الصناعات الإبداعية

أيّ سياسات عمومية في ظل الثورة الرقمية؟

د. ريم القريوي: أستاذة مساعدة بجامعة قرطاج

g_rym@hotmail.com

ملخص

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على واقع الصناعات الإبداعية في ظل الثورة الرقمية، من خلال رصد التطورات التكنولوجية والمعرفية التي تنتجها وعرض السياسات العمومية الكفيلة بجعل قطاع الصناعات الإبداعية دعامة حقيقية للتنمية في المنطقة العربية. كما تلقي الضوء على التحديات التي تواجه المجتمعات العربية في تطوير هذا النوع من الصناعات. وقد استعانت الدراسة بالمنهج الوصفي التحليلي، باستخدام وفحص الأدبيات والتقارير الدولية والمواقع الإلكترونية العربية والأجنبية كأدوات لجمع البيانات.

الكلمات المفتاحية: الإبداع، الصناعات الإبداعية، الاقتصاد الإبداعي، الثورة الرقمية.

Abstract

The aim of this study is to learn about the reality of the creative industries in the context of the digital revolution. We acheived this by monitoring the technological and cognitive developments they produce and presenting public policies to make the creative industries sector a real pillar of development in the Arab region. In our study we highlighted the challenges faced in the Arab societies to develop this type of industries. We applied the descriptive analytical approach, to examine Arab and foreign data collection tools (i.e.,literature, international reports and websites).

Keywords: Creativity, creative industries, creative economy, digital revolution.

المقدمة

جاءت الثورة الرقمية لتفرض معها العديد من المتغيرات الجديدة أمام الحكومات في مختلف دول العالم خاصة منها التي تبحث عن سبل التأقلم تنظيميا وأخلاقيا مع متطلبات الأسواق التنافسية المعتمدة على الابتكار والإبداع. وفى هذا السياق، تبرز أهمية الإبداع كصفة إنسانية أساسية يجب تنميتها في جميع الأفراد، وكمحرّك وباعث أساسي لبلوغ الرقي والنمو. كما يعدّ الأساس المتين الذي اعتمدت عليه منذ ثلاثة عقود اقتصاديات الدول المتقدمة في تنشئة الأجيال الجديدة، وحث شعوبها على المضي قدما باتجاه العلم والتفوق والاكتشاف مما ساهم في ظهور ما يعرف اليوم بالصناعات الإبداعية.

تلعب الصناعات الإبداعية دورا مهما في تحقيق التنافسية الاقتصادية وتعزيز الهوية السوسيو–ثقافية للكثير من الدول. ولأهميتها أعلنت الأمم المتحدة في الدورة 74 للجمعية العامة عام 2021 "السنة الدولية للاقتصاد الإبداعي من أجل التنمية المستدامة". كما عملت جلّ البلدان المتقدمة والنامية على إدراج الصناعات الإبداعية في جداول أعمال سياساتها، باعتبارها خيارا حتميا لدفع النمو وتحقيق ولوج الدول في المجتمع ما بعد الصناعي.

وتساهم الصناعات الإبداعية في توفير مداخيل ذات قيمة مضافة، من ناحية باعتبارها محرّكا رئيسيا لتوفير فرص التشغيل، وتحقيق التماسك والاندماج الاجتماعي، والمحافظة على الهوية الثقافية ورفع جودة الحياة، وتعميق قيم المواطنة والمشاركة في مختلف المجالات الإبداعية. ومن ناحية أخرى باعتبارها داعما للقطاعات الصناعية الأخرى من خلال تزويدها برأس المال البشري والابتكارات التكنولوجية. وهو ما يتوافق مع ما نصّ عليه تقرير الأمم المتحدة لسنة 2010 من أنّ "الثقافة الإبداعية محور تنمية الإنسان، فهي العنصر الرئيسي لخلق فرص العمل والإبتكار."[1]

[1]The United Nations Development Programme (UNDP), United Nations Conference on Tradeand Development(UNCTAD).(2010).Creative Economy Report 2010. NewYork: UNCTAD. Retrieved from : https://unctad.org/en/docs/ditctab20103_en.pdf

فالاهتمام بهذه الصناعة ليس وليد الفراغ بل يعود إلى دورها في القدرة على تحقيق أرباح اقتصادية وفي احتضان رأس المال الإبداعي الذي يرسى أسس تكوين الثروات المستدامة للدول. حيث "يزداد الاقتصاد الإبداعي اتساعاً، ويشمل تحت مظلته طيفاً متنوعاً من الجهات الفاعلة. وتتربع القطاعات الثقافية والإبداعية في صميم هذا الاقتصاد النشط، إذ تمثل نقطة التقاطع بين ميادين الفنون والثقافة والتجارة والتكنولوجيا. ويدرّ القطاع 2250 مليار دولار أمريكي سنوياً. وإذا ما قارنّاه بغيره من مجالات العمل، لوجدنا أنّه يوفّر عدداً أكبر من فرص العمل للشباب بين سن الـ 18 والـ 25."[2] وهذا ما جعله من أولويات اهتمام الأمم المتحدة والهيئات الدولية التابعه لها، بصيانة وحماية هذا المنتج.

ويؤكّد مؤشر الابتكار العالمي في إصداره الأخير لسنة 2021 على استمرار الفجوة في القدرة الابتكارية بين البلدان المتقدمة والبلدان النامية. فأمّا على المستوى الدولي، جاءت سويسرا بالمركز الأوّل للسنة الحادية عشرة على التوالي، تلتها السويد، ثم الولايات المتحدة الأميركية، فالمملكة المتحدة. وأمّا على المستوى العربي، تصدرت الإمارات دول المنطقة في مؤشر الابتكار العالمي لهذا العام، فيما جاءت بالمركز 33 عالمياً بـ 43 نقطة، تلتها السعودية (66 عالمياً) بـ31.8 نقطة، ثم قطر (68 عالمياً) بـ31.5 نقطة، فتونس (71 عالمياً) بـ30.7 نقطة، والكويت (72 عالمياً) بـ29.9 نقطة[3].

