WORLD GOVERNMENTS SUMMIT 2026

REPORT

Creative Futures

The Springboard For Sustained Economic Growth And Diversification

in collaboration with

FTI CONSULTING

The World Governments Summit

Shaping Future Governments

The World Governments Summit is a global platform dedicated to shaping the future of governments worldwide. Each year, the Summit sets the agenda for the next generation of governments with a focus on how they can harness innovation and technology to solve the universal challenges facing humanity.

The World Governments Summit is a knowledge exchange center at the intersection of government, futurism, technology, and innovation. It functions as a thought leadership platform and networking hub for policymakers, experts, and pioneers in human development.

The Summit is a gateway to the future as it functions as the stage for analysis of future trends, concerns, and opportunities facing humanity. It is also an arena to showcase innovations, best practice, and smart solutions to inspire creativity in tackling these future challenges.

WORLD GOVERNMENTS SUMMIT 2025
القمة العالمية للحكومات 2025
سلطان العلي
لي

Table of Contents

Introduction 06

Chapter 1: Creative Nations 10

Whole-of-Government Strategies And Operating Models For Creative Growth 12

National Pathways For Creative Competitiveness 16

Monitoring And Evaluation Systems 24

Chapter 2: Capitalizing Creativity 30

Public Investment And Incentive Frameworks 32

Innovative And Blended Financing Models 38

Private Capital, Market Development, And Sustainability 44

Chapter 3: Talent In The Age Of Imagination 50

Education Foundation For Creative Futures 52

Higher Education, Reskilling And Lifelong Learning 60

Entrepreneurship, Inclusion, And Workforce Sustainability 68

Chapter 4: Culture Without Borders 74

National Branding And Cultural Diplomacy 76

Export Facilitation And Market Access 82

Digital Distribution And Global Market Transformation 86

Conclusion 90

Introduction

The Creative Economy: A Cornerstone For Growth

The creative economy has evolved from the margins of policy discourse to become a strategic priority in national development agendas worldwide. Once considered a non-mainstream segment of economic activity, cultural and creative industries (CCIs) are now recognized as powerful engines of sustainable growth, innovation, and global competitiveness. Spanning sectors such as film, music, performing arts, publishing, design, gaming, architecture, and digital content creation, CCIs generate high-value employment, stimulate innovation across industries, and enhance national identity and soft power.

According to UNESCO's 2022 Reshaping Policies for Creativity report, the global creative economy generated approximately $2.25 trillion in revenues in 2020, accounting for 3.1% of global GDP (Gross Domestic Product) and employing nearly 6.2% of the global employment.

FIGURE 1: CCI IMPACT ON GLOBAL ECONOMY (2020)[1]

In 2020, the Global Creative Economy accounted for 3.1% of Global GDP and 6.2% of Global Employment

Costa Rica

In 2019, Costa Rica's cultural sector accounted for 2.1% of the GDP and 2.1% of **total employment**

Jamaica

In 2019, the **film, animation,** and **music industries** made up 6.2% of the country's GDP

Japan

In 2019, **culture** accounted for 1.9% of Japan's GDP and **employed** 1.3 million people (1.9% of the workforce)

The USA

In 2022, the USA's creative industries contributed to 4.3% of the country's GDP

Philippines

In 2022, the **creative economy** compromised 7.3% of the country's GDP and **employed** 7 million people

United Kingdom

In June 2023, the UK's creative industries employed 7.9% of the workforce (2.5 million people) and contributed to 5.7% of the GDP

Source: FTI Consulting Analysis

A strong example supporting that statement is the multiplier effect playing out in the UK's creative industries. A 20-year study by the Creative Industries Policy & Evidence Centre (PEC)[2] found that each creative job in UK cities generated at least 1.9 additional non-creative jobs in related local sectors such as retail, leisure, and hospitality between 1998 and 2018. This effect stemmed from both employees' local spending and increased visitor activity around creative clusters.

Similarly, the International Finance Corporation (IFC) reports that globally, every $1 invested in creative industries generates about $2.5 in overall economic output, reflecting spillover benefits into manufacturing, tourism, and urban services.[3]

This shift is prompting governments to rethink their strategies, as investments in the creative economy increasingly demonstrate substantial economic and social returns.

Cultural and creative industries (CCIs) have proven to be sound economic investments and steadily continue to consolidate their position as core national assets, driving prosperity, innovation, and global competitiveness.

Governance is one key area of transformation as it lays the institutional groundwork for turning creative potential into economic value. Traditionally, governments managed the cultural and creative sector in a highly fragmented manner, with responsibilities split across ministries of culture, commerce, education, tourism, and technology—limiting coordination and strategic focus. Today, countries are adopting integrated governance models such as dedicated creative economy agencies, inter-ministerial councils, and consolidated cultural authorities that align national priorities, strengthen cross-sector coordination, and accelerate creative growth through approaches tailored to each nation's cultural, technological, and market strengths.

Similarly, funding still poses an obstacle to creatives and creative businesses, stemming from intangible assets, project-based revenues, and limited access to traditional capital. Today, governments are addressing these barriers through innovative financing ecosystems that enable creativity to become an investable and scalable sector, balancing cultural impact with long-term economic value.

In addition, there is a growing emphasis on transforming old educational models that have emphasized memorization, high-stakes exams, and curricula that reward correct answers over curiosity, experimentation, and risk-taking. Today, governments are embedding creativity across education systems, from early learning to higher education and lifelong reskilling, to cultivate creative confidence and foster an adaptive, inclusive, and future-ready workforce equipped for the evolving creative economy.

Finally, nations are increasingly recognizing creative industries as powerful drivers on the global stage. For decades, governments underestimated the economic and diplomatic value of creative products by treating them merely as cultural outputs rather than strategic assets, leaving immense potential untapped. This mindset has shifted, with creative exports now seen as key instruments for strengthening global presence, amplifying cultural influence, and advancing sustainable economic diversification.

These shifts are collectively shaping the future of the creative economy. This report outlines a series of pathways aimed at enabling governments to harness their full potential and unlock the power of creativity through four key levers:

1. Bold Governance For Cultural Power

2. Innovative Financing For The Creative Economy

3. Building The Future Workforce

4. Expanding Creative Exports And Global Influence

Together, these levers provide a comprehensive strategic framework for governments to redefine their national creative value proposition, promote sustainable growth within the creative sector, and elevate their cultural influence on the global stage.

Chapter 1

CREATIVE NATIONS

Bold Governance For Cultural Power

Effective governance provides the institutional architecture, policy coherence, and implementation capacity necessary to translate creative potential into economic impact.

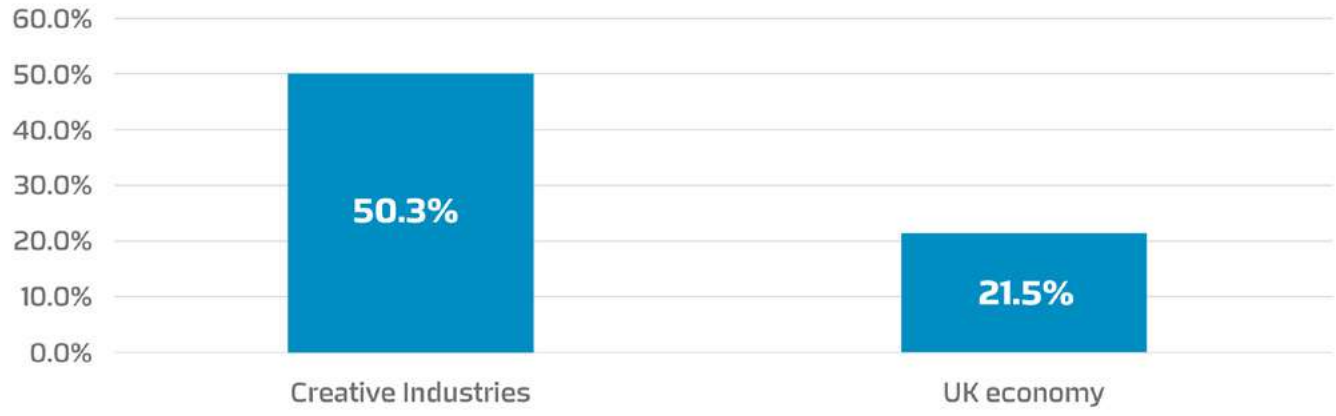
Without coordinated governmental structures, clear strategic direction, and robust monitoring systems, creative industries remain fragmented, under-resourced, and peripheral to national economic planning. This section examines how governments worldwide are building governance foundations through whole-of-government coordination mechanisms, positioning national creative strategies according to comparative advantage, and implementing monitoring and evaluation systems that enable evidence-based policymaking and adaptive management.

Whole-of-Government Strategies And Operating Models For Creative Growth

Creative industries defy traditional governmental boundaries. A film production simultaneously involves cultural expression (culture ministry), economic development (economy ministry), workforce training (education ministry), export promotion (trade ministry), intellectual property protection (justice ministry), digital infrastructure (technology ministry), and urban development (Municipal or Regional Development ministry). This cross-cutting nature demands coordination mechanisms that transcend ministerial silos and embed creative economy objectives across governmental portfolios.

Countries use different institutional models to strengthen their creative sectors. A strong example of the whole-of-government approach has been spearheaded by the United Kingdom (UK) through its Creative Industries Council, which was established in 2011 as a joint forum between government and industry. Co-chaired by the Secretary of State for Culture, Media and Sport and industry leaders, the Council operates through specialized working groups addressing access to finance, intellectual property, skills, and export growth.[4] This structure enabled coordinated policy responses, including the **Creative Industries Sector Deal (2018)**, part of the UK Industrial Strategy, which committed **more than £150 million** alongside industry matching to support skills, regional growth, innovation centers and export support.[5] By 2022, this whole-of-government approach contributed to creative industries growing at about **twice the rate of the broader UK economy**.[6]

FIGURE 2: GROSS VALUE-ADDED GROWTH IN THE UK (2010-2022)[6]



Source: FTI Consulting Analysis

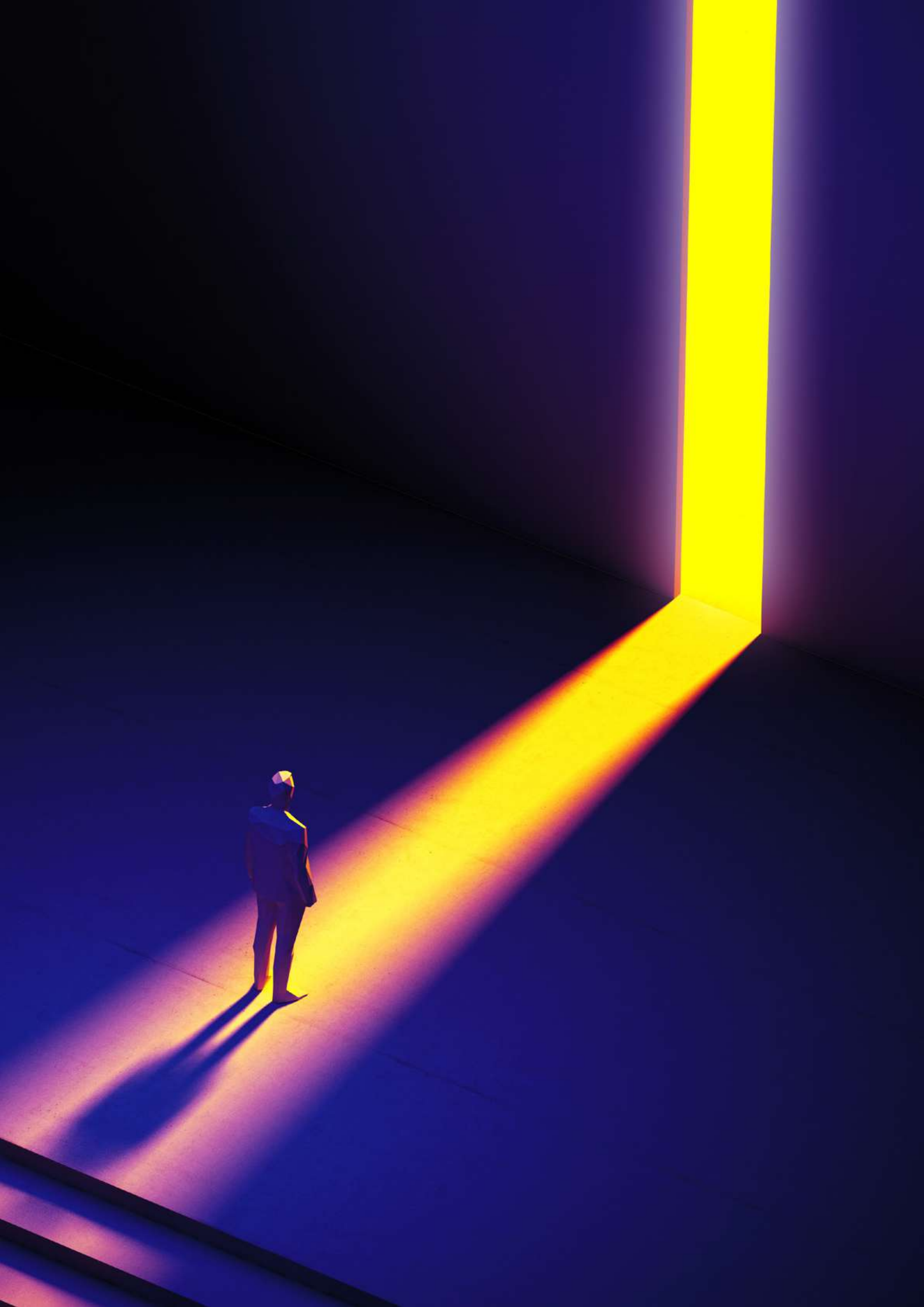
To put in place an effective whole of government approach, governments should focus on four key actions:

1. **Secure High-level Political Sponsorship:**
Put creative industries on the Prime Ministerial/Cabinet agenda and in national plans so departments align and resources flow.

2. **Use Formal Interministerial Coordination:**
Create a standing body (council/ committee) with joint working groups and shared targets across finance, Intellectual Property (IP), skills, exports, and infrastructure.

3. **Build Dedicated Implementation Capacity:**
Empower a permanent unit or agency with the budget and staff to run programs, coordinate delivery and access, and retain institutional.

4. **Institutionalize Industry Co-governance:**
Seat industry on advisory councils/ boards and co-design instruments (funds, incentives, export support) to keep policy market-relevant.



National Pathways For Creative Competitiveness

Countries differ profoundly in creative economy endowments, market scale, technological infrastructure, talent pools, and cultural heritage. Effective governance requires positioning national creative strategies according to distinctive advantages rather than importing generic policy templates. The creative economy typically becomes a strategic priority once countries have secured basic economic stability and begin shifting from factor-driven to innovation-driven growth, as creative sectors offer high-value diversification pathways, export potential, and soft-power benefits that complement broader macroeconomic objectives. This section examines how governments identify comparative strengths, design place-based development strategies (leveraging the unique assets of particular places), and pursue distinctive policy activities aligned with national characteristics.

Positioning By National Advantage

National strategies are most effective when they anchor the creative economy in comparative strengths–for example, through deep innovation and design capabilities, a distinctive cultural authenticity that commands premium niches, infrastructure and regulatory ease that enable hub functions, or diversity paired with rapid digital adoption to scale exports.

Countries typically emphasize one or combine several of these strengths, aligning instruments-skills, finance, IP (Intellectual Property), export services, clusters, and place-based infrastructure to reinforce the chosen position.

Case Study: Sweden-Compete On Innovation And Design Capability[7]

Sweden relies on design and technological depth. Public support connects culture with R&D, builds creative tech hubs, and backs greener production. A Stockholm games cluster anchored by Mojang, King, and Paradox taps university pipelines and incubators, while Business Sweden helps IPs reach global markets. The effect is repeatable exports and strong local spillovers.

Anchor: Stockholm games cluster (global IP creators)

Instruments: Funding for digital infrastructure and green production; creative-tech hubs and incubators

Enabler: University talent pipelines with export facilitation (Business Sweden)

Evidence: Games industry revenue ~$3.1bn & ~8k Jobs (2022)

Flagship: Mojang, King, Paradox headquartered / anchored in Stockholm

Depth beats scale when talent, incubators, and export support turn IPs into repeatable global sales

Case Study: New Zealand – Compete Through Cultural Authenticity And Premium Niches[8]

New Zealand privileges creative excellence and indigenous authenticity over cost. Policy design uses predictable, quality-signaling incentives and high production standards, paired with sustainability aligned to the national brand. This approach keeps skilled crews active and attracts marquee franchises, while agencies streamline support so that international productions can base complex projects locally.

Anchor: New Zealand Screen Production Rebate (operating since 2014)

Instruments: Stable rebate regime; time-bound Screen Production Recovery Fund (Aug 2020–Jun 2023)

Enabler: Streamlined agency support and experienced local crews

Evidence: Approved NZ$ 228m in rebates for 25 international productions and NZ$ 78m for 39 NZ productions (2023)

Flagship: Avatar sequels based and produced in NZ

Predictability and quality signals attract premium projects — even without large market scale

Case Study: UAE– Operate As A Regional Hub Via Infrastructure And Regulatory Ease[9]

The UAE's hub play combines destination demand with platform-like free zones. Flagship cultural assets spark inbound interest, while Dubai's media and design zones offer one-stop company setup, permits, and co-located production/post facilities, making the country a dependable base for regional HQs and content workflows.

Anchor: Dubai Media City, Dubai Design District, Dubai Studio City; Louvre Abu Dhabi, Sharjah Media City (Shams Free Zone), Ras Al Khaimah Media City Free Zone, Creative City Fujairah, Ajman Media City Free Zone

Instruments: One-stop free-zone setup and permits; co-located production/post infrastructure

Enabler: Regulatory ease and regional connectivity for HQ and production functions

Evidence: 1.2m+ Louvre Abu Dhabi visitors (2023); ~AED 22bn creative output (~4.6% of GDP, 2022)

Flagship: Growing base of regional HQs and production/post houses in Dubai

Speed and platformization create a gravitational pull that is deepened with local skills to lock in value

Legal And Regulatory Frameworks

Intellectual property regimes provide the foundational infrastructure for creative economies. Countries that strengthen copyright protection, streamline rights administration, and enforce IP rights create environments conducive to creative investment.[10] The United States' Copyright Term Extension Act (1998) provided long- term rights certainty that supported massive investment in content libraries now monetized through streaming platforms. Disney's acquisition of 21st Century Fox for $71.3 billion in 2019 derived value primarily from content rights extended through IP frameworks.[11]

Conversely, weak IP enforcement undermines creative investment. The US Chamber of Commerce's 2023 International IP Index ranked 55 economies on the strength of their IP protection systems, showing that countries with robust IP frameworks consistently host mature and export-oriented creative sectors.

Leading performers, such as the US, the UK, France, Germany, Sweden, Japan, the Netherlands, Switzerland, Singapore, and South Korea, combine effective enforcement with high levels of creative industry output and international reach, underscoring the **close relationship between IP strength and creative economy development**.[12]

Regulatory frameworks for digital platforms increasingly shape competitive positioning. The European Union's (EU) Digital Services Act (2022) and Digital Markets Act (2022) established obligations for content moderation, algorithmic transparency, and platform competition that affect creative distribution worldwide. The EU's Copyright Directive (2019), particularly Article 17, requires platforms to license content or implement upload filters, shifting negotiating power toward rights holders and fostering new platform licensing agreements across the EU.

Australia's News Media Bargaining Code (2021) mandated commercial negotiations between digital platforms and news publishers, resulting in Google and Facebook reaching agreements worth over A$ 200 million annually with Australian media companies. This regulatory intervention demonstrated how governments can rebalance platform power and ensure that value flows to creative producers.[13]

Place-Based Development And Creative Clusters

Creative activity tends to concentrate in a small number of dynamic urban hubs, where a handful of clusters account for the vast majority of creative businesses, jobs, and economic output. These clusters thrive on dense networks of talent, suppliers, and knowledge exchange, creating environments where creative firms consistently outperform their peers. Evidence from across leading creative regions shows that firms based within established clusters enjoy a clear productivity edge.

Governments strategically cultivate creative clusters through infrastructure investment, planning frameworks, and ecosystem support. Four broad models illustrate how creative clusters emerge and evolve:

FIGURE 3: GLOBAL MAP OF CREATIVE-CLUSTER TYPES

Source: FTI Consulting Analysis

Los Angeles (Mature, market-led):
A century of studio-led production concentrated studios, post-production, agencies, finance, and film schools, so work and talent are co-located organically. The state later fine-tuned retention with a **$330m/yr Film & TV Tax Credit (2016-2025)**, now expanded to **$750m/yr from FY2025-2030**.[14]

Result: -197k Sports & Entertainment jobs in L.A. County (2022)[15]

Berlin (Emergent, market-tilted):
After the 1990 reunification, **cost-effective spaces and a global vibe** drew artists and founders, and a **music-tech nucleus** formed around venues and universities. The city then

amplified it with affordable workspace, cultural infrastructure, and international marketing.

Result: 42k companies, 265k employees, ~€44bn turnover (2023/24)[16]

Shenzhen (Rapid, policy-led): Shenzhen was engineered as China's first Special Economic Zone (1980), using pro-investment rules and specialized districts to co-locate makers and creatives. Tencent's headquarters then knit hardware and software, turning that policy-built base into a digital content powerhouse.

Result (2022): ~$39bn value-added from cultural & related industries, comprising ~7.58% of GDP.[17]

Manchester (Regeneration, policy-enabled): A Public-private partnership-enabled regeneration investment supported the development of the MediaCityUK platform in 2007, including prepared sites, studios, and transport infrastructure, which enabled anchor institutions such as the BBC and ITV to co-locate within the city.

Results: 250+ firms, ~10k jobs, ~£1.4bn output.[18]

FIGURE 4: TYPES OF CREATIVE CLUSTER MODELS AND DIFFERENT CHARACTERISTICS

	Types of Creative Cluster Models			
	Mature, Market-Led	**Emergent, Market-Tilted**	**Rapid, Policy-Led**	**Regeneration, Policy-Enabled**
Definition	Organically grown creative ecosystems with long histories of production and established industry networks	Recently developed clusters that grow from grassroots creative scenes and affordable spaces	Clusters intentionally engineered by the government through incentives, SEZs, or industrial policy	Clusters created by public investment to revive cities or districts and attract anchor firms
How It Emerges	Bottom-up evolution over decades; driven by private studios, agencies, and talent concentration	Formed through cultural vibrancy, artistic communities, and early-stage creative entrepreneurs	Top-down development with heavy investment, regulatory support, and infrastructure planning	Government builds platforms (media cities, cultural districts) to pull in broadcasters, studios, suppliers
Key Characteristics	• Strong private investment • Deep supplier networks • Global export power • Stable talent pipelines	• Indie-led innovation • Experimental culture • Flexible spaces • Early digital/media startups	• Fast scaling • Anchor corporations • Strong digital infrastructure • Export-led growth	• Public-private partnerships • Local talent activation • Urban regeneration effects
Example	**Los Angeles:** Century-old film & TV cluster anchored by studios, agencies, and finance	**Berlin:** Post-reunification affordability and music-tech scenes created an emergent hub	**Shenzhen:** SEZ reforms, pro-investment policies, Tencent ecosystem	**Manchester (MediaCityUK):** BBC/ITV relocation, university pipeline, digital infrastructure

Source: FTI Consulting Analysis

Although creative clusters may emerge through different pathways, their benefits are consistently evident: they generate knowledge spillovers that drive innovation, cultivate specialized networks that reduce costs and enhance productivity, build reputational strength that attracts investment and tourism, concentrate talent that deepens skills and capabilities, and reinforce economic resilience through diversification.

These cases illustrate that creative clusters thrive when policy, infrastructure, and education are coordinated to sustain local talent and global competitiveness.

All in all, to effectively develop and strengthen the country's creative competitiveness, governments should focus on five key actions:

1. **Position The Creative Economy Around National Comparative Strengths:** Identify whether the country competes best on innovation capability, cultural authenticity, hub infrastructure, or digital adoption, and anchor all strategy and branding around that position.

2. **Align Policy Instruments To Reinforce The Chosen Position:** Synchronize skills, finance, R&D, incentives, IP support, and export services so they collectively strengthen the selected national advantage rather than operating in silos.

3. **Modernize Legal And Digital Regulatory Frameworks:** Strengthen IP protection and enforcement, streamline rights administration, and update digital platform rules to ensure fair value flows to creators and attract investment.

4. **Develop The Enabling Environment For High-performing Creative Clusters:** Cultivate hubs where talent, suppliers, and knowledge networks naturally concentrate by investing in specialized infrastructure such as studios, cultural districts, and creative-tech facilities, and by applying supportive planning and zoning policies that enable density and collaboration.

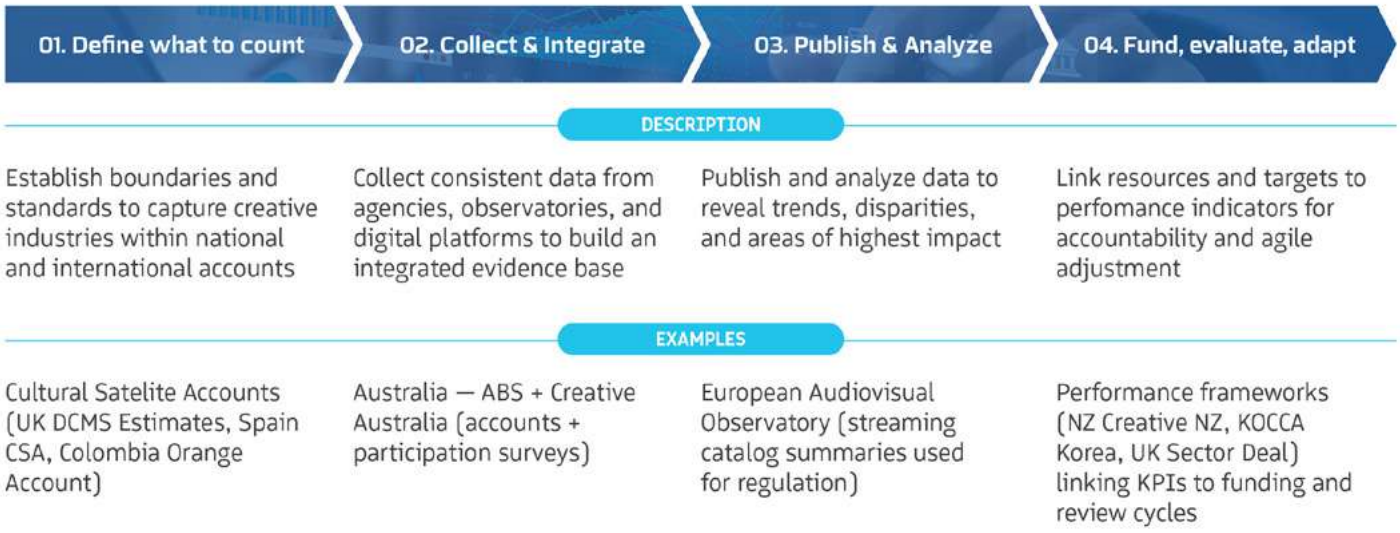
5. **Tailor Cluster Growth Strategies To Local Strengths And Proven Development Models:** Accelerate cluster performance by attracting anchor firms and designing place-based strategies aligned with local assets, drawing on global models (e.g. market-led, emergent, policy-driven, or regeneration-focused) to unlock agglomeration benefits, sustained growth, and public trust, and are better equipped to address real-world needs.

Monitoring And Evaluation Systems

Evidence-based policymaking requires systematic data collection, performance measurement, and evaluation frameworks that track creative economy development and enable adaptive management. Without robust monitoring systems, governments cannot assess policy effectiveness, justify continued investment, or adapt strategies to changing conditions. This section examines how countries implement cultural satellite accounts, establish observatories and data infrastructure, and design performance frameworks that embed accountability.

Three pillars, four actions: satellite accounts **define what to count**; observatories and data systems **collect and publish**; performance frameworks **evaluate and adapt**.

FIGURE 5: MONITORING FRAMEWORK FOR CREATIVE ECONOMY POLICY



Source: FTI Consulting Analysis

STEP 1 (Define): Cultural Satellite Accounts

Traditional GDP accounting undercounts the cultural economy because most cultural activities are **intangible, multi-sector, and embedded across industries**. Many creative outputs (e.g. design, digital content, heritage services, or arts education) are either spread across multiple ISIC codes or classified as intermediate consumption rather than final output, making them invisible in national accounts. Cultural Satellite Accounts (CSAs) resolve this by applying **UNESCO's Framework for Cultural Statistics**, which provides a standardized methodology for identifying, classifying, and measuring cultural domains and related activities. The CSA approach reorganizes national accounts data so that cultural value-added, employment, and trade flows can be measured in a coherent and internationally comparable way.

After launching the 'Orange Economy,' Colombia embedded culture into its national statistical system, meaning cultural activities became a formal, mandatory part of how the

country measures its economy. Through a legal mandate, the national statistics agency – DANE developed a UNESCO-aligned Cultural Satellite Account that defines, classifies, and quantifies cultural and creative activities with the same rigor applied to agriculture, manufacturing, or services. Embedding CCI, in this manner, ensures that creative value added, employment, and trade flows are integrated into national accounts; measured using standardized, internationally comparable methods; and published regularly rather than sporadically. The new evidence revealed where cultural value and jobs actually lie, enabling Colombia to redirect budgets, design targeted incentives, and guide regional programs.

STEPS 2-3 (Collect And Publish): Observatories and Data Infrastructure

This pillar delivers the cycle's middle stages **collection/integration and publication/ analysis, as shown in Figure 5**. Observatories and data systems stitch together official statistics, administrative records, and platform data; then they turn those inputs into public dashboards, yearbooks, and briefs that guide regulation and strategy.

Australia's ABS and Creative Australia combine economic accounts with regular public surveys on arts engagement; in 2022, the data showed very high overall engagement and a strong return to live events after the pandemic, insights that helped shape the government's Revive policy with more emphasis on audience access.

STEPS 4 (Evaluate And Adapt): Performance Frameworks and Accountability

Pillar 3 links resources to results (Step 4 in Figure 5), agencies set quantitative targets, report publicly, and reweight funding toward what works. Performance frameworks convert data into **management discipline**, they justify spend, expose bottlenecks, and institutionalize course correction.

Under MCST's multi-year content plans, **Korea Creative Content Agency links budgets to clear export and jobs objectives**, publishes regular industry stats, and adjusts support toward faster-growing segments. Public reporting shows r**ecord content exports in 2022**.[19]

The key challenges identified across performance management systems of creative economies include:

1

Platform Revenue Is Hard To Measure
Global streaming platforms fragment income across jurisdictions, and algorithmic curation concentrates value, making it hard to trace who earns what and where they earn it.

2

Freelance/Project Work Is Mismeasured
Non-standard, multi-job, short-term contracts don't fit legacy labour statistics.

3

Intangibles Resist Valuation
Brand, design, data assets, innovation spillovers, and social cohesion lack consistent measurement in national accounts.

4

Cross-border Digital Consumption Is Invisible To Trade Stats
The value of streaming is difficult to calculate beyond geographical borders; conventional export measures miss foreign audiences.

Governments have addressed these challenges by adopting practical fixes along four action areas, from gaining access to platform data to updating labour statistics and accounting for intangibles:

1. **Secure Access To Platform Data:**
   Use partnerships and legal powers to obtain usage/revenue data and pipe it into official stats.

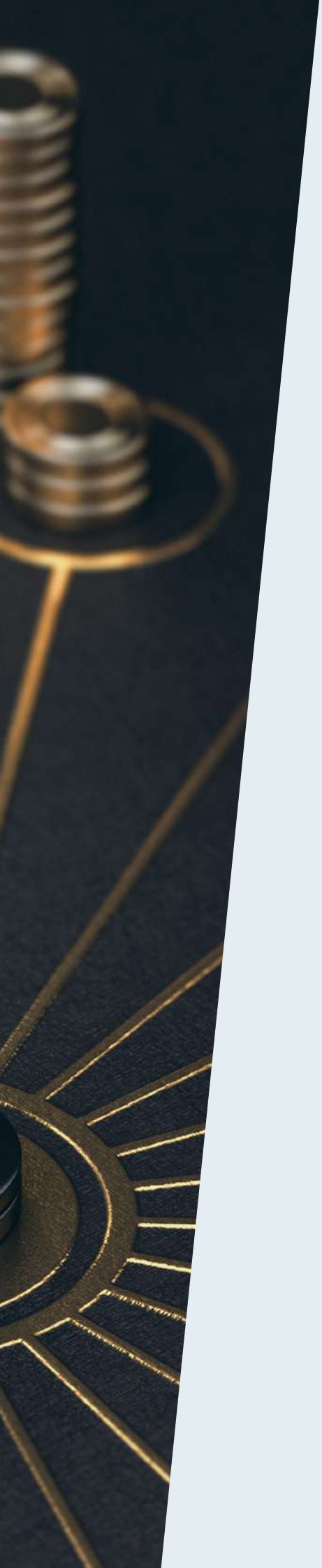
2. **Modernize Labour Statistics For Freelancers:**
   Add survey modules for project work/multi-jobbers and link administrative/tax data to capture real participation, hours, and earnings.

3. **Extend Accounts To Intangibles:**
   Adopt Organisation for Economic Co operation and Development (OECD)-aligned methods to reflect brand/design/data and spillovers in satellite accounts; publish transparent ranges where needed.

4. **Measure Digital Trade Flows Explicitly:**
   Integrate platform usage data with balance-of-payments/trade-in-services frameworks to attribute cross-border streaming and other digital consumption.

Chapter 2

CAPITALIZING CREATIVITY: Innovative Financing For The Creative Economy



Creative industries face distinctive financing challenges that constrain growth and limit potential. Intangible assets, such as IP, talent relationships, and brand value, resist traditional collateral-based lending. Revenue uncertainty, project-based cash flows, and extended development timelines deter risk-averse capital. Small and medium enterprises predominate, lacking scale to attract institutional investment. Exporters face foreign exchange risk and limited working capital for market development. These structural barriers require coordinated financing ecosystems combining public investment, innovative instruments, and private capital mobilization. This section examines how governments design public financing frameworks, develop blended and innovative mechanisms, and catalyze private capital to build sustainable creative financing ecosystems.

Public Investment And Incentive Frameworks

Direct public investment remains foundational to creative economy financing, providing patient capital, absorbing risk, and catalyzing private investment. Governments deploy grants, subsidies, and tax incentives calibrated to bridge financing gaps and advance broader development objectives.

Production Grants And Subsidies

Public funding through production grants and subsidies forms the backbone of most national creative financing systems. These instruments play a crucial counter-cyclical role, absorbing the early risks of content creation and enabling projects that might otherwise remain unrealized. In an industry defined by uncertain demand and intangible assets, grants provide the patient capital needed to nurture original ideas, talent development, and cultural expression. Well-structured subsidy programs also act as market catalysts: they sustain local production capacity, build technical skills, and stimulate collaboration between independent creators and commercial studios. For governments, the objective is not only to fund individual works but to create a self-reinforcing ecosystem where public investment attracts private financing, strengthens industry capabilities, and generates both cultural and economic returns.

Furthermore, these tools are complemented by public–private partnership mechanisms, where governments share early-stage risk with private producers, distributors, or financiers through co-investment funds, matching grants, or joint development agreements. Such models help stretch public budgets further while incentivizing private participation in national content pipelines.

The Netherlands Film Fund exemplifies a comprehensive grant architecture. With an annual budget of €105.9 million (2024), the Fund supports feature films, documentaries, series, and interactive projects through development grants, production subsidies, and distribution support.[20] In 2025, the fund supported hundreds of productions via 20 subsidy programs.[21] Notable successes

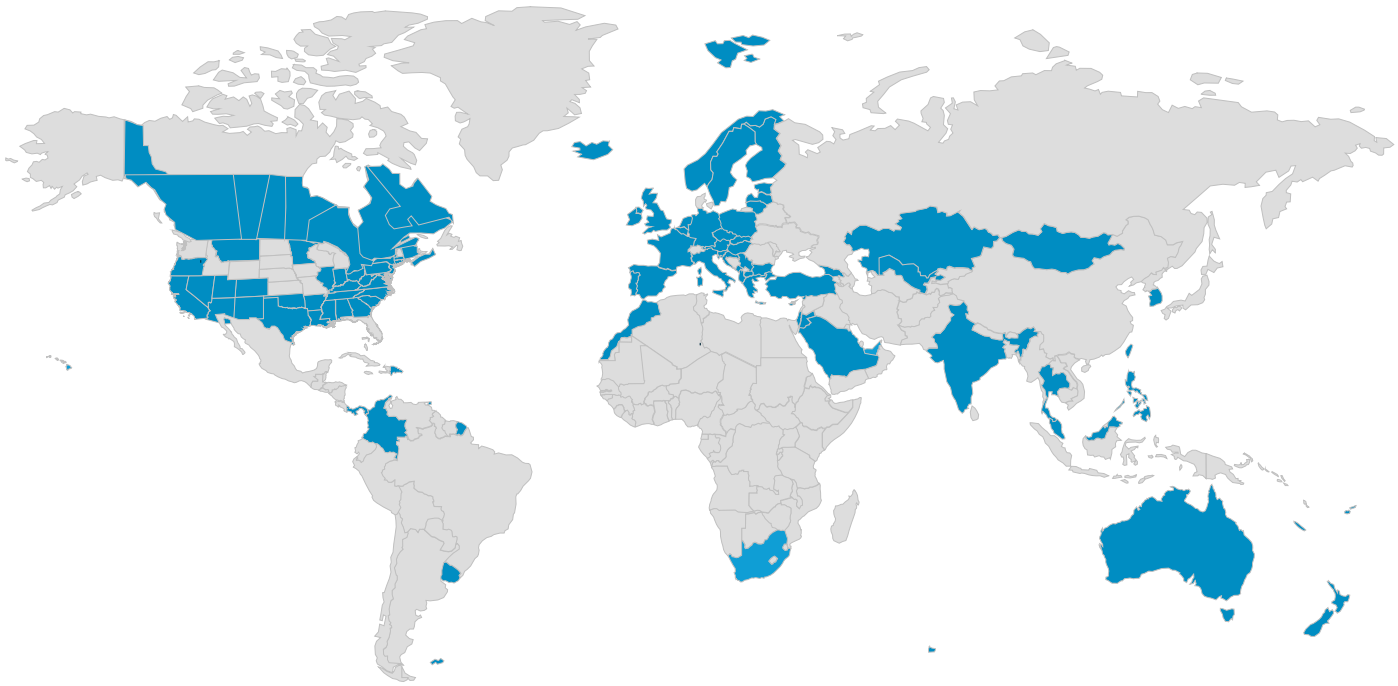
include Flee (2021), which garnered three Academy Award nominations, and Triangle of Sadness (2022), which won the Palme d'Or at Cannes and generated €12 million in box office revenues.

The Canada Council for the Arts provides arms-length grant funding across disciplines with an annual budget of $325.6 million (2024).[22] The Council utilized over 50% of the total funding in support of 3,570 artists, 473 arts groups, and 1,911 arts organizations, with $100 million to support indigenous arts culture.[22]

Tax Incentives And Rebates

With a headline rate of 25%-30% of eligible expenditures, tax expenditures (credits, deductions, rebates) provide powerful mechanisms for attracting investment and incentivizing specific behaviors while maintaining market-driven allocation.[23] The global proliferation of film tax incentives illustrates competitive dynamics: by 2023, over 100 jurisdictions worldwide offered production incentives, creating intense competition for mobile production capital.[23]

FIGURE 6: GLOBAL INCENTIVES INDEX 2023 – JURISDICTIONS OFFERING TAX REBATES



Source: FTI Consulting Analysis

Case Study: United Kingdom Audio-Visual Expenditure Credit (AVEC)

Established: 2013

Overview: A progressive system of tax relief for qualifying audio-visual productions

Rates:

- Live action feature films: 25.5%
- Animated features: 29.25%
- Other projects: 39.75% for projects are eligible under the enhanced AVEC framework

The UK maintains one of the world's most comprehensive fiscal frameworks for the creative economy, featuring 8 Corporation Tax reliefs and 2 expenditure credit schemes that stimulate investment, innovation, and global competitiveness across creative sectors.[24, 25]

Case Study: Ireland Section 481 Tax Credit

Established: 2015

Overview: Section 481 offers a refundable tax credit to qualifying Irish-resident production companies for feature films, TV drama, animation, and creative documentaries that meet a cultural test, allowing a significant portion of Irish qualifying expenditure (cast, crew, services) to be offset.

Rates:

The credit is generally up to 32% of expenditure (the lowest of eligible Irish spend, 80% of total production costs, or the expenditure cap) for productions certified under the current regime.

Between 2016 and 2022, it supported over €2.5 billion in production spending and helped attract major international projects while strengthening local capacity.[26,27]

Case Study: Hungary Film Rebate

Established: 2004

Overview: Hungary launched a film incentive scheme under Hungary's Motion Pictures Act, which has recently been extended through 2030 with a $3 Bn budget

Rates:

- Base rate: up to 30% of qualifying Hungarian spend
- Up to 25% of the spend may be non-Hungarian and still qualify at the same rate

Hungary extended the film rebate through 2030, supported by a $3 billion budget, which has positioned Korda Studios near Budapest as Central Europe's largest production hub, and has drawn major global productions.[8, 28]

Basic Income For Creatives

Direct, recurring income support is emerging as a complementary pillar of creative-economy financing. The objective is to smooth volatile earnings, protect time for practice, and retain talent that would otherwise exit the sector. Programs are designed with clear eligibility rules, alignment with tax and social-welfare systems, and light compliance that focuses on evidence of ongoing practice rather than deliverables.

