor creative instruiți	100,0	

				Moldova			
1.3.4.	Amendarea Legii 262/2017 muzeelor și actelor normative aferente	Trim. II 2024	Ministerul Culturii	USAID, Guvernul Suediei	Lege modificată și aprobată Acte normative secundare modificate și aprobate		100,0
1.3.5.	Amendarea Clasificatorului Ocupațiilor din Republica Moldova	Trim. II 2025	Ministerul Culturii Ministerul Muncii și Protecției Sociale	Asociația Companiilor de Creație din Moldova	Hotărâre de Guvern modificată și aprobată Ordin modificat și aprobat		100,0
1.3.6.	Implementarea Programului Național „Voucher Cultural” cu evaluarea anuală a impactului și perfecționarea mecanismului de program	Trim. I 2025	Ministerul Culturii	Agenția de Guvernare Electronică, USAID, Guvernul Suediei	Campanii naționale de informare organizate și desfășurate Mecanism de implementare a programului funcțional Minim 1000 tineri, beneficiari anual, Raport de evaluare a impactului programului elaborat anual	40 400,0	400,0
Obiectiv specific 1.4. Consolidarea poziției și a brandului de țară prin intermediul industriilor creative până la sfârșitul anului 2024, precum și a încrederii investitorilor în piața locală							

1.4.1.	Organizarea și desfășurarea campaniei de informare/promovare locală <i>Moldova Creativă</i>	Trim. I 2024 - Trim. IV 2025	Ministerul Culturii	Asociația Companiilor de Creație din Moldova, USAID, Guvernul Suediei	Campanii de informare <i>Moldova Creativă</i> organizate și desfășurate pe piața locală Istории de succes promovate în publicațiile locale	1 000,0	1 000,0
1.4.2.	Actualizarea și completarea brandbook-ului național cu brandul sectorial <i>Moldova Creativă</i> , pentru promovare internațională, cu accent pe valoare adăugată, talent și produs creativ.	Trim. II 2024	Ministerul Culturii	Agenția de Investiții, Asociația Companiilor de Creație din Moldova, USAID, Guvernul Suediei	Brand sectorial <i>Moldova Creativă</i> elaborat, aprobat, integrat în brandul de Țară și mediatizat		400,0
1.4.3.	Înregistrarea locală și internațională a mărcii naționale <i>Moldova Creativă</i> prin intermediul sistemului de la Madrid, în vederea protejării mărcii în statele cu piețe relevante pentru economia națională.	Trim. II 2024	Ministerul Culturii	Agenția de Investiții, Agenția de Protecție a Proprietății Intelectuale	Marca înregistrată local și internațional	50,0	50,0
1.4.4.	Elaborarea platformei digitale <i>Moldova Creativă</i> (în l. română și l. engleză) în scopul promovării avantajelor Republicii Moldova ca	Trim. IV 2024	Ministerul Culturii	Asociația Companiilor de Creație din Moldova,	Platforma digitală <i>Moldova Creativă</i> elaborată și funcțională		400,0

	destinație creativă în plan local și internațional, precum și a serviciilor și produselor creative, cu potențial înalt de export.			USAID, Guvernul Suediei			
1.4.5.	Elaborarea și implementarea unei strategii de promovare internațională a industriilor creative din Republica Moldova cu posibilitatea creării unui portofoliu integrat al produselor și serviciilor creative autohtone, în vederea promovării acestora pe piețele internaționale.	Trim. II 2024	Ministerul Culturii	Agenția de Investiții, Asociația Comaniilor de Creație din Moldova, USAID, Guvernul Suediei	Strategie de promovare internațională elaborată, coordonată cu reprezentanții industriilor creative și implementată Istorii de succes promovate în publicațiile internaționale		300,0
1.4.6.	Participarea la expoziții și târguri internaționale specializate pe piețele țintă și pe verticalele specializate ale industriilor creative (film, design, dezvoltare jocuri și tehnologii media), precum și în convergență cu alte sectoare conexe (turism, IT, modă), inclusiv prin amplificarea anuală a Programului BRIDGE, implementat sub egida Agenției de Investiții	Trim. IV 2027	Agenția de Investiții	Ministerul Culturii, Asociația Comaniilor de Creație din Moldova, USAID, Guvernul Suediei	Nr. de participări la expoziții și târguri internaționale specializate	1 500,0	1 500,0