وبناء على ما سبق، وانطلاقا من فحص الأدبيات والتقارير الدولية والمواقع الإلكترونية العربية والأجنبية كأدوات لجمع البيانات وباستحضار بعض التجارب العالمية الرائدة يتحدد الهدف الرئيسي للبحث الراهن في التعرف على السياسات العمومية الكفيلة بجعل الصناعات الإبداعية دعامة حقيقية للتنمية في منطقتنا العربية، وذلك من خلال تناول المحاور الأربعة التالية:

- أوّلا: الإطار المنهجي للبحث.

[2] منظمة الأمم المتحدة للتربية والعلم والثقافة. (2021) ما هو منبع الاهتمام بالاقتصاد الإبداعي لعام 2021؟
https://ar.unesco.org/commemorations/international-years/creativeeconomy2021

[3] Soumitra, D., Bruno, L., Rivera, L., & Sacha, W.-V. (2021). Global innovation index. [Geneva, Switzerland] [World Intellectual Property Organization], 2021. https://doi.org/10.34667/tind.44315
https://tind.wipo.int/record/44315

- ثانيا: نشأة الصناعات الإبداعية والمفاهيم المتصلة بها.
- ثالثا: الصناعات الإبداعية ورهانات الثورة الرقمية.
- رابعا: التوجهات الكبرى لتأطير السياسات العمومية في مجال الصناعات الإبداعية.
- خامسا: أسس إرساء سياسات عمومية في مجال الصناعات الابداعية.

الإطار المنهجي

إشكالية الدراسة

عملت العديد من الدول المتقدمة على بلورة استراتيجيات لصياغة مفهوم الصناعات الإبداعية ووضع سياساتها العامة، من خلال تحديد أهداف وأولويات وبرامج تلبّي احتياجاتهم الوطنية. لكن على الرغم من الأهمية المتنامية للصناعات الإبداعية والثروات التي حققتها للعديد من الاقتصاديات حول العالم، إلّا أنّ الاهتمام بها على المستوى العربي مازال هامشيا وذلك وفقا للتقرير الأخير للمنظمة العالمية للملكية الفكرية[4] الذي يبرهن على أن الصناعات الإبداعية في المجتمعات العربية تكاد تكون في مؤخرة الترتيب على الصعيد العالمي. ممّا يتطلب مزيد تنسيق الجهود من أجل تعزيز الصناعات الإبداعية في هذه المجتمعات. وفي هذا الإطار سعت الدراسة الحالية إلى الإجابة عن التساؤل الرئيسي التالي: ماهي أبرز السياسات العمومية الواجب اعتمادها قصد تطوير قطاع الصناعات الإبداعية في المنطقة العربية؟

أهداف الدراسة

تسعى هذه الدراسة للتعرف على السياسات العمومية لتطوير قطاع الصناعات الإبداعية في المنطقة العربية، وتتمثل أهدافها الفرعية في:

[4] WIPO (Éd.). (2020). World Intellectual Property Indicators 2020. https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_941_2020.pdf

- تعريف الصناعات الإبداعية وظروف نشأتها.
- رصد مظاهر تأثير الثورة الرقمية في الصناعات الإبداعية.
- تحديد التوجهات الكبرى لتأطير السياسات العمومية في مجال الصناعات الإبداعي.
- عرض أسس إرساء سياسات عمومية في مجال الصناعات الابداعية.
- إبراز الفرص والتحديات التي تواجه الدول العربية لتطوير مفهوم الصناعات الإبداعية وسياساتها.

أهمية الدراسة

تكمن أهمية الدراسة في:

- إلقاء الضوء على الوضع الراهن للصناعات الإبداعية وسياساتها في ظل الثورة الرقمية.
- تحديد مجالات تطوير مفهوم الصناعات الإبداعية في المنطقة العربية وإبراز أهم التحديات والفرص المتاحة.

منهج الدراسة وأدواتها

استندت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي باعتباره يقوم بالتعرف على الحالة أو الظاهرة في صورتها الحقيقية، ثم يعمل على توضيح خصائصها من الناحية الكيفية، كما يصف الظاهرة وصفا كميا من خلال الأرقام والجداول. حيث عملت هذه الدراسة على وصف وتحليل واقع الصناعات الإبداعية وسياساتها في ظل الثورة الرقمية، وتحديد أهم الفرص والتحديات المتاحة في المنطقة العربية.

أما فيما يخصّ أدوات جمع البيانات، فقد اعتمدت الدراسة على الأدبيات والتقارير والمنشورات الدولية والمواقع الالكترونية التي تضمنت المفاهيم المرتبطة بالصناعات الإبداعية، ودور الصناعات الإبداعية في دعم الاقتصاد الإبداعي، ومؤشرات تطور الصناعات الإبداعية واستراتيجياتها في بعض الدول الأجنبية، وتطبيقاتها في المجتمعات العربية.

الدراسات السابقة

تستعرض الدراسة الحالية مجموعة مختارة من عناوين الدراسات العربية والأجنبية التي تناولت موضوع الصناعات الابداعية وفق ترتيب تصاعدي من الأقدم إلى الأحدث.

تناولت دراسة (Moore, 2014)[5] نشأة الصناعات الإبداعية وتطورها وتطبيقاتها في الدول الأجنبية. حيث قدمت عرضا مفصلا حول نشأة مفهوم الصناعات الإبداعية، وتطوره في وثائق الاتحاد الأوربي، وبرنامج الأمم المتحدة الإنمائي. وهدفت إلى إنشاء فهم أفضل لمبادئ الصناعات الإبداعية، ومفهوم الاقتصاد الإبداعي في أدبيات الموضوع ذات الصلة، وأكدت الدراسة أن مصطلح الصناعات الابداعية يعدّ حديثا ويعود استخدامه الرسمي لسنة 1994.

تعرضت دراسة (Beukelaer, 2014)[6] للعلاقة بين الصناعات الإبداعية والاقتصاد الإبداعي. واستعرضت الدراسة تقارير الأونكتاد حول الاقتصاد الإبداعي، خاصة فيما يتعلق بالبلدان النامية، والتحديات التي تواجهها هذه البلدان؛ لتطوير وإتاحة السلع الإبداعية، باعتبار أنّ عددا من هذه البلدان قد أضافت الاقتصاد الإبداعي كأحد العناصر الأساسية في استراتيجيات التنمية، وتناولت الدراسة بعض نماذج من تطبيقات الاقتصاد الإبداعي في عدد من الدول مثل: لبنان، والأردن، والبحرين ...ومن مقترحات الدراسة أن يعاد تصنيف البلدان المتقدمة والنامية وفقاً للبيانات المتعلقة بتصدير السلع الإبداعية المقدمة من إحصاءات الأونكتاد.