Ireland's Basic Income for the Arts pilot illustrates this approach. The scheme pays €325 per week to 2,000 randomly selected artists and creative workers over a multi-year period.[29] It aims at reducing the financial burden on the creatives and encouraging them to innovate and create. The pilot outcomes show higher time spent on generating creative outputs, improved wellbeing, and a positive **social and economic return of €1.39 per €1 public fund invested.**[29] As a result, the program is set to extend and launch phase 2 in 2026.

Hence, basic income can de-risk creative careers, lift sustained production, and strengthen creative ecosystem resilience.

The effective implementation of public investment frameworks requires governments to align funding tools with long-term creative-sector growth through **seven key policy actions**:

1. **Design Targeted And Transparent Grant Systems:**
Set clear eligibility, measurable cultural and economic objectives, and transparent selection to fund high-quality projects and ensure equitable access across disciplines and regions.

2. **Institutionalize Arm's-Length Governance Models:**
Create independent or semi-autonomous bodies, as with the Netherlands Film Fund or Canada Council, to shield decisions from politics and enable professional, merit-based allocation.

3. **Leverage Fiscal Incentives Strategically:**
Structure credits and rebates to attract productions while strengthening local value chains, with requirements for local hiring, skills development, and reinvestment in infrastructure.

4. **Balance Cultural And Commercial Objectives:**
Use public investment to protect cultural diversity and nurture creative expression, recognizing that strong cultural identity and soft-power assets often form the foundation for later commercialization. By reinforcing national narratives, storytelling, and artistic distinctiveness, governments can build the cultural capital that ultimately enhances global competitiveness and unlocks new commercial pathways.

5. **Foster Public–Private Co-Financing Ecosystems:**
Align grants and incentives with private capital through matching funds, guarantee schemes, and co-production treaties to multiply total investment.

6. **Implement Continuous Evaluation And Adaptive Policy:**
Track effects on production, employment, exports, and cultural reach. Use monitoring and controlled evaluations to refine programs, remove inefficiencies, and adapt to new sectors such as gaming and immersive media.

7. **Stabilize Creative Practice Through Basic-Income Pilots:**
Introduce time-bound income for eligible creators to smooth earnings, protect practice time, and retain talent. Govern at arm's length with light compliance, and evaluate cultural and economic effects before scaling or integrating.

Innovative And Blended Financing Models

Traditional public grants and conventional debt instruments remain insufficient for the creative economy, largely because the sector receives limited fiscal prioritization and is viewed by lenders as intrinsically risky given its intangible assets and volatile, project-based income streams. These structural constraints limit access to both public and commercial finance, creating persistent gaps that inhibit growth and innovation. As a result, governments and sector institutions are increasingly turning to innovative and blended financing instruments that combine capital sources, distribute risk more effectively, and open new pools of investment. This section examines guarantees, bonds, co-investment funds, and alternative financing mechanisms that demonstrate how creative finance can evolve traditional models to better support sustainable sector development.

Guarantee Schemes

Guarantee schemes are among the most effective instruments for expanding access to finance in the creative economy. By partially absorbing the risk of borrower default, these mechanisms encourage commercial banks and investors to lend to creative enterprises that would otherwise be deemed too risky due to limited collateral or volatile revenues. Rather than replacing market finance, guarantees unlock private lending, serving as a bridge between public policy objectives and private capital flows. In sectors dominated by small and medium enterprises with intangible assets, guarantees correct structural credit market failures, enabling viable businesses to access working capital, scale up production, or export creative content. For governments, they represent a high-leverage intervention: with relatively

limited public funds, guarantees can mobilize several times more private lending, build financial sector confidence, and lay the groundwork for long-term institutional investment in culture and creativity.

The European Investment Fund's Cultural and Creative Sectors Guarantee Facility, launched in 2016 with €121 million in EU backing, partnered with global financial institutions to facilitate €600 million in loans. The guarantees are expected to benefit more than 10,000 small and medium-sized enterprises across a broad spectrum of cultural and creative sectors - including audiovisual production, music, publishing, design, architecture, cultural heritage, festivals, museums, and the performing and visual arts.[30]

South Korea's Cultural Industry Guarantee Fund, jointly managed by the Korea Creative Content Agency (KOCCA) and the Korea Trade Insurance Corporation (K-Sure), supports content startups in securing financing and contracts, enabling them to scale and compete globally with strengthened financial capacity.[31] Each company will be eligible for guarantees of up to $740,000 in 2025, with K-Sure offering a 20% reduction in guarantee fees for firms endorsed by KOCCA. In total, the program is expected to unlock around $11 million in financing to strengthen the global competitiveness of Korea's content industry.[32]

Social And Cultural Impact Bonds

Social and cultural impact bonds represent a shift from funding activities to funding outcomes. These instruments mobilize private capital for public good by linking investor returns directly to the achievement of measurable social or cultural goals. Instead of providing grants or subsidies upfront, governments commit to repaying investors only if the agreed-upon outcomes - such as improved access to culture, increased participation, or enhanced community well-being - are achieved.

This outcomes-based logic introduces discipline, innovation, and accountability into public spending while attracting new types of investors motivated by both impact and modest financial return. For the creative economy, such models remain in early stages but hold significant promise: they can transform cultural funding from a cost center into an investment class, rewarding organizations that deliver demonstrable value to society and incentivizing long-term, evidence-based approaches to cultural development. Such measurable cultural outcomes can also be monetized through tourism revenues, place-making value, enhanced footfall, intellectual property development, and community regeneration, which strengthen the case for repayable finance in the creative sector.

The UK's Arts Impact Fund, a £8.9 Mn social investment fund launched in 2012, provided loans and equity to arts organizations demonstrating social impact alongside artistic excellence.[33] The fund was the first initiative to integrate social, artistic, and financial returns as core measures of success for arts organisations. It offered repayable investments ranging from £190,000 to £760,000 to England-based organizations seeking to scale their operations, enhance artistic excellence, and deliver meaningful social impact.[11] Between 2015 and 2019, the fund invested a total of approximately $11.2 million across 27 innovative arts organizations while generating documented social impacts including youth employment, community cohesion, and well-being improvements.[33] However, the Fund struggled with pipeline limitations, as many arts organizations lacked the capacity to absorb investment or generate sufficient revenue for repayment.

Co-Investment Funds

Co-investment funds represent a hybrid financing model where governments deploy capital alongside private investors in priority creative sectors, such as film and television, music, cultural infrastructure, gaming, and heritage revitalization, to stimulate sustainable industry growth. By sharing risk while preserving commercial discipline, these funds encourage private participation in sectors often perceived as high-risk or intangible. The approach aligns public policy goals, such as nurturing national creative capacity and international competitiveness, with investor incentives for long-term returns. Well-structured co-investment mechanisms can bridge persistent financing gaps, catalyze institutional capital, and create a self- reinforcing cycle of cultural and economic value creation.

Australia's Screen Australia provides equity investment, slate funding, and producer offset programs that combine public funding with private capital. The Producer Offset, offering 40% rebates for feature films and 30% for television, requires meaningful creative control by Australian producers and demonstrable private financing.[34] Producer Offset financing contributed $245 mn across all drama productions in 2023 - 2024, accounting for 34% ($75 mn) of the financing for Australian theatrical features, while international investment in domestic features fell to its lowest level since 2014 - 2015.[35]

The UK's Creative Growth Finance fund represents another strong example of co-investment in the creative industries. Managed by Creative UK in partnership with Triodos Bank UK and aligned with public-

sector objectives, the fund invests in post-revenue creative businesses across film, television, gaming, design and digital media, offering loans ranging from $125,000 to $1.25 mn to firms with proven turnover and high growth potential.[36] By combining public mission-driven capital with commercial private banking mechanisms, this model helps overcome financing gaps for creative firms while maintaining market discipline and growth orientation. Since its launch, the fund has supported companies that bring disruptive IP, creative-tech integration and talent-led business models, highlighting how targeted co-investment can enable sustainable financial returns alongside cultural impact.

Crowdfunding And Alternative Finance

Crowdfunding and alternative finance have transformed how creative enterprises mobilize capital, democratizing access to funding and reshaping audience relationships. These models leverage digital connectivity to bypass traditional financial intermediaries, enabling creators to secure financing directly from audiences or micro-investors who believe in their vision. By shifting from institutional gatekeeping to community-driven support, crowdfunding introduces new forms of cultural participation and market validation. Whether through donation- or reward-based models, equity participation, or recurring patronage platforms, these mechanisms collectively expand the financing frontier for creative and cultural industries.

Founded in 2009, Kickstarter remains one of the most significant global crowdfunding platforms for creative projects. Since its inception, it has facilitated over $9.2 bn in pledges across over 280,000 successfully funded projects, with creative categories (film, music, art, publishing, and gaming) representing more than 60 percent of total funding. Notable successes include Exploding Kittens ($8.8 mn, 219,000 backers), Pebble Time ($20.3 mn), and Veronica Mars ($5.7 mn).[37]

Equity crowdfunding platforms offer investment participation rather than rewards. Seedrs, a UK equity crowdfunding platform, facilitated over $448 mn in investments in 2024, including creative companies such as Curve (digital wallet app), Rebel Book Club (literary community), and Chapel Down (English wine producer with cultural tourism dimensions).[38] While most investments remain small (< $10,000), aggregated crowdfunding provides meaningful early- stage capital that was previously unavailable.

Patreon exemplifies ongoing patronage models, enabling creators to receive recurring payments from supporters. By 2023, Patreon supported over 250,000 creators earning aggregate revenues exceeding $3.5 billion, with top creators earning $100,000+ monthly.[39] The platform particularly benefits musicians, visual artists, podcasters, and writers who previously struggled to monetize audiences. Patreon's success demonstrates market appetite for direct creator support when transaction costs are minimized and value propositions are clear.

To expand creative-sector financing beyond grants and debt, governments must adopt innovative instruments that blend public purpose with private capital through the following **six policy actions**:

1. **Develop Public Guarantee Facilities:**
Establish national or regional guarantee funds to share risk with commercial lenders, enabling access to credit for creative SMEs while building banking-sector confidence in IP-based lending.

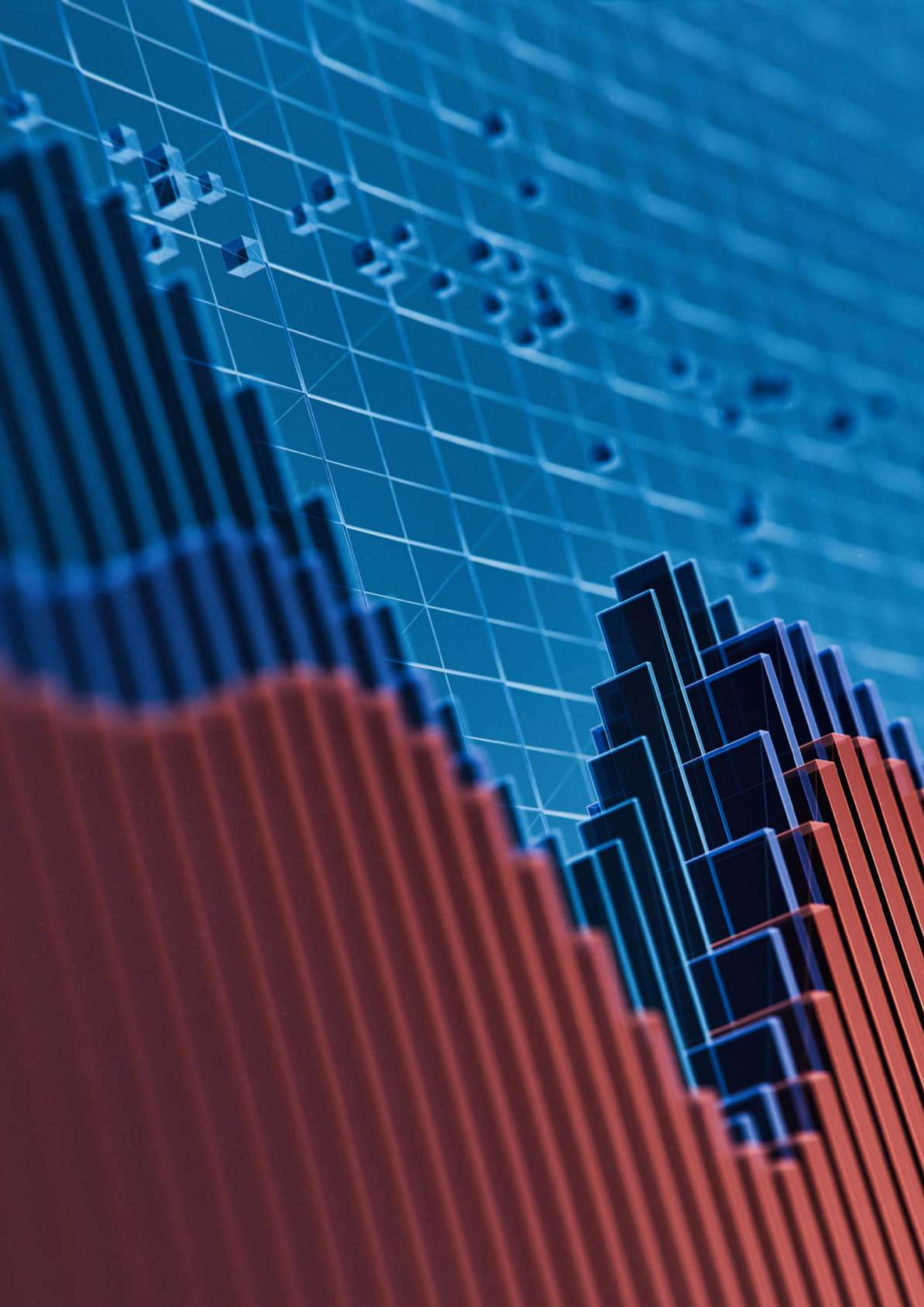
2. **Pilot Outcomes-Based Financing Models:**
Introduce social or cultural impact bonds that tie investor returns to measurable outcomes, such as increased cultural participation or job creation, promoting accountability and attracting impact investors.

3. **Launch Co-Investment And Matching Funds:**
Partner with institutional and private investors through co-investment vehicles that align public policy objectives with market returns, demonstrating commercial viability and attracting follow-on capital.

4. **Leverage Mission-Driven Financial Institutions:**
Collaborate with development banks, export credit agencies, or ethical finance institutions to structure hybrid financing mechanisms tailored to the growth stages and risk profiles of creative businesses.

5. **Encourage Crowdfunding And Alternative Platforms:**
Enact regulatory frameworks that enable transparent, investor-protected crowdfunding and patronage platforms, democratizing access to early-stage capital and strengthening creator-audience engagement.

6. **Promote Financial Innovation And Capacity Building:**
Support financial literacy programs and technical assistance for both creative entrepreneurs and lenders, fostering mutual understanding of creative business models and innovative financial instruments.



Private Capital, Market Development, And Sustainability

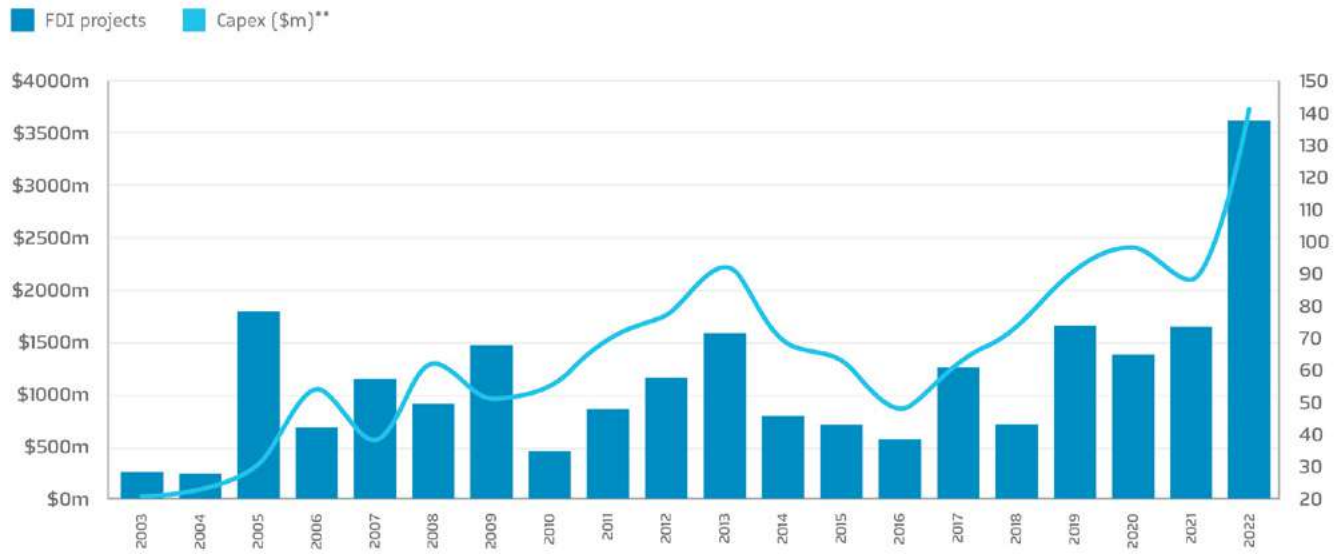
Sustainable creative financing ultimately requires private capital mobilization at scale. While public investment and blended mechanisms remain essential, long-term growth demands market development that attracts institutional investors, venture capital, private equity, and debt markets. This section examines how governments catalyze private capital, develop financial infrastructure, and build market mechanisms that can support creative enterprise sustainability.

Venture Capital And Private Equity

Venture capital (VC) and private equity (PE) play a pivotal role in scaling creative enterprises from innovation to global competitiveness. These investors bring not only capital, but also strategic capabilities including governance, market access, and professionalization, that transform creative ventures into sustainable businesses. As the creative economy increasingly converges with technology, gaming, digital media, and content platforms, VC and PE investment have become essential engines of growth. However, creative industries remain underrepresented in traditional portfolios due to perceptions of high volatility, intangible assets, and uncertain intellectual property valuation. Governments can bridge this gap by incentivizing private investors through tax relief, co-investment funds, and regulatory reforms that unlock institutional participation, ensuring the creative economy becomes investable at scale.

For example, global venture investment in gaming reached an all-time high in 2022 with over 140 projects worth an estimated $3.6 bn(Figure 7).[40] Notable investments included Epic Games raising a $2 billion valuation at $31.5 billion and Discord's $500 million round at $15 billion valuation.[41,42]

FIGURE 7: INTERNATIONAL GAMING GROWTH – FOREIGN DIRECT INVESTMENT (FDI) IN VIDEO GAMES, APPLICATIONS, AND DIGITAL CONTENT, 2003–2022



Source: FTI Consulting Analysis

Government policies influence venture activity through several mechanisms. First, the tax treatment of capital gains and investment income affects investor returns. The UK's Enterprise Investment Scheme (EIS) and Seed Enterprise Investment Scheme (SEIS) provide 30%-50% and up to a maximum investment of $1.3 mn per year on qualifying investments, loss relief against income, and capital gains exemptions, directly subsidizing angel and early-stage investment.[43] A survey by the UK Business Angels Association found that 86% of angels reported investing more in small businesses because of EIS and SEIS, and 53% said that they did not invest because a business is not eligible for these schemes, indicating the schemes directly influence investor behaviour.[44]

Debt Markets And Securitization

As creative industries mature, access to debt capital becomes essential for scaling operations and sustaining long-term growth. Unlike venture or equity finance, which absorbs high risk for ownership stakes, debt markets enable recurring investment in established creative enterprises with predictable cash flows. Yet, traditional banks often perceive the sector as too intangible, with its collateral intellectual property (IP) difficult to value and future revenues uncertain. To bridge this gap, specialized lenders and financial innovators are developing methodologies to quantify creative-asset value and assess repayment capacity. These include, but are not limited to:

- **IP Valuation Models:** frameworks that estimate the monetary value of catalogs, formats, scripts, patents, or characters based on historic earnings, market comparable, and future income potential.
- **Royalty-discounting Models:** financial techniques that value future royalty streams by projecting revenues and discounting them to present value.
- **Cash-flow Forecasting For Creative Assets:** models that account for seasonality, audience trends, release cycles, and platform distribution to assess predictable income.
- **Revenue-based Underwriting:** lending approaches where repayment is tied to a percentage of actual revenues rather than fixed collateral.
- **Catalog Valuation And Analytics:** methods used to appraise entire portfolios of rights, enabling lenders to collateralize large, diversified IP holdings.

These innovations are gradually integrating creative industries into mainstream financial systems, demonstrating that creative IPs can serve as both a bankable asset and a capital-markets instrument when underwritten professionally.

The securitization of intellectual-property income demonstrates how creative assets can access capital markets. In 1997, David Bowie pioneered the model by raising $55 million through bonds backed by royalties from 25 albums, an early proof that predictable creative revenues could underpin investable securities.[45] More

recently, London-listed Hipgnosis Songs Fund has expanded this approach, acquiring catalogues from artists such as Neil Young and Shakira; its portfolio was valued at $2.36 billion in 2024, reflecting growing investor appetite for music rights assets.[46]

Film slate financing applies portfolio theory to creative investment, spreading risk across multiple productions rather than relying on individual hits. This model appeals to institutional investors seeking exposure to the creative economy with a balanced risk–return profile. It mirrors venture capital logic, where a few breakout successes offset underperformers, creating a more stable investment vehicle for film production.

Legendary Entertainment exemplified this approach, pairing Hollywood production with Wall Street capital. The studio raised over $400 million in equity in 2012 and secured a $1 billion credit facility in 2018, financing slates that included The Dark Knight trilogy and Inception.[47,48] While returns were uneven, the structure demonstrated sustained institutional appetite for diversified creative portfolios.

Sustainability And Long-Term Value Creation

Sustainable creative-economy financing depends on long-term alignment between capital, creative output, and societal value. The most resilient systems are those that balance short-term liquidity with patient investment in talent, innovation, and intellectual property. Rather than viewing public, blended, and private mechanisms as isolated instruments, sustainability arises when they function as an integrated ecosystem, including grants nurturing early-stage creativity, guarantees unlocking credit, and private capital scaling viable enterprises. Governments play a catalytic role in supporting this ecosystem, embedding sustainability criteria, and ensuring that financing not only fuels growth but also strengthens the creative sector's long-term capacity to generate cultural, social, and economic value.

To attract and sustain private capital at scale, governments must establish enabling environments that make creative industries investable, profitable, and resilient through the following **six actions**:

1. **Create Investor-Friendly Regulatory Frameworks:**
Simplify investment rules, IP valuation standards, and cross-border capital flows to reduce transaction barriers and give investors confidence in the creative sector's legal and financial stability.

2. **Use Fiscal Incentives To Catalyze Investment:**
Extend targeted tax reliefs, such as capital-gains exemptions or co-investment credits, to reward long-term investors in creative enterprises and attract venture, private-equity, and institutional participation.

3. **Establish Dedicated Creative-Economy Funds:**
Develop sovereign or national investment funds that co-invest with private players, crowd in institutional capital, and provide demonstrated effects for the commercial viability of creative industries.

4. **Enable IP-Backed Financing And Securitization:**
Support mechanisms that recognize intellectual property as collateral, including royalty-based lending and securitized revenue models, to integrate creative assets into formal credit markets.

5. **Promote Data Transparency And Market Intelligence:**
Build open databases on creative-sector performance, investment returns, and risk benchmarks to improve investor decision-making and strengthen evidence-based policy design.

6. **Embed Sustainability And Impact Standards:**
Encourage patient capital by integrating environmental, social, and cultural impact metrics into financing frameworks, ensuring that private investment supports long-term creative and societal value rather than short-term extraction.

4.722
7.112
6.193
1.631
3.356
6.974
2.208
3.446
7.514
1.023
6.974
3.446
7.723
5.523
2.164
5.619
4.711
8.186
8.715
2.164
2.999
1.364
5.619

6.013
7.821
6.028
3.743
5.543
6.013
1.235
6.193
3.901
3.356
6.306
3.901
7.965
7.531
8.188
7.965
2.492
5.523
3.670
8.188
4.711
8.186

Chapter 3

TALENT IN THE AGE OF IMAGINATION: Building The Workforce Of The Future

Building creative capacity is the essential foundation for the future growth of creative economies. Technology amplifies, distribution globalizes, and finance capitalizes, but talent generates value. Nations worldwide are now embedding creativity into education and skills policy to prepare young people for work in the digital creative economy.

Across advanced and emerging economies, evidence from UNESCO, Eurostat, and national higher-education systems shows that between 10% and 20% of tertiary students globally are enrolled in cultural, creative, and design-related fields, forming one of the fastest-growing education pipelines worldwide.[49, 50]

Scaling creative talent requires more than increased enrollment. Governments must fundamentally transform how educational systems recognize and nurture creative competencies, embedding creativity across all disciplines from early childhood through lifelong learning. Simultaneously, they must strengthen pathways from education into sustainable creative careers, address persistent barriers to entrepreneurship and inclusion, and ensure that creative professionals can sustain themselves through evolving technological disruption.

This section explores how governments foster creative capacity by transforming the traditional education models that dismiss the recognition of creative competencies, embedding creativity at every educational stage, supporting lifelong learning and reskilling, and providing entrepreneurial and workforce initiatives to strengthen creative industries. The objective is to create an integrated talent ecosystem where creative potential is early recognized, systematically developed, continuously renewed, and equitably supported throughout working life.

Educational Foundation For Creative Futures

Building creative capability is undeniably a lifelong process, but the foundational educational stages play a critical role in determining an individual's career trajectory and skill acquisition.[51] The journey begins in early childhood education and experiences, where play and artistic exploration are used to spark curiosity and nurture initial skills.

Primary and secondary schooling then build upon this base by systematically reinforcing and expanding creative skill acquisition, embedding it directly into subject learning, teamwork, and problem-solving challenges.

To ensure that this development is both integrated and nurtured across all stages, countries must invest in curriculum, assessment frameworks, education policies, and institutions that collectively strengthen the creative foundation.

Early Childhood And Primary Education

Globally, high-performing education systems are increasingly recognizing that creativity is foundational, not peripheral, to future economic competitiveness.[52] Consequently, integrating creative thinking alongside literacy, numeracy, and digital skills is becoming a defining feature of resilient education policy. However, this progress remains constrained by prevailing standardized testing cultures. Arguably, high-stakes assessments discourage risk-taking among students, which is essential to creative and innovative learning.[53]

The tension between standardized assessment and creativity manifests in several ways, including:

1. **High-stakes testing, which limits risk-taking and experimentation, components essential to creativity and innovation**
2. **Emphasizing content recall and measurable outcomes**, leaving little room for cognitive processes like reasoning, problem-solving, and innovation
3. **Emphasizing constant testing pressure**, reducing student motivation and curiosity as well as out-of-the-box thinking

A landmark study by George Land and Sir Ken Robinson revealed a dramatic loss of innate imagination with age,[54] showing that 98% of five-year-olds think like creative geniuses but only 2% of adults do; hence, demonstrating how traditional education and social conditioning train children out of innovation and into conformity.

In response, curricula have been and are still being reformed to embed creativity across most disciplines, notably through integrating arts and design with science and technology, and promoting experiential and play-based learning from early childhood. Such reforms can ultimately help deliver strengthened creative confidence, expanded interdisciplinary thinking, and a strong foundation for secondary education.

Three foundational mechanisms drive effective curriculum integration. First, defining and embedding creative capabilities through cross-disciplinary frameworks ensures that creative and critical thinking skills are integrated throughout all subject areas, not isolated in arts classes. Second, project-based learning integrates curriculum-aligned projects that encourage students to imagine, design, experiment,

and build original work, enabling them to learn through active engagement in real-world tasks rather than passive memorization. Third, creative progress assessments develop new assessment approaches to capture creative development more authentically than traditional exams, including portfolios, exhibitions, performance-based evaluations, and teacher-led formative assessments

These actions collectively enhance access to creative practice, redefine achievement, and aim to strengthen the foundations of creative economies. Over time, this approach to education will boost national creative potential by connecting early teaching methods to long-term competitiveness and societal resilience. Evidence from large-scale education and creativity research shows that curricula combining cross-disciplinary integration, project-based learning, and formative, portfolio-based assessment are causally associated with higher student creativity, deeper learning, improved problem-solving, and stronger long-term educational and economic outcomes.[53]

Case: Australian Curriculum Framework[55]

Overview	The Australian Curriculum integrates Critical and Creative Thinking (CCT) as a mandatory General Capability across all learning areas from Foundation to Year 10. The CCT framework sets explicit developmental progressions (e.g., generating ideas, reflecting, problem-solving) and embeds these skills in Arts, Technologies, English, Humanities, and Mathematics, providing early foundations for creativity, cultural literacy, and design-oriented skills
Skills Involved	The curriculum defines creativity and critical thinking through four elements including: **1. Inquiring** • **Develop questions:** initiating curiosity and framing purposeful questions about ideas, materials, and problems • **Identify, process, and evaluate information:** locating, sorting, and making meaning from information, perspectives, and experiences **2. Generating** • **Create possibilities:** imagining and proposing new ideas, options, and creative directions • **Consider alternatives:** exploring variations, experimenting with approaches, and expanding the range of possible solutions • **Put ideas into action:** trialing selected ideas, making, producing, or performing initial creative outputs **3. Analyzing** • **Interpret concepts and problems:** examining ideas, situations, artworks, or tasks to understand underlying patterns, contexts, and meanings • **Draw conclusions and provide reasons:** justifying decisions based on evidence, criteria, or creative intent • **Evaluate actions and outcomes:** assessing the quality, effectiveness, and impact of processes and creative products **4. Reflecting** • **Think about thinking (metacognition):** monitoring and reviewing one's own thinking, creative strategies, and decision-making processes • **Transfer knowledge:** applying learned skills, techniques, and concepts to unfamiliar tasks, mediums, or environments
Approach And Elements	Critical and Creative Thinking is embedded within each subject through practical, discipline-based tasks; for example students create and refine artworks in the Arts, explore ideas and narratives in English, investigate issues in Humanities, prototype and test designs in Technologies, and solve problems creatively in Science and Mathematics
Impact	The curriculum ensures that students encounter creativity through meaningful disciplinary contexts by embedding CCT within subjects rather than teaching it separately, and thus, it cultivates well-rounded creative thinkers

The Australian approach is built on the hypothesis that creativity develops most effectively when it is embedded as a part of everyday learning rather than when it is treated as an isolated skill. When children explore ideas in stories, experiment with materials in the arts, investigate questions in humanities, or design simple solutions in technologies, they begin to understand how thinking and making come together. Over time, they learn to question, imagine, try, refine, and express their ideas with confidence. Accordingly, early education is positioned as the starting point for cultivating long-term creative capability and adaptive thinking.

Secondary Education And Creative Specialization

Secondary education represents a pivotal stage where students begin to consider their future learning and career pathways.

The central challenge at this level is balancing academic foundations with the need for specialized creative and design-oriented training. As for primary education, overly generalist or exam-driven models often limit students' opportunities to pursue creative disciplines seriously.

In response, governments and universities are experimenting with differentiated secondary pathways and models that combine academic rigor with intensive creative training. Specialized creative tracks within general education, integrated arts curricula, and dedicated creative schools exemplify approaches that blend academics with professional creative training, nurturing both creative excellence and academic achievement.

Case: School of the Arts Singapore[56]

Overview

The School of the Arts Singapore (SOTA), established in 2008, is the country's first pre-tertiary institution dedicated to arts education for students aged 13 to 18. It offers a six-year integrated curriculum that combines academic learning with intensive arts training, supported by professional-grade facilities that mirror real creative environments. SOTA's model is designed to identify, nurture, and prepare young people with artistic potential for further study and careers in the cultural and creative sectors.

Curriculum

Early Secondary Years (Years 1–4): Broad Academic And Artistic Foundations

Students follow a balanced curriculum that includes core academic subjects (English, Humanities, Mathematics, Science) alongside structured exposure to multiple art forms such as Dance, Theatre, Music, Visual Arts, and Media. This builds strong general education competencies while allowing students to explore artistic interests in depth and begin forming a creative identity.

Upper Years (Years 5–6): Specialized IB Pathways With An Arts Focus

SOTA's upper secondary curriculum is aligned with the International Baccalaureate (IB) framework and offers two distinct pathways that blend academic study with creative specialization:

1. **IB Diploma Programme (IBDP)**
   Targets students seeking a holistic, rigorous academic foundation alongside their arts training. It emphasizes critical inquiry and research skills suitable for a wide range of university pathways.

2. **IB Career-related Programme (IBCP)**
   Targets students deeply committed to a specific creative career who want hands-on industry preparation. It replaces the broad academic requirements with professional modules (Personal & Professional Skills, Reflective Project) to fast-track industry readiness.

To transform early childhood, primary, and secondary education systems that blend academic rigor with specialized creative focus, governments should implement the following measures:

1. **Define And Codify Creative And Critical Thinking Competencies:**
Develop national or regional frameworks that explicitly define creative thinking, critical thinking, and related competencies (such as collaborative problem-solving, systems thinking, and adaptive learning), and mandate their integration across all subject areas from foundation through secondary education.

2. **Introduce Project-based Learning Models:**
Establish curriculum-aligned project requirements that encourage students to imagine, design, experiment, and build original work on real-world challenges, enabling active learning and the development of transferable creative skills across disciplines.

3. **Redesign Assessment To Authentically Measure Creative Progress:**
Replace exclusively exam-based assessment with portfolio-based evaluation, performance assessments, and teacher-led formative feedback that measure creativity criteria such as fluency, flexibility, originality, and elaboration rather than content recall alone.

4. **Develop Specialized Creative Secondary Schools Or Tracks:**
Establish dedicated secondary institutions or differentiated tracks within general education that offer intensive creative training alongside academic core subjects, providing students with the option to pursue creative excellence while maintaining academic credentials.

5. **Design Integrated Curricula Combining Academics And Arts:**
Create curricula that blend traditional academic disciplines Mathematics, sciences, Humanities with intensive arts and design training, demonstrating to students how creative thinking applies across domains and preparing them for interdisciplinary creative careers.

Higher Education, Reskilling And Lifelong Learning

Higher education and vocational training systems translate foundational creative capability into specialized expertise, industry-relevant skills, and professional networks. Beyond higher education, rapid technological change, particularly digitalization and artificial intelligence (AI), demands continuous skill updating through lifelong learning. This section examines how countries align higher education with industry demand, develop micro-credentials and skills certifications, and build a lifelong learning infrastructure that is responsive to creative sector evolution. The objective is to create a talent continuum where initial specialization is followed by sustained engagement with emerging technologies, evolving practices, and new career opportunities throughout working life.

Higher Education And Industry Alignment

Creative higher education functions best when it is embedded within the production ecosystem rather than operating in isolation. Across advanced creative economies, the link between academic programs and professional practice is increasingly shaped by **flexible work patterns and project-based employment**. In the UK, for example, self-employment reaches 66% in music, the performing and visual arts; 61% in design and designer fashion; and 45% in film, TV, radio, and photography: far exceeding the economy-wide average of 14%.[56] This reflects a structural reality: creative graduates must be prepared to navigate hybrid and freelance careers from the outset.

FIGURE 8: SHARE OF SELF-EMPLOYED JOBS IN THE CREATIVE ECONOMY IN THE UK (AS A PERCENTAGE)[56]

Sub-sector	% of Jobs that are Self-employed
Music, Performing and Visual Arts	66%
Design and Designer Fashion	61%
Film, TV, Radio, and Photography	45%
Publishing	32%
Architecture	28%
Advertising and Marketing	23%
Crafts	16%
IT, Software and Computer Services	11%
Museums, Galleries, and Libraries	4%

Source: FTI Consulting Analysis

Building education-industry alignment requires universities to measure outcomes that reflect industry reality, not only employment rates. Program-level outcomes anchored in employer-defined competencies provide the clearest view on industry relevance. Key indicator examples include: (1) time to first paid commission of contract, (2) conversion from a credit-bearing placement or live brief into a paid engagement within six months, and (3) number of verifiable professional credits (e.g., IMDb listings, released game titles, curated exhibitions).[58] These indicators should be embedded in assessment and quality assurance through credit-bearing live briefs, practitioner co-evaluation of capstones, and portfolio rubrics mapped to the agreed competency framework

Sustainable alignment also depends on **mobility between education and practice**. Finland's Practitioner-in-Residence model allows professionals to teach part-time while faculty spend periods embedded in studios, creating a continuous flow of current industry knowledge into classrooms.[59] Singapore's Polytechnic-Industry Collaboration Offices and South Korea's KOCCA-linked university labs similarly institutionalize bridges from the classroom to the marketplace, ensuring that students gain direct exposure to commercial production cycles.[60,61] Co-designed national creative-skills frameworks that connect ministries, universities, and sector bodies are critical to ensuring that curricula evolve with technological change and that degree programs integrate credit-bearing, industry-commissioned studio modules within their structure.

Career Progression In Creative Occupations

Career progression in creative occupations is structurally limited because the sector is often dominated by freelancing, short-term contracts, and informal recruitment channels, which provide fewer stable ladders into mid- and senior-level roles. According to the International Labour Organization (ILO) research on labour conditions in culture and creative sectors, creative workers face high levels of precarious and non-standard employment, including self-employment and unstable contracts, which are associated with limited job security and constrained career mobility compared with standard employment sectors.[62]

International evidence shows that upward mobility improves when creative sectors introduce structured skills pathways, apprenticeships, and recognized occupational standards. For example, an OECD analysis of occupational standards highlights how clearly defined skills, competencies, and training expectations help employers and workers align on roles and progression, strengthening transitions across job profiles and reducing reliance on informal learning.[63] Hence, when governments and industry bodies invest in professional standards, accredited training, and clearer occupational routes, the volatility of creative work becomes less of a barrier to long-term career development.

AI, Technological Disruptions, And Higher Education

As students transition from formal schooling into higher education, universities play a critical role in transforming foundational creative capacities into specialized, industry-ready expertise. However, the accelerating pace of digitalization and AI is transforming the very nature of creative work, compelling institutions to rethink how creative skills are taught, practiced, and continually renewed.

Today, higher education is increasingly tasked not only with aligning curricula to rapidly evolving industry demands but also with equipping learners to critically understand, adapt to, and ethically apply emerging technologies, especially AI, within creative practice. Across creative disciplines, universities are reconfiguring programs to integrate technological literacy, human–AI collaboration, and data-driven creative methods as core competencies rather than peripheral skills.[64]

AI, automation, and platform algorithms are redefining creative production, from design and media to music and film. Designers now experiment with generative tools such as Midjourney or Adobe Firefly. Musicians explore AI-assisted composition. Filmmakers employ machine learning (ML) for editing, effects, and audience analytics. These changes are driving universities

to design new teaching models that strengthen students' creative thinking, strategic design skills, and capacity for human judgment, collaboration with ML in an increasingly AI-driven environment.

The scale of AI adoption in higher education is accelerating. In the US, as of 2025, there are 304 colleges and universities offering AI or AI-related degrees; this includes 193 bachelor's and 310 master's programs.[65] In design education, a survey at an Australian university showed that many are already using generative AI tools informally during ideation, and there is strong interest in integrating those tools into the formal design curricula.[66]

Another survey for architecture education in the KSA revealed that students had significantly higher awareness and interest in AI-based tools than faculty,[67] highlighting the importance of strengthening AI literacy across creative higher education.

Case: University of the Arts London[68] (UAL)

Context

The university's strategy is to equip students with the knowledge and skills needed to thrive in a rapidly changing world, where the rise of AI is transforming the workplace and the broader creative ecosystem. UAL has adopted an **AI Position Statement** that frames how the university will use AI in teaching, research, assessment, and learning. It commits to embracing AI through a Cite meaning experimentation, reflection, and ethical adoption.

They explicitly define AI broadly (image, text, speech generation and recognition, pattern recognition, decision making, etc.) and emphasize that AI should enhance student learning rather than replace human creativity or educator input.

Specific Program Examples

1. **BA (Hons) Fine Art, Computational Arts:** Students combine traditional Fine Arts practice with digital/emerging technologies (software, VR, Unreal Engine, ML / virtual production / digital fabrication. The emphasis is on developing work through code, creative media, and workshops.
2. **MSc Applied Machine Learning for Creatives:** This postgraduate master's program explicitly explores how ML and AI can be applied in creative practices. It includes units on multimedia ML, performance/data in art/music, final creative-project work, and theory/criticism. Ethical dimensions are a part of it.
3. **MSc Creative Computing:** It provides advanced visualization, physical computing, AI/ML. It also explores computational thinking and the cultural agency of computational tech. Students gain specialist skills for careers at the intersection of creative industries and digital technology.