1.4.7.	Participarea actorilor din domeniu la concursurile internaționale în diverse verticale ale industriilor creative, (design, film, arhitectură) în vederea promovării notorietății și potențialului creativ local	Trim. IV 2027	Ministerul Culturii	Agenția de Investiții, Asociația Companiilor de Creație din Moldova, USAID, Guvernul Suediei	Nr. de dosare depuse Nr. de lucrări premiate, promovate local și internațional		1 000,0
1.4.8.	Desfășurarea anuală și consolidarea regională a <i>Festivalului Industriilor Creative din Republica Moldova</i> , ca eveniment etalon al industriei, inclusiv prin conectare cu România, ca spațiu cultural-creativ comun, precum și cu alte țări europene	Trim. II 2027	Ministerul Culturii	Asociația Companiilor de Creație din Moldova, USAID, Guvernul Suediei	Festival organizat și desfășurat anual Nr. anual de vizitatori, participanți la Festival Nr. de evenimente satelit și regionale	300,0	300,0
1.4.9.	Elaborarea și publicarea anuală a calendarului <i>Moldova Creativă</i> , în vederea consolidării și promovării evenimentelor cheie autohtone din sectorul industriilor creative	Trim. I 2027	Ministerul Culturii	Agenția de Investiții, Asociația Companiilor de Creație din Moldova, USAID, Guvernul Suediei	Calendar al evenimentelor elaborat și publicat anual	100,0	

1.4.10.	Dezvoltarea programului de susținere a evenimentelor locale pentru industriile creative, pentru încurajarea actoriilor locali în organizarea acestora, cu includerea evenimentelor din sectoarele cheie, precum <i>BookFest</i> , <i>Moldova Fashion Days</i> , <i>ADOR</i> conferința de publicitate, <i>Bold Fest festival de new media</i> . ș.a.	Trim. I 2025	Ministerul Culturii	Asociația Companiilor de Creație din Moldova, USAID, Guvernul Suediei	Program de stat creat, Nr. de evenimente organizate	500,0	500,0
1.4.11.	Dezvoltarea și implementarea unor programe de rezidență pentru atragerea specialiștilor creativi străini independenți (<i>digital nomads</i>), precum și pentru proiecte creative comune în Republica Moldova, inclusiv în domeniile creative, centrate pe tehnologii precum animație, VFX, efecte speciale	Trim. IV 2026	Agenția de Investiții	Moldova Innovation Technology Park, Asociația Companiilor de Creație din Moldova, USAID, Guvernul Suediei	Programe de rezidență elaborate și aprobate Campanie internațională de promovare a rezidenței creative organizată și desfășurată		500,0
1.4.12.	Simplificarea procedurilor de ședere, muncă și lucru la distanță pentru specialiștii creativi și digitali străini independenți sau atrași în companii private	Trim. IV 2025	Ministerul Muncii și Protecției Sociale	Ministerul Culturii, Ministerul Dezvoltării Economice și Digitalizării,	Hotărâre de Guvern elaborată și aprobată		200,0

				Moldova Innovation Technology Park			
Obiectiv specific 1.5. Intensificarea cooperării regionale și internaționale în domeniul industriilor creative							
1.5.1.	Aderarea oficială a Republicii Moldova la programul UE <i>Europa Creativă</i> , în calitate de țară din cadrul Parteneriatul Estic, precum și țară candidată la aderarea la UE	Trim. II 2024	Ministerul Culturii	-	Acord de participare semnat		
1.5.2.	Valorificarea participării Republicii Moldova la Programul <i>Europa Creativă</i> prin aplicarea la programe relevante pentru sectoarele creative și culturale ale țării	Trim. IV 2027	Ministerul Culturii	Biroul Național „Europa Creativă”	Programe definite		200 000,0
1.5.3.	Semnarea acordurilor de cooperare bilaterală cu state membre UE pentru reglementarea schimburilor culturale și facilitarea comerțului reciproc cu bunuri și produse creative	Trim. IV 2027	Ministerul Culturii	Ministerul Afacerilor Externe și Integrării Europene, Ambasadele Republicii Moldova, Agenția de Investiții	Acorduri semnate	600,0	-