[5] Moore, panelb.Ieva.(2014, January 24) .Cultural and Creative Industries Concept – A Historical Perspective Procedia - Social and Behavioral Sciences ,110. p738-746. Retrieved from:https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.12.918

[6] Beukelaer,Christiaan De.(2014).Creative Industries in Developing Countries: Questioning Country Classifications in the Unctad Creative Economy Reports. Cultural Trends, 23 (4) p232–251 ,Retrieved from:http://dx.doi.org/10.1080/09548963.2014.912043

أشارت دراسة (عبد العزيز، 2017)[7] إلى مختلف عائدات الصناعات الإبداعية. وركزت على أهمية التحولات الحاصلة على صعيد الاقتصاد العالمي والذى يتجه نحو سبل جديدة للتنمية، خاصة منها التي تقوم على آليات ترتكز على المعرفة والإبداع والابتكار والتكنولوجيا في إطار ما يعرف باقتصاد المعرفة و الاقتصاد الإبداعي. وخرج البحث ببعض المقترحات لتعزيز الصناعات الإبداعية فى الدول النامية منها : الاستثمار في التعليم ورأس المال البشرى، وفى الأصول الثقافية المحلية، وتعزيز الابتكار وتشجيع المشروعات الصغرى والمتوسطة.

تطرقت دراسة (Quinn &Gasparin, 2020[8]) لتطور سياسات الصناعات الثقافية والإبداعية ، وركزت على دور هذا القطاع في التنمية الاقتصادية في دولة فيتنام واستخدمت هذه الدراسة منهج التحليل الإحصائي لمعالجة البيانات الكمية الخاصة بالمشروعات الثقافية والإبداعية، وذلك بالتركيز على قطاعات التعليم والموارد البشرية وحقوق الملكية الفكرية وحرية الرأي والبنية التحتية، وأدوات جمع البيانات كالملاحظة والمقابلة. وساهمت الدراسة في طرح التوجهات اللازمة لدعم الصناعات الإبداعية حتى تتمكن الفيتنام من تنشيط سوقها ودفع اقتصادها.

بالعودة إلى الدراسات السابقة يمكن ملاحظة أنها تناولت الصناعات الإبداعية من جوانب مختلفة مثل: المفهوم، والنشأة والتطور، وبعض المفاهيم المرتبطة بها، والربط بينها وبين خطط التنمية المستديمة، وإبراز علاقتها بالاقتصاد الإبداعي، ولكنها لم تتطرق إلى التطورات التي تشهدها هذه الصناعات في ظل الثورة

[7] همت، محمد يوسف عبد العزيز؛ عبد الوهاب، جودة الحايس. الصناعات الإبداعية وعائداتها الاقتصادية والاجتماعية والثقافية على المجتمع (رؤية مستقبلية). مجلة علوم الإنسان والمجتمع، عدد 25، ديسمبر 2017، ISSN 2253-0347. http://revues.univ-biskra.dz/index.php/fshs/article/view/2293

[8] Gasparin, M. and Quinn, M. (2021), "The INCITE model of policy development for the creative industries: the case of Vietnam", *Journal of Asian Business and Economic Studies*, Vol. 28 No. 1, pp. 31-46. https://doi.org/10.1108/JABES-12-2019-0125

الرقمية، وشمول مفهوم الصناعات الإبداعية تقنيا ومعرفيا، ومدى تأثير ذلك على الأنشطة والخدمات الإبداعية في المجتمعات العربية، وسبل تطبيقها لذلك. إضافة إلى أنها لم تتطرق إلي السياسات العمومية الواجب تركيزها لدعم هذا القطاع.

1. نشأة الصناعات الابداعية والمفاهيم المتصلة بها

يشير مفهوم "الصناعات الابداعية" إلى جملة المواد والسلع والخدمات التي تنتجها الصناعات الثقافية والتي تعتمد على الابتكار والابداع. ويعود استخدام مصطلح "**الصناعات الإبداعية**" لأوّل مرّة في إطار الإعداد للسياسة الثقافية الأسترالية سنة 1994، حينما ورد في تقرير "**الأمة المبدعة، السياسات الثقافية للكومنولث**". كما تواتر استخدام المصطلح في الأعمال البحثية التي أنجزها الخبير البريطاني "**تشارلز لاندري**" في خصوص "**المدينة المبدعة** "، ثم اكتسب تأثيرا أكبر على المستوى الدولي في إطار الدراسة التي أجراها "**ريتشارد فلوريدا**" عن "**الطبقة المبدعة**" التي ينبغي أن تعتمدها المدن من أجل أن تكفل النجاح لجهودها الإنمائية. وتضم "**الطبقة المبدعة**" أنواعا عديدة من المهنيين، والعاملين الإداريين، والتقنيين، وليس فقط العاملين في مجال الإبداع[9]. وفي سنة 1998، استعملته **حكومة المملكة المتحدة البريطانية** حينما أصدرت وزارة الثقافة البريطانية وثيقة "**خرائط الصناعات الإبداعية**" والتي أعلنت من خلالها الانتقال من استخدام مصطلح "الصناعات الثقافية" إلى استخدام مصطلح "الصناعات الإبداعية".

لكن ماذا نقصد فعلا بمصطلح "الصناعات الإبداعية"؟ يعدّ التعريف الذي طورته **وزارة الثقافة والاعلام والرياضة بالمملكة المتحدة** الأكثر تداولا، والتي عرفت الصناعات الابداعية بأنها "تلك الصناعات التي

[9] United Nations Development Programme (UNDP) (Éd.). (2013). *Creative economy-report-Widening Local Development Pathways*. p 23. http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/2013-creative-economy-report-widening-local-development-pathways-en_1.pdf

تنبع من الابداع الفردي والمهارة والمواهب والتي تسمح بخلق الثروة وفرص العمل من خلال إنتاج واستغلال الملكية الفكرية.[10]" مع الإشارة إلى أنّ تعريفاتها تختلف بشكل يعكس الهوية الوطنية لكل دولة والقوانين التي تنظم الملكية الفكرية داخلها.