Institutional and Pedagogical Practices

1. UAL's '**AI and Assessment**' policy ensures that students can use generative AI in the developmental stages of their work, but with explicit guidelines on how and when that's acceptable. Unmodified AI-generated work submitted as the student's own is considered misconduct.
2. The university does not employ AI detection tools (for detecting whether a student used AI) because of concerns over accuracy, false positives, data copyright or security.
3. UAL organizes events like the '**AI in Art and Design Education Practice Sharing Day**' to bring together educators and students to share experiments, case studies, critiques, successes, and failures in integrating generative AI in creative discipline teaching. This helps build internal community and collective learning

Aligning with Industry Needs

UAL is taking many steps in terms of aligning industry needs and modern education:
1. Aligning curricula with technological advancements (robotics, AI, ML) in creative disciplines
2. Embedding ethical, cultural, and critical thinking components alongside technical training
3. Offering flexible, project-based, interdisciplinary coursework
4. Establishing institutional guidelines, policies, and frameworks to manage responsible use of AI (in assessments, learning, etc.)

Micro-Credentials, Skills Certification, And Lifelong Learning And Reskilling

As previously stated, on top of proper higher education, today's creative professionals must continually evolve and update their skills to navigate new technologies, tools, and market dynamics shaped by digitalization and AI. Musicians now need to master streaming platform analytics, metadata optimization, and audience development strategies that were inconceivable a decade ago.

In response, countries are expanding pathways for continuous upskilling and professional renewal in the creative sectors. Micro-credentials, modular courses, and national certification systems are emerging as flexible tools that allow creative professionals to update their expertise without leaving the workforce.

Micro-credentials and digital badges enable learners to acquire targeted competencies, such as AI-assisted design, digital content management, or immersive media production, and receive formal recognition through accredited short courses. Platforms such as LinkedIn Learning, Coursera, and Udemy enable self-paced, accessible learning. **National Lifelong Learning Programs** offer flexible, government-supported access to accredited training that helps bridge education and align with industry needs. France's Compte Personnel de Formation (CPF), Singapore's SkillsFuture, and Australia's Micro-credentials Framework offer public funding and standardized recognition for industry-relevant creative and digital training. **University-Industry Partnerships** are fostering new hybrid learning models that combine academic rigor with applied training. The University of the Arts, London partners with big tech firms, like Adobe and Apple, to offer micro-credentials in design innovation, digital storytelling, and AI for the arts. Together, these initiatives demonstrate how higher education, industry, and government can collaborate to future-proof the creative workforce - equipping professionals with both the creative judgment and technological fluency required in the AI-driven economy.

Building enhanced adaptability and fostering competitiveness aims to ensure that professionals remain agile in the face of rapid technological change, leveraging new tools, platforms, and business models effectively. Bridging skill gaps and aligning with industry needs helps creative workers acquire industry-relevant competencies, improving employability and professional relevance. In this context, innovation- and technology-oriented creative education is designed to encourage experimentation, build familiarity with emerging technologies (e.g., AI, immersive media), and support the continued pursuit of originality and quality in creative outputs.

To strengthen creative higher education, enable continuous reskilling, and improve career stability and upward mobility for creative workers in rapidly evolving, technology-driven sectors, governments and institutions should implement the following actions:

1. **Establish National Creative Skills Councils:**
Create permanent councils co-chaired by education ministries, industry associations, and universities to co-define, validate, and annually update national creative competency frameworks in line with evolving production technologies and labour-market demand.

2. **Measure Outcomes Aligned With Creative-career Realities:**
Adopt program-level outcome metrics that reflect freelance and project-based employment patterns, including time to first paid commission, conversion of placements into paid work, and the accumulation of professional credits, rather than traditional employment rates alone.

3. **Integrate AI And Digital Literacy As Core Competencies:**
Establish AI and technological literacy as core components of all creative degree programs, moving beyond optional modules to ensure all graduates develop practical familiarity and critical understanding of how emerging technologies transform creative practice.

4. **Develop AI-specific Creative Programs:**
Launch specialized degree programs (such as Applied Machine Learning for Creatives or Computational Arts) that explicitly explore how AI, ML, and emerging technologies can be applied within creative disciplines, combining technical skills with creative excellence.

5. **Develop Formal Occupational Standards And Career Pathways:**
Create nationally recognized occupational standards, apprenticeship routes, and progression ladders for creative careers to reduce job insecurity and enable structured advancement from entry-level to senior roles.

6. **Establish National Micro-credentials And Lifelong Learning Frameworks:**
Create standardized micro-credentials and digital badge systems aligned with industry demand, ensuring lifelong access to relevant, portable, and employer-recognized skills.

Box Office

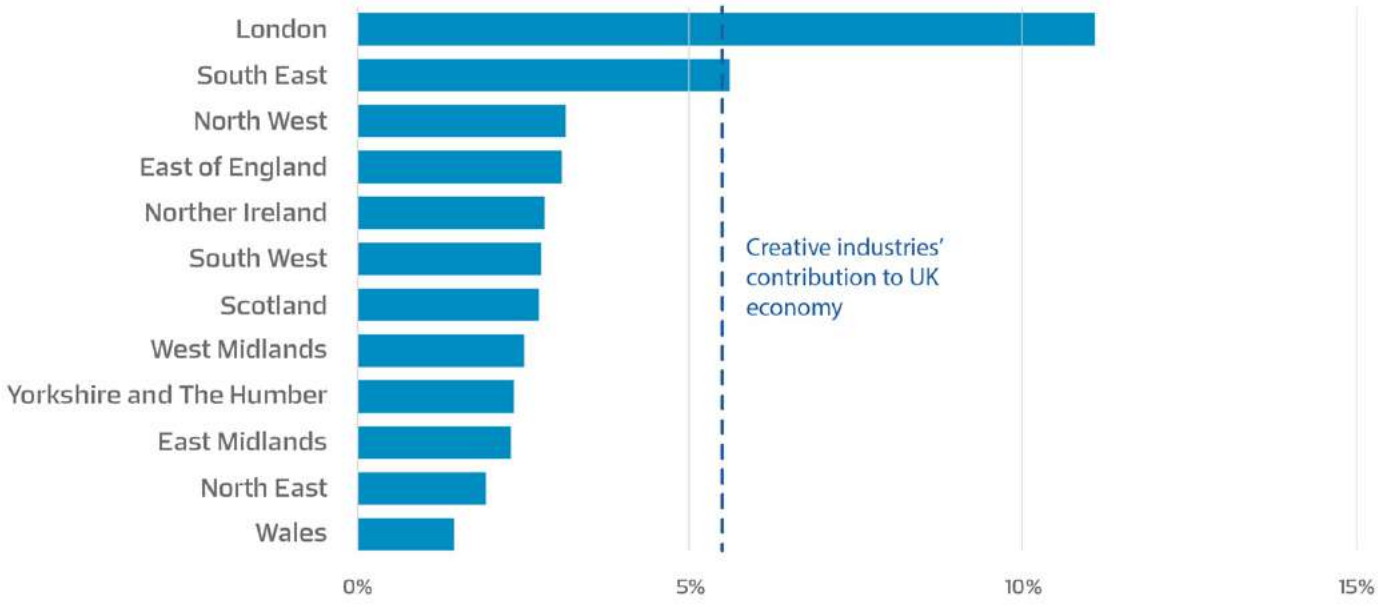
Entrepreneurship, Inclusion, And Workforce Sustainability

According to the European Labor Authority,[69] about one-third (approximately 31.7%) of the workers in the cultural and creative sectors (CCS) are self-employed, compared to just 13.8% in the overall economy. Specifically, for artists and writers, self-employment rates are even higher, with around 46% being self-employed, which is significantly above the self-employment rate in other sectors. This data shows the strong entrepreneurial nature of the creative sector versus other industries in Europe.

However, creative entrepreneurs face a distinct set of challenges that hinder growth and scalability. These include limited access to tailored business and management training aligned with creative-sector needs, weak professional networks and mentorship opportunities that restrict collaboration and market visibility, persistent financing gaps as creative ventures often fall outside traditional lending criteria, complex and fragmented IP regimes that making rights management and monetization difficult, and evolving market access barriers ranging from digital platform algorithms to shifting consumer behavior.

On the other hand, creative industries can significantly boost economic growth and contribute to regional and national economies. This clear economic value shows that investing in creative sectors is a proven way to stimulate jobs, innovation, and prosperity across different areas.

FIGURE 9: THE CONTRIBUTION OF CREATIVE INDUSTRIES TO REGIONAL ECONOMIES IN THE UK (PERCENTAGE)[70]



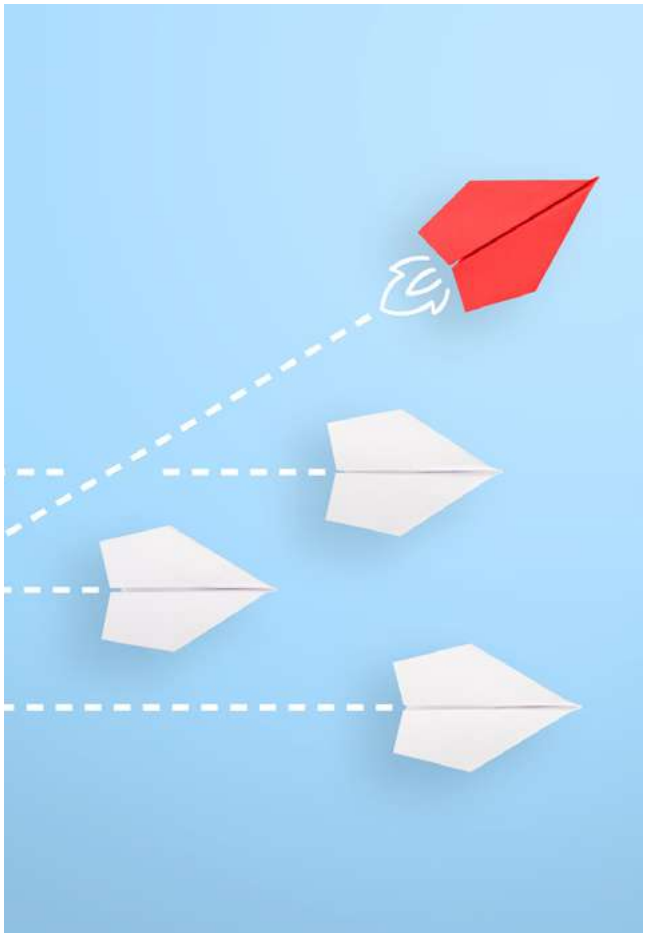
Source: FTI Consulting Analysis

Therefore, governments should adopt a coordinated strategy to enhance support for the creative economy. Supportive steps include promoting entrepreneurship and expanding support for creative start-ups, innovation hubs, and small enterprises; investing in inclusive skills development and mentorship programs that empower women, youth, people with disabilities, and individuals from disadvantaged backgrounds. They also help address issues of job insecurity and improve social safety nets. This section explores how governments can start implementing these corrective measures, creating ecosystems where creative entrepreneurs can thrive, underrepresented groups can participate fully, and all creative workers can sustain themselves through career transitions.

Incubators, Accelerators, Entrepreneurship Support, And Business Development

Dedicated creative incubators and accelerators play a pivotal role in addressing many of these structural barriers. By offering affordable workspace, mentorship, and opportunities for peer learning and cross-sector collaboration, they help bridge the isolation often experienced by independent creators and small creative enterprises. These incubators not only nurture entrepreneurial capacity but also foster innovation ecosystems where creative talent can connect with investors, technologists, and cultural institutions, thereby transforming individual artistic potential into a scalable and sustainable venture.

For instance, Founders Factory in London has supported over 300 startups,[71] including those in the creative industries, by offering comprehensive support in technology, marketing, and legal matters, alongside corporate partnerships with giants like Aviva and L'Oréal. This approach facilitates the growth of creative ventures by providing essential resources and connections. The model demonstrates that creative entrepreneurs benefit not just from capital but from integrated business development services, exposure to successful practitioners, and access to networks that extend far beyond traditional creative communities.



Sustainability, Inclusion, And Wellbeing

Creative economies continue to face persistent participation and equity gaps across gender, ethnicity, disability, and socioeconomic lines, constraining the sector's innovative and inclusive potential. Women remain underrepresented in leadership and higher-income roles, while ethnic minorities and people with disabilities encounter structural barriers that limit access, recognition, and advancement.

Equally critical is the inclusion of mental health and wellbeing as core components of workforce sustainability. Creative professionals face high rates of anxiety, depression, and burnout stemming from financial insecurity, identity pressures, and uncertain career trajectories.[72]

Governments and industry bodies can respond through integrated measures that address both structural inclusion and holistic wellbeing. These measures should embed diversity and inclusion requirements into public funding and commissioning processes, expand mentorship and networking opportunities across underrepresented communities, establish creative hubs that provide integrated mental health and career counselling services, and develop funding models that reward inclusive practices and recognize the holistic wellbeing of creative professionals.[72]

Creative hubs such as The Trampery in London and Dojo Labs in Paris are already providing integrated mental health support, flexible workspaces, and professional development programs to foster resilience among creative professionals. Moreover, funding models that reward inclusive practices and recognize holistic well-being, such as grants that prioritize collaborative and socially responsible projects, help sustain talent while promoting equity.

Embedding wellness, inclusion, and equitable social protection within talent and entrepreneurship ecosystems not only mitigates structural barriers but also builds a stable foundation for sustained creative growth, innovation, and cultural vitality. By combining access, support, and recognition, the creative sector can evolve into an ecosystem where all creators thrive, driving economic, social, and cultural impact.

To build inclusive, equitable, and sustainable creative entrepreneurship ecosystems that support well-being, remove structural barriers for underrepresented groups, and enable creative ventures to scale and thrive, governments and industry bodies should implement the following measures:

1. **Establish Dedicated Creative Incubators And Accelerators:** Invest in facilities that provide affordable workspace, mentorship, business training, and peer-learning opportunities specifically tailored to creative entrepreneurs, enabling creators to develop businesses while remaining connected to creative practice.

2. **Support Peer Learning And Community Building:** Establish communities of practice and peer-learning forums where creative entrepreneurs can share experiences, learn from each other's challenges, and build networks of mutual support and collaboration.

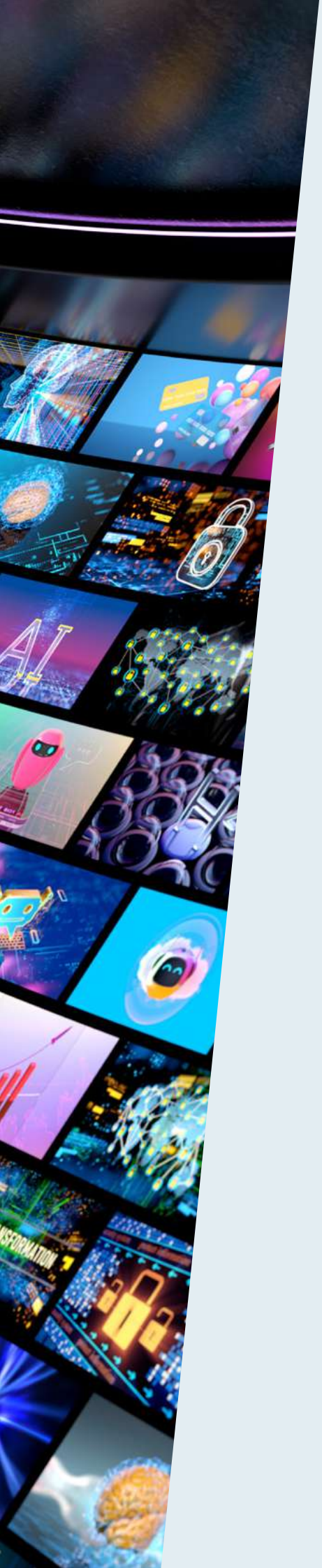
3. **Embed Diversity And Inclusion In Funding Requirements:** Establish explicit diversity and inclusion requirements in public funding, grants, and commissioning processes, ensuring that public investment supports equitable participation and advances representation across gender, ethnicity, disability, and socioeconomic dimensions.

4. **Provide Targeted Mentorship And Networking For Underrepresented Groups:** Fund mentorship programs, professional networks, and peer communities specifically designed for women, ethnic minorities, people with disabilities, and creatives from disadvantaged backgrounds, reducing isolation and providing strategic guidance.

5. **Establish Integrated Support Hubs With Mental Health Services:** Develop creative workspaces and professional development centers that provide integrated mental health counseling, career guidance, financial planning, and peer support alongside physical workspace and tools, recognizing well-being as foundational to sustainable creative careers.

Chapter 4

CULTURE WITHOUT BORDERS: Expanding Creative Exports And Global Influence



Creative goods and services increasingly circulate globally, driven by digital distribution, platform economics, and cultural consumption patterns that transcend borders. This international reach generates economic returns through exports, strengthens soft power and diplomatic influence, and positions countries within global cultural conversations. UNCTAD estimates that cultural and creative sectors contribute between **3% and 7% of GDP** in countries with mature creative economies, with creative exports forming a significant share of this value.[70] National cultural satellite accounts further show that creative exports generate substantial indirect benefits, with **economic multipliers typically ranging from 1.5x to 2x**, underscoring the broader soft-power and branding effects that extend economic gains across the wider economy.

This section examines how countries can expand the creative economy internationally through cultural diplomacy and national branding, export facilitation and market access, and digital distribution strategies leveraging platforms and immersive technologies.

National Branding And Cultural Diplomacy

In the 21st century, the creative economy has become a powerful tool for national branding and cultural diplomacy. Countries are increasingly leveraging cultural exports (e.g. music, film, fashion, design, and digital media) not only for economic gain but also to shape international perceptions, build soft power, and assert cultural relevance on the global stage. This approach, known as national branding, involves coordinated government strategies to enhance a country's image through its creative output. Cultural diplomacy refers to the use of cultural exchange and promotion, often through institutions such as cultural centers, international media campaigns, and co-productions, as a means to foster mutual understanding and strengthen global relationships. These strategies frequently intersect in high-performing creative economies such as South Korea and the UK, where state supported creative industries have become essential to global influence, tourism, foreign investment, and international collaboration.

Moreover, high-performing creative economies tend to have strong underlying drivers of cultural consumption. Factors such as widespread digital adoption, investment in cultural education, accessible cultural infrastructure, and targeted public support for creative participation expand domestic demand for cultural content while enabling it to export globally.

National Branding Through Creative Content

Creative content has become a cornerstone of modern national branding. Governments increasingly use film, music, fashion, and digital media to shape global perceptions and express cultural identity. When creative exports capture international audiences, they extend beyond entertainment, enhancing soft power, attracting investment and tourism, and strengthening the national brand value.

Case Study: South Korea – Branding The Nation Through Creative Economy[73,74]

Coordinated investment in 'Hallyu' content has created a powerful multiplier from culture and entertainment into catalyzing activities merchandise, tourism, and consumer brands: government investment agencies report that **every $100 million of cultural content exports creates an additional $180 million of related consumer-goods exports, $510 million in total production, and roughly 3,000 jobs**. For example, popular Korean band BTS's broader annual economic impact was estimated above $4.6 billion across consumer industries and tourism sectors.

Creative Economy Impact On Soft Power
The creative economy has been a key contributing factor in increasing South Korea's Soft Power Index, specifically through the Culture & Heritage and Media & Communications pillars.

At A Glance

- $2.1 tn brand value (10th globally) due to increasing soft power index
- Growing soft power index providing spill-over across the wider economy and sociocultural landscape
- Success stories in creative exports, generating economic impact (e.g., BTS ~$4.65B/yr) across key national sectors (e.g. tourism, hospitality)

Successful creative economy turns creative exports into measurable brand strength – fueling soft power, brand value, and wider economic spillovers

Cultural Diplomacy Infrastructure

Effective cultural diplomacy relies not only on exporting creative content but also on building strong institutional infrastructure that supports long-term engagement, exchange, and international visibility. One of the most established examples is the UK, which operates an extensive cultural diplomacy ecosystem through the British Council. As of 2023, the British Council works in over 100 countries, delivering cultural relations programs that include English language instruction, arts promotion, and education partnerships.[75] It is publicly funded but operates with significant

autonomy, allowing it to adapt to diverse cultural contexts while aligning with the UK's strategic soft power goals. In its 2023 annual report, the British Council highlighted its role in strengthening the UK's international influence, reaching over 600 million people globally through digital, in-person, and broadcast cultural engagement.[76]

Key Infrastructure Needed For Cultural Diplomacy:

- **Dedicated Cultural Diplomacy Institutions:** Countries need strong cultural agencies (e.g., British Council, Goethe-Institut) that coordinate cultural programs abroad, including arts exchanges, exhibitions, and educational collaborations, serving as long-term ambassadors.[77]
- **Cultural Institutions And Spaces:** Investment in museums, galleries, theatres, film houses, cultural districts, and co-working hubs supports creative production and public engagement. These spaces anchor a nation's cultural expression and increase the visibility of creative outputs.[78]
- **Creative Talent Development Systems:** Establish strong pipelines through arts education, creative technical training, and talent incubation programs to nurture next-generation creators, essential for long-term competitiveness.[79]
- **Global Cultural Platforms And Events:** Hosting or participating in international festivals, art biennales, and world fairs allows nations to showcase their culture in high-visibility settings, helping build emotional and associative connections with global audiences.[80]
- **Urban Creative Clusters:** Develop city-level creative hubs or districts that foster collaboration, visibility, and cross-sector innovation, linking public space, design, cultural tourism, and entrepreneurship.[80]
- **Data And Impact Measurement Systems:** Build national cultural satellite accounts and soft power tracking systems to quantify the economic and branding impact of creative sectors, enabling better-informed policy decisions.[81]

Creative Economy Socio-Cultural Impact

- **Cultural Tourism:** A survey conducted by the Korean Tourism Organisation on the most popular spots in South Korea showed that the top 5 locations selected were BTS-related places.[82] BTS alone was estimated to attract 800,000 foreign tourists in 2019, contributing to an annual $4.6 billion economic impact.
- **Urban Development And Real Estate Prices:** Creative districts are shown to boost property values and drive urban revitalization. In London, residential property in creative clusters outperformed the city's average by 4.4 % per annum over 10 years. These clusters not only attract creative talent and businesses but also stimulate public and private investment in infrastructure, amenities, and housing.[83]
- **Quality Of Life And Wellbeing:** Cultural participation is not just a leisure activity – it's a proven driver of public wellbeing. According to a 2024 study in New Zealand, individuals who regularly attend arts and cultural events report significantly higher levels of life satisfaction, happiness, and mental wellness. Notably, the estimated

well-being value of cultural participation equates to 6–20% of annual income.[84]

- **Economic Resilience And Innovation:** The creative Economy has proven to be a strategic assets for economic resilience. In the Baltic Sea Region alone, culture-led recovery initiatives supported over 10,000 creative enterprises during the COVID-19 crisis, helping safeguard jobs and build adaptive and future-ready economies.[85]

All in all, to effectively strengthen national branding through the creative economy, governments should focus on five key actions:

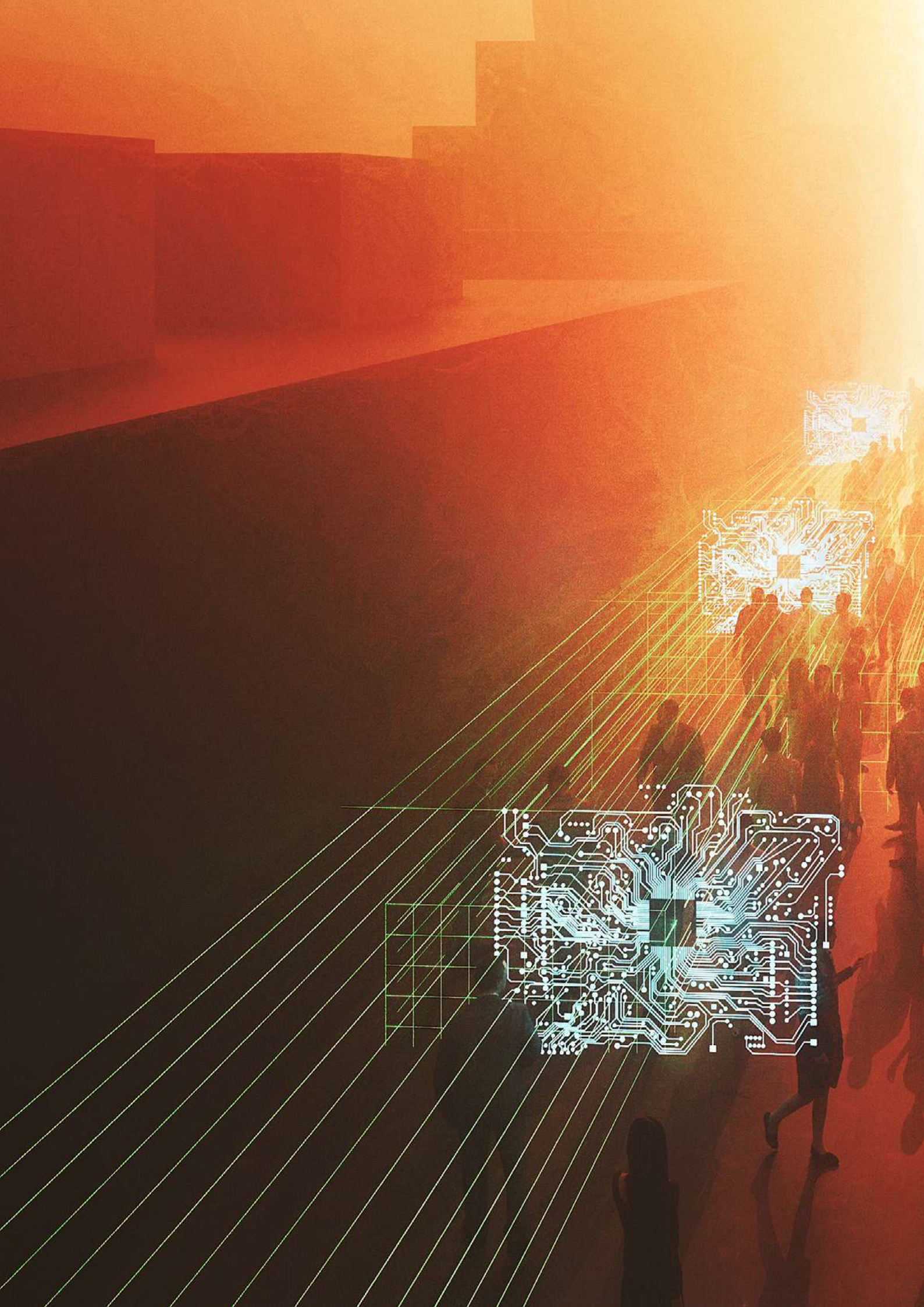
1. **Embed Creative Industries In National Brand And Export Strategy:** Position creative sectors (e.g. such as music, film, design, and digital content) as flagship components of the national brand, integrated into official messaging, campaigns, and diplomatic outreach.

2. **Invest In High-Impact, Culturally Authentic, Globally Exportable Content:** Fund and support creative projects with strong international appeal, especially those that reflect unique cultural identity and align with the country's desired brand image.

3. **Strengthen Global Market Access For Creative Exports:** Provide targeted export facilitation (trade missions, market intelligence, co-production treaties, and digital platform access) to help creative businesses expand internationally.

4. **Leverage And Expand Cultural Diplomacy Infrastructure And Platforms Globally:** Align cultural institutes, embassies, and international cultural programs with the creative economy, using them as platforms to showcase national talent, host cultural events, and build global recognition.

5. **Enhance Creative Services And Goods IP Protection And Brand Ownership:** Ensure robust IP frameworks that protect creative outputs abroad, allowing creators and companies to retain control and value from their contributions to the national brand.

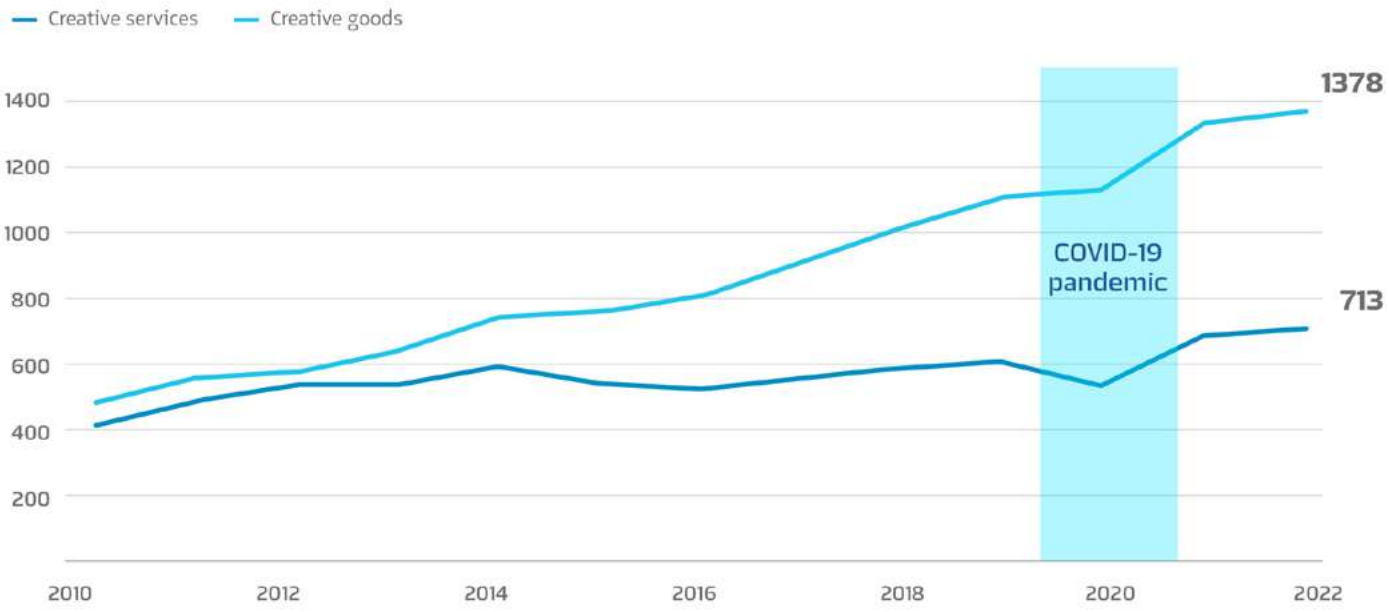


Export Facilitation And Market Access

The global trade landscape is undergoing a significant transformation as creative goods and services emerge as high-growth export sectors. From digital design and audiovisual content to fashion, software, and advertising, the creative economy is becoming a key driver of economic diversification and innovation across regions.

Between 2010 and 2022, global exports of creative services grew by more than 3x, rising from **$435 billion to $1.38 trillion**, while creative goods exports grew more modestly, reaching **$713 billion** in the same period. The chart below illustrates this growth trajectory, highlighting the sector's resilience and recovery after the COVID-19 pandemic.[86]

FIGURE 10: GLOBAL EXPORTS OF CREATIVE GOODS AND SERVICES ($ BN)

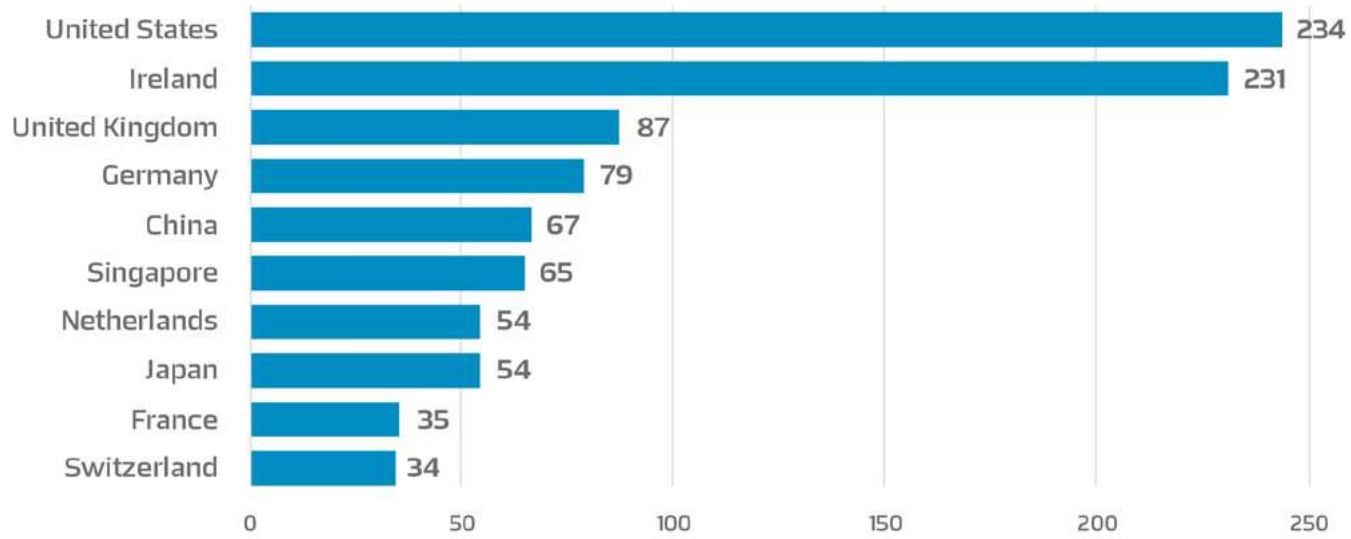


Source: FTI Consulting Analysis

Notably, creative services - such as digital media, marketing, and software - have outpaced creative goods in export value, reflecting a global shift toward intangible, tech-enabled outputs.

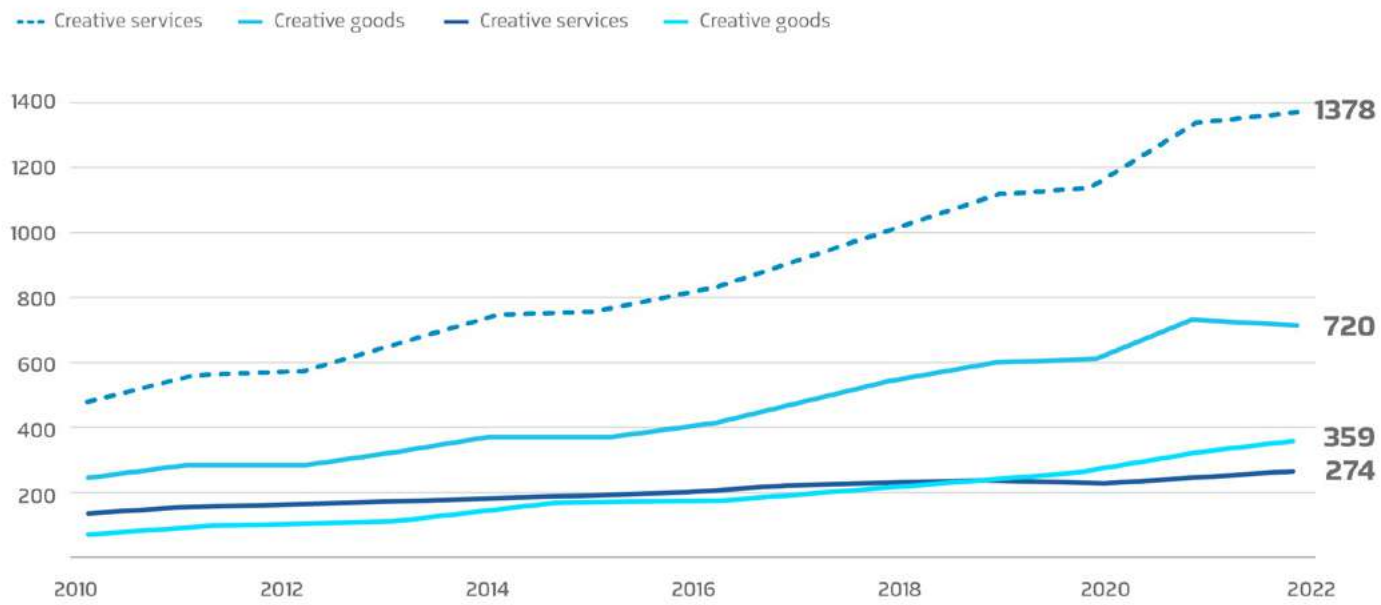
Global trade in creative services remains **highly dominated** by a small group of advanced economies, primarily in Europe and North America, that account for the bulk of creative services exports. Since 2020, however, **Asia's creative-services exports have accelerated sharply**, narrowing the gap with traditional leaders. This momentum signals a **clear opportunity** for Asian markets, including Middle Eastern hubs, to scale design, media, digital content, and other creative services, diversify exports, and capture higher-value segments of the global creative economy.

FIGURE 11: TOP TEN EXPORTERS OF CREATIVE SERVICES IN 2022 ($ BILLION)[86]



Source: FTI Consulting Analysis

FIGURE 12: CREATIVE EXPORTS IN 2022 ($ BILLION)[86]



Source: FTI Consulting Analysis

Despite the continuous growth, creative exports face unique challenges that require targeted policy responses:

1. **Fragmentation And Informality Of The Sector**
   The creative economy is enriched by small, micro, and freelance enterprises lacking formal structures, which impedes their ability to scale, meet export standards, or access public export support.[87]

2. **Weak International IP Protection**
   IP enforcement is inconsistent globally, thereby creating risk for creative exporters. SMEs face particular challenges in protecting rights abroad due to high costs, legal complexities, and a lack of awareness, which inhibits their confidence in global markets.[88]

3. **Limited Inclusions In Trade Policy**
   Creative services are often overlooked in national trade agreements or face cultural exception clauses in foreign markets that protect domestic content, making access to key markets, especially for audiovisual and digital content, more difficult.[89]

4. **Inadequate Access To Export Finance**
   Creative enterprises struggle to secure the export credits, grants, or guarantees needed for international expansion. High upfront costs related to promotion, compliance, and logistics deter many from pursuing export opportunities.[90]

5. **Platform Dependence And Digital Inequality**
   While global platforms provide access, creators often face algorithmic bias, data monopolies, and limited monetization. Those in developing nations face infrastructural challenges and limited negotiating power with dominant platforms.[88]

Digital Distribution And Global Market Transformation

The creative economy is undergoing rapid transformation driven by technological advancements, shifting consumer behaviors, and evolving production models. As a result, a wide array of emerging trends is shaping the future of the creative economy landscape. These trends span immersive technologies, intelligent and decentralized production, the shift to digital infrastructure distribution for creator growth, innovative commercialization models, sustainable design, and broader economic impacts. The table below outlines the key emerging trends within these thematic areas:

Themes	Emerging Trends
Immersive Technologies - Createch	• Adoption of AR/VR/XR tools for Production and Exhibition • Expansion of Metaverse Experiences • Gamification of Creative and Cultural Experiences
Intelligent and Decentralized Production	• Disruptive Creative Production through AI, Gen-AI and Robotics • Adoption of Data-Driven Audience Personalization • Rise in Decentralized, Virtual and Cloud-powered Creation and Production
Shift to Digital infrastructure for Distribution	• Platform-Based Infrastructure for Creative Content Management and Dissemination • Structural Shift Toward Creator-Centric Production Ecosystems
Disruptive Monetization and Global Access of Creative Services & Goods	• Blockchain and NFTs Reshaping Rights, Provenance, and Monetization • Growth in Direct-to-Fan (D2F) Monetization Models • Crowdfunding, Microfinancing, and Impact Investing for Emerging Creators and Productions
Green Transformation and Circular Design	Transition to Green and Circular Creative Systems
Creative Spillovers into the Wider Economy	Creative Collaborations Advancing Non-CCI Sector Outcomes

Furthermore, **two of the innovation themes — 'Shift to Digital Infrastructure for Creative Content Distribution'** and **'Disruptive Monetization and Global Access of Creative Services and Goods' — are explored in greater depth since they drive the most structural changes in how creative value is distributed, monetized, and scaled globally**. Together, they shape market access, income generation, and competitiveness across all creative sub-sectors, while presenting the most immediate infrastructure, regulatory, and policy implications for governments and industry

Shift To Digital Infrastructure For Creative Content Distribution

As digital platforms and technologies redefine how content is created, managed, and delivered, content distribution is shifting rapidly from traditional broadcast and print channels to agile, cloud-based, and platform-driven ecosystems. This shift opens vast opportunities for creators to engage directly with global audiences, optimize monetization, and leverage real-time feedback to refine their offerings. The rise of platform-based infrastructure that enables efficient content management and seamless distribution across multiple digital channels is central to this change.

Addressing these challenges requires more than creator-led adaptation; it calls for coordinated policy action. Governments have a critical role to play in shaping a digital environment where innovation thrives alongside fairness. From enforcing competition rules and strengthening data rights to expanding infrastructure and modernizing copyright systems, public policy must evolve to support creators not just as users of digital platforms, but as central drivers of economic and cultural value.

Disruptive Monetization And Global Access Of Creative Services & Goods

The digital transformation of the creative economy is not only redefining how content is distributed, but it is fundamentally reshaping how creative value is generated, captured, and shared. Traditional revenue models built on physical sales, broadcast rights, and advertising have been disrupted by digital-first, direct-to-consumer approaches that prioritize accessibility and immediacy over ownership.

Subscription services, microtransactions, crowdfunding, and NFTs have unlocked unprecedented pathways for creators to commercialize their work, while streaming platforms like Spotify and Netflix demonstrate the global scalability of access-based monetization. Creators today can reach audiences across 190+ countries with a single upload, an unimaginable level of reach just a decade ago.