1.5.4.	Depunerea aplicației la UNESCO pentru stabilirea municipiului Chișinău în calitate de oraș creativ (în materie de muzică, arte media, gastronomie ș.a.) în vederea îmbunătățirii profilului și reputației capitalei	Trim. IV 2024	Ministerul Culturii	Primăria Municipiului Chișinău, Asociația Companiilor de Creație din Moldova, USAID, Guvernul Suediei	Aplicație depusă la UNESCO		200,0
OBIECTIVUL GENERAL II. CREAREA PÂNĂ LA FINELE ANULUI 2027 A UNUI ECOSISTEM DINAMIC, DURABIL ȘI REZILIENT PENTRU PRACTICILE CREATIVE, CARE OFERĂ SERVICII ȘI PRODUSE CREATIVE DE ÎNALTĂ CALITATE, BAZATE PE INTERCONECTAREA INDUSTRIILOR CREATIVE ȘI UTILIZAREA TEHNOLOGIILOR MODERNE INOVATOARE							
Obiectiv specific 2.1. Consolidarea capacităților instituționale în domeniul formării și dezvoltării carierei creative și promovarea abilităților creative și antreprenoriale, care inspiră tânăra generație							
2.1.1.	Dezvoltarea și implementarea conținuturilor curriculare și extracurriculare în domeniul artelor, culturii și creativității (inclusiv digitale) în instituțiile de învățământ general secundar	Trim. IV 2027	Ministerul Educației și Cercetării	Ministerul Culturii, Instituții publice de învățământ, Asociația Companiilor de Creație din Moldova, USAID, Guvernul Suediei	Conținut educațional curricular și extra curricular dezvoltat și implementat	500,0	500,0
2.1.2.	Organizarea și desfășurarea campaniilor de promovare și	Trim. IV	Ministerul Educației și	Ministerul	Nr. de campanii de promovare și		500,0

	ghidare în cariera din domeniul industriilor creative în cadrul instituțiilor liceale, în parteneriat cu actorii și companiile din sectorul privat (în calitate de angajatori)	2027	Cercetării	Culturii, Instituții publice de învățământ superior, Asociația Companiilor de Creație din Moldova, USAID, Guvernul Suediei	ghidare a carierei Nr. instituțiilor liceale implicate Nr. de elevi informați		
2.1.3.	Implementarea eficientă a noilor programe de licență în multimedia, animație, design jocuri, conform standardelor din domeniul industriilor creative, dotarea laboratoarelor specializate cu noi tehnologii, precum și implicarea sectorului privat și a partenerilor tehnologici globali și locali în dezvoltarea curriculară	Trim. IV 2027	Ministerul Educației și Cercetării	Ministerul Culturii, Ministerul Mediului Instituții publice de învățământ superior, Asociația Companiilor de Creație din Moldova, USAID, UKAID, Guvernul Suediei,	Minim 1000 studenți admiși anual 200 de burse acordate anual 5 laboratoare specializate create și dotate corespunzător	30 000,0	30 000,0

				Creative Estonia, Europa Creativă			
2.1.4.	Dezvoltarea unor noi programe de licență si master în management cultural si creativ, digitalizare/tehnologii în industrii creative si durabilitate ecologica	Trim. II 2027	Ministerul Educației și Cercetării	Ministerul Culturii, Ministerul Mediului Instituții publice de învățământ superior, Asociația Companiilor de Creație din Moldova, USAID, UKAID, Guvernul Suediei, Creative Estonia, Europa Creativă	4 programe noi de licență și master		

2.1.5.	Implementarea și scalarea programelor educaționale privind dezvoltarea abilităților antreprenoriale pe platforma centrelor de inovații/excelență existente (<i>Mediacor, Artcor, ZipHouse, Nortek Bălți</i>), ancorate în universități și dezvoltate în comun cu sectorul privat și mediul asociativ	Trim. IV 2026	Ministerul Educației și Cercetării	Ministerul Culturii, Instituții publice de învățământ superior, Asociația Companiilor de Creație din Moldova, USAID, UKAID, Guvernul Suediei, Creative Estonia, Europa Creativă	4 centre de inovații/excelență dezvoltate Programe de dezvoltare a abilităților antreprenoriale, implementate	5 000,0	5 000,0
2.1.6.	Conectarea centrelor de excelență și inovații din domeniul industriilor creative la rețeaua europeană <i>European Creative Hubs Network</i> pentru programe de mobilitate și dezvoltare creativă	Trim. III 2027	Ministerul Culturii	Asociația Companiilor de Creație din Moldova, USAID, UKAID, Guvernul Suediei	Nr. de centre de inovații și excelență conectate la <i>European Creative Hubs Network</i> , Nr. de programe accesate Nr. de participanți la programele de mobilitate	4 000,0	4 000,0
2.1.7.	Elaborarea și aprobarea unui Program dedicat inovării	Trim. IV 2026	Ministerul Culturii	Ministerul Educației și	Hotărâre de Guvern elaborată și aprobată	1 500,0	1 500,0