وعرف المصطلح انتشاره الأوسع بعد أن طرح الخبير البريطاني "**جون هوكينز**" سنة 2001 معايير تصنيف "الاقتصاد الإبداعي" على 15 مجالا لتشمل قطاعات أوسع من الفنون والعلوم والتكنولوجيا وكذلك قطاع ألعاب الفيديو، إضافة إلى نشاطات البحث والتطوير.

كما حقق المصطلح اعترافه العالمي إثر استخدامه من طرف المنظمات الدولية. فعلى غرار قرار الجمعية العامة للأمم المتحدة رقم 5/22 الذي يبرز أهمية الثقافة في التنمية وإصدار تقريري الاقتصاد الابداعي في العالم لسنتي 2008 و2010 الذي تم إعداده من قبل وكالات الأمم المتحدة المتخصصة (اليونسكو UNESCO، برنامج الأمم المتحدة الإنمائي UNDP، المنظمة العالمية للملكية الفكرية WIPO ومؤتمر الأمم المتحدة للتجارة والتنمية UNCTAD). زيادة عن ذلك، تحتفل منظمة الأمم المتحدة للتربية والعلم والثقافة (اليونسكو) بالسنة الدولية للاقتصاد الإبداعي من أجل التنمية المستدامة في سنة 2021، حيث يتمثل الموضوع الأول الذي سيقف عليه الاجتماع في التركيز على كيفية حماية الاقتصاد الإبداعي من خلال اتخاذ التدابير اللازمة للتصدي للأزمات. وسوف يقف الاجتماع على تأثير التكنولوجيات والخدمات الحديثة في وضع العاملين في قطاع الإبداع، وعلى تعزيز مساهمة الابداع في التنمية المستدامة على الصعيدين الوطني والمحلي. وسوف تنشر اليونسكو والبنك الدولي وثيقة موقف مشتركة بشأن المدن

[10] دائرة الثقافة والإعلام والرياضة (2001) ، وثيقة رسم خارطة الصناعات الإبداعية 2001 ،دائرة الثقافة والإعلام والرياضة، لندن. ص 4.

والثقافة والإبداع، ويتمثل الهدف من هذه الوثيقة في دعم الجهود التي يبذلها صناع القرار على الصعيد المحلي من أجل تمكين النظم الإيكولوجية الحضرية الإبداعية التي يمكن أن تتجذر فيها الصناعات الثقافية والإبداعية وتتمكن من الابتكار والازدهار.

وقد أدت كل هذه الجهود المبذولة لتوضيح مفهوم الصناعات الإبداعية إلى رفض الانقسام القائم بني الفن والصناعة والثقافة. وتعريف الصناعات الإبداعية بأنها "تلك الصناعات التيُ يدمج فيها المنتج، أو الخدمة مكونات فنية، أو إبداعية، ويضعها دون أي تمييز في التفاعل بين الفن، والثقافة، والتكنولوجيا[11].

2. نماذج الصناعات الابداعية

1.4. نموذج الأونكتاد

في محاولة لتأطير مفهوم "الاقتصاد الإبداعي"، أشار مؤتمر الأمم المتحدة للتجارة والتنمية (الأونكتاد) الصناعات الإبداعية بأنها "دورات خلق وإنتاج وتوزيع المنتجات والبضائع والخدمات التي تستخدم الإبداع، ورأس المال الفكري كمدخلات رئيسة"[12]. والتي تشمل أربع مجموعات رئيسة تتمثل في:

- التراث: صنفه (الأونكتاد) إلى مجموعتين فرعيتين، أولهما: أشكال التعبير الثقافي التقليدي، وتضمّ (الفنون، والحرف اليدوية، والمهرجانات، والاحتفالات، وثانيهما: المواقع الثقافية، وتضم (المواقع الأثرية، والمتاحف، والمكتبات، والمعارض.)

[11] Pattinson Consulting (2003), The Measurement of Creative Digital Content. A Report for the Australian Department of Communications, Information Technology and the Arts, (www.cultureandrecreation.gov.au/cics/Measuring_creative_digital_content.pdf)
[12] UNCTAD (Éd.). (2010). *Creative economy : A feasible development Option*. https://unctad.org/system/files/official-document/ditctab20103_en.pdf

- الفنون: تنقسم إلى: الفنون البصرية، وتضم (الرسم، والنحت، والتصوير الفوتوغرافي، والتحف)، والفنون الركحية وتشمل (الموسيقى، والمسرح، والأوبرا، والسيرك.)
- وسائل الإعلام: تغطي مجموعتين من وسائل الإعلام التي تنتج المحتوى الإبداعي: المجموعة الأولى: النشر والوسائط المطبوعة، وتضم (الكتب، وغيرها من المطبوعات)، والمجموعة الثانية: تشمل الوسائل السمعية والبصرية، وتضم (التليفزيون، والإذاعة.)
- الإبداعات الوظيفية: تضم الصناعات الموجهة نحو خلق السلع والخدمات، والتي تحددها أذواق المستهلكين، وديناميكية الأسواق العالمية، ثلاث مجموعات فرعية أخرى هي: الأولى: التصميم، وتضم (الرسم، والأزياء، ولعب الأطفال) الثانية: الإعلام، وتشمل (البرمجيات، وألعاب الفيديو، والمحتوى الإبداعي الرقمي)الثالثة: الخدمات الإبداعية، وتشمل (الخدمات المعمارية، والإعلان، والخدمات الثقافية.)

2.4. نموذج الاتحاد الأوروبي

وقد اعتمد الاتحاد الأوربي تعريفًا جديدًا للصناعات الإبداعية يتضمن ثلاثة مجموعات فرعية يمكن استعراضها على النحو التالي :

- التطبيقات الإبداعية: تغطي الصناعات التي تطور منتجات لغرض البيع، ويعتمد وجودها على الطلب في السوق وفقًا لاحتياجات الجمهور مثل: الفنون، والنشر، والاعلان.
- التعبير الإبداعي: تشمل المنتجات التي لا تكون مدفوعة باعتبارات تجارية، وعادة ما يتم تطويرها للجمهور، وستقدم هذه المنتجات في غياب الطلب في السوق مثل: الموسيقى، والفنون البصرية والأدائية.