Yet, this democratization of distribution has not always translated into equitable financial outcomes. Studies on digital publishing and music streaming reveal that while platforms expand access, they often capture the majority of revenue, leaving creators with diminishing margins unless they continuously innovate their monetization strategies.

To unlock the full potential of innovation themes and emerging trends across creative sectors, governments should implement the following 6 key actions:

1. **Curb Dominant Platform Power In Creative Markets:**
Strengthen competition and digital-market rules so that large streaming and platform intermediaries cannot abuse their gatekeeper position, ensuring fair access and bargaining power for creators and independent firms.[68]

2. **Mandate Local-content Investment And Prominence By Global Streaming Services:**
Require major streaming and on-demand platforms to showcase a minimum share of national or regional works and to contribute financially to local content production, to support cultural diversity and domestic creative capacity.[91]

3. **Regulate AI Use In Creative Production To Protect Copyright And Cultural Diversity:**
Introduce targeted regulation for AI in the cultural and creative industries, including transparency on training data, respect for copyright and opt-out rights, and clear labelling of AI-generated content to safeguard creators' livelihoods and cultural diversity.[92]

4. **Strengthen Digital Rights And Metadata Infrastructure Across Creative Sectors:**
Support common metadata and rights-management standards so that the use of creative works can be reliably tracked across platforms and territories, enabling accurate attribution, reporting and payment in new digital and AI-driven business models.[93]

5. **Modernize Remuneration And Collective Licensing Frameworks For Streaming And New Digital Uses:**
Update copyright and collective-management frameworks so that creators receive appropriate and proportionate remuneration from streaming, platform distribution and emerging AI uses, including through transparency obligations and, where appropriate, extended collective licensing.[94]

6. **Support Creative-innovation Clusters And Labs That Connect Creators With Technology And Industry:**
Invest in creative-innovation clusters and cross-disciplinary labs that bring together artists, creative SMEs, technologists and research institutions to experiment with new formats, business models and uses of AI, XR and data-driven production.[95]

Conclusion

Creative Futures As A Government Imperative

The CCIs are not a luxury reserved for wealthy nations or discretionary spending justified during economic booms. They constitute fundamental infrastructure for 21st-century competitiveness, generating innovation, employment, and influence. Countries that embed creative and cultural industries in national economic strategies and build comprehensive support ecosystems spanning governance, financing, talent, and internationalization position themselves for long-term success. When governments maintain sustained commitment despite implementation challenges, they secure disproportionate benefits in economic prosperity, global influence, and societal wellbeing.

To truly realize this potential, governments should focus on:

1. **Coordinated Governance And Efforts Coherence:** Governments should implement unified governance models that overcome fragmentation, align ministries and agencies, and enable agile strategy-setting, implementation, and oversight across the creative economy.

2. **Invest In Sustainable And Innovative Financing Ecosystems:** Public financing should evolve to match the unique nature of creative enterprises. Governments can mobilize blended finance instruments, guarantee schemes, and dedicated creative funds that reduce risk and incentivize private-sector participation. Creating financial literacy and investor confidence in creative ventures is equally critical.

3. **Build Future-Ready Education Systems And Talent Pipeline:** Educational reform should prioritize creativity, critical thinking, and entrepreneurial capacity across all learning stages. Beyond education, governments must nurture lifelong learning ecosystems enabling creative professionals' continuous reskilling to adapt to digital transformation, AI, and evolving production models across creative sectors.

4. **Expand Global Market Access And Cultural Exports:** Creative industries are vital instruments of soft power. Governments should strengthen export promotion agencies, cultural diplomacy platforms, and trade missions that showcase national creativity internationally. Supporting intellectual property protection and digital distribution channels further amplifies global competitiveness.

5. **Capturing The Early-mover Opportunity:** The creative economy opportunity is substantial but time-sensitive. Platform dynamics, algorithmic distribution, and network effects create winner-take-all dynamics where early movers capture disproportionate advantages while late entrants struggle for market access. Countries that act now to position creative economies strategically will shape global creative industries for decades. Those who delay will find themselves as content consumers rather than producers, revenue sources rather than recipients, and cultural importers rather than exporters.

In summary, the creative economy represents a generational opportunity: to fuse culture with commerce, imagination with innovation, and identity with impact. Governments that act decisively, by aligning governance, financing, education, and global outreach, will not only strengthen their creative sectors but also shape more dynamic, resilient, and culturally confident nations.

About

FTI CONSULTING™

EXPERTS WITH IMPACT™

FTI Consulting is a global industry-specialized strategic advisory firm specialized in delivering end-to-end transformation. From its inception in 1982 to many acquisitions over the years, leading to what it has become today, FTI Consulting has established roots across 31 countries and 6 continents with 85 offices, allowing us to deliver tangible impact to our clients all around the globe.

Our unrivaled team of expert partners with clients to create value, from strategy to execution. As a market leader in consulting and advisory services around the world, we continuously deliver on our moto as "experts with impact". Through our Strategy & Transformation practice, we work with governments to define their national visions and agendas, shape their future-ready economic and social development plans, and build world-class government machinery to drive impactful transformations in public administration.

For more information, visit https://www.fticonsulting.com/united-arab-emirates

Authors

Antoine Nasr
Head of FTI Consulting Middle East
Antoine.nasr@fticonsulting.com

Phil Schuman
Leader of the Media & Sports Practice, Los Angeles, USA
phil.schuman@fticonsulting.com

Jad Elias
Senior Managing Director, Middle East
jad.elias@fticonsulting.com

Karim Bassil
Senior Managing Director, Middle East
karim.bassil@fticonsulting.com

Adham Shkeir
Senior Managing Director, Middle East
adham.shkeir@fticonsulting.com

Francesco Di Ianni
Senior Managing Director, Los Angeles, USA
francesco.diianni@fticonsulting.com

Garo Keuchkarian
Consultant, Middle East
garo.keuchkarian@fticonsulting.com

Tracy Haoui
Consultant, Middle East
tracy.haoui@fticonsulting.com

References

[1] Creative Industries Council. (July 8, 2025). Data highlights growth potential of regional economic contribution from creative industries, https://www.thecreativeindustries.co.uk/facts-figures/data-highlights-potential-for-growth-in-regional-economic-contribution-from-creative-industries

[2] Creative Clusters and Creative Multipliers: Evidence from UK Cities (July 28, 2022). https://publications.aston.ac.uk/id/eprint/43942/6/Gutierrez Posada Kitsos et al Creative Clusters Creative Multipliers UK Cities.pdf

[3] International Finance Corporation. https://www.ifc.org/en/what-we-do/sector-expertise/creative-industries

[4] Department for Culture, Media and Sport. (2011, July 14). Creative Industries Council holds first meeting. GOV.UK. Retrieved from https://www.gov.uk/government/news/creative-industries-council-holds-first-meeting

[5] Department for Digital, Culture, Media and Sport (DCMS). (2018, March 28). Creative Industries Sector Deal launched. GOV.UK. Retrieved from https://www.gov.uk/government/news/creative-industries-sector-deal-launched

[6] Department for Digital, Culture, Media and Sport (DCMS). (2024, February 15). DCMS sectors economic estimates: Gross value added, 2022 (provisional). GOV.UK. Retrieved from https://www.gov.uk/government/statistics/dcms-and-digital-sector-gva-2022-provisional/dcms-sectors-economic-estimates-gross-value-added-2022-provisional

[7] Swedish Games Industry. (2023, October 5). Swedish Games Industry announces 15 titles of major cultural significance. Games Press. Retrieved from https://www.gamespress.com/SWEDISH-GAMES-INDUSTRY-ANNOUNCES-15-TITLES-OF-MAJOR-CULTURAL-SIGNIFICA

[8] New Zealand Ministry of Business, Innovation and Employment (MBIE). (2024). New Zealand Screen Production Rebate. MBIE. Retrieved from https://www.mbie.govt.nz/business-and-employment/economic-growth/screen-sector/new-zealand-screen-production-rebate; New Zealand Film Commission (NZFC). (2024, November 29). Annual report 2023/24. New Zealand Film Commission. Retrieved from https://www.nzfilm.co.nz/sites/default/files/2024-11/NZFC%20202324%20Annual%20Report.pdf

[9] Dubai Culture and Arts Authority. (2024). Creative Dubai 2024: Impact report. Dubai Culture. Retrieved from https://dubaiculture.gov.ae/-/media/DC/About-Us/Creative-Dubai-2024-Impact-Report-English.pdf

[10] UNCTAD. (2023, March 27). Unlocking the potential of intellectual property rights to support the creative economy. Retrieved from https://unctad.org/news/unlocking-potential-intellectual-property-rights-support-creative-economy

[11] The Walt Disney Company. (2018, June 20). Disney signs amended agreement to acquire 21st Century Fox for USD 71.3 billion. The Walt Disney Company. Retrieved from https://thewaltdisneycompany.com/the-walt-disney-company-signs-amended-acquisition-agreement-to-acquire-twenty-first-century-fox-inc-for-71-3-billion-in-cash-and-stock/

[12] U.S. Chamber of Commerce. (2023). International IP Index 2023. U.S. Chamber of Commerce. Retrieved from https://www.uschamber.com/intellectual-property/2023-international-ip-index

[13] Australian Government Department of the Treasury. (2022). 2022–23 October budget: Budget paper no. 1. Australian Government. Retrieved from https://treasury.gov.au/sites/default/files/2022-11/p2022-343549.pdf?

[14] California Film Commission. (2024). Film & Television Tax Credit Program 4.0: The basics. California Film Commission. Retrieved from https://film.ca.gov/tax-credit/the-basics-4-0/

[15] Los Angeles County Economic Development Corporation (LAEDC). (2024). The LA advantage 2024. LAEDC. Retrieved from https://laedc.org/wpcms/wp-content/uploads/2024/06/The-LA-Advantage-2024-2.pdf

[16] Business Location Center. (n.d.). Creative industry. Business Location Center. Retrieved from https://www.businesslocationcenter.de/en/creative-industry

[17] Shenzhen Municipal Government. (2024, April 17). Shenzhen promotes high-quality development of its cultural and creative industries. Shenzhen Government Online. Retrieved from https://www.sz.gov.cn/en_szgov/news/latest/content/post_11307459.html

[18] MediaCity. (n.d.). Our story. MediaCity. Retrieved October 14, 2025, from https://app.mediacityuk.co.uk/about-us/our-story/; Knowles, H., & Binder, J. (2021). Manchester Geographies: MediaCityUK – Creative regeneration and the knowledge economy. Manchester Geographical Society. Retrieved from https://www.mangeogsoc.org.uk/pdfs/manchestergeographies/Manchester_Geographies_1_Knowles%26Binder.pdf; Healthy City Design. (n.d.). Visiting: Salford Quays and MediaCityUK. Healthy City Design. Retrieved October 14, 2025, from https://www.healthycitydesign.global/visiting

[19] Korean Culture and Information Service Content exports in 2022 set annual record of USD 13.2B Korea.net. Retrieved from https://www.korea.net/NewsFocus/Business/view?articleId=245039

[20] Film Facts & Figures Of The Netherlands Summer 2025. Retrieved from https://assets.filmfonds.nl/FFF-2025_2025-09-03-095928_rell.pdf

[21] Filmfonds Funding Programs. Retrieved from https://www.filmfonds.nl/en/funding

[22] Canada Council for the Arts Annual Report 2023–24. Retrieved from https://canadacouncil.ca/-/media/Files/CCA/Corporate/Annual-Reports/en/2023-24_Annual-Report.pdf

[23] Olsberg SPI Global Incentives Index 2024. Retrieved from https://www.motionpictures.org/wp-content/uploads/2024/03/Olsberg-Global-Incentives-Index-Latest.pdf

[24] UK Government Guidance: Corporation Tax Creative Industry Tax Reliefs. Retrieved from https://www.gov.uk/guidance/corporation-tax-creative-industry-tax-reliefs#:~:text=There%20are%208%20Corporation%20Tax,evidence%20to%20support%20your%20claim

[25] British Film Commission: Accessing UK Tax Reliefs. Retrieved from https://britishfilmcommission.org.uk/plan-your-production/accessing-uk-tax-reliefs/#:~:text=AVEC%3A%2025.5%25%20for%20live%20action,or%20after%201%20January%202025

[26] Screen Ireland – Section 481 Film Tax Credit. Retrieved from https://www.screenireland.ie/filming/section-481

[27] The Cultural Dividend Generated by Section 481 – Report January 2023. Retrieved from https://www.screenireland.ie/images/uploads/general/The_Cultural_Dividend_Generated_by_Section_481_Report_January_2023.pdf

[28] Hungarian 30% Film Tax Incentive Extended for Six More Years. Retrieved from https://www.screendaily.com/news/hungarian-30-film-tax-incentive-extended-for-six-more-years/5198689.article

[29] Government of Ireland – Department of Tourism, Culture, Arts, Gaeltacht, Sport and Media – Press Release: Basic Income for the Arts pilot produced over €100 million in social and economic benefits. Retrieved from https://www.gov.ie/en/department-of-culture-communications-and-sport/press-releases/basic-income-for-the-arts-pilot-produced-over-100-million-in-social-and-economic-benefits/

[30] European Commission Press Release – Cultural and Creative Sectors Guarantee Facility. Retrieved from https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_16_2345

[31] Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2022). Culture and the creative economy in Colombia. OECD. Retrieved from https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2022/07/culture-and-the-creative-economy-in-colombia_06913f8c/184f1e07-en.pdf

[32] KOCCA & K-Sure Cultural Industry Guarantee – K-Content Global Competitiveness. Retrieved from https://koreatechdesk.com/kocca-k-sure-cultural-industry-guarantee-k-content-global-competitiveness

[33] Nesta – Arts Impact Fund. Retrieved from https://www.nesta.org.uk/project/arts-impact-fund/

[34] Screen Australia – Producer Offset. Retrieved from https://www.screenaustralia.gov.au/funding-and-support/producer-offset

[35] Screen Australia Drama Report 2023-2024. Retrieved from https://www.screenaustralia.gov.au/sa/media-centre/news/2024/12-17-drama-report-2023-2024

[36] Creative UK – Creative Growth Finance Fund. Retrieved from https://www.wearecreative.uk/support/creative-enterprise/investment/creativegrowthfinance/

[37] Kickstarter Statistics. Retrieved from https://www.kickstarter.com/help/stats?

[38] Seedrs 2024 Year in Review Retrieved from https://yearinreview2024.seedrs.com/?utm_source=wordpress&utm_medium=blog&utm_campaign=sector-report-2024_launch_blog&_gl=1*1t1uv75*_gaNzcwMTc1OTE4LjE3NjExMTIyNDc.*_ga_Q4R4JLQF33*czE3NjExMTIyNDckbzEkZzEkdDE3NjExMTIyNjMkajQ0JGwwJGgw*_gcl_au*MjEwMDQwODMzNS4xNzYxMTEyMjQ3*_ga_6G201CHEQ4*czE3NjExMTIyNDckbzEkZzEkdDE3NjExMTIyNjQkajQzJGwwJGgw

[39] Patreon Statistics 2023. Retrieved from https://sellcoursesonline.com/patreon-statistics

[40] FDI Intelligence – Global Gaming Investment Trends 2022. Retrieved from https://www.fdiintelligence.com/content/6607024c-7c64-5f4c-929d-82176ea5b37b

[41] Reuters – Discord Raises USD500 Million in New Funding. Retrieved from https://www.reuters.com/technology/chat-app-discord-raises-500-million-new-funding-2021-09-16/

[42] Reuters – Epic Games Raises USD2 Billion, Valuation Near USD32 Billion. Retrieved from https://www.reuters.com/technology/epic-games-raises-2-bln-valuation-nearly-32-bln-2022-04-11/

[43] BDO UK – EIS, SEIS, and VCT: Tax-Efficient Investments Guide. Retrieved from https://www.bdo.co.uk/en-gb/insights/tax/corporate-tax/eis-seis-and-vct-tax-efficient-investments-a-guide-for-investors#:~:text=EIS%20provides%20income%20tax%20relief,intensive%20companies'%20(KIC)

[44] UK Parliament – Written Evidence on Investment Incentives. Retrieved from https://committees.parliament.uk/writtenevidence/111830/pdf/?

[45] WIPO – David Bowie: IP Innovator Story. Retrieved from https://www.wipo.int/pressroom/en/stories/bowie_ip_innovator.html

[46] Music Business Worldwide – Hipgnosis Songs Fund Valuation 2024. Retrieved from https://www.musicbusinessworldwide.com/the-hipgnosis-songs-fund-catalog-has-just-been-valued-at-2-36bn-around-150m-more-than-its-enterprise-value-when-acquired-by-blackstone/

[47] The Wrap – Legendary Entertainment Raises USD443M. Retrieved from https://www.thewrap.com/legendary-entertainment-raises-443m-waddell-reed-69841/

[48] Deadline – Legendary Entertainment Secures USD1 Billion Credit Facility. Retrieved from https://deadline.com/2018/06/legendary-entertainment-1-billion-credit-facility-1202419030/

[49] HESA (Higher Education Statistics Agency). (2025). Students by subject of study: Table 45. Retrieved from https://www.hesa.ac.uk/data-and-analysis/students/table-45

[50] Eurostat. (2026). Culture statistics: Culture-related education. Retrieved from https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Culture_statistics_-_culture-related_education

[51] Gill, D., & Prowse, V. (2023). Childhood creativity predicts educational attainment and labour-market outcomes. Purdue University. Retrieved from https://web.ics.purdue.edu/~gill53/GillProwse_Creativity.pdf

[52] OECD. (2018). Skills for 2030: Concept note. OECD Education 2030 Project. Retrieved from file:///mnt/data/0d955f2c-3c50-4041-a17e-e6a5422bb7df.pdf

[53] Janet w. Looney, OECD Education Working Papers, Assessment and Innovation in Education; https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED530793.pdf

[54] Amanda Stern, September 11 2024, How School Kills Wonder: NASA's Forgotten 1968 Study on Education's Silent War Against Creative Genius, https://www.thehowtolivenewsletter.org/p/nasastudy?utm

[55] Australian Curriculum. Critical and Creative Thinking Version 8.4 https://v8.australiancurriculum.edu.au/f-10-curriculum/general-capabilities/critical-and-creative-thinking/

[56] School of the Arts Singapore. https://www.sota.edu.sg/

[57] Lords Library. (2024). Creative industries: Growth, jobs and productivity. House of Lords Library. Retrieved October 30, 2025, from https://lordslibrary.parliament.uk/creative-industries-growth-jobs-and-productivity/

[58] PEC (Policy and Evidence Centre). (2025). Creative industries: Employers' perspectives on skills initiatives. Creative Industries Policy and Evidence Centre. Retrieved October 30, 2025, from https://pec.ac.uk/policy_briefing_entr/policy-brief-creative-industries-employers-perspectives-on-skills-initiatives-2025/

[59] Aalto University. (2018). Artist-in-Residence (AiR) Programme. Retrieved October 30, 2025, from https://www.aalto.fi/en/research-art/artist-in-residence-programme

[60] SkillsFuture Singapore. (2025). SkillsFuture (overview of work-study and industry collaboration pathways). Retrieved October 30, 2025, from https://www.skillsfuture.gov.sg/

[61] Korea National University of Arts. (2025). At a Glance. https://www.karts.ac.kr/en/about/glance.do

[62] International Labour Organization (2024). The role of digital platforms in shaping the conditions of creative labour (Working Paper No. 123). International Labour Organization. https://www.ilo.org/sites/default/files/2024-11/WP_123_web.pdf

[63] Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) (2024). Agile occupational and training standards for responsive skills policies. OECD Publishing. https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2024/12/agile-occupational-and-training-standards-for-responsive-skills-policies_f824a455/bacb5e4a-en.pdf

[64] UNESCO (2025), Artificial Intelligence and Culture: Report of the Independent Expert Group on Artificial Intelligence and Culture. https://www.unesco.org/sites/default/files/medias/fichiers/2025/09/CULTAI_Report%20of%20the%20Independent%20Expert%20Group%20on%20Artificial%20Intelligence%20and%20Culture%20(final%20online%20version)%201.pdf

[65] Master's in AI https://www.mastersinai.org/ai-degree-report/

[66] Griffith University https://research-repository.griffith.edu.au/items/540b1e80-afb4-49a5-aecf-d0228251f63c?utm

[67] Frontiers- https://www.frontiersin.org/journals/built-environment/articles/10.3389/fbuil.2025.1610709/full?utm

[68] University of the Arts London. https://www.arts.ac.uk/

[69] European Labour Authority https://www.ela.europa.eu/sites/default/files/2024-11/Study CCS final publication.pdf

[70] Creative Economy Outlook 2024. https://unctad.org/system/files/official-document/ditctsce2024d2_ch01_en.pdf

[71] Financial Times https://www.ft.com/content/eedcf2a6-dd8e-4eee-84a9-f34e420bd3d0?utm

[72] International Labour Organization (2023). The future of work in the arts and entertainment sector. ILO. https://www.ilo.org/sites/default/files/wcmsp5/groups/public/%40ed_dialogue/%40sector/documents/publication/wcms_865323.pdf

[73] Park, J. (2022, October 18). BTS's reunion could be worth billions to South Korea's economy. Quartz. Retrieved from https://qz.com/bts-reunion-kpop-group-army-hybe

[74] Brand Finance. (2023). Nation Brands report. Brand Finance. Retrieved from https://static.brandirectory.com/reports/brand-finance-soft-power-index-2023-digital.pdf

[75] British Council. (n.d.). About us. Retrieved October 11, 2025, from https://www.britishcouncil.org/about-us

[76] British Council. (2023). Annual report and accounts 2022–23. Retrieved from https://www.britishcouncil.org/sites/default/files/britishcouncil_annualreport_2022-23.pdf

[77] Hurn, B. J. (2016). The role of cultural diplomacy in nation branding. Industrial and Commercial Training, 48(2), 80–85. https://orca.cardiff.ac.uk/id/eprint/133791

[78] OECD. (2022). The Culture Fix: Creative people, places and industries. OECD Publishing. https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2022/06/the-culture-fix_fda3a600/991bb520-en.pdf

[79] Clarke, D. (n.d.). Cultural diplomacy. In Oxford Research Encyclopedia of International Studies. Oxford University Press. https://oxfordre.com/internationalstudies/view/10.1093/acrefore/9780190846626.001.0001/acrefore-9780190846626-e-543

[80] Kovacs, J. F. (2018). Cultural industries and spatial economic growth: A model for the emergence of the creative cluster in the architecture of Toronto. European Journal of Cultural Studies, 21(2), 210–227. https://www.researchgate.net/publication/324047321

[81] Creative Industries Policy and Evidence Centre (PEC). (2024). Improving economic statistics in the creative industries. https://pec.ac.uk/wp-content/uploads/2024/04/Improving-economic-statistics-in-the-creative-industries-Creative-PEC-Research-Report-April-2024.pdf

[82] MoFA, "BTS and South Korean economy", 2020, https://overseas.mofa.go.kr/npen/brd/m_1716/view.do?seq=758901&srchFr=&srchTo=&srchWord=&srchTp=&multi_itm_seq=0&itm_seq_1=0&itm_seq_2=0&company_cd=&company_nm=&page=1

[83] Creative Land Trust, "The Impact of Creative Workspace on Local Residential Property", 2021, https://creativelandtrust.org/wpcontent/uploads/2021/09/210047_210915_CreativeWorkspace_FinalReport_LowRes_Spreads-1.pdf

[84] Thomas Benison, Trinh Le, Arthur Grimes, "The impact of participation in arts and cultural activities on personal wellbeing", 2024

[85] Prause, G. (2021). The Role of Cultural and Creative Industries Sector for Post-COVID Recovery. SHS Web of Conferences. https://doi.org/10.1051/shsconf/202112606006

[86] UNCTAD & UNESCO. (2021). Creative economy outlook 2022: Overview – Trends – Country profiles.United Nations. Retrieved from https://digitallibrary.in.one.un.org/TempPdfFiles/28711 1.pdf

[87] Staines, J., & Mercer, C. (2013). Mapping of Cultural and Creative Industry Export and Internationalisation Strategies in EU Member States. European Economics: Microeconomics & Industrial Organization eJournal. https://doi.org/10.2139/SSRN.2261595

[88] Hargreaves, I. (2018). Foreword: creative industries and intellectual property. https://doi.org/10.4337/9781786431172.00006

[89] Chala, V., & Rybina, K. (2019). Strategies for promoting the export of creative industries to EU countries. Economic scope. https://doi.org/10.30838/p.es.2224.040719.64.548

[90] Mokuolu, Y., Kay, V., & Velilla-Zuloaga, C. (2020). Finance for creative and cultural industries in Africa. , 113-130. https://doi.org/10.4324/9781003127802-10

[91] European Audiovisual Observatory. (n.d.). European works in the AVMSD. Retrieved from https://www.obs.coe.int/en/web/observatoire/european-works-in-the-avmsd

[92] UNCTAD. (2024). Creative economy outlook 2024: Digitalization, AI and the creative economy (Chapter 3). United Nations. Retrieved from https://unctad.org/system/files/official-document/ditctsce2024d2_ch03_en.pdf

[93] DDEX. (2024). About DDEX Standards: Digital Data Exchange Framework. DDEX Secretariat. Retrieved from https://ddex.net/standards

[94] Senftleben, M., & Izyumenko, E. (2025). Author remuneration in the streaming age – exploitation rights and fair remuneration rules in the EU. Journal of Intellectual Property Law & Practice . Retrieved from https://doi.org/10.1093/jiplp/jpaf071

[95] Creative Industries Clusters Programme. (n.d.). Creative Industries Clusters Programme. UKRI / AHRC. https://creativeindustriesclusters.com/

WORLD GOVERNMENTS SUMMIT

JOIN THE CONVERSATION

@WorldGovSummit

www.worldgovernmentssummit.org

WORLD GOVERNMENTS SUMMIT 2026

تقرير

مستقبل الإبداع

الانطلاق نحو النمو المستدام والتنمية الاقتصادية

بالتعاون مع

FTI CONSULTING

أن نكون مصدر إلهام
وتمكين للجيل الجديد
من الحكومات

”تبرز القمة العالمية للحكومات باعتبارها منصة تُعنى برسم مستقبل الحكومات في كافة ربوع العالم. وما من عام ينقضي إلا وتتولى القمة إعداد جدول الأعمال للجيل الجديد من الحكومات، مع التركيز على سبل تسخير التقنية والابتكار بغية طرح الحلول لما تواجهه البشرية من تحديات عالمية.

يشار بالبنان إلى القمة العالمية للحكومات، فهي مركز لتبادل المعارف، ذلك أنها نقطة التقاء تجمع الحكومات، والتوجهات المستقبلية، والتقنية والابتكار.

تأتي هذه القمة بمثابة منصة للقيادات الفكرية ومركز للتواصل بين راسمي السياسات، والخبراء، والرواد على صعيد التنمية البشرية.

إنها بوابة المستقبل، ذلك أنها منصة تُعنى بتحليل الفرص والتوجهات والتحديات المستقبلية التي تواجهها البشرية، وهي أيضا ساحة لعرض الابتكارات، وأفضل الممارسات، وأذكى الحلول حتى تكون مصدرا للإلهام والإبداع في معالجة ما يحمله المستقبل من تحديات.“

WORLD GOVERNMENTS SUMMIT 2025
القمة العالمية للحكومات 2025

المحتويات

المقدمة 06

القسم 1: الاستراتيجيات الحكومية الإبداعية 10

استراتيجيات ونماذج تشغيل حكومية شاملة لتعزيز النمو الإبداعي 12

المسارات الوطنية لتعزيز القدرة التنافسية في الاقتصاد الإبداعي 16

أنظمة الرصد والتقييم في سياسات الاقتصاد الإبداعي 24

القسم 2: تمويل الصناعات الإبداعية 30

الاستثمارات الحكومية والمنح والحوافز لدعم الصناعات الإبداعية 32

آليات التمويل البديلة والمبتكرة لدعم الصناعات الإبداعية 38

رأس المال الخاص وتطوير آليات السوق وتحقيق الاستدامة 44

القسم 3: المواهب الإبداعية في عصر الخيال 50

الأسس التعليمية لدعم القدرات الإبداعية المستقبلية 52

التعليم العالي وبرامج التدريب المهني والتعلم المستمر 60

ريادة الأعمال واستدامة العمل في القطاعات الإبداعية 68

القسم 4: القوة الناعمة والدبلوماسية الثقافية في الاقتصاد الإبداعي 74

تعزيز الهوية الوطنية والدبلوماسية الثقافية 76

تسهيل الصادرات وتوسيع الوصول إلى الأسواق العالمية 82

التحول الرقمي وإعادة تشكيل الأسواق العالمية 86

الخاتمة 90

المقدمة

الاقتصاد الإبداعي: ركيزة النمو

انتقل وتطور الاقتصاد الإبداعي من موقع هامشي في النقاشات السياسية إلى أولوية استراتيجية في خطط التنمية الوطنية. وبعد أن كان يُنظر إليه كفئة اقتصادية غير رئيسية، أصبحت الصناعات الثقافية والإبداعية اليوم محركات قوية للنمو المستدام والابتكار والتنافسية العالمية. وتشمل هذه الصناعات قطاعات مثل السينما والموسيقى والفنون الأدائية والنشر والتصميم والألعاب والعمارة وصناعة المحتوى الرقمي، وتُولّد وظائف عالية القيمة، وتحفّز الابتكار على مستوى القطاعات المختلفة، وتعزّز الهوية الوطنية والقوة الناعمة.

وبحسب تقرير منظمة الأمم المتحدة للتربية والعلم والثقافة (اليونسكو) الصادر عام 2022 بعنوان "إعادة صياغة السياسات من أجل الإبداع"، حقق الاقتصاد الإبداعي العالمي ما يقارب 2.25 تريليون دولار من الإيرادات في عام 2020، أي ما يمثل 3.1% من الناتج المحلي الإجمالي العالمي، كما وفّر ما يقارب 6.2% من إجمالي فرص العمل العالمية.

الشكل رقم 1: أثر الصناعات الثقافية والإبداعية على الاقتصاد العالمي (2020)[1]

في عام 2020، شكّل الاقتصاد الإبداعي العالمي نسبة 3.1% من الناتج المحلي الإجمالي العالمي و6.2% من إجمالي فرص العمل العالمية

كوستاريكا

في 2019، شكّل القطاع الثقافي في كوستاريكا نسبة 2.1% من الناتج المحلي الإجمالي و2.1% من إجمالي فرص العمل

جامايكا

في 2019، شكّلت صناعات الأفلام والرسوم المتحركة والموسيقى نسبة 6.2% من الناتج المحلي الإجمالي للدولة

اليابان

في 2019، شكّلت الثقافة نسبة 1.9% من الناتج المحلي الإجمالي لليابان، وساهمت في توظيف 1.3 مليون شخص (1.9% من القوى العاملة)

الولايات المتحدة الأمريكية

في 2022، ساهمت الصناعات الإبداعية في الولايات المتحدة بنسبة 4.3% من الناتج المحلي الإجمالي على مستوى الدولة.

الفلبين

في 2022، شكّل الاقتصاد الإبداعي نسبة 7.3% من الناتج المحلي الإجمالي للدولة، وساهم في توظيف 7 ملايين شخص

المملكة المتحدة

في 2022، ساهمت الصناعات الإبداعية في المملكة المتحدة بنسبة 7.9% من القوى العاملة (2.5 مليون شخص)، وبنسبة 5.7% من الناتج المحلي الإجمالي

المصدر: تحليلات إف تي آي كونسلتنج

تُعدّ المملكة المتحدة مثالاً واضحاً يدعم هذا الاستنتاج من خلال الأثر المضاعف للصناعات الإبداعية فيها. فقد أوضحت دراسة امتدت 20 عاماً، أجراها مركز سياسات وأدلة الصناعات الإبداعية[2]، أن كل وظيفة إبداعية في المدن البريطانية أسهمت في خلق ما لا يقل عن 1.9 فرصة عمل إضافية غير إبداعية في قطاعات محلية ذات صلة مثل تجارة التجزئة والترفيه والضيافة خلال الفترة بين الأعوام 1998 - 2018، ونتج هذا التأثير عن إنفاق العاملين داخل مجتمعاتهم المحلية، إضافةً إلى ارتفاع أعداد الزوار حول التجمعات الإبداعية.

كما تشير تقارير مؤسسة التمويل الدولية إلى أن كل دولار يُستثمر في الصناعات الإبداعية على الصعيد العالمي ينتج عنه ما يقارب 2.5 دولار من المخرجات الاقتصادية، ما يعكس انتقال الأثر إلى قطاعات مثل التصنيع والسياحة والخدمات الحضرية[3].

ويحفّز هذا التحول الحكومات على إعادة النظر في استراتيجياتها، إذ تُظهر الاستثمارات في الاقتصاد الإبداعي عوائد اقتصادية واجتماعية كبيرة بشكل متزايد. وقد أثبتت الصناعات الثقافية والإبداعية أنها استثمارات اقتصادية فعالة للغاية، وتواصل ترسيخ

مكانتها كأصول وطنية رئيسية تدفع عجلة الازدهار والابتكار والتنافسية العالمية.

تعد الحوكمة أحد المجالات الرئيسية للتحول، إذ تضع الأساس المؤسسي لتحويل الإمكانات الإبداعية إلى قيمة اقتصادية. في السابق، كانت الحكومات تدير القطاع الثقافي والإبداعي بطريقة مجزأة إلى حد كبير، حيث توزّعت المسؤوليات بين وزارات الثقافة والتجارة والتعليم والسياحة وتقنية المعلومات – ما حدّ من التنسيق والتركيز الاستراتيجي. أما اليوم، فبدأت الدول تتبنى نماذج حوكمة متكاملة مثل إنشاء هيئات للاقتصاد الإبداعي، وتشكيل مجالس وزارية مشتركة، وتأسيس هيئات ثقافية موحّدة، بما يضمن اتساق الأولويات الوطنية وتحسين التنسيق بين القطاعات وتسريع نمو القطاع الإبداعي من خلال أساليب تتناسب مع مواطن القوة الثقافية والتقنية والسوقية لكل دولة.

وعلى نحو مماثل، لا يزال التمويل يشكّل عقبة أمام المبدعين والشركات الإبداعية بسبب الأصول غير الملموسة، والإيرادات القائمة على المشاريع، والوصول المحدود إلى رأس المال التقليدي. وتعمل الحكومات في الوقت الراهن على التغلب على هذه التحديات من خلال منظومات تمويل مبتكرة تُمكّن الإبداع من التحول إلى قطاع قابل للاستثمار وقابل للتوسع، مع تحقيق التوازن بين الأثر الثقافي والقيمة الاقتصادية طويلة الأجل.

هناك أيضاً تركيز متزايد على إعادة تشكيل النماذج التعليمية التقليدية التي اعتمدت على التلقين والاختبارات المصيرية والمناهج التي تفضّل الإجابات الصحيحة على الفضول والاستكشاف والمخاطرة المدروسة. كما تعمل الحكومات في الوقت الحالي على دمج ممارسات الإبداع داخل الأنظمة التعليمية، من التعليم المبكر إلى التعليم العالي وإعادة التأهيل المهني مدى الحياة، بهدف تنمية الثقة الإبداعية وبناء قوى عاملة شاملة وقادرة على التكيف ومستعدة للمستقبل، ومؤهلة لاحتياجات الاقتصاد الإبداعي المتطور.

وأخيراً، بدأت الدول تدرك بشكل متزايد الدور العالمي المؤثر للصناعات الإبداعية. طيلة سنوات طويلة، قلّلت الحكومات من قيمة المنتجات الإبداعية على الصعيدين الاقتصادي والدبلوماسي عندما تعاملت معها كمخرجات ثقافية فقط، لا كأصول استراتيجية، ما ترك إمكانات هائلة غير مستغلة. وقد تغيّر هذا النهج، وأصبحت الصادرات الإبداعية أدوات أساسية لتعزيز الحضور الدولي، وتنمية النفوذ الثقافي، ودعم مسارات التنويع الاقتصادي المستدام.

تشكّل هذه التحولات مجتمعة ملامح مستقبل الاقتصاد الإبداعي. يستعرض هذا التقرير سلسلة من المسارات التي تهدف إلى تمكين الحكومات من استثمار كامل إمكاناتها وإطلاق قوة الإبداع عبر أربعة محركات رئيسية:

1. الحوكمة الشاملة لدعم القوة الثقافية
2. التمويل المبتكر للاقتصاد الإبداعي
3. إعداد القوى العاملة المستقبلية
4. زيادة الصادرات الإبداعية وتعزيز التأثير العالمي

وتُشكّل هذه المحركات إطاراً استراتيجياً متكاملاً يساعد الحكومات على إعادة صياغة عرض القيمة الإبداعية الوطنية، ودعم النمو المستدام للقطاع الإبداعي، وتعزيز حضورها الثقافي عالمياً.

القسم 1

الاستراتيجيات الحكومية الإبداعية: الحوكمة الشاملة لدعم القوة الثقافية

توفر الحوكمة الفعّالة عدة عوامل، مثل البنية المؤسسية والاتساق في السياسات والقدرة على التنفيذ، والتي تعد من العوامل اللازمة لتحويل الإمكانات الإبداعية إلى أثر اقتصادي.

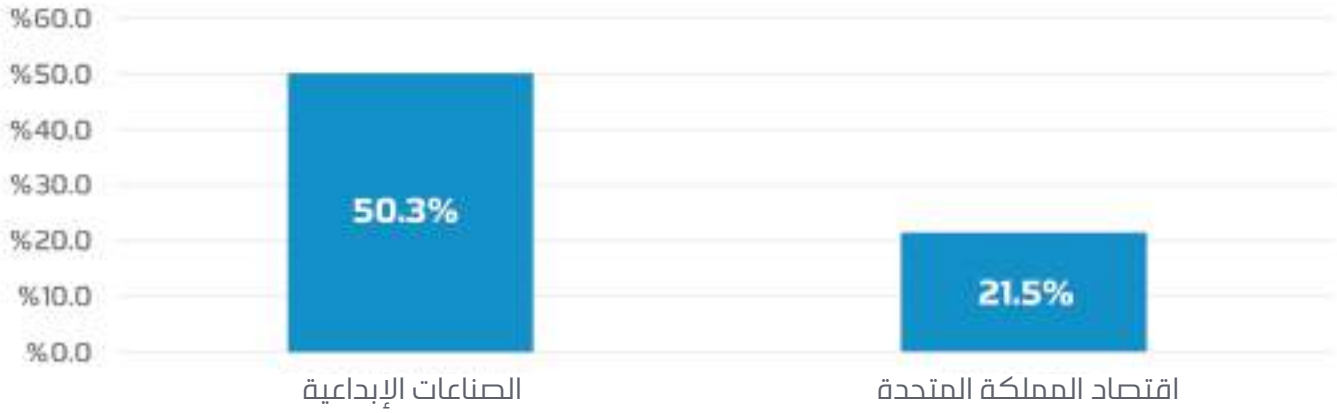
وفي غياب هياكل حكومية منسقة، ورؤية استراتيجية واضحة، وأنظمة متابعة متكاملة، تظل الصناعات الإبداعية متفرقة وضعيفة الموارد وبعيدة عن صلب التخطيط الاقتصادي الوطني. ويستعرض هذا القسم كيفية قيام الحكومات حول العالم ببناء أسس الحوكمة من خلال آليات تنسيق شاملة على مستوى الحكومة بالكامل، وتحديد الاستراتيجيات الإبداعية الوطنية وفق المزايا النسبية، وتنفيذ أنظمة متابعة وتقييم تمكّن من وضع سياسات مبنية على الأدلة وإدارة تكيفية تستجيب للمتغيرات.

استراتيجيات ونماذج تشغيل حكومية شاملة لتعزيز النمو الإبداعي

تتخطى الصناعات الإبداعية الحدود الإدارية التقليدية داخل الحكومات. فإنتاج فيلم واحد يشمل عدة عناصر، من بينها التعبير الثقافي (وزارة الثقافة)، والتنمية الاقتصادية (وزارة الاقتصاد)، وتدريب القوى العاملة (وزارة التعليم)، وتعزيز الصادرات (وزارة التجارة)، وحماية الملكية الفكرية (وزارة العدل)، والبنية التحتية الرقمية (وزارة تقنية المعلومات)، والتنمية الحضرية (وزارة البلدية أو التنمية الإقليمية). وتتطلب هذه الطبيعة المتداخلة آليات تنسيق تتجاوز العمل داخل الأطر الوزارية المنعزلة، وتعمل على دمج أهداف الاقتصاد الإبداعي ضمن السياسات والبرامج الحكومية المختلفة.

تتبنى الدول نماذج مؤسسية متنوعة لتعزيز قطاعاتها الإبداعية. ويمثّل نموذج المملكة المتحدة مثالاً قوياً على نهج "الحكومة الشاملة"، وذلك من خلال مجلس الصناعات الإبداعية الذي أُنشئ عام 2011 كمنتدى مشترك بين الحكومة والقطاع الصناعي. ويشارك في رئاسته وزير الدولة للثقافة والإعلام والرياضة إلى جانب قادة القطاع، ويعمل المجلس عبر مجموعات عمل متخصصة تُعالج تحديات التمويل، والملكية الفكرية، والمهارات، ونمو الصادرات[4]. وقد مكّن هذا الهيكل من صياغة استجابات سياساتية منسّقة، من بينها "**اتفاق قطاع الصناعات الإبداعية" (2018)** الذي جاء ضمن الاستراتيجية الصناعية للمملكة المتحدة، واشتمل على التزام حكومي **بما يزيد عن 150 مليون جنيه إسترليني**، إضافة إلى مساهمات مماثلة من القطاع الصناعي، لدعم المهارات، والنمو الإقليمي، ومراكز الابتكار، وبرامج دعم الصادرات[5]. وبحلول عام 2022، ساهم هذا النهج الحكومي المتكامل في نمو الصناعات الإبداعية بمعدل يقارب **ضعف معدل نمو الاقتصاد البريطاني ككل**[6].