	pentru industriile creative, în vederea promovării schimbului de cunoștințe și transfer de tehnologii în rândul industriilor creative și conexiunea cu alte sectoare cheie precum turism și știință			Cercetării	Program implementat		
2.1.8.	Participarea activă a Republicii Moldova în cadrul Programului <i>Orizont Europa</i> , în calitate de partener în noua Comunitate inovatoare de cunoștințe din domeniul industriilor creative (<i>EIT Culture and Creativity</i>)	Trim. IV 2027	Ministerul Culturii	Ministerul Educației și Cercetării	Nr. de Programe Europene și rețele la care Moldova este beneficiar		20 000,0
Obiectiv specific 2.2. Dezvoltarea până la sfârșitul anului 2027 a unei infrastructuri inovatoare în cadrul lanțului valoric al industriilor creative și a unui ecosistem dinamic							
2.2.1.	Identificarea și alocarea proprietăților publice neutilizate pentru dezvoltarea hub-urilor creative și culturale etalon în mun. Chișinău, inclusiv prin mecanisme de implicare a sectorului asociativ și privat pentru gestiune, dezvoltare și investiții, pentru a servi ca motoare importante de dezvoltare urbană și culturală	Trim. III 2027	Ministerul Culturii	Autoritățile Publice Locale, Agenția Proprietății Publice, Asociația Companiilor de Creație din Moldova, USAID,	2 hub-uri creative dezvoltate în mun. Chișinău	10 000,0	400,0

				UKAID, Guvernul Suediei			
2.2.2.	Dezvoltarea rețelei de „Reședințe Creativ-Culturale” prin valorificarea spațiilor pentru evenimente și proiecte creativ-culturale din cadrul muzeelor și altor edificii culturale, cu implicarea entităților din industria creativă	Trim. IV 2027	Ministerul Culturii	Muzeele din subordinea Ministerului Culturii, Asociația Companiilor de Creație din Moldova, USAID, Guvernul Suediei	3 Reședințe creativ-culturale dezvoltate	3 000,0	5 000,0
2.2.3.	Modificarea formei de organizare a S.A. „Moldova Film” și S.A. „Moldcinema” în vederea gestiunii mai eficiente a patrimoniului public, separării patrimoniului de film de active; utilizarea infrastructurii cu scop exclusiv de producție cinematografică și alte sectoare creative aferente	Trim. I 2024	Ministerul Culturii	Agenția Proprietății Publice, USAID, Guvernul Suediei	Hotărâre de Guvern elaborată și aprobată		300,0
2.2.4.	Modernizarea infrastructurii creative, prin fonduri publice, atragerea investițiilor private și altor fonduri de dezvoltare	Trim. IV 2026	Ministerul Culturii	USAID, Guvernul Suediei	Infrastructura creativă modernizată	10 000,0	10 000,0

2.2.5.	Actualizarea Legii nr. 182/2010 cu privire la parcurile industriale, prin introducerea conceptului de <i>parcuri specializate</i> pentru a fundamentarea cadrului normativ în vederea instituirii parcurilor creative	Trim. IV 2024	Ministerul Dezvoltării Economice și Digitalizării	Ministerul Culturii, USAID, Guvernul Suediei	Lege modificată și aprobată		100,0
Obiectiv specific 2.3. Crearea condițiilor inovatoare de dezvoltare a unui mediu antreprenorial creativ competitiv, cu potențial de export și model scalabil							
2.3.1.	Integrarea sectoarelor creative aferente, în programele de suport a antreprenoriatului prin intermediul ODA, inclusiv Programul de Inovații Digitale și Start-up-uri, Programul de Digitalizare IMM-uri	Trim. III 2026	Ministerul Culturii	ODA	Nr. de companii creative asistate prin programe de suport ale ODA		7 000,0
2.3.2.	Cofinanțarea programelor de suport a antreprenoriatului creativ, în parteneriat cu mediul asociativ și hub-urile creative, precum Programul „Creative Export”, Accelerator, Mediacor Incubator	Trim. IV 2026	Ministerul Culturii	Asociația Companiilor de Creație din Moldova, USAID, Guvernul Suediei, Estonian Development	Numărul de programe cofinanțate	3 000,0	15 000,0