- –التكنولوجيا الإبداعية: تتضمن وسائل الإعلام الرقمية، والبرمجيات، والوسائط الرقمية) الألعاب، والرسوم المتحركة، والتصميم الجرافيك.[13]

3. عناصر الصناعات الإبداعية

ترتبط الصناعات الابداعية بعدد من العمليات المركبة من إبداع وإنتاج وتوزيع واستهلاك، وتتميز بتقاطع جدلي ما بين الاقتصادي (خلق الثروة وفرص العمل) والثقافي (إنتاج القيم والمعنى) والتكنولوجي بحيث يكون الابداع والابتكار والتجديد في قلب النشاط أو المنتوج. تقوم الصناعات الإبداعية على جملة من العناصر التي تعكس بنية وهيكل هذا النوع من الصناعات، من بينها:

- المادّة الخام: تتمثل في كل ما يقدمه العقل البشري من أفكار ومعلومات ومخرجات إنتاجه الفكري الفردي أو الاجتماعي ونتاج المعرفة التي حصلها من حوله.
- الإطار المؤسسي والتنظيمي: يهتم بتنظيم وتنفيذ العملية الانتاجية التي يمكن أن تتم بشكل فردي أو جماعي.
- أدوات وأساليب الانتاج والمعالجة والعرض: تتنوع وفقا لنوع المحتوى وطبيعة المنتج والفئة المستهدفة وخبرة اليد العاملة المنتجة وقدراتها الابداعية.
- العنصر البشري: من الفنانين والمبدعين والمبرجين والمدربين الذين يعتمدون على الابداع بدرجة أساسية في أدائهم.
- السوق العرض والطلب: الاستجابة لمتطلبات السوق وتوسيع نطاق العرض لها في إطار المنافسة.

[13] Conference Board Canada (Éd.). (2008). *Valuing Culture : Measuring and Understanding Canada's Creative Economy*.p 3.
http://sso.conferenceboard.ca/e-Library/Document.asp?DID=2671

- رأس المال: يشمل رأس المال الثقافي المادي بما في ذلك المواقع التراثية ورأس المال الثقافي غير المادي مثل العادات والتقاليد والموروث. وكذلك التمويل العام والخاص والذي يتفاوت حسب مجال الصناعات الابداعية.
- البنية الأساسية: مثل الطرقات وشبكات الاتصال والخدمات المالية...

4. دوافع اتجاه الدول نحو الصناعات الابداعية

باتت الصناعات الابداعية عنصرا مهما فى اقتصادات كثير من هذه الدول من خلال مساهمتها فى الناتج المحلى الإجمالي وتوفير فرص العمل وكمفتاح لثروة الأمم سواء كان ذلك بشكل مباشر أو غَير مباشر، وتتمثل أهميتها في الأبعاد التالية :

- **البعد الاقتصادي:** يساهم في التنمية الاقتصادية بزيادة حجم الناتج المحلي من سلع وخدمات وفي توفير فرص عمل جديدة وتنشيط الحياة الاقتصادية.
- **البعد التربوي:** الصناعات الابداعية عنصر أساسي لعملية التربية والتعلم في ظل اقتصاد المعرفة ومجتمع المعلومات، فهي وسيلة لتحقيق غايات أربعة وفقا لما ورد في تقرير اليونسكو "التعلم من أجل أن تعرف، والتعلم من أجل أن تفعل، والتعلم من أجل أن تكون والتعلم من أجل العيش المشترك."[14]

[14] اللجنة الدولية المعنية بالتربية للقرن الحادي والعشرين، التعلم: ذلك الكنز المكنون (باريس، اليونسكو، 1996)، الفصل 4.

- **البعد السياسي:** في ظل العولمة ومجتمع المعلومات لتكوين تكتلات معلوماتية وتكنولوجية ومن ثمة يتجه الابداع ليكون محورا مهما في بنية الخريطة العالمية السياسية الجديدة باعتباره منطلقا هاما للتحالفات السياسية والاقتصادية.
- **البعد الاجتماعي:** فضلا عن تعزيز رأس المال الاجتماعي تعمل على ربط المجتمعات والناس معا عبر الخبرات المشتركة.
- **البعد الثقافي الحضاري:** يعكس الموروث الثقافي التاريخي للبلد ويرتبط بالسمات النوعية لحياة الأفراد والشعوب ويعبر عن هويتها. كما يتضمن مختلف أنماط التعبير التلقائي.
- **البعد البيئي:** تبرز الحاجة أكثر مما سبق إلى صناعات نطلق عليها صديقة للبيئة والتي تتميز بقلة فضلاتها، إن لم تكن منعدمة، وترشيد الاستهلاك والحفاظ على الموارد من الاستنزاف.

5. الصناعات الابداعية في ظل الثورة الرقمية

لم يعد التفكير منصبا، اليوم، على مفاهيم الصناعات الابداعية فقط، بل على طرق تكييف منتجاتها مع مقتضيات الثورة الرقمية فقد أتاحت الرقمنة وأدوات تكنولوجيا المعلومات المزيد من الفرص وطرحت تحديات جديدة أمام الصناعات الإبداعية ومن أبرز مظاهرها ما يلي.

1.7. تحولات عميقة في أنماط الانتاج والاستقبال والتوزيع

شهدت أنماط الإنتاج والتوزيع والاستهلاك في مجالات الموسيقى، والسينما، والصحافة، والنشر، والسمعي البصري وألعاب الفيديو تغيرات جذرية على مستوى البنية التحتية وطرق التغطية من حيث السرعة والكمية وتعدد الوسائط. فقد ارتبطت هذه الصناعات بتكنولوجيا الاعلام والتواصل التي تجمع المعلومات والشبكات والويب، والأجهزة الإلكترونية الواسعة الانتشار. ممّا أفرز تغيرا في منطق العرض والطلب على صعيد الإبداع الفني والثقافي، وأصبحت خدمات التدفّق (ستريمينغ) الرقمية و"التحميل"ومبدأ الند للند (peer–to–

peer)، وغيرهم يمكنون من طرق نشر مستحدثة على المستوى العالمي ويتيحون الاستفادة من عروض ثقافية وفنية لا محدودةّ ومتنوعة، حتّى وإن كانت بمقابل مادّي، فغالبا ما تكون في المتناول، خصوصا في مجالي الموسيقى والسينما.