الشكل رقم 2: نمو القيمة المضافة الإجمالية في المملكة المتحدة (2010–2022)[6]



المصدر: تحليلات إف تي آي كونسلتنج

لوضع نهج فعّال للحكومة الشاملة، ينبغي على الحكومات التركيز على أربعة إجراءات رئيسية:

1

الحصول على الدعم السياسي الشامل:
إدراج الصناعات الإبداعية على جدول أعمال رئيس الوزراء أو مجلس الوزراء وفي الخطط الوطنية لضمان مواءمة عمل الجهات وتدفق الموارد.

2

استخدام آليات تنسيق وزارية رسمية:
إنشاء جهة دائمة (مجلس أو لجنة) تضم مجموعات عمل مشتركة وأهدافاً موحّدة على مستوى مجالات التمويل، والملكية الفكرية، والمهارات، والصادرات، والبنية التحتية.

3

إعداد قدرة تنفيذ مخصّصة:
تمكين وحدة أو وكالة دائمة مزوّدة بالميزانية والكوادر اللازمة لإدارة البرامج، وتنسيق التنفيذ وسهولة الوصول، والحفاظ على المعرفة المؤسسية.

4

إرساء حوكمة مشتركة مع القطاع:
إشراك ممثلي القطاع في المجالس أو الهيئات الاستشارية، وتصميم الأدوات (الصناديق، الحوافز، دعم التصدير) بشكل مشترك لضمان ربط السياسات بالسوق.

المسارات الوطنية لتعزيز القدرة التنافسية في الاقتصاد الإبداعي

تختلف الدول بشكل جوهري في قدراتها المتعلقة بالاقتصاد الإبداعي، من حيث الموارد، وحجم السوق، والبنية التقنية، وتوفر الكفاءات، والتراث الثقافي. وتتطلب الحوكمة الرشيدة مواءمة الاستراتيجيات الإبداعية الوطنية مع المزايا التنافسية الخاصة بكل دولة، بدلاً من تبنّي نماذج سياسات عامة. وعادةً ما يصبح الاقتصاد الإبداعي أولوية استراتيجية عندما تحقق الدول استقراراً اقتصادياً أساسياً وتبدأ بالتحول من نمو قائم على العوامل إلى نمو مدفوع بالابتكار، إذ توفّر القطاعات الإبداعية مسارات تنويع عالية القيمة، وإمكانات تصدير، ومكاسب للقوة الناعمة تُسهم في دعم الأهداف الاقتصادية الكلية الشاملة. يوضح هذا القسم كيفية تحديد الدول لمزاياها النسبية، وتصميم استراتيجيات تنمية مرتبطة بالمكان (من خلال الاستفادة من الأصول المميزة لأماكن بعينها)، وتنفيذ سياسات تميّزها بما يتوافق مع خصائصها الوطنية.

التوجه حسب المزايا الوطنية

تكون الاستراتيجيات الوطنية أكثر فاعلية عندما ترتكز على المزايا النسبية في الاقتصاد الإبداعي – مثل قدرات التصميم والابتكار المتقدمة، أو الأصالة الثقافية المميزة التي تمنح الدول مواقع سوقية ذات قيمة عالية، أو البنية التحتية والبيئة التنظيمية السلسة التي تمكّن من أداء وظائف محورية، أو التنوع المصحوب بتبنٍ سريع للتقنية الرقمية لزيادة حجم الصادرات.

وعادةً ما تركز الدول على إحدى هذه المزايا أو تجمع بينها، مع مواءمة الأدوات – من مهارات وتمويل وملكية فكرية وخدمات تصدير وتجمعات إبداعية وبنية تحتية قائمة على المكان – لدعم توجهها الاستراتيجي المحدد.

دراسة حالة: السويد – المنافسة من خلال قدرات الابتكار والتصميم[7]

تركز السويد على خبراتها الكبيرة المتعلقة بالتصميم والتقنيات. حيث يربط الدعم الحكومي بين الثقافة والبحث والتطوير، ويُنشئ مراكز تقنية إبداعية، ويدعم الإنتاج المستدام. وهناك تجمُّع ألعاب ستوكهولوم الذي تقوده شركات مثل (Mojang - King – Paradox)، ويركز على مجموعات مواهب الجامعات وحاضنات الأعمال، بينما تساعد مؤسسة Business Sweden الملكيات الفكرية على الوصول إلى الأسواق العالمية. والنتيجة هي صادرات متكررة وأثار اقتصادية محلية واضحة.

عامل الارتكاز: تجمع ألعاب ستوكهولم (منشئو ملكيات فكرية عالمية)

الأدوات: تمويل البنية التحتية الرقمية والإنتاج الأخضر؛ مراكز التقنيات الإبداعية وحاضنات الأعمال

عامل التمكين: مجموعات مواهب جامعية مع دعم لتسهيل التصدير (مؤسسة Business Sweden)

الدليل: عائدات صناعات الألعاب: نحو 3.1 مليارات دولار ونحو 8,000 فرصة عمل (2022)

العناصر البارزة: تتخذ شركات مثل (Mojang - King – Paradox) من ستوكهولم مقراً ومركزاً رئيسياً لها.

تُثبت التجربة أن التعمق يتغلب على حجم السوق عندما تعمل المواهب وحاضنات الأعمال ودعم التصدير على تحويل الملكيات الفكرية إلى مبيعات عالمية قابلة للتكرار

دراسة حالة: نيوزيلندا – المنافسة من خلال الأصالة الثقافية والأسواق المتخصصة عالية القيمة[8]

تركّز نيوزيلندا على التميز الإبداعي والأصالة الثقافية للسكان الأصليين دون النظر إلى التكاليف. تعتمد عملية تصميم السياسات على حوافز قائمة على التوقع والجودة ومعايير عالية للإنتاج، مع مواءمة الاستدامة مع الهوية الوطنية. ويحافظ هذا النهج على نشاط الفرق الماهرة ويجذب السلاسل العالمية الكبرى، بينما تعمل الجهات الحكومية على تبسيط الدعم لتمكين الإنتاجات الدولية من تنفيذ مشاريع معقدة داخل الدولة.

عامل الارتكاز: برنامج حوافز إنتاج الأعمال السينمائية في نيوزيلندا (Screen Production Rebate) الذي انطلق في 2014

الأدوات: نظام حوافز مستقر؛ صندوق التعافي لإنتاج الأعمال السينمائية وفق جدول زمني محدد (من أغسطس 2020 حتى يونيو 2023)

عامل التمكين: دعم وكالات منسّق وفرق إنتاج محلية عالية الخبرة

الدليل: الموافقة على 228 مليون دولار نيوزيلندي لـ25 عملية إنتاج دولية، و78 مليون دولار لـ39 عملية إنتاج محلية (2023)

العناصر البارزة: سلاسل أفلام أفاتار Avatar صُوِّرت وأُنتجت في نيوزيلندا

تجذب عناصر الجودة والقدرة على التنبؤ المشاريع عالية القيمة – دون امتلاك سوق واسعة

دراسة حالة: الإمارات العربية المتحدة – العمل كمركز إقليمي من خلال البنية التحتية والسهولة التنظيمية[9]

يجمع نموذج المركز الإقليمي في دولة الإمارات بين الطلب على الوجهة والمنصات الشبيهة بالمناطق الحرة. وتعمل الأصول الثقافية البارزة على جذب الاهتمام، كما تتيح مناطق الإعلام والتصميم في إمارة دبي إجراءات تأسيس الشركات والتصاريح في مكان واحد، مع بنية تحتية متكاملة للإنتاج وما بعد الإنتاج، ما يجعل الدولة قاعدة موثوقة للمقار الإقليمية ومسارات الإنتاج.

عامل الارتكاز: مدينة دبي للإعلام، وحي دبي للتصميم، ومدينة دبي للإستوديوهات؛ ومتحف اللوفر أبوظبي، ومدينة الشارقة للإعلام (شمس)، ومنطقة رأس الخيمة الإعلامية الحرة، وكريتيف سيتي الفجيرة، ومدينة عجمان الإعلامية الحرة

الأدوات: إجراءات تأسيس الشركات والحصول على التصاريح من خلال منصة واحدة في المناطق الحرة؛ بنية تحتية متجاورة لعمليات الإنتاج وما بعد الإنتاج

عامل التمكين: مرونة تنظيمية واتصال إقليمي يسهّل عمليات المقرات الإقليمية والإنتاج

الدليل: أكثر من 1.2 مليون زائر لمتحف اللوفر أبوظبي (2023)؛ نحو 22 مليار درهم من إيرادات الإنتاجات الإبداعية (4.6% من الناتج المحلي، 2022)

العناصر البارزة: ازدياد عدد المقرات الإقليمية وبيوت الإنتاج وما بعد الإنتاج في دبي

تسهم السرعة والتحوّل نحو النماذج القائمة على المنصات في خلق قوة جذب قوية، تتعمّق بفضل المهارات المحلية بما يرسّخ القيمة ويحافظ عليها على المدى الطويل

الأطر القانونية والتنظيمية

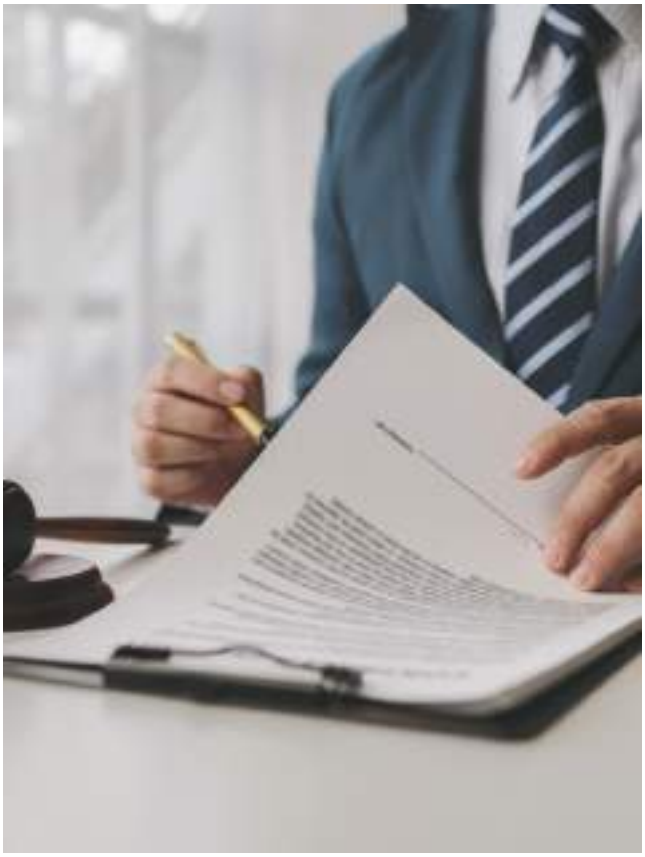
تشكّل أنظمة الملكية الفكرية بنيةً أساسية للاقتصادات الإبداعية. فالدول التي تعزّز من حماية حقوق النشر، وتسهّل إدارة الحقوق، وتُطبّق قوانين الملكية الفكرية بصرامة، تخلق بيئات مواتية للاستثمار الإبداعي[10]. وقد أتاح قانون تمديد مدة حقوق النشر في الولايات المتحدة (1998)، على الرغم مما أثاره من جدل، قدراً كبيراً من اليقين طويل المدى بشأن الحقوق، ما دعم الاستثمارات الكبرى في مكتبات المحتوى التي تُحقّق أرباحاً في الوقت الحالي عبر خدمات البث الرقمي. كما استندت قيمة استحواذ ديزني على مؤسسة "21st Century Fox" عام 2019، بقيمة 71.3 مليار دولار أمريكي، بصورة أساسية إلى حقوق المحتوى التي تُعزّزها أطر الملكية الفكرية[11].

وعلى النقيض، فإن ضعف تطبيق قوانين الملكية الفكرية يقوّض من الاستثمار الإبداعي. وقد صنّف مؤشر الملكية الفكرية الدولي 2023 الصادر عن غرفة التجارة الأمريكية 55 اقتصاداً وفق قوة أنظمة حماية الملكية الفكرية، وأوضح أن الدول ذات الأطر القوية تستضيف عادة قطاعات إبداعية ناضجة وموجّهة للتصدير.

تجمع الدول المتقدمة في هذا المجال، مثل الولايات المتحدة والمملكة المتحدة وفرنسا وألمانيا والسويد واليابان وهولندا وسويسرا وسنغافورة وكوريا الجنوبية، بين التطبيق الفعّال لقوانين الملكية الفكرية والمستويات العالية من مخرجات الصناعات الإبداعية والانتشار الدولي الواسع، ما يبرز **العلاقة الوثيقة بين قوة الملكية الفكرية وتطور الاقتصاد الإبداعي[12].**

تؤدي الأطر التنظيمية للمنصّات الرقمية دوراً كبيراً في تحديد التوجه التنافسي. فقد وضع قانون الخدمات الرقمية للاتحاد الأوروبي (2022) وقانون الأسواق الرقمية (2022) التزامات تتعلق بإدارة المحتوى، وشفافية الخوارزميات، والمنافسة بين المنصّات، وهي التزامات تؤثر في توزيع المحتوى الإبداعي حول العالم. كما تفرض توجيهات حقوق النشر في الاتحاد الأوروبي (2019)، لا سيما المادة 17، على المنصّات إما ترخيص المحتوى أو تطبيق أنظمة تنقيح المحتوى المرفوع، ما ينقل القوة التفاوضية إلى أصحاب الحقوق ويعزز اتفاقيات الترخيص الجديدة داخل الاتحاد الأوروبي.

في أستراليا، ألزم قانون مساومة وسائل الإعلام الإخبارية (2021) المنصّات الرقمية بالدخول في مفاوضات تجارية مع ناشري الأخبار، ما أدى إلى إبرام مؤسسات غوغل وفيسبوك اتفاقيات تتجاوز قيمتها 200 مليون دولار أسترالي سنوياً مع شركات الإعلام الأسترالية. وقد برهن هذا التدخل التنظيمي كيف يمكن للحكومات إعادة توازن قوة المنصّات وضمان تدفق القيمة إلى المنتجين الإبداعيين[13].



التطوير القائم على المكان والتجمعات الإبداعية

تتركز الأنشطة الإبداعية عادةً في عدد محدود من المراكز الحضرية النشطة، حيث تستحوذ بعض التجمعات على الغالبية العظمى من الشركات الإبداعية وفرص العمل والمخرجات الاقتصادية. وتزدهر هذه التجمعات بفضل شبكات واسعة من المواهب والمورّدين وتبادل المعرفة، ما يخلق بيئات تتفوّق فيها الشركات الإبداعية على نظيراتها باستمرار. وتُظهر الأدلة من مختلف المناطق الإبداعية الرائدة أن الشركات الموجودة داخل التجمعات الراسخة تتمتع بمزايا إنتاجية واضحة.

وتعمل الحكومات على تنمية التجمعات الإبداعية بشكل استراتيجي من خلال الاستثمار في البنية التحتية، وأطر التخطيط، ودعم منظومات العمل. وتُظهر أربعة نماذج رئيسية الآليات التي تنشأ وتتطور من خلالها التجمعات الإبداعية:

الشكل رقم 3: الخريطة العالمية لأنواع التجمعات الإبداعية

لوس أنجلوس (ناضجة، قائمة على السوق):
مائة عام من الإنتاج بقيادة الاستوديوهات أدّت إلى تجمّع الاستوديوهات، ومنشآت ما بعد الإنتاج، والوكالات، والتمويل، ومدارس السينما في موقع واحد، ما أسهم في تركز العمل والمواهب معاً. وفي وقت لاحق، قامت الولاية بضبط سياسات الاحتفاظ من خلال ائتمان ضريبي للأفلام والتلفزيون **بقيمة 330 مليون دولار سنوياً (2016–2025)**، والذي جرى توسيعه **ليصل إلى 750 مليون دولار سنوياً للفترة من السنة المالية 2025 إلى 2030.**[14]

النتيجة: - 197 ألف وظيفة في مجال الرياضة والترفيه في مقاطعة لوس أنجلوس (2022)[15]

برلين (ناشئة، تميل إلى توجهات السوق):
منذ توحيد ألمانيا عام 1990، جذبت برلين الفنانين ورواد الأعمال

عبر مساحات منخفضة التكلفة وبيئة عالمية نابضة، لتتشكل **نواة القطاع الموسيقي – التقني** حول الأماكن الثقافية والجامعات. ثم **عززت** المدينة هذا المسار عبر توفير مساحات عمل ميسورة، وبنية تحتية ثقافية، وتسويق دولي واسع.

النتيجة: 42 ألف شركة، 265 ألف موظف، و44 مليار يورو حجم الأعمال (2024/2023)[16]

شينزن (سريعة، قائمة على السياسات):
جرى تطوير شينزن كأول منطقة اقتصادية خاصة في الصين (1980)، باستخدام قواعد داعمة للاستثمار ومناطق متخصصة لتمكين صُنّاع المنتجات والمبدعين من العمل في موقع واحد. بعد ذلك، عمل المقر الرئيسي لشركة "Tencent " على الربط بين الأجهزة والبرمجيات، محوّلاً هذه القاعدة المصممة بسياسات حكومية إلى قوة عالمية في المحتوى الرقمي.

النتيجة (2022): 39 مليار دولار قيمة مضافة للصناعات الثقافية والمرتبطة بها، ما يمثل 7.58% من الناتج المحلي الإجمالي[17].

مانشستر (قائمة على التجديد، مدفوعة بالسياسات):
أسهمت شراكة بين القطاعين الحكومي والخاص في تمويل استثمارات التجديد التي دعمت تطوير منصة "MediaCityUK" في عام 2007، بما في ذلك مواقع جاهزة للتطوير، واستوديوهات، وبنية تحتية للنقل، ما أتاح للمؤسسات الكبرى مثل BBC وITV الانتقال والعمل في موقع واحد داخل المدينة.

النتائج: أكثر من 250 شركة، نحو 10 آلاف وظيفة، و1.4 مليار جنيه إسترليني كمخرجات[18].

الشكل رقم 4: أنواع نماذج التجمعات الإبداعية وسماتها المختلفة

	أنواع نماذج التجمعات الإبداعية			
	ناضجة قائمة على السوق	**ناشئة تميل إلى توجهات السوق**	**سريعة، قائمة على السياسات**	**قائمة على التجديد، مدفوعة بالسياسات**
التعريف	منظومات إبداعية نمت بشكل أساسي ولها تاريخ طويل في الإنتاج وشبكات صناعية راسخة	تجمعات طورت مؤخراً وتنمو من مشاهد إبداعية قاعدية ومساحات بتكلفة منخفضة	تجمعات تُطوّرها الحكومات بشكل مستهدف عبر الحوافز، والمناطق الاقتصادية الخاصة، أو سياسات صناعية موجهة	تجمعات تُنشئها الاستثمارات العامة لتجديد المدن أو المناطق وجذب الشركات المحورية
كيف تنشأ	تطور تدريجي يمتد لعقود؛ تقوده الاستوديوهات الخاصة والوكالات وتركيز المواهب	تتشكل بفعل الحيوية الثقافية، والمجتمعات الفنية، وروّاد الأعمال الإبداعيين في مراحلهم الأولى	تنمية تنازلية مع استثمارات ضخمة، ودعم تنظيمي، وتخطيط للبنية التحتية	تتولى الحكومة بناء المنصّات (مدن إعلامية، ومناطق ثقافية) لاستقطاب الهيئات الإعلامية والاستوديوهات والمورّدين
السمات الرئيسية	• استثمار قوي من القطاع الخاص • شبكات توريد شاملة • قدرة تصديرية عالمية • مسارات مواهب مستقرة	• ابتكار تقوده الشركات المستقلة • ثقافة قائمة على التجريب • مساحات عمل مرنة • شركات ناشئة في الإعلام والرقميات	• نمو سريع • شركات كبرى • بنية تحتية رقمية متطورة • نمو قائم على التصدير	• الشراكات بين القطاعين الحكومي والخاص • تحفيز المواهب المحلية • آثار التجديد الحضري
مثال	**لوس أنجلوس:** تجمع سينمائي وتلفزيوني عمره قرابة 100 عام، مرتكز على الاستوديوهات والوكالات والتمويل	**برلين:** أتاحت القدرة على تحمل التكاليف بعد إعادة توحيد الدولة، إلى جانب المشهد الموسيقي–التقني، انطلاق مركز إبداعي ناشئ	**شينزن:** إصلاحات المناطق الاقتصادية الخاصة، وسياسات داعمة للاستثمار، ومنظومة شركة Tencent	**مانشستر (MediaCityUK):** انتقال BBC وITV، ومجموعة المواهب الجامعية، والبنية التحتية الرقمية

المصدر: تحليلات إف تي آي كونسلتنج

على الرغم من أن التجمعات الإبداعية قد تنشأ عبر مسارات مختلفة، فإن مزاياها تبقى واضحة بشكل ثابت: فهي تولد تدفقات معرفية تُحفّز الابتكار، وتُنمّي شبكات متخصصة تُقلّل التكاليف وتُعزّز الإنتاجية، وتبني سمعة قوية تجذب المشاريع الاستثمارية والسياحية، وتعمل على تخصيص المواهب بما يصقل المهارات والقدرات، وتدعم مرونة الاقتصاد من خلال التنويع.

وتبيّن هذه النماذج أن التجمعات الإبداعية تحقق أفضل نتائجها عندما يتم تنسيق السياسات والبنية التحتية والتعليم لضمان استدامة المواهب المحلية وتعزيز القدرة التنافسية عالمياً.

وبشكل عام، لتطوير وتعزيز التنافسية الإبداعية للدولة بفعالية، ينبغي على الحكومات التركيز على خمسة إجراءات رئيسية:

1

توجيه الاقتصاد الإبداعي حول المزايا النسبية الوطنية:
تحديد ما إذا كانت الدولة تنافس بشكل أقوى من خلال قدرات الابتكار، أو الأصالة الثقافية، أو بنية المراكز الإقليمية، أو تبني التقنية الرقمية، ثم بناء الاستراتيجية والهوية الوطنية بالكامل حول هذا التوجه.

2

مواءمة الأدوات السياساتية لتعزيز التوجه المحدد:
تنسيق المهارات، والتمويل، والبحث والتطوير، والحوافز، ودعم الملكية الفكرية، وخدمات التصدير بحيث تعمل جميعها معاً لتعزيز الميزة الوطنية المختارة بدلاً من العمل في مجموعات منفصلة.

3

تحديث الأطر القانونية والتنظيمية الرقمية:
تعزيز حماية الملكية الفكرية وتطبيقها، وتبسيط إدارة الحقوق، وتحديث قواعد المنصّات الرقمية لضمان وصول القيمة العادلة إلى المبدعين وجذب الاستثمار.

4

تطوير البيئة التمكينية للتجمعات الإبداعية عالية الأداء:
تنمية مراكز تتخصص فيها المواهب والمورّدون وشبكات المعرفة بصورة طبيعية، من خلال الاستثمار في بنية تحتية متخصصة – مثل الاستوديوهات، والمناطق الثقافية، ومرافق التقنية الإبداعية – وتطبيق سياسات تخطيط وتنظيم داعمة تتيح التحفيز والتعاون.

5

تخصيص استراتيجيات نمو التجمعات بحسب المزايا المحلية ونماذج التطوير المثبتة:
تعزيز أداء التجمعات من خلال جذب الشركات الكبرى وتصميم استراتيجيات قائمة على المكان تتماشى مع الأصول المحلية، والاستفادة من النماذج العالمية (مثل: النماذج القائمة على السوق والنماذج الناشئة والنماذج القائمة على السياسات والنماذج القائمة على التجديد) لتمكين تحقيق فوائد التمركز، والنمو المستدام، وبناء الثقة العامة، والتعامل بفاعلية مع الاحتياجات الواقعية.

أنظمة الرصد والتقييم في سياسات الاقتصاد الإبداعي

تتطلب عملية صنع السياسات المبنية على الأدلة نظام جمع منهجي للبيانات، وقياس للأداء، وأطر للتقييم ترصد تطور الاقتصاد الإبداعي وتمكّن من الإدارة التكيفية. ومن دون أنظمة متابعة قوية، لا تستطيع الحكومات تقييم فاعلية السياسات، أو تبرير استمرار الاستثمارات، أو تكييف الاستراتيجيات وفق الظروف المتغيرة. يستعرض هذا القسم كيفية اعتماد الدول للحسابات الفرعية الثقافية، وإنشاء مراصد ومنصات بيانات، وتصميم أطر أداء تضمن تعزيز المساءلة.

ثلاث ركائز وأربع خطوات: الحسابات الفرعية تحدد **ما يجب احتسابه**؛ المراصد وأنظمة البيانات **للتجميع والنشر؛ أطر الأداء للتقييم والتكيف.**

الشكل رقم 5: إطار المتابعة لسياسة الاقتصاد الإبداعي

1. تحديد ما سيتم حسابه	2. الجمع والدمج	3. النشر والتحليل	4. التمويل والتقييم والتكييف
الوصف			
تعيين الحدود والمعايير لتحديد الصناعات الإبداعية داخل الحسابات الوطنية والدولية	جمع البيانات المتسقة من الوكالات والمراصد والمنصات الرقمية لبناء قاعدة أدلة متكاملة	نشر وتحليل البيانات للكشف عن التوجهات والاختلافات والمجالات ذات الأثر المرتفع	ربط الموارد والمستهدفات بمؤشرات الأداء لتحديد المسؤوليات والتعديلات المخصصة
أمثلة			
الحسابات الفرعية الثقافية (تقديرات وزارة الثقافة والإعلام والرياضة بالمملكة المتحدة، ومؤسسة CSA الإسبانية، ونظام الحساب البرتقالي في كولومبيا)	أستراليا – الهيئة الأسترالية للإحصاء + مؤسسة "Creative Australia" (الحسابات + استطلاعات المشاركة)	المرصد السمعي البصري الأوروبي (ملخصات أدلة البث المستخدمة في عملية التنظيم)	أطر الأداء (مؤسسة "NZ Creative NZ" والوكالة الكورية للمحتوى الإبداعي، واتفاقية قطاع الصناعات الإبداعية في المملكة المتحدة) المرتبطة بمؤشرات الأداء الرئيسية للتمويل ودورات المراجعة

المصدر: تحليلات إف تي آي كونسلتنج

الخطوة 1 (التحديد):
الحسابات الفرعية الثقافية

تقلّل طرق احتساب الناتج المحلي الإجمالي التقليدية من تقدير حجم الاقتصاد الثقافي، لأن معظم الأنشطة الثقافية **غير ملموسة، ومتعددة القطاعات، وموزعة عبر صناعات مختلفة.** كما أن العديد من المخرجات الإبداعية – مثل التصميم، والمحتوى الرقمي، وخدمات التراث، أو التعليم الفني – تتوزع عبر رموز متعددة خاصة بالتصنيف الصناعي القياسي الدولي أو تُصنَّف كاستهلاك وسيط بدلاً من احتسابها كمخرجات نهائية، ما يجعلها غير مرئية في الحسابات الوطنية. تعالج الحسابات الفرعية الثقافية هذا الخلل عن طريق تطبيق **إطار الإحصاءات الثقافية لليونسكو،** الذي يوفر منهجية قياسية لتعريف وتصنيف وقياس المجالات الثقافية والأنشطة المرتبطة بها. ويعمل نهج الحسابات الفرعية الثقافية على إعادة تنظيم بيانات الحسابات الوطنية بحيث يمكن قياس القيمة المضافة الثقافية، والعمالة، وتدفقات التجارة بطريقة متسقة وقابلة للمقارنة على الصعيد الدولي.

بعد إطلاق استراتيجية "الاقتصاد البرتقالي"، دمجت كولومبيا الثقافة في نظامها الإحصائي الوطني، بحيث أصبحت الأنشطة الثقافية جزءاً رسمياً وإلزامياً من طريقة قياس الدولة لفعالية الاقتصاد. وبموجب تفويض قانوني، طوّرت وكالة الإحصاء

الوطنية "DANE" حساباً فرعياً ثقافياً متوافقاً مع معايير اليونسكو، يقوم بتعريف وتصنيف وقياس الأنشطة الثقافية والإبداعية بدرجة الشمولية نفسها المطبقة على قطاعات الزراعة أو الصناعة أو الخدمات. ويضمن هذا الدمج للصناعات الثقافية والإبداعية أن تُحتسب القيمة المضافة الإبداعية، والعمالة، وتدفقات التجارة ضمن الحسابات الوطنية، وأن تُقاس وفق منهجيات معيارية قابلة للمقارنة عالمياً، وأن تُنشر بانتظام لا على نحو متقطع. وقد كشفت الأدلة الجديدة مواقع توليد القيمة الثقافية وفرص العمل بشكل فعلي، ما مكّن كولومبيا من إعادة توجيه الميزانيات، وتصميم حوافز دقيقة، وتوجيه البرامج الإقليمية.

الخطوتان 2–3 (الجمع والنشر): المراصد والبنية التحتية للبيانات

تغطي هذه الركيزة المرحلتين الوسيطتين من الدورة، وهما: **جمع ودمج البيانات، ثم نشرها وتحليلها، وفق ما يرد في الشكل 5.** حيث تقوم المراصد وأنظمة البيانات بربط الإحصاءات الرسمية بالسجلات الإدارية وبيانات المنصّات، ثم تحويلها إلى أدوات معرفية مثل لوحات متابعة، وكتب سنوية، وتقارير موجزة تُستخدم في توجيه السياسات والاستراتيجيات.

تجمع الهيئة الأسترالية للإحصاء (ABS) ومؤسسة "Creative Australia" بين الحسابات الاقتصادية والمسوح العامة المنتظمة حول المشاركة في الفنون؛ وفي عام 2022 أظهرت البيانات ارتفاعاً كبيراً في معدلات المشاركة وعودة قوية للفعاليات الحية بعد الجائحة، وهي رؤى أسهمت في تشكيل سياسة الحكومة "Revive" مع تركيز أكبر على وصول الجمهور.

الخطوة 4 (التقييم والتكيف): أطر الأداء والمساءلة

تربط الركيزة الثالثة بين الموارد والنتائج (الخطوة 4 في الشكل 5)، إذ تضع الوكالات أهدافاً رقمية، وتقدّم تقارير علنية، وتعيد توزيع التمويل نحو البرامج الأكثر فاعلية. وتحوّل أطر الأداء البيانات إلى **منهجية إدارية منظمة** تُبرّر الإنفاق، وتحدّد مواطن الضعف، وتضمن وجود آليات لتصحيح المسار.

وفي إطار خطط المحتوى متعددة السنوات لوزارة الثقافة والرياضة والسياحة، **تربط الوكالة الكورية للمحتوى الإبداعي الميزانيات بأهداف واضحة تتعلق بالتصدير والوظائف،** وتنشر إحصاءات منتظمة عن الصناعة، وتعدّل الدعم نحو القطاعات الأسرع نمواً. وتُظهر التقارير العامة **تسجيل صادرات محتوى قياسية في عام 2022[19].**

تشمل التحديات الرئيسية المرصودة على مستوى منظومات إدارة الأداء في الاقتصادات الإبداعية ما يلي:

1

صعوبة قياس إيرادات المنصات
تتوزع إيرادات منصّات البثّ العالمية على عدة مناطق، وتُسهم الخوارزميات في تركيز القيمة، ما يعقّد عملية تحديد مصادر الدخل ومواقع تحقيقه.

2

القياس غير الدقيق للعمالة المستقلة أو القائمة على المشاريع
الوظائف قصيرة الأمد أو المتعددة والعقود غير القياسية لا تتوافق مع منهجيات إحصاءات العمل التقليدية.

3

التحديات المتعلقة بتقييم الأصول غير الملموسة
لا تقاس العلامات التجارية، والتصميم، وأصول البيانات، وآثار الابتكار، والروابط الاجتماعية بشكل متسق ضمن الحسابات الوطنية.

4

عدم ظهور الاستهلاك الرقمي العابر للحدود في إحصاءات التجارة
يصعب قياس قيمة البثّ الرقمي خارج الحدود الجغرافية؛ فمقاييس التصدير التقليدية تتجاهل الجمهور الخارجي.

تصدت الحكومات لهذه التحديات عبر تبنّي حلول عملية ضمن أربعة مجالات عمل، بدءاً من الحصول على بيانات المنصّات وصولاً إلى تحديث إحصاءات العمل ودمج الأصول غير الملموسة في الحسابات:

1

ضمان الوصول إلى بيانات المنصّات:
اعتماد الشراكات والصلاحيات القانونية للحصول على بيانات الاستخدام/ الإيرادات وإدراجها في الإحصاءات الرسمية.

2

تحديث إحصاءات العمل لتشمل العمالة المستقلة:
إضافة وحدات مسح للعمل القائم على المشاريع وتعدّد الوظائف، وربط البيانات الإدارية/الضريبية لتحديد المشاركة الفعلية وساعات العمل والدخل.

3

3. توسيع نطاق الحسابات لتشمل الأصول غير الملموسة:
اعتماد منهجيات متوافقة مع منظمة التعاون الاقتصادي والتنمية لتضمين العلامة التجارية/ التصميم/ البيانات وآثار الابتكار في الحسابات الفرعية؛ ونشر نطاقات تقديرية شفافة عند الحاجة.

4

قياس تدفقات التجارة الرقمية بشكل صريح:
دمج البيانات المتعلقة باستخدام المنصّات مع أطر ميزان المدفوعات/ التجارة في الخدمات لتحديد عمليات البثّ العابرة للحدود وأشكال الاستهلاك الرقمي الأخرى بدقة.

القسم 2

تمويل الصناعات الإبداعية: التمويل المبتكر للاقتصاد الإبداعي

تواجه الصناعات الإبداعية مجموعة من التحديات التمويلية الخاصة التي تعيق النمو وتحد من الاستفادة الكاملة من إمكاناتها. فالأصول غير الملموسة، بما في ذلك الملكية الفكرية، وعلاقات المواهب، وقيمة العلامة التجارية، لا تلائم متطلبات الإقراض التقليدي القائم على الضمانات. كما تؤدي تقلبات الإيرادات المتغيرة، وطبيعة التدفقات النقدية القائمة على المشاريع، وطول دورات التطوير إلى إحجام رأس المال عن الاستثمار. وتهيمن على القطاع الشركات الصغيرة والمتوسطة التي تفتقر إلى الحجم اللازم لجذب الاستثمار المؤسسي. كما يواجه المصدّرون مخاطر تقلب العملات ونقص رأس المال العامل لزيادة تواجدهم في الأسواق.

وتتطلب هذه العوائق الهيكلية بناء منظومات تمويل منسّقة تجمع بين الاستثمار العام، والأدوات المبتكرة، وجذب رأس المال الخاص. ويستعرض هذا القسم الطرق التي من خلالها ستصمّم الحكومات أطر التمويل العام، وتطوّر آليات مبتكرة ومختلطة، وتحفّز رأس المال الخاص لبناء منظومات تمويل إبداعية مستدامة.

الاستثمارات الحكومية والمنح والحوافز لدعم الصناعات الإبداعية

يبقى الاستثمار الحكومي المباشر عنصراً أساسياً في تمويل الاقتصاد الإبداعي، لما يقدّمه من رأس مال طويل الأجل، وقدرته على تحمّل المخاطر، ودوره في جذب الاستثمار الخاص. وتعتمد الحكومات على المنح والدعم والحوافز الضريبية المصمّمة بعناية لسد فجوات التمويل وتحقيق أهداف تنموية أوسع.

المنح ودعم الإنتاج

يمثّل التمويل الحكومي من خلال المنح ودعم الإنتاج الأساس الذي تقوم عليه معظم المنظومات الوطنية لتمويل الصناعات الإبداعية. وتؤدي هذه الأدوات دوراً معاكساً للدورات الاقتصادية، إذ تحد من المخاطر المبكرة لخلق المحتوى وتمكّن مشروعاتٍ كان من الممكن ألا ترى النور. ونظراً لعدم اليقين المرتبط بالطلب وطبيعة الأصول غير الملموسة، توفّر المنح رأس المال اللازم لدعم ممارسات الابتكار، وتطوير المواهب، وتعزيز التعبير الثقافي. كما تعمل برامج الدعم المصمّمة جيداً كمحفّزاتٍ للسوق، إذ تحافظ على القدرة الإنتاجية المحلية، وتبني المهارات التقنية، وتُحفز التعاون بين المبدعين المستقلين والاستوديوهات التجارية. وهنا، تهدف الحكومات إلى ما هو أبعد من تمويل أعمال منفردة، إذ تسعى إلى بناء منظومة متكاملة تتكامل فيها الاستثمارات الحكومية مع التمويل الخاص، بما يعزّز القدرات الصناعية ويحقق عوائد ثقافية واقتصادية.

علاوة على ذلك، تُستكمَل هذه الأدوات بآليات الشراكة بين القطاعين الحكومي والخاص، حيث تتقاسم الحكومات مخاطر المراحل المبكرة مع المنتجين أو الموزّعين أو المموّلين من القطاع الخاص عبر صناديق استثمار مشترك، أو منح مطابقة، أو اتفاقيات تطوير مشتركة. وتُسهم هذه النماذج في تعظيم أثر الميزانيات العامة مع تحفيز مشاركة القطاع الخاص في مسارات المحتوى الوطنية.

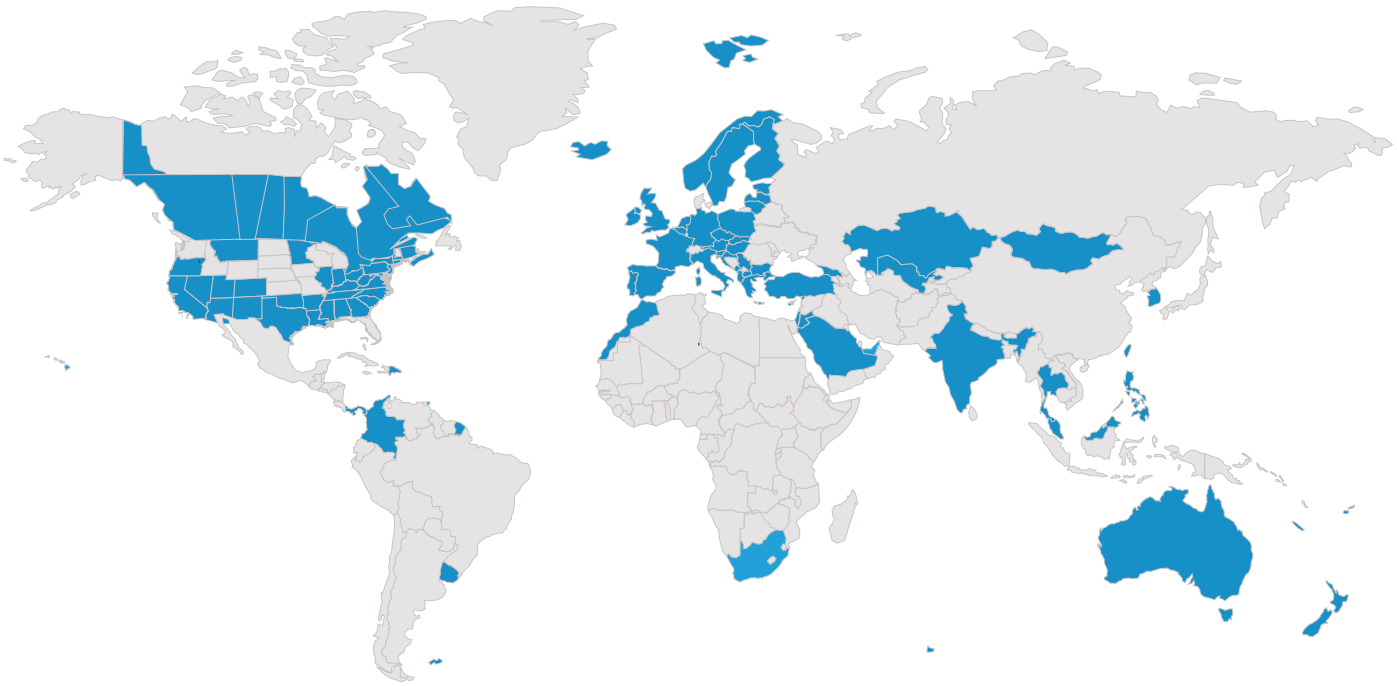
ويُجسّد صندوق الفيلم الهولندي نموذجاً متكاملاً لبنية المنح، فبميزانية سنوية تبلغ 105.9 ملايين يورو (2024)، يدعم الصندوق الأفلام الروائية، والأفلام الوثائقية، والمسلسلات، والمشروعات التفاعلية من خلال مِنح التطوير، ودعم الإنتاج، ومساندة التوزيع.[20] وفي عام 2025، دعم الصندوق مئات الأعمال من خلال 20 برنامج دعم.[21] وتشمل النجاحات البارزة فيلم «Flee (2021)» الذي حصد ثلاثة ترشيحات لجوائز الأوسكار، وفيلم «Triangle of Sadness (2021)»، الفائز بالسعفة الذهبية في مهرجان «كان» السينمائي، والذي حقق 12 مليون يورو إيرادات شباك التذاكر.