				Cooperation		
2.3.3.	Dezvoltarea și implementarea Programelor de inovare și tehnologizare a întreprinderilor creative pentru adoptarea noilor tehnologii în inteligența artificială, AR/VR (realitate virtuală și augmentată), neuro tehnologii, echipamente digitale creative (camere de filmări automatizate, softuri pentru animație, design, post-producție), etc.	Trim. IV 2026	Ministerul Culturii	USAID, UKAID, Guvernul Suediei	Numărul de companii creative asistate prin programe de suport	12 000,0
2.3.4.	Stabilirea parteneriatelor guvernamentale cu companii tehnologice globale pentru a accesa oferte preferențiale pentru business, programe educaționale și instruire în tehnologii avansate, precum Adobe, Epic Games, Google, Microsoft, Netflix	Trim. IV 2026	Ministerul Culturii	Ministerul Dezvoltării Economice și Digitalizării	Numărul de Acorduri de parteneriat semnate și programe de suport accesate	200,0
2.3.5.	Transformarea Republicii Moldova într-un centru internațional pentru o serie de servicii digitale (dezvoltarea jocurilor, digital marketing, design grafic, media vizuala,	Trim. IV 2027	Ministerul Culturii	Agenția de Investiții, Moldova Innovation Technology Park, Asociația	Numărul de IMM-uri prestatoare de servicii digitale creative 10% servicii digitale creative exportate	1 000,0

	VFX - efecte speciale) prin țintirea directă a investițiilor interne ale firmelor creative locale și a parteneriatelor cu companiile internaționale			Companiilor de Creație din Moldova, USAID, USAID, Guvernul Suediei			
OBIECTIVUL GENERAL III. CREȘTEREA ROLULUI INDUSTRIILOR CREATIVE ÎN REZILIENȚA ECONOMICĂ ȘI SOCIALĂ							
Obiectiv specific 3.1. Stimularea dezvoltării industriilor creative în orașele din afara mun. Chișinău și în mediul rural							
3.1.1.	Instituirea centrelor dedicate industriilor creative pe întreg teritoriul Republicii Moldova prin valorificarea caselor de cultură și bibliotecilor comunitare	Trim. III 2025	Ministerul Culturii	Autoritățile Publice Locale, USAID, Guvernul Suediei	10 Centre instituite în teritoriu, Numărul de activități creativ-culturale desfășurate în teritoriu	1 500,0	1 500,0
3.1.2.	Elaborarea și aprobarea Programului de susținere a mediului asociativ din teritoriu pentru desfășurarea activităților și proiectelor cultural-creative	Trim. II 2026	Ministerul Culturii	Autoritățile Publice Locale, USAID, Guvernul Suediei	Hotărâre de Guvern elaborată și aprobată Numărul de Organizații beneficiare	1 500,0	1 500,0
3.1.3.	Organizarea și desfășurarea cursurilor de formare continuă a reprezentanților din sectorul cultural și creativ din teritoriu (master-class-uri, conferințe, training-uri)	Trim. III 2027	Ministerul Culturii	Autoritățile Publice Locale	Numărul de cursuri de formare continuă/perfecționare Numărul de beneficiari	500,0	
Obiectiv specific 3.2. Creșterea contribuției sectorului creativ în dezvoltarea altor sectoare cheie, precum industria ușoară, sectorul IT, turism,							