2.7. ضرورة دعم أنظمة الملكية الفكرية لحماية المنتجات الإبداعية

أصبحت الحاجة اليوم ملحّة إلى حماية الأفكار الإبداعية والمبتكرة، خاصّة بعد أن أدّت أدوات التكنولوجيا الحديثة والمنصات الرقميّة إلى إنشاء سوق عالمية للصناعات الإبداعية، ممّا ساهم أيضاً في إنشاء حيز لترويج المنتجات المقرصنة والمقلّدة والحدّ من الفرص المتاحة أمام المبدعين لكسب عيشهم من أعمالهم. وقد أفضت حالات التعدي على الملكية الفكرية في البيئة الرقمية إلى خسارات كبيرة في الأرباح والوظائف، وأضرت بسمعة المبدعين وحدّت من فرص نمو البلدان النامية والمتقدمة على حدّ السواء.

3.7. ظهور فاعلون جدد وممارسات حديثة

وفّر العصر الرقمي للمبدعين من جميع أنحاء العالم فرص التعامل مع بعضهم البعض استنباط الأفكار والمنتجات بطريقة تعاونية أكثر من أي وقت مضى. كما وقع تداخل كبير بين الفاعلين في الصناعات الابداعية، ومالكي منصات ومحركات البحث مثل غوغل، والشبكات الاجتماعية مثل الفايسبوك أو الأنستغرام، حيث أصبح لهم حضور قوي في بث المضامين وصناعة المحتوى. وعبروا، بواسطة هذه الوسائل الجديدة، عن قدرتهم على المبادرة عن طريق التوظيف الجيد لهذه الوسائل وإمكاناتها. هكذا أنشأ الشباب مدونات خاصة بهم، ومواقع للثقافة والإبداع الفني، في كل مجالات التعبير والإبداع، شعرا، وقصة قصيرة، ومقالات نقدية، وفي الموسيقى، وأعمال السخرية، وحتى السينما وألعاب الفيديو.

4.7. ازدهار صناعة ألعاب الفيديو (الفن العاشر)

شهدت صناعة الألعاب في عام 2020 نموا كبيرا في الإيرادات والأرباح على الرغم من الانتكاسات الاقتصادية العالمية بسبب جائحة كوفيد 19 بل لعلّ هذه الصناعة هي المستفيد الأكبر من أزمة الكوفيد 19. فقد أصبح الأفراد يقضون وقتا أطول في المنزل معتمدين على وحدات التحكم أو أجهزة الكمبيوتر أو الهواتف الذكية. "حيث ارتفعت نسبة اللاعبين أكثر من أي وقت مضى، بزيادة قدرها 46% بالنسبة للاعبين على محمل الحاسوب ونسبة 17% بالنسبة للاعبين على محمل الهاتف الذكي."[15] وعلى الرغم من النقاش الدائر حول التأثيرات السلبية لهذه الألعاب على الأطفال واليافعين، فإنه من المعلوم أن إنجاز هذه الألعاب أصبح يقترب من اعتبار الكثيرين لها، "فنا شاملا"، لأنها تستدعي مهارات في الرسم، والنحت، والتنشيط، والكتابة، والإخراج، والموسيقى، وبناء الشخصيات، والصورة. ومثلما هو الشأن مع الكتاب والسينما فإن ألعاب الفيديو تعدّ، من صنف "القوة الناعمة" التي تمرر صورا وقيما، ورسائل، وإيديولوجيات لها قدرة على التأثير على مستعمليها. ولهذا السبب فإن الحديث عن "الصناعات الإبداعية" في ظل الثورة الرقمية من دون الإشارة إلى هذا القطاع يكون ناقصا بسبب ما يوفره من فرص عمل، وما يدره على البلد الذي يتم فيه الإنتاج من مردودية. وبالتالي، فإنه يجب النظر إلى ألعاب الفيديو باعتبارها قطاعا إبداعيا استراتيجيا، سواء من حيث مضمونه أو من حيث تأثيره الاقتصادي. ولجمعه بين المجالات الفنية والثقافية والتقنية، فضلا عن قدرته على خلق آليات التفاعل التي يعتمد عليها. كما أنه يمكن النظر إليه بوصفه وسيلة لتطوير هذه الفنون بحكم الإقبال الكبير عليه من طرف الأجيال الجديدة.

[15] Unity.com. (2020). Covid-19’s impact on the gaming industry : 19 takeaways. https://create.unity3d.com/COVID-19s-impact-on-the-gaming-industry

6. السياسات العمومية في مجال الصناعات الابداعية

بالنظر لما تختزنه الثقافة العربية من مكونات مادية ورمزية ورأس مال ثريا ومتنوعا فإنه يفترض التحلي بوعي سياسي قادر على تجاوز عوامل الهدر الذي يتهدده وبالتالي يتعين انتهاج مقاربات سياسية ومؤسسية ومادية وثقافية والقيام باختيارات تعمل على دعم:

1.8. مبادرات تشريعية

تؤكّد هذه المقاربة على أهمية توفر إرادة سياسية تجعل من الإبداع مطلبا محوريا في قلب كل السياسات العمومية، بإنتاج شروط يتكامل فيها ما هو مؤسسي بنيوي، وما هو تشريعي بشكل يعزّز مكانة الابداع في الحياة العامة. يضع أطر تنظيمية تساعد على إطلاق حركية ثقافية، تشجع الصناعات الابداعية والمبادرات العمومية والخاصة وذلك من خلال:

- اعداد إستراتيجية وطنية حول الإبداع في إطار مشروع مجتمعي وتنموي، تنخرط فيه كل المؤسسات، والهيئات الحكومية، والمدنية والثقافية والمهنية، وتشجيع الممارسات الثقافية والإبداعية المستجدّة؛
- وضع بناء مؤسسي أفقي يدعم صناعة الابداع في جميع المجالات، بما فيها قطاع الصناعات التقليدية، وتطوير مختلف وسائل التعبير الفنية والثقافية الحديثة، وتقريب الشأن الثقافي والإبداعي لمختلف الشرائح الاجتماعية؛
- إنشاء أقطاب للابتكار والإبداع تأخذ بعين الاعتبار الخصوصيات المحلية، تضع استراتيجيات متكاملة ومندمجة، مرتبطة بقطاعات مثل السياحة والصناعة التقليدية، في الجهات والمدن، وإدماج الاقتصاد الاجتماعي والتضامني للسماح للجماعات المحلية باستثمار الإمكانات الثقافية التي تختزنها مناطقها؛

- اعتبار الإبداع حقّا تلتزم الدولة بدعمه وتطويره.
- احترام حقوق التأليف والملكية الفكرية، ومكافحة عمليات القرصنة وكل أشكال الاعتداء عليها وتأمينها في مهن الفن والإبداع بتعزيز التشريعات التي تصون حقوق الفاعلين في هذه المهن.
- إرساء قوانين محفزة على المبادرة المقاولاتية في حقول الثقافة والإبداع، ووضع نظام ضرائبي تشجيعي، وخلق مناخ أعمال مساعد على الاستثمار في هذا المجال؛
- ابتكار صيغ تدعم الشراكة بين القطاعين العام والخاص في اتجاه توسيع أوجه التفاعل والتعاون بينها، بتوظيف إمكانياتها البشرية والمالية والإدارية والتنظيمية والتكنولوجية والمعرفية من أجل الارتقاء بمهن الفن والإبداع والابتكار.

2.8. مبادرات لتشجيع الاستثمار

تعاني الميزانيات المرصودة لقطاع الصناعات الابداعية، خاصة في البلدان النامية، من ضعف الميزانيات السنوية المرصودة، لذلك وجب تنويع مصادر التمويل والعمل على إنجاح آليات إدماج اليافعين والشباب في هذا المجال، وترجمة هذه الشراكات إلى منجزات من خلال:

- تشجيع ابتكار أشكال جديدة لتوظيف الفضاءات المتوفرة والاستفادة منها على النحو الأمثل.
- مساعدة المشاريع الخاصة بتطوير العرض الثقافي الوطني الرقمي الموجه للشباب؛
- الاستثمار في الشركات الناشئة، وتشجيع التمويل عبر رعاية الشركات، وآليات" التمويل الجماعيCrowdfunding"
- بعث متاحف رقمية تعرف الشباب بتاريخه وتقدم له مختلف أوجه الثقافة والقيم بتنوعها وتعزز صلتها بها؛

- إنشاء مؤسسات للتكوين الخاص في مجال ألعاب الفيديو تجمع ما بين الجوانب الفنية والشروط التقنية وتكوين كفاءات ضرورية لتطوير هذا القطاع؛
- تشجيع ودعم مشاريع "المدن الذكية" بخلق فضاءات للمعرفة والتواصل، وتحفيز الشباب على خلق "مقاولات ثقافية " تساهم في تعزيز الاقتصاد الثقافي في الجهات والأقاليم.

3.8. التربية على الإبداع والإبتكار

تطوير مختلف مجالات "الصناعات الابداعية"، وإدماج قيم ومبادئ الإبداع والابتكار داخل العائلة، والمدرسة، والفضاء العام، ووسائل الاتصال ومختلف القنوات الرقمية، ووضع مقاييس ومعايير جديدة للتعليم والتدريب وذلك من خلال:

-تحويل الفضاء المدرسي الى فضاء لإثارة الفضول المعرفي لدى المتعلمين، للإبداع والابتكار؛

-خلق وتطوير شعب ومسالك تكوينية وجامعية في مهن التربية التكنولوجية، وإحداث شعب متخصصة في الفنون بأنواعها، وإدماج الممارسات الفنية بواسطة التكنولوجيات الرقمية؛

- وضع تصور مبتكر للممارسة الفنية والثقافية في الحياة الجامعية بإدخال برامج ملائمة للأنشطة الثقافية، والتدريب على العمل المدني، وتأطير الطلبة لبناء مشاريعهم الشخصية، والمهنية للاندماج في المجتمع؛

- تعزيز الاهتمام بشؤون الثقافة والفن من خلال الأسرة والمدرسة، والإعلام وبكل الطرق المتاحة، ودعم التخطيط لبعث أطر حاضنة للثقافة، والمحافظة على المعالم التاريخية، وكنوز التراث المادي وغير المادي بإعادة إحيائه وتطويره وتحديثه.

4.8. المقاربة الاجتماعية

تبين المعطيات المتاحة أن وضع أسس الصناعات الابداعية «حقيقة تستلزم الاهتمام بمهن الإبداع والفن باعتبارها مصادر ثروة للاقتصاد ورافعة للجماعات الترابية. والاهتمام بالعاملين فيه والمشاركين في إنتاجه وتوزيعه وتسويقه. وهو ما يستوجب:

- وضع إطار مؤسسي وقانوني ينظم مهن الإبداع، والابتكار وتطوير القوانين الموجودة المتعلقة وبالعاملين في حقول الصناعات الثقافية والإبداعية، إنتاجا، وتوزيعا، وتسويقا، وتواصلا.
- تطوير الاهتمام بالأوضاع الاجتماعية للعاملين في حقول الثقافة والفن والسمعي البصري، وتوفير شروط استفادتهم من الخدمات الصحية ومن الحماية الاجتماعية، وفقدان الشغل؛
- تشجيع العمل في مجالات الإبداع والفن، وضمان استمرارية الشغل فيها، ومراعاة خصوصيات بعض حقول الإبداع مثل السينما، والمسرح، والسمعي البصري، نظرا لطبيعتها الموسمية.