كما يقدّم مجلس كندا للفنون تمويلات قائمة على منح مستقلة على مستوى مختلف التخصصات بميزانية سنوية قدرها 325.6 مليون دولار (2024).[22] وقد خصّص المجلس أكثر من 50% من إجمالي التمويل لدعم 3,570 فناناً، و473 مجموعة فنية، و1,911 مؤسسة فنية، بما في ذلك 100 مليون دولار لدعم ثقافة الفنون للسكان الأصليين.[22]

الحوافز والتخفيضات الضريبية

تُعد النفقات الضريبية – بمعدلات تتراوح بين 25% و30% من التكاليف المستحقة – أدوات فعّالة لجذب الاستثمارات وتوجيه السلوك الاستثماري، مع الإبقاء على التخصيص القائم على السوق.[23] ويُبرز الانتشار العالمي لحوافز الضرائب السينمائية العوامل المتغيرة للمنافسة؛ فبحلول عام 2023، قدّمت أكثر من 100 جهة معنية حول العالم حوافز إنتاجية، ما خلق منافسة شديدة على رأس المال الإنتاجي المتنقّل.[23]

الشكل رقم 6: مؤشر الحوافز العالمي 2023 – الجهات المعنية التي تقدّم تخفيضات ضريبية



المصدر: تحليلات إف تي آي كونسلتنج

دراسة حالة: نظام ائتمان الإنفاق للإنتاجات السمعية والبصرية في المملكة المتحدة

التأسيس: 2013

نظرة عامة: نظام ضريبي تصاعدي يقدّم إعفاءات للإنتاجات السمعية-البصرية التي تستوفي شروط الأهلية.

نسب الدعم:

- أفلام الحركة الحية: 25.5%
- أفلام الرسوم المتحركة: 29.25%
- المشاريع الأخرى: 39.75% للمشاريع المؤهلة ضمن الإطار المعزّز لهذا البرنامج

تُعد المملكة المتحدة من أكثر الدول تقدماً من حيث الأطر المالية الداعمة للاقتصاد الإبداعي، بوجود ثماني إعفاءات ضريبية للشركات ونظامي ائتمان إنفاق يعزّزان الاستثمار والابتكار والتنافسية الدولية.[24,25]

دراسة حالة: الإعفاء الضريبي في أيرلندا (القسم 481)

التأسيس: 2015

نظرة عامة: يوفّر القسم 481 نظام إعفاء ضريبي قابل للاسترداد لشركات الإنتاج العاملة في أيرلندا والمؤهلة، وذلك للأفلام الروائية، والدراما التلفزيونية، والرسوم المتحركة، والأفلام الوثائقية الإبداعية التي تستوفي اختباراً ثقافياً، بما يسمح بمقاصة جزء كبير من النفقات الإيرلندية (الممثلون، الطواقم، والخدمات).

نسب الدعم:

تبلغ نسبة الإعفاء عادةً حتى 32% من الإنفاق، وفق الحد الأدنى بين الإنفاق الأيرلندي مستوفي الشروط، أو 80% من إجمالي تكاليف الإنتاج، أو سقف الإنفاق المعتمد، للإنتاجات المعتمدة ضمن الإطار التنظيمي الحالي.

خلال الفترة من 2016 إلى 2022، قدم البرنامج دعماً بقيمة تتجاوز 2.5 مليار يورو من إنفاقات الإنتاج، وأسهم في استقطاب مشاريع دولية كبرى وتعزيز القدرات المحلية.[26,27]

دراسة حالة: حافز استرداد تكاليف الإنتاج السينمائي في المجر

التأسيس: 2004

نظرة عامة: أطلقت المجر برنامج حوافز سينمائية بموجب قانون الصور المتحركة، وقد جرى تمديده مؤخراً حتى عام 2030 بميزانية تبلغ 3 مليارات دولار.

نسب الدعم:

- المعدل الأساسي: حتى 30% من الإنفاق المجري مستوفي الشروط
- يمكن احتساب ما يصل إلى 25% من الإنفاق غير المجري حال استيفاء الشروط وبالنسبة نفسها

وقد أدّى تمديد البرنامج حتى 2030، بدعم مالي كبير، إلى تحويل استوديوهات كوردا قرب بودابست إلى أكبر مركز إنتاج في أوروبا الوسطى وجذب إنتاجات دولية واسعة النطاق.[29,28]

الإيرادات الأساسية للأعمال الإبداعية

تُشكّل إعانات الدخل المباشر والمتكرر عنصراً مكمّلاً متنامياً في تمويل الاقتصاد الإبداعي. وتسعى هذه الآلية إلى الحد من تقلبات الدخل، وضمان توفير الوقت اللازم للممارسة الإبداعية، والحفاظ على الكفاءات داخل القطاع. كما تُصمَّم البرامج وفق قواعد أهلية واضحة، وبمواءمة مع أنظمة الضرائب والرعاية الاجتماعية، وبمتطلبات امتثال بسيطة تركّز على إثبات الاستمرار في الممارسة بدلاً من التركيز على المخرجات.

يُجسّد برنامج الدخل الأساسي للفنون في أيرلندا هذا النهج. حيث يدفع البرنامج 325 يورو أسبوعياً لـ2,000 فنان وعامل إبداعي جرى اختيارهم عشوائياً على مدى فترة متعددة السنوات.[30] ويستهدف تقليل العبء المالي عن المبدعين وتشجيعهم على الابتكار والإنتاج. وتُظهر نتائج التجربة زيادة الوقت المخصّص لإنتاج الأعمال الإبداعية، وتحسّن أنشطة الرعاية، **وعائداً اجتماعياً واقتصادياً إيجابياً قدره 1.39 يورو لكل 1 يورو من التمويل العام المستثمر.**[31] وبناءً عليه، يُنتظر تمديد البرنامج وإطلاق المرحلة الثانية في 2026.

وبناءً على ذلك، يمكن للدخل الأساسي تقليل المخاطر المهنية للأنشطة الإبداعية، وتحسين الإنتاج المستدام، وتعزيز مرونة منظومات الإبداع.

يتطلّب التنفيذ الفعّال لأطر الاستثمارات الحكومية مواءمة أدوات التمويل مع نمو القطاع الإبداعي طويل الأجل عبر **سبعة إجراءات رئيسية خاصة بالسياسات:**

1

تصميم أنظمة منح موجّهة وشفافة:
وضع معايير أهلية واضحة، وأهداف ثقافية واقتصادية قابلة للقياس، وإجراءات اختيار شفافة لتمويل المشاريع المتميزة وضمان الوصول العادل على مستوى التخصصات والمناطق.

2

ترسيخ نماذج حوكمة مستقلة:
إنشاء هيئات مستقلة أو شبه مستقلة – على غرار صندوق الفيلم الهولندي أو مجلس كندا – لتحييد القرارات عن الاعتبارات السياسية وتمكين التخصيص المهني القائم على الجدارة

3

توظيف الحوافز المالية بصورة استراتيجية:
هيكلة الائتمانات والتخفيضات لجذب الإنتاجات مع تعزيز سلاسل القيمة المحلية، من خلال اشتراطات للتوظيف المحلي، وتنمية المهارات، وإعادة الاستثمار في البنية التحتية.

4

الموازنة بين الأهداف الثقافية والتجارية:
استخدام الاستثمارات الحكومية لحماية التنوع الثقافي ورعاية التعبير الإبداعي، إدراكاً بأن الهوية الثقافية القوية وأصول القوة الناعمة غالباً ما تُشكّل قاعدة للتسويق التجاري لاحقاً. وتعزيز السرديات الوطنية، ورواية القصص، والتميّز الفني لبناء رأس مال ثقافي يعزّز التنافسية العالمية ويفتح مسارات تجارية جديدة.

5

تعزيز منظومات التمويل المشترك بين القطاعين الحكومي والخاص:
مواءمة المنح والحوافز مع رأس المال الخاص عبر صناديق المطابقة، وبرامج الضمان، واتفاقيات الإنتاج المشترك لمضاعفة الاستثمارات الكلية.

6

تطبيق أنشطة التقييم المستمر والسياسات التكيفية:
تتبع الأثر على الإنتاج، وفرص العمل، والصادرات، والانتشار الثقافي. استخدام أنظمة المتابعة والتقييمات المُحكَمة لتحسين البرامج، والحد من أوجه القصور، والتكيّف مع قطاعات ناشئة مثل الألعاب والوسائط الغامرة.

7

إرساء الممارسة الإبداعية من خلال تجارب الدخل الأساسي:
توفير دخل مقيد بوقت معين للمبدعين المؤهلين لتقليل تذبذب الدخل والحفاظ على وقت الممارسة والاحتفاظ بالكفاءات. إدارة التنفيذ بحوكمة مستقلة وامتثال مبسّط، وتقييم الأثر قبل التوسّع أو الإدماج.

آليات التمويل البديلة والمبتكرة لدعم الصناعات الإبداعية

تواجه المنح الحكومية التقليدية وأدوات الدين التقليدية قصوراً في تلبية احتياجات الاقتصاد الإبداعي، ويرجع ذلك إلى الدعم المالي المحدود الممنوح للقطاع، وإلى نظر المقرضين إليه بوصفه عالي المخاطر بطبيعته بسبب الأصول غير الملموسة وتذبذب الإيرادات القائمة على المشاريع. وتقيّد هذه العوائق الهيكلية من الوصول إلى التمويلين الحكومي والتجاري، مُخلّفة فجوات مستمرة تُعطّل النمو والابتكار. وبناءً عليه، تتجه الحكومات ومؤسسات القطاع بشكل متزايد إلى أدوات تمويل مبتكرة ومزدوجة تجمع مصادر رأس المال، وتوزّع المخاطر بفعالية أكبر، وتفتح آفاقاً جديدة للاستثمار. ويستعرض هذا القسم الضمانات والسندات وصناديق الاستثمار المشترك وآليات التمويل البديلة التي تُظهر كيف يمكن لمنظومة الأنشطة الإبداعية أن تطوّر النماذج التقليدية لدعم تنمية قطاعية مستدامة على نحو أفضل.

برامج الضمانات

تُعد برامج الضمانات من أكثر الأدوات فاعلية في توسيع نطاق الوصول إلى التمويل داخل الاقتصاد الإبداعي. ومن خلال تحمّل جزء من مخاطر تعثّر المقترضين، تشجّع هذه الآليات البنوك التجارية والمستثمرين على الإقراض للمؤسسات الإبداعية التي قد تُصنَّف بأنها عالية المخاطر بسبب الضمانات المحدودة أو تقلب الإيرادات. ولا تهدف الضمانات إلى استبدال التمويل السوقي، بل إلى تفعيله من خلال تمكين الإقراض الخاص وربط الأهداف العامة بتدفّقات رأس المال الخاص. وفي القطاعات التي تهيمن عليها الشركات الصغيرة والمتوسطة ذات الأصول غير الملموسة، تُصحّح الضمانات الاختلالات الهيكلية في أسواق الائتمان، ما يتيح للشركات النشطة الوصول إلى رأس المال العامل، وتوسيع الإنتاج، أو تصدير المحتوى الإبداعي. وبالنسبة للحكومات، توفر هذه البرامج أداة عالية الكفاءة من حيث التكلفة؛ إذ يمكن، بأموال عامة محدودة نسبياً، توفير أضعاف ذلك من خلال الإقراض الخاص، وبناء ثقة القطاع المالي، ووضع الأساس لاستثمار مؤسسي طويل الأجل في الأنشطة الثقافية والإبداعية.

أطلق صندوق الاستثمار الأوروبي نظام ضمان القطاعات الثقافية والإبداعية في عام 2016 بدعم من الاتحاد الأوروبي بقيمة 121 مليون يورو، بالشراكة مع مؤسسات مالية عالمية، لتيسير قروض بقيمة 600 مليون يورو. ومن المتوقّع أن تستفيد من هذه الضمانات أكثر من 10,000 شركة صغيرة ومتوسطة من خلال مجموعة واسعة من القطاعات الثقافية والإبداعية – بما في ذلك الإنتاجات السمعية والبصرية، والموسيقى، والنشر، والتصميم، والعمارة، والتراث الثقافي، والمهرجانات، والمتاحف، والفنون الأدائية والفنون البصرية.[31]

وفي كوريا الجنوبية، يدعم صندوق ضمان الصناعات الثقافية – الذي تُديره وكالة المحتوى الإبداعي الكورية بالشراكة مع مؤسسة التأمين التجاري الكورية (K-Sure) – الشركات الناشئة في مجال المحتوى للحصول على التمويل والعقود، بما يمكّنها من التوسّع والمنافسة عالمياً بقدرات مالية أقوى.[31] وستكون كل شركة من الشركات مؤهلة للحصول على ضمانات تصل إلى 740 ألف دولار في عام 2025، مع تقديم مؤسسة التأمين التجاري الكورية تخفيضاً بنسبة 20% على رسوم الضمان للشركات المعتمدة من وكالة المحتوى الإبداعي الكورية. وبصورة إجمالية، يُتوقَّع أن يُسهم البرنامج في توفير تمويل يقارب 11 مليون دولار لتعزيز التنافسية العالمية لصناعة المحتوى الكورية.[32]

السندات ذات الأثر الاجتماعي والثقافي

تمثّل السندات ذات الأثر الاجتماعي والثقافي تحوّلاً من تمويل الأنشطة إلى تمويل النتائج. وتعمل هذه الأدوات على جذب رأس المال الخاص للصالح العام عبر ربط عوائد المستثمرين مباشرةً بتحقيق أهداف اجتماعية أو ثقافية قابلة للقياس. فبدلاً من تقديم منح أو إعانات مسبقاً، تلتزم الحكومات بسداد مستحقات المستثمرين فقط عند تحقيق النتائج المتفق عليها – مثل تحسين الوصول إلى الأنشطة الثقافية، وزيادة المشاركة، وتعزيز جودة حياة المجتمع.

ويُوفر أساس التمويل القائم على النتائج قدراً أعلى من الانضباط والابتكار والمساءلة إلى الإنفاق العام، مع استقطاب فئات جديدة من المستثمرين المدفوعين بالأثر إلى جانب عائد مالي معتدل. وبالنسبة للاقتصاد الإبداعي، لا تزال هذه النماذج في مراحلها الأولى لكنها تحمل وعوداً كبيرة؛ إذ يمكنها تحويل التمويل المتعلق بالأنشطة الثقافية من مركز تكلفة إلى فئة استثمارية، تكافئ الجهات التي تقدّم قيمة مجتمعية مُثبتة، وتحفز منهجيات العمل طويلة الأجل القائمة على الأدلة للتنمية الثقافية. كما تُمكّن النتائج الثقافية القابلة للقياس من تحقيق قيمة مالية من خلال إيرادات الأنشطة السياحية، وقيمة صناعة المكان، وزيادة حركة الزوار، وتطوير الملكية الفكرية، وتجديد المجتمعات، بما يدعم استخدام التمويل القابل للسداد في القطاع الإبداعي.

جرى إطلاق صندوق الأثر الفني في المملكة المتحدة عام 2012 كصندوق استثمار اجتماعي بقيمة 8.9 ملايين جنيه إسترليني، وقدّم قروضاً واستثمارات في رأس المال للمؤسسات الفنية التي تحقق أثراً اجتماعياً إلى جانب التميّز الفني.[33] ويُعد الصندوق أول مبادرة تدمج العوائد الاجتماعية والفنية والمالية كمقاييس أساسية لنجاح المؤسسات الفنية. وقدّم الصندوق استثمارات قابلة للسداد تراوحت بين 190 ألفاً و760 ألف جنيه إسترليني لمؤسسات مقرّها إنجلترا تسعى لتوسيع عملياتها، وتعزيز التميّز الفني، وتحقيق أثر اجتماعي ملموس.[11] وخلال الفترة 2015–2019، استثمر الصندوق ما مجموعه نحو 11.2 مليون دولار على مستوى 27 مؤسسة فنية مبتكرة،

محققاً آثاراً اجتماعية موثّقة شملت توظيف الشباب، وتعزيز التماسك المجتمعي، وتحسين معدلات جودة الحياة.[33] ومع ذلك، فقد واجه الصندوق تحديات في مسارات تدفّق المشاريع، إذ افتقرت مؤسسات فنية عديدة إلى القدرة على استيعاب الأنشطة الاستثمارية أو توليد إيرادات كافية للسداد.

صناديق الاستثمار المشترك

تعتبر صناديق الاستثمار المشترك من نماذج التمويل المزدوجة التي تستخدم فيه الحكومات رأس المال جنباً إلى جنب مع المستثمرين من القطاع الخاص في قطاعات إبداعية ذات أولوية – مثل قطاعات السينما والتلفزيون، والموسيقى، والبنية التحتية الثقافية، والألعاب، وإحياء التراث – بهدف تحفيز النمو المستدام لهذه الصناعات. ومن خلال تقاسم المخاطر مع الحفاظ على الانضباط التجاري، تُشجِّع هذه الصناديق مشاركة القطاع الخاص في قطاعات يُنظر إليها في الغالب على أنها عالية المخاطر أو غير ملموسة. ويُوائِم هذا النهج بين أهداف السياسات العامة – كبناء القدرات الإبداعية الوطنية وتعزيز التنافسية الدولية – وحوافز المستثمرين الباحثين

عن عوائد طويلة الأجل. عندما تُصمَّم هذه الآليات بإحكام، يمكنها سدّ فجوات التمويل المستمرة، وتحفيز رأس المال المؤسسي، وتوفر دورة ذاتية ومعززة لتوليد القيمة الثقافية والاقتصادية.

تُقدِّم مؤسسة "Screen Australia" في أستراليا استثمارات في حقوق الملكية، وتمويلاً على مستوى الحِزم الإنتاجية، وبرامج خصم للمنتجين تجمع بين التمويل الحكومي والخاص في نظام واحد. ويقدّم "نظام مقاصة جهة الإنتاج" – الذي يوفّر تخفيضات بنسبة 40% للأفلام الروائية و30% للأعمال التلفزيونية – الانضباط الإبداعي من منتجين أستراليين والتمويل الخاص المثبت.[34] وقد أسهم تمويل هذا النظام بنحو 245 مليون دولار على مستوى جميع إنتاجات الأعمال الدرامية خلال 2023–2024، بما يعادل 34% (75 مليون دولار) من تمويل الأفلام السينمائية الأسترالية، في وقتٍ تراجع فيه الاستثمار الدولي في الأفلام المحلية إلى أدنى مستوى له منذ 2014–2015.[35]

يمثّل صندوق تمويل النمو الإبداعي في المملكة المتحدة مثالاً قوياً آخر على الاستثمار المشترك في الصناعات الإبداعية. يُدار الصندوق من قِبل مؤسسة "Creative UK" بالشراكة مع بنك "Triodos Bank UK" وبالمواءمة مع أهداف القطاع الحكومي، ويستثمر في شركات إبداعية حققت إيرادات بالفعل على مستوى قطاعات السينما والتلفزيون والألعاب والتصميم والإعلام الرقمي، مقدّماً قروضاً تتراوح بين 125 ألف دولار و1.25 مليون دولار للشركات ذات العوائد المثبتة وإمكانات النمو المرتفعة.[36] ومن خلال الجمع بين رأس المال العام الموجّه حسب المهام المحددة والآليات المصرفية التجارية الخاصة، يُسهم هذا النموذج في سد فجوات التمويل أمام الشركات الإبداعية مع الحفاظ على الانضباط السوقي والتوجّه نحو النمو. ومنذ إطلاقه، دعم الصندوق شركات قائمة على ملكيات فكرية مبتكرة، وتكامل تقني إبداعي، ونماذج أعمال تقودها المواهب، ما يبرهن على قدرة الاستثمار المشترك المُوجَّه على تحقيق عوائد مالية مستدامة وأثر ثقافي.

التمويل الجماعي والتمويل البديل

أحدث كل من التمويل الجماعي والتمويل البديل تحوّلاً في كيفية توفير المؤسسات الإبداعية لرأس المال، عبر توسيع قاعدة الوصول إلى التمويل وإعادة تشكيل العلاقة مع الجمهور. وتتيح هذه النماذج، المعتمدة على البنية الرقمية، تجاوز القنوات المالية التقليدية وتمكين المبدعين من جمع التمويل مباشرةً من داعمين أفراد أو مستثمرين صغار يؤمنون برؤيتهم. ومن خلال الانتقال من المراحل المؤسسية إلى الدعم الذي تقوده المجتمعات، يُدخل التمويل الجماعي والتمويل البديل أشكالاً جديدة من المشاركة الثقافية والتحقق من الأسواق. وسواء عبر نماذج التبرع أو المكافآت، أو المشاركة بالملكية، أو منصّات الرعاية المتكررة، تُساهم هذه الآليات مجتمعةً في زيادة آفاق التمويل للصناعات الثقافية والإبداعية.

وتُعد منصة "Kickstarter"، التي تأسست عام 2009، من أبرز منصّات التمويل الجماعي عالمياً للمشاريع الإبداعية. ومنذ انطلاقها، سهّلت المنصّة تعهّداتٍ تجاوزت 9.2 مليار دولار لأكثر من 280 ألف مشروع جرى تمويله بنجاح، وشكّلت الفئات الإبداعية (السينما، والموسيقى، والفنون، والنشر، والألعاب) أكثر من 60% من إجمالي التمويل. تشمل النجاحات البارزة مشاريع مثل "Exploding Kittens" (بقيمة 8.8 مليون دولار) وبمشاركة (219 ألف داعم)، و«Pebble Time» (بقيمة 20.3 مليون دولار)، و«Veronica Mars» (بقيمة 5.7 مليون دولار).[37]

وتوفّر منصّات التمويل الجماعي القائمة على حقوق الملكية مشاركة استثمارية بدل المكافآت. وقد سهّلت منصة "Seedrs"، وهي منصّة تمويل جماعي قائمة على حقوق الملكية مقرّها المملكة المتحدة، استثمارات تجاوزت 448 مليون دولار في عام 2024، شملت شركات إبداعية مثل "Curve" (تطبيق محفظة رقمية)، و"Rebel Book Club" (مجتمع أدبي)، و"Chapel Down" (شركة إنتاج نبيذ إنجليزية تدعم أبعاد السياحة الثقافية).[38] ورغم القيمة المحدودة لمعظم الاستثمارات (أقل من 10,000 دولار)، فإن التمويل الجماعي المُجمَّع يوفّر رأس مال مستهدف في المراحل الأولية لا يمكن توقعه في السابق.

وتُجسّد "Patreon" نماذج الرعاية المستمرة، إذ تمكّن المبدعين من تلقّي مدفوعات متكرّرة من الداعمين. وبحلول 2023، دعمت المنصّة أكثر من 250 ألف مبدع بإيرادات إجمالية تجاوزت 3.5 مليار دولار، مع تحقيق كبار المبدعين دخلاً شهرياً يتجاوز 100 ألف دولار. [39] وتستفيد من المنصّة على نحوٍ خاص فئات الموسيقيين والفنانين التشكيليين وصنّاع البودكاست والكتّاب الذين واجهوا سابقاً صعوبات في تحقيق الدخل من جماهيرهم. ويؤكد نجاح "Patreon" وجود طلب سوقي على الدعم المباشر للمبدعين عند انخفاض تكاليف المعاملات ووضوح القيمة المقدَّمة.

ولتوسيع عمليات تمويل القطاع الإبداعي إلى ما يتجاوز المنح والدَّين، يتعيّن على الحكومات اعتماد أدوات مبتكرة تمزج الغاية العامة برأس المال الخاص عبر **ستة إجراءات خاصة بالسياسات:**

1

تطوير صناديق ضمان عامة:
إنشاء صناديق ضمان وطنية أو إقليمية لتقاسم المخاطر مع المقرضين التجاريين، بما يتيح وصول الشركات الإبداعية الصغيرة والمتوسطة إلى الائتمان، ويعزّز ثقة القطاع المصرفي بالإقراض القائم على الملكية الفكرية.

2

تجربة نماذج تمويل قائمة على النتائج:
إطلاق سندات أثر اجتماعي أو ثقافي تربط عوائد المستثمرين بتحقيق نتائج قابلة للقياس – مثل زيادة المشاركة الثقافية أو خلق فرص العمل – بما يعزّز المساءلة ويستقطب مستثمرين يحققون الأثر المطلوب.

3

إطلاق صناديق استثمار مشترك ومنح مطابقة:
إقامة شراكات مع مستثمرين من القطاعين المؤسسي والخاص عبر آليات استثمار مشترك تُوائم أهداف السياسات العامة مع عوائد السوق، وتُثبت الجدوى التجارية وتستقطب رأس المال اللاحق.

4

الاستفادة من المؤسسات المالية ذات الرسائل الواضحة:
التعاون مع بنوك التنمية ووكالات ائتمان الصادرات أو مؤسسات التمويل الموثوقة لتصميم آليات تمويل مزدوجة مُلائمة لمراحل النمو وملفات المخاطر في الأعمال الإبداعية.

5

تشجيع التمويل الجماعي والمنصّات البديلة:
وضع أطر تنظيمية تُمكّن منصّات التمويل الجماعي والرعاية من الشفافية والحماية للمستثمرين، بما يُعزز إتاحة رأس المال في المراحل الأولية ويقوّي تفاعل المبدعين مع جمهورهم.

6

تعزيز الابتكار المالي وبناء القدرات:
دعم برامج الثقافة المالية والمساندة الفنية لروّاد الأعمال الإبداعيين والمقرضين على حدّ سواء، بما يُنمّي الفهم المتبادل لنماذج الأعمال الإبداعية والأدوات المالية المبتكرة.

رأس المال الخاص وتطوير آليات السوق وتحقيق الاستدامة

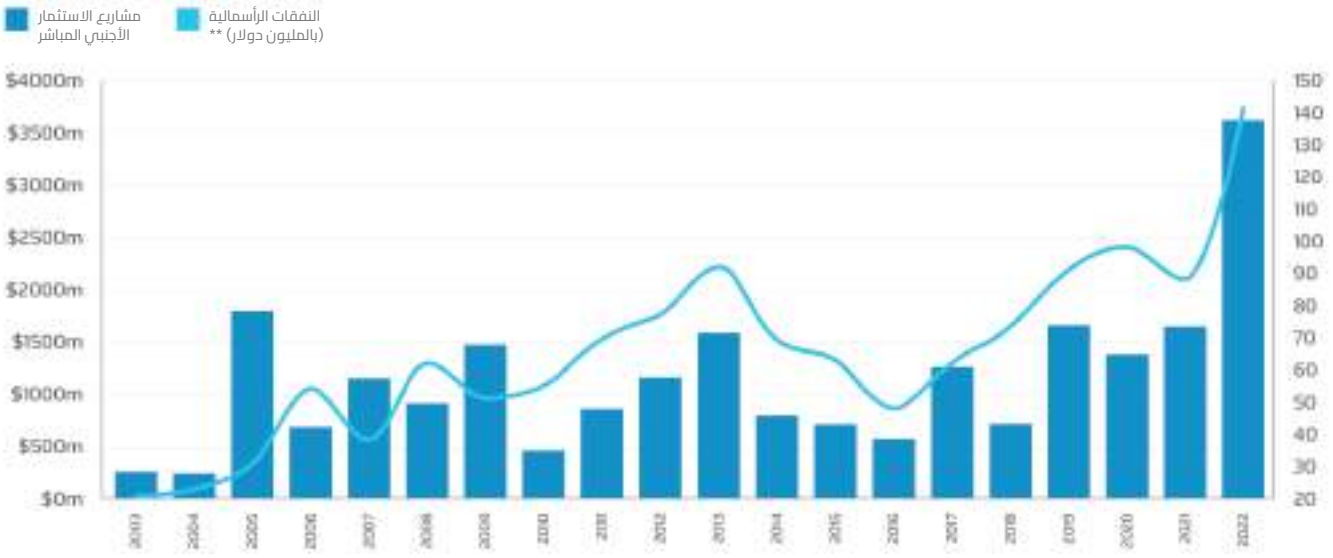
يتطلّب التمويل الإبداعي المستدام في نهاية المطاف توفير رأس المال الخاص على نطاق واسع. ورغم بقاء الاستثمار العام والآليات المزدوجة كعناصر أساسية، فإن النمو طويل الأجل يستلزم تطوير الأسواق بما يجذب المستثمرين المؤسسيين، ورأس المال المخاطر، والاستثمار الخاص، وأسواق الدَّين. ويستعرض هذا القسم الطرق التي من خلالها تعمل الحكومات على جذب رأس المال الخاص، وتُطوِّر البنية التحتية المالية، وتبني آليات سوقية قادرة على دعم استدامة المشاريع الإبداعية.

رأس المال المخاطر والاستثمار الخاص

يؤدي رأس المال المخاطر والاستثمار الخاص دوراً محورياً في توسيع نطاق الشركات الإبداعية من مرحلة الابتكار إلى التنافسية العالمية. ولا يقدّم هؤلاء المستثمرون التمويل فحسب، بل يجلبون أيضاً قدرات استراتيجية تشمل الحوكمة، والوصول إلى الأسواق، والاحتراف المؤسسي، بما يحوّل المشاريع الإبداعية إلى أعمال مستدامة. تتزايد أهمية رأس المال المخاطر والاستثمار الخاص مع تلاقي الاقتصاد الإبداعي بشكل متسارع مع التقنيات والألعاب والإعلام الرقمي ومنصّات المحتوى، ما يجعل هذه الاستثمارات محرّكات أساسية للنمو. تظلّ الصناعات الإبداعية، مع ذلك، ممثَّلة تمثيلاً محدوداً في المحافظ التقليدية بسبب تصوّرات عن تقلبات كبيرة، وأصول غير ملموسة، وتقييم قائم على الشكوك للملكية الفكرية. تستطيع الحكومات سدّ هذه الفجوة من خلال تحفيز المستثمرين من القطاع الخاص من خلال الإعفاءات الضريبية، وصناديق الاستثمار المشترك، والتحسينات التنظيمية التي تؤدي إلى مشاركة المستثمرين المؤسسيين، بما يضمن قابلية الاستثمار في الاقتصاد الإبداعي على نطاقٍ واسع.

ويُظهر مثال قطاع الألعاب ذلك بوضوح، إذ بلغ الاستثمار العالمي في رأس المال المخاطر بقطاع الألعاب ذروته التاريخية في عام 2022 بأكثر من 140 مشروعاً وبقيمة تقديرية بلغت 3.6 مليار دولار (الشكل 7).[40] وشملت الاستثمارات البارزة جمع "Epic Games" تمويلاً بقيمة 2 مليار دولار عند تقييم بلغ 31.5 مليار دولار، إضافةً إلى جولة تمويل "Discord" البالغة 500 مليون دولار عند تقييم بلغ 15 مليار دولار.[41، 42]

الشكل رقم 7: النمو الدولي لقطاع الألعاب – الاستثمار الأجنبي المباشر في ألعاب الفيديو والتطبيقات والمحتوى الرقمي، 2003–2022



المصدر: تحليلات إف تي آي كونسلتنج

تؤثّر السياسات الحكومية في نشاط رأس المال المخاطر عبر عدة آليات. أولاً، يؤثّر النظام الضريبي لأرباح رأس المال ودخل الاستثمار في عوائد المستثمرين. كما توفّر خطة الاستثمار المؤسسي وخطة استثمار الشركات الناشئة في المملكة المتحدة إعفاءات بنسبة 30-50% وبحدّ أقصى للاستثمار السنوي يبلغ 1.3 مليون دولار في الاستثمارات مستوفية الشروط، إلى جانب إعفاءات من الخسائر مقابل الدخل وإعفاءات من أرباح رأس المال، بما يشكّل دعماً مباشراً للاستثمارات الكبرى والمراحل المبكرة.[43] وأظهر استطلاع أجرته رابطة كبار الأعمال في المملكة المتحدة أن 86% من المستثمرين الرائدين أفادوا بأنهم استثمروا أكثر في الشركات الصغيرة بسبب خطة الاستثمار المؤسسي وخطة استثمار الشركات الناشئة ، فيما أفاد 53% إنهم لم يستثمروا لأن الشركة غير مؤهلة لهذه الخطط، ما يدلّ على أن هذه البرامج تؤثّر مباشرة في سلوك المستثمرين.[44]

أسواق الدَّين والتوريق

مع نضوج الصناعات الإبداعية، يصبح الوصول إلى رأس المال القائم على الدين ضرورياً لتوسيع العمليات ودعم النمو طويل الأجل. وعلى خلاف تمويل رأس المال المخاطر أو الاستثمار الخاص – الذي يتحمّل مخاطر مرتفعة مقابل حصص ملكية – تُمكّن أسواق الدَّين من استثمارات متكررة في شركات إبداعية راسخة ذات تدفقات نقدية متوقّعة. غير أنّ البنوك التقليدية غالباً ما ترى القطاع عالي المخاطر بسبب طبيعة أصوله غير الملموسة، وصعوبة تقييم الملكية الفكرية كضمان، وعدم اليقين بشأن الإيرادات المستقبلية. واستجابةً لذلك ولسد هذه الفجوة، تعمل جهات إقراض متخصصة ومبتكرون ماليون على تطوير أدوات تقييم كمية لقيمة الأصول الإبداعية والقدرة على السداد. وتشمل هذه الأدوات، على سبيل المثال لا الحصر، ما يلي:

- **نماذج تقييم الملكية الفكرية:** أُطر تُقدّر القيمة المالية للأدلة، والصيغ، والسيناريوهات، وبراءات الاختراع، أو الشخصيات اعتماداً على الأرباح السابقة، والمقارنات السوقية، وإمكانات الدخل المستقبلي.
- **نماذج خصم الرسوم**: تقنيات مالية تُقيّم تدفّقات الرسوم المستقبلية من خلال توقّع الإيرادات وخصمها إلى قيمتها الحالية.
- **التنبؤ بالتدفقات النقدية للأصول الإبداعية:** نماذج تأخذ في الاعتبار عدة عوامل، مثل الموسمية، واتجاهات الجمهور، ودورات الإصدار، وتوزيع المنصّات لتقدير الدخل المتوقع.
- **الاكتتاب القائم على الإيرادات**: أساليب إقراض يُربط فيها السداد بنسبة من الإيرادات الفعلية بدلاً من الضمانات الثابتة.
- **تقييم الأدلة والتحليلات:** أساليب تُستخدم لتقدير القيمة الإجمالية لمحافظ الحقوق، ما يمكّن المقرضين من رهن أصول ملكية فكرية كبيرة ومتنوّعة.

تُظهر هذه الابتكارات طريقة اندماج الصناعات الإبداعية تدريجياً في الأنظمة المالية التقليدية، مُثبتةً أن ملكياتها الفكرية الإبداعية يمكن أن تكون أصولاً قابلة للتمويل وأدوات أسواق رأسمالية عندما تخضع للاكتتاب بالشكل المناسب.

توضح عملية توريق الدخل القائم على الملكية الفكرية كيفية دخول الأصول الإبداعية إلى أسواق رأس المال. ففي عام 1997، ابتكر ديفيد بوي النموذج عندما جمع 55 مليون دولار عبر سندات مدعومة برسوم مستخلصة من 25 ألبوماً، في دليل مبكر على أن الإيرادات الإبداعية المتوقّعة يمكن أن تدعم أوراقاً مالية قابلة للاستثمار. [45]

وفي السنوات الأخيرة، طور صندوق "Hipgnosis Songs" المدرج في لندن هذا النهج، فاستحوذ على أدلة لفنانين مثل نيل يونغ وشاكيرا؛ وقد قُدّرت قيمة محفظته بـ2.36 مليار دولار في عام 2024، ما يعكس تزايد رغبة المستثمرين تجاه أصول حقوق الموسيقى.[46]

يعتمد تمويل مجموعات الأفلام على نظرية المحفظة في إدارة الاستثمار الإبداعي، بحيث يوزّع المخاطر على عدد من الإنتاجات بدلاً من الرهان على فيلم واحد فقط. يجذب هذا النموذج المستثمرين المؤسسيين الراغبين في التعرض للاقتصاد الإبداعي ضمن مستوى متوازن من المخاطر والعائد. يعكس أساس رأس المال المُخاطر، حيث يعوض عدد قليل من النجاحات الكبيرة عن المشاريع الضعيفة الأداء، ما يخلق أداة استثمارية أكثر استقراراً لإنتاج الأفلام.

جسّدت شركة "Legendary Entertainment" هذا النهج، إذ جمعت بين الإنتاج في هوليوود ورأس المال القادم من وول ستريت. وقد جمعت الشركة أكثر من 400 مليون دولار في هيئة أسهم عام 2012، وحصلت على تسهيل ائتماني بقيمة مليار دولار عام 2018، ممولةً مجموعات أفلام شملت ثلاثية "The Dark Knight" و"Inception". ومع أن العوائد كانت متفاوتة، فإن الهيكل أثبت وجود رغبة مؤسسية مستمرة تجاه المحافظ الإبداعية المتنوّعة.

الاستدامة وخلق القيمة على المدى الطويل

يعتمد تمويل الاقتصاد الإبداعي المستدام على مواءمة طويلة الأمد بين رأس المال والمخرجات الإبداعية والقيمة المجتمعية. وتكون النظم الأكثر قدرة على الصمود هي تلك التي توازن بين السيولة قصيرة الأجل والاستثمار طويل الأجل في المواهب والابتكار والملكية الفكرية. وبدلاً من النظر إلى الآليات العامة والمزدوجة والخاصة كأدوات منفصلة، تنشأ الاستدامة عندما تعمل هذه الآليات كمنظومة متكاملة تشمل المنح التي تحتضن الإبداع المبكر، والضمانات التي تفتح الوصول إلى الائتمان، ورأس المال الخاص الذي يوسّع نطاق المؤسسات القابلة للنمو. وتؤدي الحكومات دوراً محفّزاً في دعم هذه المنظومة، من خلال دمج معايير الاستدامة وضمان أن التمويل لا يحرّك النمو فحسب، بل يعزز أيضاً قدرة القطاع الإبداعي على المدى الطويل لإنتاج قيمة ثقافية واجتماعية واقتصادية.

ولجذب رأس المال الخاص على نطاق واسع والحفاظ عليه، يتعيّن على الحكومات إنشاء بيئات تمكينية تجعل الصناعات الإبداعية قابلة للاستثمار ومربحة وقادرة على الصمود من خلال **الإجراءات الستة** التالية:

1

تهيئة أطر تنظيمية مواتية للمستثمرين:
تبسيط قواعد الاستثمار، ومعايير تقييم الملكية الفكرية، وتدفّقات رأس المال العابر للحدود لخفض حواجز المعاملات ومنح المستثمرين الثقة في الاستقرار القانوني والمالي للقطاع الإبداعي.

2

استخدام الحوافز المالية لتحفيز الاستثمار:
توسيع نطاق الإعفاءات الضريبية المستهدفة، مثل إعفاءات أرباح رأس المال أو اعتمادات الاستثمار المشترك، لمكافأة المستثمرين أصحاب المشاريع طويلة الأجل في المؤسسات الإبداعية وجذب رأس المال المخاطر والأسهم الخاصة والمستثمرين المؤسسيين.

3

إنشاء صناديق مخصصة للاقتصاد الإبداعي:
تطوير صناديق استثمار سيادية أو وطنية تشارك المستثمرين من القطاع الخاص، وتستقطب رؤوس الأموال المؤسسية، وتُظهر جدوى الصناعات الإبداعية على الصعيد التجاري.

4

تمكين التمويل المضمون بالملكية الفكرية والتوريق:
دعم الآليات التي تعترف بالملكية الفكرية كضمان، بما في ذلك الإقراض القائم على الرسوم ونماذج الإيرادات المورّقة، لدمج الأصول الإبداعية في أسواق الائتمان الرسمية.

5

تعزيز شفافية البيانات ودراسات السوق:
إنشاء قواعد بيانات مفتوحة حول أداء القطاع الإبداعي، وعوائد الاستثمار، ومعايير المخاطر لتحسين قرارات المستثمرين وتعزيز عمليات تصميم السياسات القائمة على الأدلة.

6

ترسيخ الاستدامة ومعايير الأثر:
تشجيع رأس المال طويل الأمد من خلال دمج مؤشرات الأثر البيئي والاجتماعي والثقافي في أطر التمويل، لضمان أن يدعم الاستثمار الخاص القيمة الإبداعية والمجتمعية طويلة الأمد بدلاً من العوائد قصيرة الأجل.

7.821
6.028
6.193
1.235
3.901
3.356
6.306
3.901
7.531
8.188
7.723
7.965
2.492
5.523
3.670
8.188
4.711
8.186

7.112
6.193
6.974
2.208
3.446
6.974
3.446
7.723
5.523
2.164
5.619
4.711
8.186
8.715
2.164
2.999
1.364
5.619

القسم 3

المواهب الإبداعية في عصر الخيال: بناء القوى العاملة المستقبلية

يمثّل بناء القدرات الإبداعية الأساس الجوهري لنمو الاقتصادات الإبداعية في المستقبل. فالتقنيات تعزّز الإنتاج، والتوزيع يتوسع عالمياً، والتمويل يضخ رأس المال، بينما تبقى الموهبة المصدر الحقيقي للقيمة. وتعمل الدول حول العالم في الوقت الحالي على دمج الأنشطة الإبداعية في سياسات التعليم والمهارات لإعداد الشباب للعمل في الاقتصاد الإبداعي الرقمي.