sectorul vitivinicol.							
3.2.1.	Dezvoltarea produselor turistice integrate, noi și/sau inovative prin intermediul serviciilor creative și patrimoniului cultural, sectoarele de meșteșugărit pentru a oferi experiențe și suvenire cu valoare adăugată pentru turiștii culturali	Trim. IV 2027	Ministerul Culturii	ANTRIM, ONVV, ODA, Asociația Companiilor de Creație din Moldova, USAID, Guvernul Suediei	Numărul de produse turistice elaborate, Numărul de produse turistice integrate în pachetele turistice și oferta turistică națională	2 000,0	2 000,0
3.2.2.	Înființarea unui program de accelerare al industriilor creative și turismului cultural, creând o legătură dintre întreprinderile creative și operatorii de turism cultural pentru a crea noi produse și servicii	Trim. II 2027	Ministerul Culturii	ANTRIM, Asociația Companiilor de Creație din Moldova, USAID, UKAID, Guvernul Suediei	Program de accelerare lansat și implementat anual	2 000,0	2 000,0
3.2.3.	Testarea unei scheme de asociere pentru a facilita redescoperirea caracterului distinctiv al Republicii Moldova, precum conectarea patrimoniului cultural cu inovarea digitală, conectarea	Trim. IV 2026	Ministerul Culturii	Asociația Companiilor de Creație din Moldova, USAID, Guvernul	Program de suport elaborat și aprobat, cu mecanism de testare Numărul de proiecte implementate în cadrul programului	1 500,0	1 500,0

	folclorului cu nararea contemporană, meșteșugăritul și design-ul vestimentar contemporan			Suediei, Europa Creativă			
3.2.4.	Implementarea eficientă și scalarea Programului <i>Muzeele Viitorului</i> care conectează artiștii digitali cu muzeele și alte edificii culturale și cu semnificație turistică (precum vinăriile), în vederea lansării proiectelor inovatoare, expunerea conținutului prin metode digitale și de new media art, precum experiențe imersive, projection mapping, realitate virtuală și augmentată	Trim. I 2023 – Trim. IV 2027	Ministerul Culturii	Muzeele naționale subordonate Ministerului Culturii, Asociația Companiilor de Creație din Moldova, USAID, UKAID, Guvernul Suediei	Numărul de muzee, edificii culturale și obiective turistice implementatoare de noi experiențe digitale și tehnologii	4 000,0	4 000,0
3.2.5.	Investirea într-un portofoliu de designeri locali în vederea expunerii colecțiilor la prezentările internaționale de modă promovând imaginea Republicii Moldova ca destinație creativă, prin oferirea suportului și subvențiilor pentru taxele agenților internaționali	Trim. IV 2027	Agenția de Investiții	APIUS, Asociația Companiilor de Creație din Moldova, USAID, Guvernul Suediei	Numărul de designeri beneficiari de suport pentru participare la prezentări internaționale	2 000,0	2 000,0
Obiectiv specific 3.3. Asigurarea conformității și sustenabilității bunurilor și serviciilor creative							

3.3.1.	Sprijinirea industriei modei, în vederea consolidării și promovării a producției etice și durabile, prin campanii de sensibilizare/ promovare, suport în obținerea certificărilor internaționale și integrarea standardelor de sustenabilitate	Trim. III 2027	Ministerul Dezvoltării Economice și Digitalizării	Ministerul Culturii, APIUS, ODA, USAID, Guvernul Suediei	Campanii de sensibilizare organizate și desfășurate Numărul de companii certificate și/sau care urmează standarde de sustenabilitate	2 000,0	2 000,0
3.3.2.	Încurajarea prin scheme de sprijin antreprenorial a companiilor și produselor creative care urmează standarde durabile, precum ambalaje ecologice, arhitectură durabilă, utilizarea materialelor ecologice și sustenabile în design de produs (vestimentar, lifestyle, mobilier)	Trim. III 2027	Ministerul Dezvoltării Economice și Digitalizării	Ministerul Culturii, ODA	Programe de sprijin instituite, Numărul de producători susținuți	4 000,0	4 000,0
3.3.3.	Identificarea și aplicarea soluțiilor de design pentru reabilitarea și restaurarea monumentelor istorice (în comun cu țările vecine care împărtășesc tradiții similare)	Trim IV. 2027	Universitatea Tehnică din Moldova Asociația Companiilor de Creație din Moldova	Ministerul Culturii	Numărul monumentelor istorice reabilite/restaurate		
3.3.4.	Dezvoltarea noilor concepte de valorificare a spațiilor public	Trim IV. 2026	Universitatea Tehnică din	Ministerul Culturii	Numărul de concepte dezvoltate și implementate		

			Moldova Asociația Comaniilor de Creație din Moldova				
--	--	--	---	--	--	--	--