7. توصيات الدراسة

وفي هذا الصدد يبدو أنه لا مناص من الارتكاز على مجموعة من التوصيات لتأطير السياسات العمومية في مجال الصناعات الابداعية، ومنها :

- توصيات تخص مسألة الهوية: الحرص على صيانة مقومات الهوية العربية بتعدد روافدها اللغوية والثقافية وبتنوع خصوصياتها الوطنية والمحلية، في إطار التفاعل والانفتاح على الثقافة الكونية.
- توصيات تخص المسألة الحقوقية: احترام الحقوق اللغوية والتعبيرات الثقافية والإبداعية المحلية.

- توصيات تخص تحدي التماسك الاجتماعي: إعطاء الأولوية للإبداع والابتكار في التربية والتكوين، في وسائل الاعلام، وفي أنشطة المؤسسات التربوية والتأطيرية.
- توصيات تخص التحدي التنموي الوطني والجهوي: الجعل من الإبداع واقتصادياته رافعة أساسية لتطوير الرأسمال البشري، ومن أولويات السياسة العامة للدولة والحكومة.
- توصيات تخص التحدي الرقمي: التغيير الجذري لطرق إنتاج وتلقّي المنتوج الإبداعي في اتجاه التكيف مع مقتضيات الثورة والإمكانيات التي توفرها.

8. الخاتمة

في خضم متطلبات الثورة الرقمية، غدت العوامل المحركة للنمو الاقتصادي عمّا كانت عليه سابقا في المجتمع الصناعي، وأصبح من الضروري أن يرافق هذا التحوّل تغييرا في نوعية السياسات التشريعية والاقتصادية والاجتماعية والتعليمية لتوجيه الاهتمام للإبداع والاستثمار في مختلف قطاعاته. فالتغيير في هذه السياسات من شأنه أن يؤدّي إلى إحداث نقلة نوعية على مستوى القدرات التنافسية والإنتاجية للاقتصاد. ومثل بقية القطاعات، أثارت جائحة كوفيد 19، تغيرات جوهرية في قطاع الصناعات الإبداعية. وتسببت في تبعات مختلفة مثل إلغاء الفعاليات وتأجيل المشاريع. لكن هذا الاضطراب تحول تدريجيًا إلى نوع من المرونة والتكيف والتجديد. حيث نجد أن المستهلك استغل الأنترنت وأدوات التكنولوجيا الحديثة للوصول إلى الإبداع؛ توخت المؤسسات والشركات طرقًا مبتكرة للتفاعل رقميًا مع الجمهور، وتكوين روابط وأشكال جديدة للإنتاج والاستهلاك والإبداع والتي من المؤكّد أن ترسم مستقبل الاقتصاد الإبداعي في البلدان النامية والمتقدمة.

قائمة المصادر والمراجع

المصادر والمراجع العربية

1) اللجنة الدولية المعنية بالتربية للقرن الحادي والعشرين، التعلم: ذلك الكنز المكنون (باريس، اليونسكو، 1996)، الفصل 4.
2) همت، محمد يوسف عبد العزيز؛ عبد الوهاب، جودة الحايس. الصناعات الإبداعية وعائداتها الاقتصادية والاجتماعية والثقافية على المجتمع (رؤية مستقبلية). مجلة علوم الإنسان والمجتمع، عدد 25، ديسمبر 2017، 0347-2253 ISSN.
http://revues.univ-biskra.dz/index.php/fshs/article/view/2293
3) منظمة الأمم المتحدة للتربية والعلم والثقافة. (2021) ما هو منبع الاهتمام بالاقتصاد الإبداعي لعام 2021؟
https://ar.unesco.org/commemorations/international-years/creativeeconomy2021
4) دائرة الثقافة والإعلام والرياضة (2001)، وثيقة رسم خارطة الصناعات الإبداعية 2001 ،دائرة الثقافة والإعلام والرياضة، لندن. ص 4.

المصادر والمراجع الأجنبية

1) Beukelaer,Christiaan De.(2014).Creative Industries in Developing Countries: Questioning Country Classifications in the Unctad Creative Economy Reports. Cultural Trends, 23 (4) p232–251 ,Retrieved from : http://dx.doi.org/10.1080/09548963.2014.912043
2) Conference Board Canada (Éd.). (2008). Valuing Culture : Measuring and Understanding Canada's Creative Economy.p 3. Retrieved from : http://sso.conferenceboard.ca/eLibrary/Document.asp?DID=2671
3) Gasparin, M. and Quinn, M. (2021), "The INCITE model of policy development for the creative industries: the case of Vietnam", *Journal of Asian Business and Economic Studies*, Vol. 28 No. 1, pp. 31-46. Retrieved from : https://doi.org/10.1108/JABES-12-2019-0125
4) The United Nations Development Programme (UNDP), United Nations Conference on Tradeand Development(UNCTAD).(2010).Creative Economy

Report 2010. NewYork: UNCTAD. Retrieved from :https://unctad.org/en/docs/ditctab20103_en.pdf

5) Moore, Panelb.Leva.(2014, January 24) .Cultural and Creative Industries Concept – A Historical Perspective Procedia - Social and Behavioral Sciences ,110. p738-746. Retrieved from: https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.12.918
6) Pattinson Consulting (2003), The Measurement of Creative Digital Content. A Report for the Australian Department of Communications, Information Technology and the Arts. Retrieved from : (www.cultureandrecreation.gov.au/cics/Measuring_creative_digital_content.pdf)
7) Soumitra, D., Bruno, L., Rivera, L., & Sacha, W.-V. (2021). Global innovation index. [Geneva, Switzerland] : [World Intellectual Property Organization], 2021. Retrieved from : https://doi.org/10.34667/tind.44315 https://tind.wipo.int/record/44315
8) UNCTAD (Éd.). (2010). Creative economy : A feasible development Option. Retrieved from : https://unctad.org/system/files/official-document/ditctab20103_en.pdf
9) United Nations Development Programme (UNDP) (Éd.). (2013). Creative economy-report- Widening Local Development Pathways. p 23. Retrieved from http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/2013-creative-economy-report-widening-local-development-pathways-en_1.pdf
10) Unity.com. (2020). Covid-19's impact on the gaming industry: 19 takeaways. Retrieved from : https://create.unity3d.com/COVID-19s-impact-on-the-gaming-industry

WIPO (Éd.). (2020). World Intellectual Property Indicators 2020. Retrieved from: https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_941_2020.pdf