وتُظهر الأدلة من منظّمة اليونسكو، ويوروستات، وأنظمة التعليم العالي الوطنية أنه ما بين 10% و20% من طلاب التعليم العالي عالمياً مسجّلون في مجالات الثقافة والإبداع والتصميم، لتشكل هذه الآلية إحدى أسرع قنوات التعليم نمواً على مستوى العالم.[49، 50]

لكن تنمية المواهب الإبداعية تتطلب ما هو أبعد من زيادة معدلات التسجيل. إذ يجب على الحكومات أن تُحدث تحولات جذرية في كيفية اعتراف الأنظمة التعليمية بالكفاءات الإبداعية ورعايتها، من خلال تضمين الأنشطة الإبداعية في جميع التخصصات منذ الطفولة المبكرة وحتى التعلم مدى الحياة. وفي الوقت نفسه، يجب عليها تعزيز المسارات التي تربط التعليم بالوظائف الإبداعية المستدامة، ومعالجة الحواجز المستمرة أمام ريادة الأعمال والشمول، وضمان قدرة المتخصصين الإبداعيين على إعالة أنفسهم في ظل التحولات التقنية المتسارعة.

يستعرض هذا القسم الطرق التي من خلالها ستعمل الحكومات على تطوير القدرات الإبداعية من خلال تحول نماذج التعليم التقليدية التي تُهمِل الاعتراف بالكفاءات الإبداعية، وتضمين الإبداع في كل مرحلة تعليمية، ودعم التعلم مدى الحياة وإعادة التأهيل على مستوى المهارات، وتوفير مبادرات ريادية ومسارات عمل تعزّز الصناعات الإبداعية. ويتمثل الهدف في بناء منظومة مواهب مترابطة يجري فيها التعرف على الإمكانات الإبداعية مبكراً، وتنميتها بشكل منتظم، وتجديدها بصفة دائمة، ودعمها على نحو عادل طوال المسار المهني.

الأسس التعليمية لدعم القدرات الإبداعية المستقبلية

على الرغم من أن تنمية القدرات الإبداعية عملية تمتد مدى الحياة، فإن المراحل التعليمية الأولى لها تأثير كبير في تشكيل المسار المهني للفرد ومستوى اكتساب المهارات. [51] وتنطلق هذه العملية منذ الطفولة المبكرة، حيث يوفّر اللعب والاستكشاف الفني فرصة لتعزيز الفضول وتنمية المهارات الأولية.

ثم تأتي المرحلة الأساسية والثانوية لتبني على هذا الأساس من خلال تعزيز اكتساب المهارات الإبداعية وتوسيعها بشكل منهجي، ودمجها مباشرة في التعلّم داخل المواد، والعمل الجماعي، وتحديات حل المشكلات.

ولضمان تكامل هذا التطوّر وتعزيزه على مستوى جميع المراحل، يجب على الدول الاستثمار في المناهج الدراسية، وأطر التقييم، وسياسات التعليم، والمؤسسات التي تعزّز مجتمعة الأساس الإبداعي.

التعليم في الطفولة المبكرة والمرحلة الأساسية

تشير التوجهات العالمية إلى أن الأنظمة التعليمية ذات الأداء المرتفع باتت تدرك أن الإبداع يمثل ركناً أساسياً للتنافس الاقتصادي المستقبلي. [52] وبذلك أصبح دمج مهارات التفكير الإبداعي إلى جانب القراءة والكتابة والحساب والمهارات الرقمية جزءاً رئيسياً من سياسات التعليم المرنة. ومع ذلك، لا يزال هذا التقدم مقيَّداً بثقافة الاختبارات الموحدة السائدة. إذ يمكن القول أن التقييمات عالية المخاطر تحدّ من استعداد الطلاب للمجازفة، وهي سمة ضرورية للتعلم الإبداعي والابتكاري.

ويظهر التوتر بين التقييم الموحد والإبداع في عدة مظاهر، من أبرزها:

1. **الاختبارات المصيرية التي تحدّ من خوض التجربة والمجازفة، وهي عناصر أساسية للإبداع والابتكار.**

2. **التركيز على استرجاع المحتوى والنتائج القابلة للقياس**، ما يترك مساحة محدودة للعمليات المعرفية مثل الاستدلال وحل المشكلات والابتكار.

3. **التركيز على الاختبارات المستمرة**، ما يقلّل من دافعية الطلاب وفضولهم وكذلك قدرتهم على التفكير خارج الصندوق.

أظهرَت دراسة بارزة أجراها جورج لاند والسير كين روبنسون حدوث تراجع حاد في الخيال الفطري مع التقدّم في العمر، [54] إذ بيّنت أن 98% من الأطفال في سن الخامسة يفكّرون كعباقرة مبدعين، بينما لا يفعل ذلك سوى 2% فقط من البالغين؛ ما يوضّح كيف يوجه التعليم التقليدي والتنشئة الاجتماعية الأطفال على الابتعاد عن الابتكار والتوجّه نحو الامتثال.

استجابةً لذلك، خضعت المناهج لتحسينات كبيرة – ولا تزال – لتضمين الإبداع في أغلب التخصصات، وخاصة من خلال دمج الفنون والتصميم مع العلوم والتقنيات، وتعزيز التعلّم التجريبي والقائم على اللعب منذ مرحلة الطفولة المبكرة. ويمكن لهذه التحسينات أن تسهم في نهاية المطاف في تعزيز الثقة الإبداعية، وتوسيع نطاق التفكير متعدد التخصصات، وبناء أساس قوي للتعليم الثانوي.

وتوجه ثلاث آليات أساسية عملية دمج المناهج بفعالية. أولاً، تضمن عملية تحديد القدرات الإبداعية وتضمينها عبر أطر متعددة التخصصات دمج مهارات التفكير الإبداعي والناقد في جميع المواد، بدلاً من حصرها على حصص الفنون فقط. ثانياً، دمج التعلّم القائم على المشاريع عدة مشاريع مرتبطة بالمنهج تشجّع الطلاب على التخيل والتصميم والتجربة وتطوير أعمال أصلية، بما يتيح لهم التعلّم من خلال المشاركة الفعلية في مهام واقعية

بدلاً من التلقين السلبي. ثالثاً، تطوّر تقييمات التقدم الإبداعي أساليب تقييم جديدة تحدد التطور الإبداعي بشكل أكثر شمولاً من الامتحانات التقليدية، وتشمل المحافظ الفنية، والمعارض، والتقييمات القائمة على الأداء، والتقييمات التراكمية التي يقودها المعلم.

تُسهم هذه الإجراءات مجتمعةً في تعزيز الوصول إلى الممارسة الإبداعية، وإعادة تعريف مفهوم الإنجاز، وتعزيز أسس الاقتصادات الإبداعية. ومع مرور الوقت، سيؤدي هذا النهج التعليمي إلى تعزيز الإمكانات الإبداعية الوطنية من خلال ربط أساليب التعليم المبكر بالقدرة التنافسية طويلة المدى والمرونة المجتمعية. وتُظهر الأدلة المستندة إلى أبحاث واسعة النطاق في مجال التعليم والإبداع، أن المناهج التي تجمع بين التكامل متعدد التخصصات، والتعلّم القائم على المشاريع، والتقييمات التراكمية المعتمدة على المحافظ ترتبط ارتباطاً سببياً بارتفاع مستويات الإبداع لدى الطلاب، والوصول إلى طرق تعلم متكاملة، وتحسّن المهارات المتعلقة بحل المشكلات، وتحقيق نتائج تعليمية واقتصادية أقوى على المدى الطويل. [53]

دراسة حالة: إطار المنهج الأسترالي[55]

نظرة عامة

يدمج المنهج الأسترالي مهارات التفكير الإبداعي والناقد كقدرات عامة إلزامية على مستوى جميع مجالات التعلّم من المرحلة الأساسية حتى الصف العاشر. ويضع إطار مهارات التفكير الإبداعي والناقد مراحل تطورية واضحة (مثل تكوين الأفكار، والتأمل، وحل المشكلات)، ويدرج هذه المهارات في مجالات الفنون، والتقنيات، واللغة الإنجليزية، والعلوم الإنسانية، والرياضيات، ما يوفّر أسساً مبكرة للإبداع، والمعرفة الثقافية، والمهارات الموجّهة نحو التصميم.

المهارات المدمجة

يحدّد المنهج أساليب الإبداع والتفكير الناقد ضمن أربعة عناصر، منها:

1. الاستقصاء
- **إعداد الأسئلة**: تحفيز الفضول وصياغة أسئلة هادفة حول الأفكار والمواد والمشكلات
- **تحديد المعلومات ومعالجتها وتقييمها:** العثور على المعلومات وفرزها واستخلاص المعنى من البيانات ووجهات النظر والتجارب.

2. التكوين
- **خلق الإمكانيات**: تخيّل وطرح أفكار واتجاهات وخيارات إبداعية جديدة
- **النظر في البدائل:** استكشاف المتغيرات وتجريب مناهج مختلفة وتوسيع نطاق الحلول الممكنة
- **وضع الأفكار موضع التنفيذ**: اختبار الأفكار المحددة، وصنع مخرجات إبداعية أولية أو إنتاجها أو تنفيذها

3. التحليل
- **توضيح المفاهيم والمشكلات**: التحقق من الأفكار والمواقف والأعمال الفنية أو المهام لفهم الأنماط والسياقات والمعاني الكامنة
- **استخلاص النتائج وتقديم الأسباب**: تبرير القرارات اعتماداً على الأدلة أو المعايير أو المقاصد الإبداعية
- **تقييم الإجراءات والمخرجات**: تقدير جودة وفاعلية وتأثير العمليات والمنتجات الإبداعية

4. التأمل
- **التفكير في الأفكار المولدة (ما وراء المعرفة)**: مراقبة التفكير الشخصي واستعراض الاستراتيجيات الإبداعية وعمليات اتخاذ القرار
- **نقل المعرفة:** تطبيق المهارات والتقنيات والمفاهيم المُكتسَبة على مهام أو وسائط أو بيئات جديدة.

النهج والعناصر

دمج التفكير الإبداعي والناقد داخل كل مادة من خلال مهام عملية قائمة على التخصص؛ فعلى سبيل المثال، يُنتج الطلاب أعمالاً فنية ويُحسّنونها في مادة الفنون، ويستكشفون الأفكار والسرديات في اللغة الإنجليزية، ويبحثون القضايا في العلوم الإنسانية، ويصمّمون نماذج ويختبرونها في التقنيات، ويحلّون المشكلات بصورة إبداعية في العلوم والرياضيات.

الأثر

يضمن المنهج أن يمارس الطلاب الأنشطة الإبداعية داخل سياقات تخصصية ذات معنى عبر دمج مهارات التفكير الإبداعي والناقد في المواد بدلاً من تدريسها بشكل منفصل، وبذلك يساعد المنهج على تطوير مفكرين مبدعين بشكل متكامل

يستند النهج الأسترالي إلى فرضية مفادها أن الإبداع ينمو بصورة أكثر فاعلية عندما يكون من العناصر الروتينية للتعلّم اليومي، لا مهارة معزولة تُدرَّس بشكل هامشي. فعندما يستكشف الأطفال الأفكار في القصص، ويجرّبون المواد في الفنون، ويبحثون الأسئلة في العلوم الإنسانية، أو يصمّمون حلولاً بسيطة في التقنيات، يبدأ الطلاب في إدراك العلاقة بين التفكير والتطبيق. ومع الوقت، يكتسبون القدرة على التساؤل والتخيل والمحاولة والتنقيح والتعبير بثقة. وعليه، تُعَدّ مراحل التعليم المبكر نقطة الانطلاق لتنمية القدرة الإبداعية طويلة المدى والتفكير التكيفي.

التعليم الثانوي والتخصصات الإبداعية

يمثل التعليم الثانوي مرحلة محورية يبدأ فيها الطلاب التفكير جدياً في مسارات تعلّمهم ومهنهم المستقبلية. ويعتبر التحدي الرئيسي في هذه المرحلة هو تحقيق التوازن بين الأسس الأكاديمية والحاجة إلى تدريب متخصص في الإبداع والتصميم. وعلى غرار مرحلة التعليم الأساسي، فإن النماذج العامة أو المعتمدة على الامتحانات بشكل مفرط قد تقلل من فرص الطلاب في متابعة التخصصات الإبداعية بجدية.

واستجابةً لذلك، تختبر الحكومات والجامعات مسارات ثانوية متمايزة ونماذج تجمع بين الصرامة الأكاديمية والتدريب الإبداعي المكثف. وتُعد المسارات الإبداعية المتخصصة داخل التعليم العام، والمناهج الفنية المدمجة، والمدارس المخصّصة للإبداع أمثلة على منهجيات عمل تمزج بين الأكاديميات والتدريب الإبداعي المهني، ما يدعم التميّز الإبداعي والإنجاز الأكاديمي بشكل مشترك.

دراسة حالة: مدرسة الفنون في سنغافورة[56]

نظرة عامة

تُعد مدرسة الفنون في سنغافورة، التي تأسست عام 2008، أول مؤسسة تعليمية لمرحلة ما قبل الجامعة في الدولة، وهي مخصّصة لتعليم الفنون للطلاب من عمر 13 إلى 18 عاماً. تقدم المدرسة منهجاً تكاملياً يمتد لست سنوات يجمع بين التعلّم الأكاديمي والتدريب الفني المكثف، مدعوماً بمنشآت احترافية تحاكي البيئات الإبداعية الحقيقية. ويهدف نموذج هذه المدرسة إلى اكتشاف الطلاب ذوي الإمكانات الفنية، ورعايتهم، وإعدادهم لمواصلة الدراسة والعمل في القطاعات الثقافية والإبداعية.

المنهج

السنوات الثانوية المبكرة (السنوات 1–4): الأسس الأكاديمية والفنية الشاملة

يتّبع الطلاب منهجاً متوازناً يشمل المواد الأكاديمية الأساسية (الإنجليزية، العلوم الإنسانية، الرياضيات، العلوم)، إلى جانب التجربة المنظمة لعدد من الفنون مثل الرقص، والمسرح، والموسيقى، والفنون البصرية، والإعلام. ويتيح ذلك للطلاب بناء قاعدة تعليمية عامة قوية واستكشاف ميولهم الفنية بعمق وتشكيل هوية إبداعية واضحة.

السنوات العليا (السنوات 5–6): مسارات البكالوريا الدولية المتخصصة ذات الطابع الفني

يتماشى منهج مدرسة الفنون في سنغافورة للمرحلة الثانوية العليا مع إطار البكالوريا الدولية، ويقدّم مسارين مميزين يجمعان بين الدراسة الأكاديمية والتخصص الإبداعي:

1. **برنامج دبلوم البكالوريا الدولية (IBDP)**
يستهدف البرنامج الطلاب الراغبين في تأسيس قاعدة أكاديمية شاملة ومتكاملة إلى جانب تدريبهم الفني. ويُركّز على مهارات البحث والتقصي النقدي، ما يفتح المجال لخيارات جامعية متنوعة.

2. **برنامج البكالوريا الدولية المهني (IBCP)**
يستهدف البرنامج الطلاب الملتزمين بمسار مهني إبداعي محدد ويرغبون في إعداد عملي أكثر ارتباطاً بالقطاع. ويستبدل المتطلبات الأكاديمية الواسعة بوحدات مهنية (مثل مهارات شخصية ومهنية، والمشروع التأمّلي)، لتسريع جاهزيتهم على المستوى القطاعي.

ولتحويل نظم التعليم في الطفولة المبكرة والمرحلة الابتدائية والثانوية نحو مزيج يجمع بين الصرامة الأكاديمية والتركيز الإبداعي المتخصص، ينبغي على الحكومات تنفيذ الإجراءات التالية:

1

تحديد وتقنين مهارات التفكير الإبداعي والناقد:
إعداد أطر وطنية وإقليمية تحدد بوضوح مهارات التفكير الإبداعي والتفكير الناقد والكفاءات المرتبطة بهما (مثل حل المشكلات بشكل تعاوني، والتفكير القائم على الأنظمة، والتعلّم التكيفي)، والإلزام بدمجها عبر جميع المواد من المرحلة الأساسية وحتى التعليم الثانوي.

2

إدخال نماذج التعلّم القائم على المشاريع:
اعتماد متطلبات منهجية لمشاريع تعليمية تشجّع الطلاب على التخيل والتصميم والتجريب وصنع أعمال أصلية مرتبطة بتحديات العالم الحقيقي، بما يعزز التعلّم الفعال وتنمية مهارات إبداعية قابلة للنقل بين التخصصات.

3

تحسين أنظمة التقييم لقياس الإبداع بواقعية:
استبدال التقييم القائم على الامتحانات فقط بتقييمات قائمة على المحافظ، وعمليات أداء، وملاحظات تراكمية يقودها المعلّم، لقياس معايير الإبداع مثل الطلاقة والمرونة والأصالة والتفصيل بدلاً من الاعتماد على الاستذكار وحده.

4

تطوير مدارس ثانوية إبداعية متخصصة أو مسارات متعددة:
إنشاء مؤسسات ثانوية مخصصة أو مسارات متمايزة داخل منظومة التعليم العام تقدم برامج تدريبية إبداعية مكثفة إلى جانب المواد الأكاديمية الأساسية، ما يتيح للطلاب فرصة السعي نحو التميّز الإبداعي مع الحفاظ على مؤهلاتهم الأكاديمية.

5

تصميم مناهج مدمجة تجمع بين التخصصات الأكاديمية والفنون:
إعداد مناهج تمزج بين التخصصات الأكاديمية التقليدية (الرياضيات، والعلوم، والعلوم الإنسانية) وبين التدريب المكثف في الفنون والتصميم، لإظهار كيفية تطبيق التفكير الإبداعي على مستوى المجالات وإعداد الطلاب لمهن إبداعية متعددة التخصصات.

التعليم العالي وبرامج التدريب المهني والتعلم المستمر

يعمل كلٌّ من التعليم العالي وبرامج التدريب المهني على تحويل القدرات الإبداعية الأساسية إلى خبرات متقدمة، ومهارات تواكب متطلبات القطاع، وشبكات مهنية داعمة. ومع التطورات التقنية المتسارعة، لا سيما التحول الرقمي والذكاء الاصطناعي، باتت الحاجة ملحّة لاستدامة تحديث المهارات من خلال التعّلم المستمر. ويتناول هذا القسم الآليات التي تعتمد عليها الدول في المواءمة بين التعليم العالي واحتياجات القطاع، وتطوير الشهادات قصيرة المدى والاعتمادات الخاصة بالمهارات، وبناء منظومة تعلّم مستمرة تستجيب لتغيرات الصناعات الإبداعية. يتمثل الهدف في إنشاء مسار مواهب متكامل يُتبع فيه التخصص الأولي باستمرار من خلال التفاعل مع التقنيات الناشئة والممارسات المتطورة وفرص العمل الجديدة طوال الحياة المهنية.

التعليم العالي والمواءمة بين الصناعات

يؤدي التعليم العالي الإبداعي دوره بأفضل صورة عندما يكون جزءاً من منظومة الإنتاج بدلاً من العمل بشكل منفصل. وفي الاقتصادات الإبداعية المتقدمة، تتأثر العلاقة بين البرامج الأكاديمية والممارسة المهنية **بأنماط العمل المرنة والوظائف القائمة على المشاريع.** فعلى سبيل المثال، تبلغ نسبة العمل الحر في المملكة المتحدة 66% في قطاعات الموسيقى وفنون الأداء والفنون البصرية؛ و61% في قطاعات التصميم وتصميم الأزياء؛ و45% في قطاعات السينما والتلفزيون والراديو والتصوير – وهي نسب تتجاوز بكثير المتوسط الاقتصادي العام البالغ 14%.[56] وهذا يعكس الواقع الفعلي: إذ يجب إعداد خريجي التخصصات الإبداعية منذ البداية للتعامل مع المسارات المهنية المزدوجة والحرة.

الشكل رقم 8: حصة الوظائف المستقلة في الاقتصاد الإبداعي بالمملكة المتحدة كنسبة مئوية[56]

القطاع الفرعي	نسبة الوظائف التي يشغلها عاملون لحسابهم الخاص
الموسيقى، والفنون الأدائية، والفنون البصرية	%66
التصميم والأزياء الراقية	%61
السينما، والتلفزيون، والراديو، والتصوير الفوتوغرافي	%45
النشر	%32
الهندسة المعمارية	%28
الإعلان والتسويق	%23
الحرف	%16
تقنية المعلومات، والبرمجيات، وخدمات الحاسوب	%11
المتاحف، والمعارض، والمكتبات	%4

المصدر: تحليلات إف تي آي كونسلتنج

وتتطلب المواءمة بين التعليم والصناعات أن تعتمد الجامعات مؤشرات أداء تعكس احتياجات القطاعات، وليس فقط معدلات التوظيف. وتوفر مخرجات البرامج المبنية على كفاءات يحددها أصحاب العمل رؤية دقيقة حول مدى صلة التعليم بسوق العمل. تشمل أمثلة المؤشرات الرئيسة ما يلي: (1) الزمن المستغرق للحصول على أول تكليف مدفوع أو عقد، و(2) معدل التحوّل من تدريب أكاديمي مُعتمد أو مشروع حيّ إلى عمل مدفوع خلال ستة أشهر، و(3) عدد الاعتمادات المهنية الموثوقة (مثل قوائم قاعدة بيانات الأفلام على الإنترنت (IMDb)، أو عناوين الألعاب الصادرة، أو المعارض الفنية المُنسّقة).[58] ويجب تضمين هذه المؤشرات في التقييم وضمان الجودة عبر مشاريع حيّة تُحتسب لها ساعات اعتماد، وتقييم نهائي لمشاريع التخرج يُنفَّذ بالتشارك مع ممارسين متخصصين، ومعايير محافظ أعمال مرتبطة بإطار الكفاءات المعتمد

كما تتطلب المواءمة المستدامة **تعزيز الحركة المستمرة بين التعليم والممارسة المهنية.** يتيح نموذج الممارس المقيم في فنلندا للمهنيين التدريس بدوام جزئي، بينما يقضي أعضاء هيئة التدريس فترات داخل الاستوديوهات، ما يخلق تدفقات مستمرة للمعرفة الصناعية الحديثة إلى قاعات الدراسة. [59] وتعمل مكاتب التعاون بين الكليات والمتخصصين القطاعيين في بوليتكنيك سنغافورة، وكذلك المختبرات الجامعية المرتبطة بـهيئة المحتوى الإبداعي الكورية، على إرساء جسور مؤسسية تربط بين قاعة الدرس والسوق، بما يضمن حصول الطلاب على خبرة مباشرة في دورات الإنتاج التجاري. [60,61] كما تُعد الأطر الوطنية المشتركة لتحديد مهارات الإبداع – والتي تربط بين الوزارات والجامعات والجهات القطاعية – من العناصر الأساسية لضمان تطوّر المناهج مع التقدم التقني، وإدماج وحدات استوديو معتمدة أكاديمياً وممولة من القطاع داخل الهيكل الجامعي.

التطور المهني في المهن الإبداعية

يبدو التقدّم المهني في المهن الإبداعية محدوداً من الناحية الهيكلية بسبب سيطرة العمل الحر، والعقود قصيرة الأجل، وقنوات التوظيف غير الرسمية على القطاع، ما يقلّل من توافر مسارات مهنية مستقرة نحو المناصب المتوسطة والعليا. ووفقاً لأبحاث منظمة العمل الدولية حول ظروف العمل في القطاعات الثقافية والإبداعية، يواجه العاملون الإبداعيون مستويات مرتفعة من العمل غير المستقر وغير التقليدي، بما في ذلك العمل لحسابهم الخاص والعقود غير المستقرة، وهي أنماط ترتبط بانخفاض الأمان الوظيفي والقيود على الحركة المهنية مقارنة بالقطاعات ذات التوظيف النظامي. [62]

وتُظهر الأدلة الدولية أن الحراك المهني يتحسّن عندما تعتمد القطاعات الإبداعية مسارات مهارية منظّمة، وبرامج تدريب مهني، ومعايير وظيفية معتمدة. فعلى سبيل المثال، تبيّن تحليلات منظمة التعاون الاقتصادي والتنمية حول المعايير المهنية أن تحديد المهارات والكفاءات ومتطلبات التدريب بوضوح يساعد أصحاب العمل والعاملين على الاتفاق حول الأدوار ومسارات التقدّم، ما يعزّز الانتقال بين الملفات المهنية ويقلّل الاعتماد على التعلم غير الرسمي.[63] لذلك، عندما تستثمر الحكومات والجهات الصناعية في المعايير المهنية، والتدريب المعتمد، والمسارات المهنية الواضحة، تصبح تقلبات العمل الإبداعي أقل تأثيراً على التطور الوظيفي طويل الأمد.

الذكاء الاصطناعي، والتطورات التقنية، والتعليم العالي

تضطلع الجامعات بدور حاسم عند انتقال الطلاب من التعليم النظامي إلى التعليم العالي، إذ تحوّل القدرات الإبداعية الأساسية إلى خبرات متخصصة قابلة للتطبيق القطاعي. وتُحدث الوتيرة المتسارعة للرقمنة والذكاء الاصطناعي تغييراً جوهرياً في طبيعة العمل الإبداعي، ما يستدعي من المؤسسات إعادة تصميم أساليب تعليم المهارات الإبداعية وممارستها وتحديثها المستمر.

تُكلَّف مؤسسات التعليم العالي في الوقت الحالي ليس فقط بمواءمة المناهج مع احتياجات السوق المتسارعة، بل أيضاً بإعداد المتعلمين لفهم التقنيات الناشئة من الناحية النقدية والتكيّف معها وتطبيقها أخلاقياً، خصوصاً الذكاء الاصطناعي، داخل السياق الإبداعي. تعيد الجامعات عبر مختلف التخصصات الإبداعية تهيئة برامجها لدمج المعرفة التقنية، والتعاون بين الإنسان والذكاء الاصطناعي، والأساليب الإبداعية المعتمدة على البيانات بوصفها كفاءات أساسية لا مهارات هامشية. [64]

تعيد تقنيات الذكاء الاصطناعي، والأتمتة، وخوارزميات المنصات تعريف نظام الإنتاج الإبداعي، بدايةً من التصميم ووسائل الإعلام ووصولاً إلى الموسيقى والسينما. ويختبر المصممون في الوقت الحالي أدوات توليدية مثل "Midjourney" أو "Adobe Firefly." ويستخدم الموسيقيون التأليف الموسيقي بمساعدة الذكاء الاصطناعي. كما يوظّف صُنّاع الأفلام التعلّم الآلي في المونتاج والمؤثرات وتحليل جمهور المشاهدين. تدفع هذه التحولات الجامعات إلى تصميم نماذج تعليمية جديدة تعزّز التفكير الإبداعي لدى الطلاب، ومهارات التصميم الاستراتيجي، والقدرات المتعلقة بالآراء البشرية والتعاون مع تقنيات التعلّم الآلي ضمن بيئة متكاملة مدعومة بالذكاء الاصطناعي إلى حد كبير.

يتسارع نطاق تبنّي الذكاء الاصطناعي في منظومة التعليم العالي. في الولايات المتحدة الأمريكية، واعتباراً من عام 2025، يوجد 304 كليات وجامعات تقدّم درجات علمية في الذكاء الاصطناعي أو تخصصات ذات صلة به؛ ويشمل ذلك 193 برنامج بكالوريوس و310 برامج ماجستير.[65] في درجات التصميم، أظهر استطلاع أُجري في إحدى الجامعات الأسترالية أن العديد من الطلاب يستخدمون بالفعل أدوات الذكاء الاصطناعي التوليدي بشكل غير رسمي خلال مرحلة تكوين الأفكار، مع وجود اهتمام قوي بدمج هذه الأدوات في مناهج التصميم الرسمية.

كشف استطلاع آخر لدرجات العمارة في المملكة العربية السعودية أن وعي الطلاب واهتمامهم بالأدوات المعتمدة على الذكاء الاصطناعي كان أعلى بكثير من وعي أعضاء هيئة التدريس، ما يسلّط الضوء على أهمية تعزيز الثقافة المعرفية بالذكاء الاصطناعي على مستوى التعليم العالي الإبداعي.

دراسة حالة: جامعة لندن للفنون (UAL)

السياق

تتمثل استراتيجية الجامعة في تزويد الطلاب بالمعرفة والمهارات اللازمة للنجاح في عالم سريع التغير، حيث يُحدث تطور الذكاء الاصطناعي تحولاً جذرياً في بيئة العمل والمنظومة الإبداعية الأوسع.
وقد اعتمدت جامعة لندن للفنون **بياناً خاصاً بتقنيات الذكاء الاصطناعي** يحدد كيفية استخدام الجامعة لها في أنشطة التدريس والبحث والتقييم والتعلم. وتلتزم الجامعة بتبني تقنيات الذكاء الاصطناعي من منظور "فضولي ونقدي وإنساني"، أي من خلال التجريب والتأمل والتبني الأخلاقي.
كما تُعرّف الجامعة الذكاء الاصطناعي تعريفاً واسعاً (يشمل توليد الصور والنصوص والكلام والتعرف عليها، والتعرف على الأنماط، واتخاذ القرارات، وغيرها)، وتؤكد ضرورة أن يُعزز الذكاء الاصطناعي تعلم الطلاب بدلاً من أن يحل محل الإبداع البشري أو دور المعلمين.

أمثلة محددة للبرامج

1. **بكالوريوس (مع مرتبة الشرف) في الفنون الجميلة والفنون الحاسوبية:** يجمع الطلاب بين ممارسة الفنون الجميلة التقليدية والتقنيات الرقمية والناشئة (البرمجيات، الواقع الافتراضي، محرك "Unreal Engine"، التعلم الآلي/ الإنتاج الافتراضي/ التصنيع الرقمي). ينصب التركيز على تطوير الأعمال من خلال البرمجة والوسائط الإبداعية وورش العمل.
2. **ماجستير في التعلم الآلي التطبيقي للمبدعين:** يستكشف برنامج الماجستير هذا كيفية تطبيق التعلم الآلي والذكاء الاصطناعي في الممارسات الإبداعية. ويتضمن البرنامج وحدات دراسية حول التعلم الآلي للوسائط المتعددة، والأداء أو البيانات في مجالات الفن والموسيقى، ومشروع التخرج الإبداعي، والنظرية والنقد. كما تُعد الأبعاد الأخلاقية جزءاً لا يتجزأ منه.
3. **ماجستير في الحوسبة الإبداعية:** يوفر البرنامج تدريباً متقدماً في التصور، والحوسبة الفيزيائية، والذكاء الاصطناعي وذكاء الآلة. كما يستكشف التفكير الحسابي والتأثير الثقافي للتقنيات الحاسوبية. يكتسب الطلاب مهارات متخصصة تؤهلهم للعمل في مجالات الصناعات الإبداعية والتقنية الرقمية.

الممارسات المؤسسية والتربوية

1. تضمن سياسة جامعة لندن للفنون فيما يتعلق بـ **"الذكاء الاصطناعي والتقييم"** إمكانية استخدام الطلاب للذكاء الاصطناعي التوليدي في المراحل التطويرية لأعمالهم، مع وجود إرشادات واضحة حول كيفية ووقت قبول ذلك. ويعتبر من سوء السلوك تقديم عمل مُولّد بواسطة الذكاء الاصطناعي دون تعديل على أنه من عمل الطالب نفسه.
2. لا تستخدم الجامعة أدوات كشف الذكاء الاصطناعي (للكشف عما إذا كان الطالب قد استخدم الذكاء الاصطناعي) نظراً لمخاوف تتعلق بالدقة، والنتائج الإيجابية الخاطئة، وحقوق الملكية الفكرية للبيانات، والجوانب الأمنية.
3. تنظم الجامعة فعاليات مثل "يوم تبادل الخبرات في مجال الذكاء الاصطناعي في تعليم الفنون والتصميم" لجمع المعلمين والطلاب لتبادل التجارب، ودراسات الحالة، والنقد، والنجاحات، والإخفاقات في دمج الذكاء الاصطناعي التوليدي في تدريس التخصصات الإبداعية. يساهم ذلك في بناء المجتمع الداخلي وتعزيز التعلم الجماعي.

التوافق مع الاحتياجات القطاعية

تتخذ الجامعة خطوات عديدة نحو مواءمة احتياجات القطاعات مع التعليم الحديث، وذلك من خلال:
1. مواءمة المناهج الدراسية مع التطورات التقنية (الروبوتات، الذكاء الاصطناعي، التعلم الآلي) في التخصصات الإبداعية
2. دمج عناصر الأخلاقيات والثقافة والتفكير النقدي إلى جانب التدريب التقني
3. تقديم مقررات دراسية مرنة قائمة على المشاريع ومتعددة التخصصات
4. وضع مبادئ توجيهية وسياسات وأطر مؤسسية لإدارة الاستخدام المسؤول للذكاء الاصطناعي (في التقييمات والتعلم، وما إلى ذلك)

الشهادات المصغرة، وشهادات المهارات، والتعلم المستمر وإعادة التأهيل

استناداً إلى ما تم توضيحه في السابق، فإنه بالإضافة إلى التعليم العالي المناسب، يجب على المحترفين المبدعين في الوقت الحالي تطوير مهاراتهم وتحديثها باستمرار لمواكبة التقنيات والأدوات الجديدة، وديناميكيات السوق التي تشكلها الأنظمة الرقمية والذكاء الاصطناعي. ويحتاج الموسيقيون في الوقت الحالي إلى إتقان تحليلات منصات البث، وتحسين البيانات الوصفية، واستراتيجيات تطوير الجمهور، وهي أمور كانت غير مستهدفة قبل عقد من الزمن.

واستجابةً لذلك، تعمل الدول على تعزيز مسارات التطوير المهني المستمر والتجديد الوظيفي في القطاعات الإبداعية. وهنا، تبرز الشهادات المصغرة، والدورات التدريبية المعيارية، وأنظمة الاعتماد الوطنية كأدوات مرنة تُمكّن المحترفين المبدعين من تحديث خبراتهم دون ترك العمل.

تمكّن **الشهادات المصغّرة والأوسمة الرقمية** المتعلمين من اكتساب كفاءات محددة، مثل التصميم بمساعدة الذكاء الاصطناعي، وإدارة المحتوى الرقمي، أو إنتاج الوسائط الغامرة، مع الحصول على اعتراف رسمي من خلال دورات قصيرة معتمدة. تتيح منصات مثل «LinkedIn Learning»، و«Coursera»، و«Udemy» طرق تعلم مرنة وسهلة الوصول وفق وتيرة المتعلم الذاتية. تقدّم **برامج التعلم مدى الحياة الوطنية** الوصول المرن القائم على الدعم الحكومي إلى برامج تدريبية معتمدة تساعد على سد الفجوات التعليمية ومواءمة المهارات مع الاحتياجات القطاعية. توفر مبادرات مثل «Compte Personnel de Formation (CPF)» في فرنسا، و «SkillsFuture» في سنغافورة، وإطار الشهادات المصغّرة في أستراليا، تمويلات عامة وإقراراً قياسياً بالتدريب الإبداعي والرقمي المرتبط باحتياجات القطاعات. تعزّز **الشراكات بين الجامعات والقطاعات** نماذج تعلم مزدوجة جديدة تجمع بين الصرامة الأكاديمية والتدريب التطبيقي. تتعاون جامعة لندن للفنون مع شركات التقنية الكبرى مثل أدوبي وآبل لتقديم شهادات مصغّرة في ابتكار التصميم، والسرد الرقمي، والذكاء الاصطناعي للفنون. وتُبرز هذه المبادرات مجتمعةً كيف يمكن للتعليم العالي والقطاعات والحكومة التعاون لتحصين القوى العاملة الإبداعية للمستقبل، وتجهيز المهنيين بالقدرات الإبداعية والمعرفة التقنية المطلوبة في اقتصاد يقوده الذكاء الاصطناعي.

تهدف هذه الجهود إلى بناء قدرة أعلى على التكيّف وتعزيز التنافسية بما يضمن حصول المحترفين على درجة الصمود الكافية أمام التغيرات التقنية السريعة، مع توظيف الأدوات والمنصات ونماذج الأعمال الجديدة بفعالية. كما تساعد عملية سد فجوات المهارات والمواءمة مع متطلبات السوق على اكتساب مهارات عملية ذات صلة بالقطاعات، ما يعزّز فرص التوظيف ويحافظ على القيمة المهنية. في هذا السياق، جرى تصميم منظومة التعليم الإبداعي الموجّه نحو الابتكار والتقنية لتشجيع التجريب، والتوافق مع التقنيات الناشئة (مثل الذكاء الاصطناعي، والوسائط الغامرة)، ودعم السعي المستمر نحو الأصالة والجودة في المخرجات الإبداعية.

لتعزيز التعليم العالي الإبداعي، وتمكين إعادة اكتساب المهارات بشكل مستمر، وتحسين الاستقرار الوظيفي والحراك المهني التصاعدي للعاملين في القطاع الإبداعي في المجالات سريعة التطور والمدفوعة بالتقنيات، ينبغي للحكومات والمؤسسات تطبيق الإجراءات التالية:

1

إنشاء مجالس وطنية للمهارات الإبداعية:
إنشاء مجالس دائمة برئاسة مشتركة من وزارات التعليم، والجمعيات الصناعية، والجامعات، بهدف تحديد وتقييم وتحديث أطر الكفاءات الإبداعية الوطنية سنوياً، بما يتوافق مع تطور تقنيات الإنتاج ومتطلبات سوق العمل.

2

قياس النتائج بما يتوافق مع واقع المسارات المهنية الإبداعية:
اعتماد مؤشرات أداء على مستوى البرنامج تعكس أنماط العمل الحر والعمل القائم على المشاريع، بما في ذلك الوقت اللازم للحصول على أول عمولة مدفوعة، وتحويل البرامج التدريبية العملية إلى عمل مدفوع الأجر، وتراكم الاعتمادات المهنية، بدلاً من الاعتماد على معدلات التوظيف التقليدية فقط.

3

دمج الذكاء الاصطناعي والمعرفة الرقمية ضمن الكفاءات الأساسية:
دمج تقنيات الذكاء الاصطناعي والمعرفة التقنية كعناصر أساسية في جميع برامج الشهادات الإبداعية، وتجاوز الوحدات الاختيارية لضمان اكتساب جميع الخريجين معرفة عملية وفهماً نقدياً لكيفية تحويل التقنيات الناشئة للممارسة الإبداعية.

4

تطوير برامج إبداعية متخصصة في الذكاء الاصطناعي:
إطلاق برامج دراسية متخصصة (مثل التعلم الآلي التطبيقي للمبدعين أو الفنون الحاسوبية) تستكشف بشكل صريح كيفية تطبيق الذكاء الاصطناعي والتعلم الآلي والتقنيات الناشئة في المجالات الإبداعية، من خلال الجمع بين المهارات التقنية والتميز الإبداعي.

5

تطوير معايير مهنية رسمية ومسارات وظيفية:
وضع معايير مهنية معترف بها وطنياً، ومسارات تدريب مهني، وجداول درجات وظيفية للمهن الإبداعية للحد من انعدام الأمن الوظيفي وتمكين التقدم المنظم من مستوى المبتدئين إلى المناصب العليا.

6

إنشاء أطر وطنية للشهادات المصغرة والتعلم المستمر:
إنشاء أنظمة موحدة للشهادات المصغرة والشارات الرقمية تتوافق مع متطلبات سوق العمل، لضمان الوصول المستمر إلى مهارات ذات صلة وقابلة للتطبيق ومعترف بها من قبل أصحاب العمل.

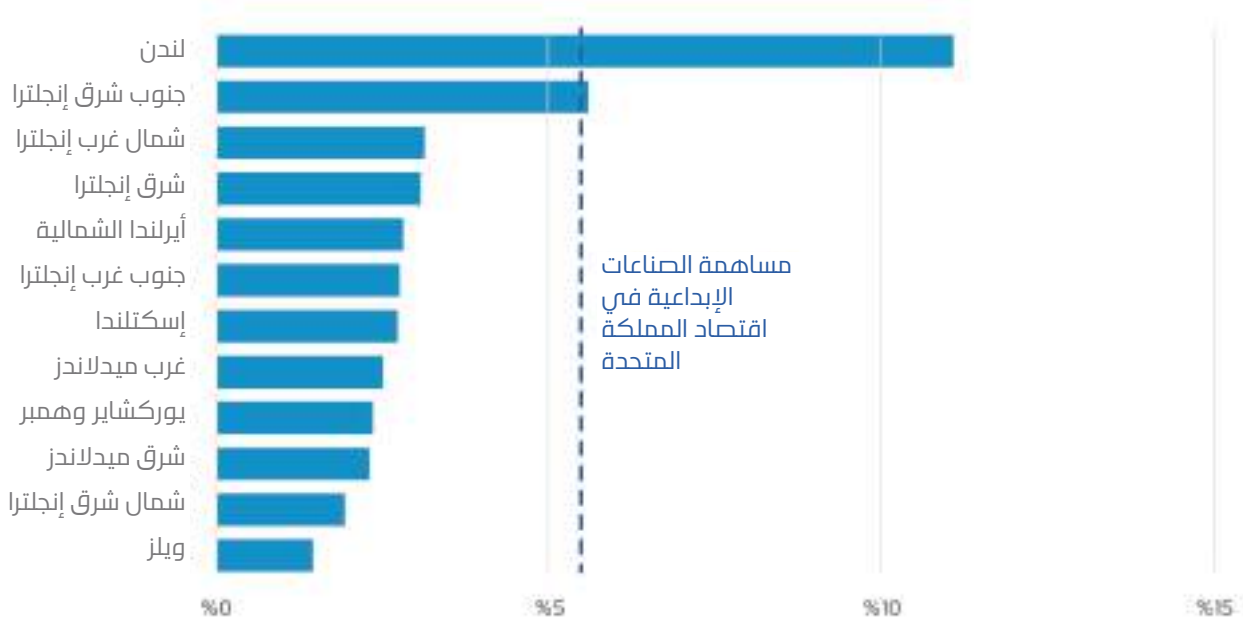
ريادة الأعمال واستدامة العمل في القطاعات الإبداعية

تشير بيانات هيئة العمل الأوروبية[69] إلى أن نحو ثلث العاملين في القطاعات الثقافية والإبداعية يعملون لحسابهم الخاص (حوالي 31.7%)، مقارنة بنسبة 13.8% فقط في الاقتصاد ككل. وتزداد هذه النسبة بين الفنانين والكتّاب، إذ يصل معدل العمل الحر لديهم إلى نحو 46%، وهو أعلى بكثير من نسب العمل الحر في القطاعات الأخرى. وتُبرز هذه الأرقام الطبيعة الريادية القوية لهذا القطاع مقارنة بغيره من القطاعات الأخرى في أوروبا.

ومع ذلك، يواجه روّاد الأعمال في القطاع الإبداعي مجموعة من التحديات التي تعيق النمو والتوسع، من بينها الوصول المحدود إلى برامج تدريبية في الإدارة والأعمال المصممة خصيصاً لاحتياجات هذا القطاع، وضعف شبكات العلاقات المهنية وفرص الإرشاد التي تحد من التعاون وظهور الأعمال في الأسواق، واستمرار فجوات التمويل نظراً لعدم ملاءمة المشاريع الإبداعية لمعايير الإقراض التقليدية، إضافة إلى تعقيد وتشتت أنظمة الملكية الفكرية، ما يجعل إدارة الحقوق وتحقيق الدخل منها أمراً صعباً، فضلاً عن الحواجز المتغيرة المتعلقة بالوصول إلى الأسواق، بدءاً من خوارزميات المنصات الرقمية وحتى تغيّر سلوك المستهلكين.

في المقابل، تستطيع الصناعات الإبداعية تعزيز النمو الاقتصادي بشكل ملموس والإسهام في الاقتصادات المحلية والوطنية، ما يبرهن على أن الاستثمار في هذه القطاعات يمثّل وسيلة فعّالة لتحفيز فرص العمل والابتكار والازدهار في مختلف المجالات.

الشكل 9: مساهمة الصناعات الإبداعية في الاقتصادات الإقليمية في المملكة المتحدة (النسبة المئوية)[70]



المصدر: تحليلات إف تي آي كونسلتنج

لذلك ينبغي على الحكومات اعتماد استراتيجية منسّقة لتعزيز الإجراءات المتعلقة بدعم الاقتصاد الإبداعي. وتشمل الخطوات الداعمة تشجيع ريادة الأعمال وتوسيع برامج الدعم للمشروعات الناشئة الإبداعية وحاضنات الابتكار والمؤسسات الصغيرة، إلى جانب الاستثمار في تنمية المهارات الشاملة وبرامج الإرشاد التي تمكّن النساء والشباب وأصحاب الهمم والأفراد من الفئات الأقل حظاً. كما تسهم هذه الجهود في معالجة تحديات انعدام الأمن الوظيفي وتحسين شبكات الحماية الاجتماعية. ويستعرض هذا القسم الطرق التي من خلالها يمكن للحكومات البدء في تنفيذ هذه التدابير التصحيحية، من خلال إنشاء منظومات يزدهر فيها روّاد الأعمال الإبداعيون، وتتمكّن فيها الفئات الأقل حظاً من المشاركة الكاملة، ويستطيع جميع العاملين في المجالات الإبداعية الحفاظ على استدامتهم المهنية خلال مراحل التحول الوظيفي.

حاضنات الأعمال، والمسرّعات، ودعم ريادة الأعمال وتطوير الأعمال

تؤدي حاضنات الأعمال والمسرّعات المخصّصة للقطاعات الإبداعية دوراً محورياً في معالجة الكثير من هذه المعوّقات الهيكلية. ومن خلال توفير مساحات عمل ميسّرة، وإرشاد مهني، وفرص للتعلّم المشترك والتعاون على مستوى القطاعات، فإنها تسهم في الحدّ من العزلة التي يعاني منها عادة المبدعون المستقلون والمؤسسات الإبداعية الصغيرة. ولا تكتفي هذه الحاضنات بتنمية القدرات الريادية، بل تبني أيضاً منظومات ابتكار تربط المواهب الإبداعية بالمستثمرين وخبراء التقنيات والمؤسسات الثقافية، ما يحوّل الإمكانات الفنية الفردية إلى مشاريع قابلة للنمو والاستدامة.

فعلى سبيل المثال، قدّم برنامج "Founders Factory" في لندن الدعم لأكثر من 300 شركة ناشئة،[71] بما في ذلك الشركات العاملة في الصناعات الإبداعية، من خلال توفير دعم شامل في مجالات التقنية والتسويق والمسائل القانونية، إلى جانب شراكات مؤسسية مع شركات كبرى مثل "Aviva" و"L'Oréal". ويساعد هذا النهج على تسريع نمو المشاريع الإبداعية عن طريق توفير الموارد الأساسية وبناء الروابط الحيوية. كما يُثبت هذا النموذج أن روّاد الأعمال الإبداعيين لا يستفيدون من رأس المال فقط، بل من خدمات تطوير الأعمال المتكاملة، ومن الاطلاع على تجارب ناجحة، ومن الوصول إلى شبكات تمتد إلى ما هو أبعد بكثير من المجتمعات الإبداعية التقليدية.

الاستدامة، والشمول، وجودة الحياة

تواصل الاقتصادات الإبداعية مواجهة فجوات مستمرة في المشاركة والتوازن بين الجنسين والعرق والإعاقة والخلفيات الاجتماعية والاقتصادية، ما يقيّد إمكانات هذا القطاع فيما يتعلق بعناصر الابتكار والشمول. وتظل النساء ممثَّلات تمثيلاً محدوداً في المناصب القيادية والأدوار الأعلى دخلاً، بينما تواجه الأقليات العرقية وأصحاب الهمم عوائق هيكلية تحدّ من الوصول والاعتراف والتطور.

ولا يقل أهمية عن ذلك دمج الصحة النفسية وجودة الحياة كعنصرين أساسيين في استدامة القوى العاملة. كما يواجه المتخصصون الإبداعيون معدلات مرتفعة من القلق والاكتئاب والإجهاد المهني نتيجة لانعدام الأمن المالي وضغوط الهوية ومسارات العمل غير الواضحة.[72]

ويمكن للحكومات والجهات الصناعية أن تستجيب من خلال تدابير متكاملة تعالج الشمول الهيكلي وجودة الحياة الشاملة معاً. وينبغي أن تدمج هذه التدابير متطلبات التنوع والشمول في عمليات التمويل والتكليف الحكومية، وأن توسّع فرص الإرشاد وبناء الشبكات للفئات غير الممثلة، وأن تنشئ مراكز إبداعية توفّر خدمات متكاملة للصحة النفسية والإرشاد المهني، وأن تطوّر نماذج تمويل تكافئ الممارسات الشاملة وتعترف بجودة الحياة الشاملة للعاملين في القطاع الإبداعي.

تعمل مراكز الإبداع مثل "The Trampery" في لندن و"Dojo Labs" في باريس بالفعل على توفير دعم متكامل للصحة النفسية، ومساحات عمل مرنة، وبرامج للتطوير المهني لتعزيز قدرة المهنيين الإبداعيين على الصمود. وإلى جانب ذلك، تُسهم نماذج التمويل التي تكافئ الممارسات الشاملة وتُقدّر جودة الحياة الشاملة – مثل المنح التي تعطي الأولوية للمشروعات التعاونية والمسؤولة من الناحية الاجتماعية – في الحفاظ على المواهب وتعزيز العدالة.

كما يساعد دمج مفاهيم جودة الحياة والشمول والحماية الاجتماعية العادلة داخل منظومات المواهب وريادة الأعمال على التغلب على العوائق الهيكلية وبناء قاعدة مستقرة للنمو الإبداعي المستدام والابتكار والحيوية الثقافية. ومن خلال الجمع بين الوصول والدعم والاعتراف، يمكن للقطاع الإبداعي أن يتحول إلى منظومة يزدهر فيها جميع المبدعين، ما يعزّز الأثر الاقتصادي والاجتماعي والثقافي.

لإنشاء منظومات ريادة أعمال إبداعية شاملة وعادلة ومستدامة تدعم جودة الحياة، وتذلل العوائق الهيكلية عن الفئات غير الممثلة، وتمكّن المشاريع الإبداعية من التوسع والازدهار، ينبغي على الحكومات والجهات القطاعية تنفيذ الإجراءات التالية:

1

إنشاء حاضنات ومسرّعات إبداعية مخصّصة:
الاستثمار في مرافق تقدّم مساحات عمل ميسّرة، وإرشادات مهنية، وبرامج تدريبية تتعلق بالأعمال، وفرصاً للتعلّم بين الأقران مصممة خصيصاً لروّاد الأعمال الإبداعيين، بما يمكّن المبدعين من تطوير أعمالهم مع المعرفة المستمرة بالممارسات الإبداعية.

2

دعم التعلّم بين الأقران وبناء المجتمعات:
إنشاء مجتمعات ممارسة ومنتديات للتعلّم بين الأقران حيث يمكن لروّاد الأعمال الإبداعيين تبادل الخبرات والتعلّم من التحديات التي تواجههم سوياً وبناء شبكات دعم وتعاون متبادلة.

3

دمج التنوع والشمول في متطلبات التمويل:
تحديد متطلبات واضحة للتنوع والشمول ضمن التمويل الحكومي والمنح وعمليات التكليف، بما يضمن أن يدعم الاستثمار الحكومي المشاركة العادلة ويعزّز التمثيل على مستوى النوع الاجتماعي والعرق والإعاقة والأبعاد الاجتماعية والاقتصادية.

4

تقديم إرشاد وشبكات موجّهة للفئات غير الممثلة:
تمويل برامج الإرشاد والشبكات المهنية ومجتمعات الأقران المصممة خصيصاً للنساء والأقليات العرقية وأصحاب الهمم والمبدعين من الأقل حظاً، بهدف الحد من العزلة وتوفير التوجيه الاستراتيجي.

5

إنشاء مراكز دعم متكاملة تشمل خدمات الصحة النفسية:
تطوير مساحات عمل إبداعية ومراكز للتطوير المهني تقدّم استشارات نفسية مدمجة، وإرشادات وظيفية، وخطط مالية، ودعماً من الأقران إلى جانب مساحات العمل والأدوات، مع الاعتراف بأن جودة الحياة ركيزة أساسية لمسيرة مهنية إبداعية مستدامة.

القسم 4

القوة الناعمة والدبلوماسية الثقافية في الاقتصاد الإبداعي: زيادة الصادرات الإبداعية وتعزيز التأثير العالمي

تنتشر السلع والخدمات الإبداعية بشكل متزايد على مستوى العالم، مدفوعة بالتوزيع الرقمي واقتصاديات المنصّات وأنماط الاستهلاك الثقافي العابرة للحدود. ويسهم هذا الامتداد الدولي في تحقيق عوائد اقتصادية من خلال الصادرات، وتعزيز القوة الناعمة والتأثير الدبلوماسي، ومنح الدول حضوراً أكبر في الساحة الثقافية العالمية. ويشير مؤتمر الأمم المتحدة للتجارة والتنمية (الأونكتاد) أن القطاعات الثقافية والإبداعية تسهم بنسبة تتراوح بين **3-7% من الناتج المحلي الإجمالي** في الدول ذات الاقتصادات الإبداعية الناضجة، حيث تُشكّل الصادرات الإبداعية جزءاً كبيراً من هذه القيمة.[70] كما تُظهر الحسابات الفرعية الثقافية الوطنية أن الصادرات الإبداعية تولّد فوائد غير مباشرة كبيرة، إذ تتراوح **المضاعِفات الاقتصادية عادة بين 1.5 و2 ضعف**، ما يعكس التأثير الواسع للقوة الناعمة وبناء الصورة الوطنية في تعزيز المكاسب الاقتصادية على مستوى مختلف قطاعات الاقتصاد.

يستعرض هذا القسم الطرق التي من خلالها يمكن للدول العمل على توسيع نطاق الاقتصاد الإبداعي على الصعيد الدولي عن طريق الدبلوماسية الثقافية وبناء الهوية الوطنية، وتسهيل التصدير والوصول إلى الأسواق، واستراتيجيات التوزيع الرقمي التي تستفيد من المنصّات والتقنيات الغامرة.

تعزيز الهوية الوطنية والدبلوماسية الثقافية

في القرن 21، أصبح الاقتصاد الإبداعي أداة قوية لبناء الهوية الوطنية والدبلوماسية الثقافية. تستثمر الدول في الصادرات الثقافية بشكل متزايد (مثل الموسيقى، والسينما، والأزياء، والتصميم، والإعلام الرقمي) ليس فقط لتحقيق مكاسب اقتصادية، بل أيضاً لتشكيل التصورات الدولية، وبناء القوة الناعمة، وإثبات الحضور الثقافي على الساحة العالمية. ويُعرف هذا النهج باسم "الهوية الوطنية" وهو يتضمن استراتيجيات حكومية منسّقة لتعزيز صورة الدول من خلال إنتاجاتها الإبداعية. وتشير الدبلوماسية الثقافية إلى استخدام التبادل والترويج الثقافي – غالباً عبر مؤسسات مثل المراكز الثقافية، والحملات الإعلامية الدولية، والإنتاج المشترك – بهدف تعزيز الفهم المتبادل وتقوية العلاقات العالمية. وغالباً ما تتلاقى هذه الاستراتيجيات في الاقتصادات الإبداعية عالية الأداء مثل كوريا الجنوبية والمملكة المتحدة، حيث أصبحت الصناعات الإبداعية المدعومة من الدولة عنصراً أساسياً في التأثير العالمي، والسياحة، والاستثمار الأجنبي، والتعاون الدولي.

إضافة إلى ذلك، تتمتع الاقتصادات الإبداعية عالية الأداء بمحركات قوية للاستهلاك الثقافي. فالعوامل مثل الاعتماد الواسع للتقنيات الرقمية، والاستثمار في التعليم الثقافي، وتوفير البنية التحتية الثقافية، والدعم العام الموجه للمشاركة الإبداعية، تعزّز الطلب المحلي على المحتوى الثقافي وتُسهِم في القدرة على تصديره عالمياً.

بناء الهوية الوطنية من خلال المحتوى الإبداعي

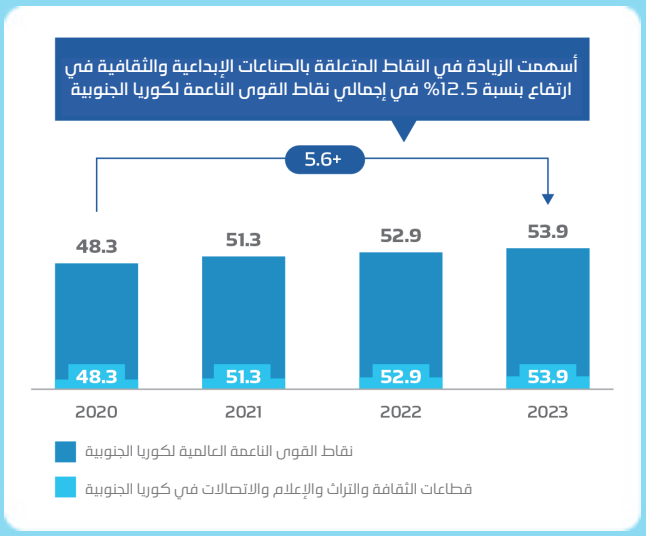
أصبح المحتوى الإبداعي حجر الزاوية في بناء الهوية الوطنية الحديثة. تستخدم الحكومات قطاعات السينما والموسيقى والأزياء والإعلام الرقمي لتشكيل التصورات العالمية والتعبير عن الهوية الثقافية. وعندما تنجح الصادرات الإبداعية في جذب جماهير دولية، فإن تأثيرها يتجاوز الترفيه ليعزّز القوة الناعمة، ويجذب الاستثمارات والأنشطة السياحية، ويقوّي قيمة الهوية الوطنية.

دراسة حالة: كوريا الجنوبية – بناء الهوية الوطنية من خلال الاقتصاد الإبداعي[73,74]

أدى الاستثمار المنسّق في محتوى الهاليو (Hallyu) إلى خلق مضاعِف قوي يمتد من الثقافة والترفيه ليحفّز أنشطة إضافية تشمل البضائع السياحية والمنتجات الاستهلاكية؛ حيث تشير وكالات الاستثمار الحكومية إلى أن **كل 100 مليون دولار من صادرات المحتوى الثقافي تولّد 180 مليون دولار إضافية من صادرات السلع الاستهلاكية ذات الصلة، و510 ملايين دولار في إجمالي الإنتاج، ونحو 3,000 فرصة عمل**. فعلى سبيل المثال، قُدّر الأثر الاقتصادي السنوي الأوسع للفرقة الكورية "BTS" بأكثر من 4.6 مليار دولار على مستوى الصناعات الاستهلاكية وقطاعات السياحة.

تأثير الاقتصاد الإبداعي على القوة الناعمة

كان الاقتصاد الإبداعي عاملاً أساسياً في رفع مؤشر القوة الناعمة لكوريا الجنوبية، لا سيما عبر ركيزتَي الثقافة والتراث، والإعلام والاتصالات.



نظرة عامة

- قيمة العلامة التجارية تبلغ 2.1 تريليون دولار (المرتبة العاشرة عالمياً) نتيجة ارتفاع مؤشر القوة الناعمة.
- يعزّز نمو القوة الناعمة الآثار المتسلسلة داخل الاقتصاد والمشهد الاجتماعي والثقافي.
- قصص نجاح في الصادرات الإبداعية تولّد أثراً اقتصادياً (مثل فرقة "BTS" بنحو 4.65 مليارات دولار سنوياً) على مستوى قطاعات وطنية رئيسية (مثل السياحة والضيافة).

ينجح الاقتصاد الإبداعي الفعّال في تحويل الصادرات الإبداعية إلى قوة واضحة للهوية الوطنية – تدعم القوة الناعمة، وترفع قيمة العلامة التجارية، وتولّد آثاراً اقتصادية ممتدة.

البنية التحتية للدبلوماسية الثقافية

إن الدبلوماسية الثقافية الفعّالة لا تعتمد فقط على تصدير المحتوى الإبداعي، بل أيضاً على بناء بنية مؤسسية قوية تدعم المشاركة طويلة المدى والتبادل الثقافي وتعزيز الظهور الدولي. وتُعد المملكة المتحدة أحد أبرز الأمثلة الراسخة، إذ تدير منظومة واسعة للدبلوماسية الثقافية من خلال المجلس الثقافي البريطاني. وبحلول عام 2023، كان المجلس الثقافي البريطاني يعمل في أكثر من 100 دولة، مقدّماً برامج للعلاقات الثقافية تشمل تعليم اللغة الإنجليزية، والترويج للفنون، وشراكات تعليمية.[75] ويحصل المجلس على التمويل الحكومي لكنه يتمتع بدرجة عالية من الاستقلالية، ما يتيح له التكيّف مع السياقات الثقافية المتنوعة والاستمرار في خدمة أهداف القوة الناعمة الاستراتيجية للمملكة المتحدة. وفي تقريره السنوي لعام 2023، أبرز المجلس الثقافي البريطاني دوره في تعزيز النفوذ الدولي للمملكة المتحدة، إذ وصل تأثيره إلى أكثر من 600 مليون شخص حول العالم من خلال المبادرات الرقمية، والتفاعل المباشر، والبث الإعلامي للأنشطة الثقافية.

البنية التحتية الأساسية المطلوبة للدبلوماسية الثقافية:

- **مؤسسات مخصّصة للدبلوماسية الثقافية:** تحتاج الدول إلى وكالات ثقافية قوية (مثل المجلس الثقافي البريطاني، ومعهد غوته) تتولى تنسيق البرامج الثقافية في الخارج، بما يشمل تبادل الفنون، والمعارض، والتعاون التعليمي، وتعمل كسفراء على المدى الطويل. [77]

- **المؤسسات والمساحات الثقافية:** يسهم الاستثمار في المتاحف والمعارض والمسارح ودور السينما والمناطق الثقافية ومساحات العمل المشتركة في دعم الإنتاج الإبداعي وتعزيز التفاعل الجماهيري. وتُرسّخ هذه المساحات التعبير الثقافي الوطني وتزيد من ظهور المنتجات الإبداعية. [78]

- **أنظمة تطوير المواهب الإبداعية:** إنشاء مسارات قوية من خلال التعليم الفني، والتدريب التقني الإبداعي، وبرامج احتضان المواهب، لتنمية الجيل القادم من المبدعين، وهو أمر أساسي للمنافسة طويلة الأمد. [79]

- **المنصات والفعاليات الثقافية العالمية:** تسمح أنشطة الاستضافة أو المشاركة في المهرجانات الدولية وحفلات البينالي والمعارض العالمية للدول بعرض ثقافتها في سياقات عالية الظهور، ما يساعد على بناء روابط عاطفية وذهنية مع الجماهير العالمية.

- **التجمعات الحضرية الإبداعية:** تطوير مراكز أو مناطق إبداعية على مستوى المدن لتعزيز التعاون والظهور والابتكار بين القطاعات، وربط المساحات العامة بالتصميم والسياحة الثقافية وريادة الأعمال. [80]

- **أنظمة قياس البيانات والأثر:** إنشاء حسابات فرعية ثقافية وطنية وأنظمة لتتبع القوة الناعمة لقياس الأثر الاقتصادي والتصوري للقطاعات الإبداعية، بما يمكّن من اتخاذ قرارات أفضل على مستوى السياسات. [81]

الأثر الاجتماعي والثقافي للاقتصاد الإبداعي

- **السياحة الثقافية:** أظهر استطلاع أجرته هيئة السياحة الكورية أن أكثر خمسة مواقع شعبية في كوريا الجنوبية كانت أماكن مرتبطة بفرقة «BTS». [82] وقد قُدِّر أن هذه الفرقة وحدها جذبت 800 ألف سائح أجنبي في عام 2019، حيث أسهمت في أثر اقتصادي سنوي قدره 4.6 مليار دولار.

- **التطوير الحضري وأسعار العقارات:** تبيّن أن المناطق الإبداعية تسهم في رفع قيم العقارات وتعزيز تنشيط المدن. ففي لندن، كان نمو أسعار العقارات السكنية في التجمعات الإبداعية بنسبة أكثر من متوسط المدينة 4.4% سنوياً خلال 10 سنوات. ولا تجذب هذه التجمعات المواهب الإبداعية والأعمال فحسب، بل تحفّز أيضاً الاستثمارات العامة والخاصة في البنية التحتية والمرافق والإسكان.

- **جودة الحياة والرفاهية:** لا تُعد المشاركة الثقافية نشاطاً ترفيهياً فحسب، بل هي محرك مثبت لجودة الحياة العامة. ووفق دراسة أُجريت في نيوزيلندا عام 2024، أفاد الأفراد الذين يحضرون الفعاليات الفنية والثقافية بانتظام بأنهم يتمتعون بمستويات أعلى بكثير من الرضا عن الحياة والسعادة والصحة النفسية. واللافت أن القيمة التقديرية لجودة الحياة الناتجة عن المشاركة الثقافية تعادل 6–20% من الدخل السنوي.

- **القدرة الاقتصادية على الصمود والابتكار:** أثبت الاقتصاد الإبداعي أنه أحد الأصول الاستراتيجية لتعزيز القدرة الاقتصادية على الصمود. ففي منطقة بحر البلطيق وحدها، دعمت مبادرات التعافي القائمة على الثقافة أكثر من 10,000 مؤسسة إبداعية خلال أزمة كوفيد-19، ما ساعد على حماية الوظائف وبناء اقتصادات قابلة للتكيّف وجاهزة للمستقبل. [85]

وبشكل عام، ولتعزيز العلامة الوطنية بفاعلية من خلال الاقتصاد الإبداعي، ينبغي على الحكومات التركيز على خمسة إجراءات رئيسية:

1

دمج الصناعات الإبداعية في استراتيجية الهوية الوطنية والصادرات:
إبراز القطاعات الإبداعية (مثل الموسيقى والسينما والتصميم والمحتوى الرقمي) كعناصر رائدة في الهوية الوطنية، ودمجها في الرسائل الرسمية والحملات الإعلامية والجهود الدبلوماسية.

2

الاستثمار في محتوى ذي أثر كبير وأصالة ثقافية وقابلية عالية للتصدير:
تمويل ودعم المشاريع الإبداعية ذات الجاذبية الدولية، خصوصاً تلك التي تعكس الهوية الثقافية الفريدة وتنسجم مع الصورة التي ترغب الدولة في ترسيخها.

3

تعزيز الوصول إلى الأسواق العالمية للصادرات الإبداعية:
تقديم تسهيلات موجهة للتصدير (مثل البعثات التجارية، ودراسات الأسواق، واتفاقيات الإنتاج المشترك، والوصول إلى المنصّات الرقمية) لمساعدة الأعمال الإبداعية على التوسع دولياً.

4

استخدام وتوسيع البنية التحتية للدبلوماسية الثقافية والمنصّات العالمية:
مواءمة المعاهد الثقافية والسفارات والبرامج الثقافية الدولية مع الاقتصاد الإبداعي، واستخدامها كمنصّات لعرض المواهب الوطنية واستضافة فعاليات ثقافية وتعزيز الاعتراف العالمي.

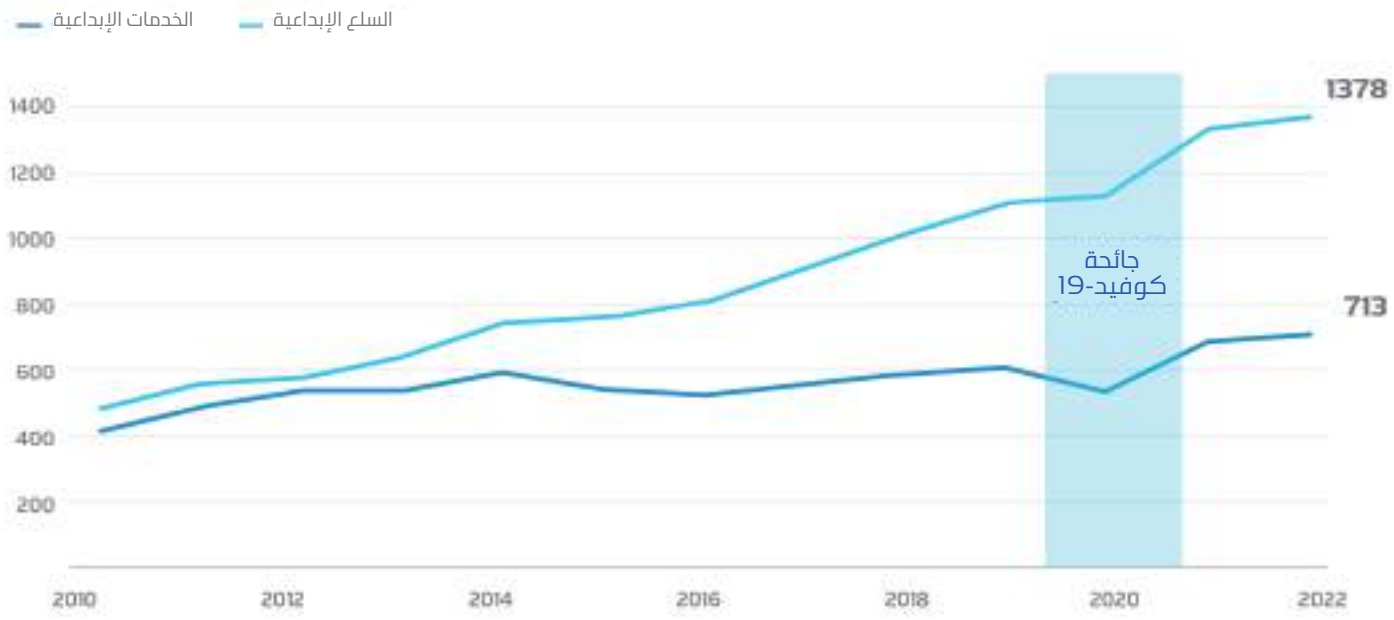
5

تعزيز حماية الملكية الفكرية وخيارات الملكية للسلع والخدمات الإبداعية:
ضمان وجود أطر قوية للملكية الفكرية تحمي المخرجات الإبداعية في الخارج، بما يسمح للمبدعين والشركات بالاستمرار في السيطرة والقيمة الناتجة عن مساهماتهم في العلامة الوطنية.

تسهيل الصادرات وتوسيع الوصول إلى الأسواق العالمية

يمر مشهد التجارة العالمية بتحول كبير مع بروز السلع والخدمات الإبداعية كقطاعات تصدير عالية النمو. وتشمل هذه الصادرات التصميم الرقمي، والمحتوى السمعي والبصري، والأزياء، والبرمجيات، والإعلان، ما يجعل الاقتصاد الإبداعي مساهماً أساسياً في تنويع الاقتصادات وتعزيز الابتكار. نمت الصادرات العالمية للخدمات الإبداعية بما يزيد على ثلاثة أضعاف بين 2010 و2022، من **435 مليار دولار إلى 1.38 تريليون دولار**، في حين بلغت صادرات السلع الإبداعية **713 مليار دولار.** يوضح الشكل أدناه مسار هذا النمو، مسلطاً الضوء على قدرة القطاع على الصمود والتعافي بعد جائحة كوفيد-19.[86]

الشكل رقم 10: الصادرات العالمية من السلع والخدمات الإبداعية (مليار دولار)

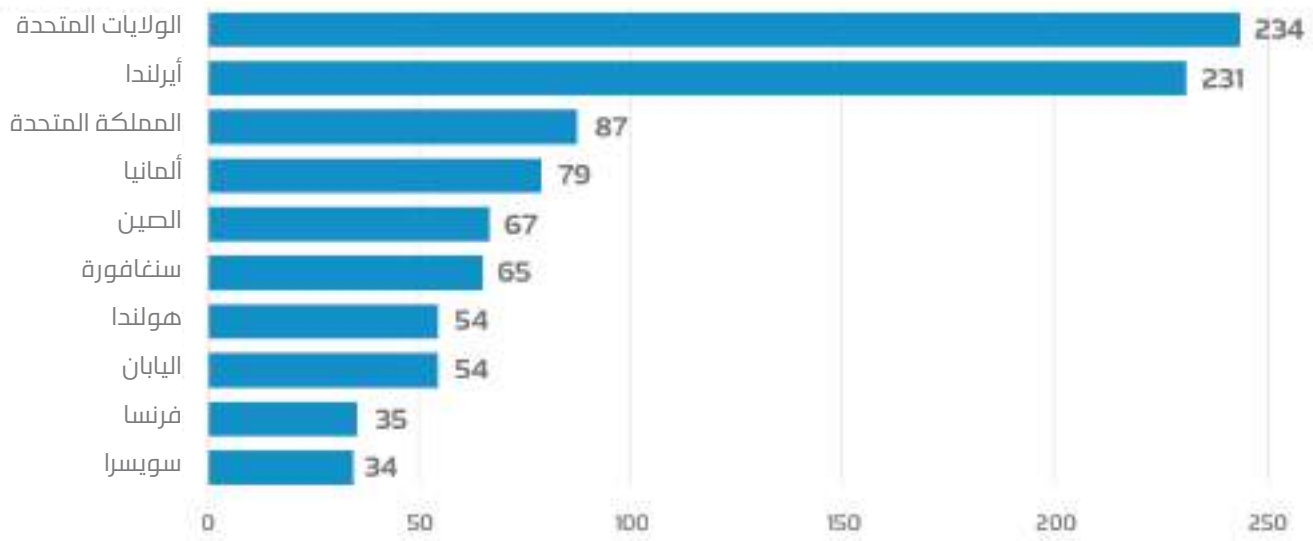


المصدر: تحليلات إف تي آي كونسلتنج

تجدر الإشارة إلى أن الخدمات الإبداعية – كالإعلام الرقمي، والتسويق، والبرمجيات – تفوقت على السلع الإبداعية في قيمة الصادرات، وهو ما يعكس تحولاً عالمياً نحو المخرجات غير الملموسة المدعومة بالتقنيات.

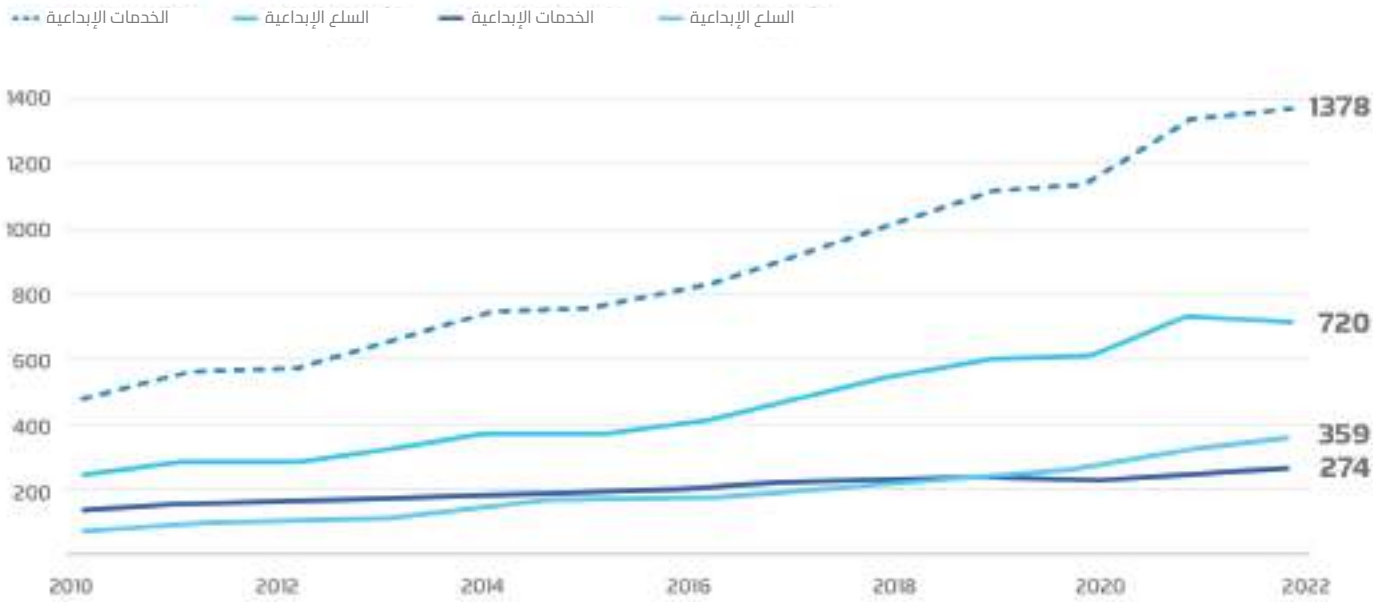
وتظل تجارة الخدمات الإبداعية العالمية **خاضعة لهيمنة** مجموعة صغيرة من الاقتصادات المتقدمة، خاصة في أوروبا وأمريكا الشمالية، التي تستحوذ على الجزء الأكبر من صادرات الخدمات الإبداعية. غير أن **صادرات الخدمات الإبداعية في آسيا تسارعت بشكل ملحوظ** منذ عام 2020، ما قلّص الفجوة مع الدول الرائدة. ويشير هذا الزخم إلى **فرصة واضحة** أمام الأسواق الآسيوية، بما في ذلك المراكز الشرق أوسطية، لتوسيع قدراتها في مجالات التصميم والإعلام والمحتوى الرقمي والخدمات الإبداعية الأخرى، وتنويع الصادرات، والاستفادة من الفئات الأعلى قيمة في الاقتصاد الإبداعي العالمي.

الشكل رقم 11: أكبر 10 مُصدّرين للخدمات الإبداعية في عام 2022 (مليار دولار) [86]



المصدر: تحليلات إف تي آي كونسلتنج

الشكل رقم 12: الصادرات الإبداعية في عام 2022 (مليار دولار) [86]



المصدر: تحليلات إف تي آي كونسلتنج

بالرغم من النمو المستمر، تواجه الصادرات الإبداعية تحديات غير مسبوقة تتطلب استجابات موجهة على مستوى السياسات:

1. **تجزؤ القطاع وارتفاع الطابع غير الرسمي:**
يستفيد الاقتصاد الإبداعي من المؤسسات الصغيرة والجزئية وأصحاب العمل الحر الذين يفتقرون إلى الهياكل الرسمية، ما يعيق قدرتهم على التوسع، أو تلبية معايير التصدير، أو الوصول إلى دعم التصدير الحكومي.[87]

2. **ضعف الحماية الدولية للملكية الفكرية:**
تعد ممارسات إنفاذ الملكية الفكرية غير متسقة عالمياً، ما يخلق مخاطر على المصدّرين الإبداعيين. وتواجه الشركات الصغيرة والمتوسطة صعوبات خاصة في حماية حقوقها بالخارج بسبب ارتفاع التكلفة وتعقيد الإجراءات القانونية ونقص الوعي، وهو ما يحدّ من ثقتها في الدخول للأسواق العالمية.[88]

3. **ضعف إدماج القطاع الإبداعي في سياسات التجارة:**
غالباً ما تُهمَل الخدمات الإبداعية في الاتفاقيات التجارية الوطنية، أو تواجه استثناءات ثقافية في الأسواق الأجنبية تحمي المحتوى المحلي، ما يصعّب الوصول إلى الأسواق الرئيسية، خاصة للمحتوى السمعي البصري والرقمي.[89]

4. **ضعف الوصول إلى التمويل الداعم للتصدير:**
تعاني المؤسسات الإبداعية من صعوبة الحصول على الاعتمادات أو المنح أو الضمانات المطلوبة للتوسع الدولي. كما تعوق التكاليف الأولية المرتفعة المتعلقة بالترويج والامتثال واللوجستيات الكثيرين عن خوض فرص التصدير.[90]

5. **الاعتماد على المنصّات وتفاوت القدرات الرقمية:**
على الرغم من أن المنصّات العالمية تتيح الوصول إلى الجماهير، إلا أن المبدعين يواجهون تحيزات خوارزمية واحتكار البيانات وضعفاً في خيارات تحقيق الدخل. كما يواجه المبدعون في الدول النامية تحديات في البنية التحتية وقوة تفاوض محدودة أمام المنصّات المهيمنة.[88]

التحول الرقمي وإعادة تشكيل الأسواق العالمية

يشهد الاقتصاد الإبداعي تحولات سريعة مدفوعة بالتطورات التقنية وتغير سلوك المستهلكين وتطور نماذج الإنتاج. وقد أسهمت هذه المتغيرات في ظهور مجموعة من التوجهات الجديدة التي تعيد صياغة مستقبل الاقتصاد الإبداعي. وتشمل هذه التوجهات التقنيات الغامرة، والإنتاج الذكي واللامركزي، والانتقال نحو بنى تحتية رقمية لدعم نمو المبدعين، ونماذج مبتكرة للتسويق التجاري، والتصميم المستدام، وآثاراً اقتصادية على نطاق أوسع. يوضّح الجدول أدناه أبرز التوجهات الناشئة ضمن هذه المجالات الموضوعية.

المحاور الرئيسية	التوجهات االناشئة
التقنيات الغامرة – الابتكار الإبداعي (Createch)	• اعتماد أدوات الواقع المعزّز، أو الواقع الافتراضي، أو الواقع الممتد في الإنتاج والعرض • توسّع التجارب المرتبطة بالميتافيرس • دمج عناصر اللعب في التجارب الثقافية والإبداعية
الإنتاج الذكي واللامركزي	• تطورات في الإنتاج الإبداعي باستخدام الذكاء الاصطناعي والذكاء التوليدي والروبوتات • توسيع استخدام التخصيص المدفوع بالبيانات للجمهور • نمو الإنتاج الافتراضي واللامركزي المعتمد على التقنيات السحابية
التحوّل نحو بنية رقمية للتوزيع	• منصّات لإدارة المحتوى الإبداعي ونشره • تحوّل بنيوي نحو منظومات إنتاج تتمحور حول المُبدع
نماذج تسويق مبتكرة وإمكانية وصول عالمي للخدمات والسلع الإبداعية	• دور تقنيات البلوكشين والرموز غير القابلة للاستبدال في إعادة تشكيل الحقوق والأصالة وتحقيق المكاسب المادية • نمو نماذج تحقيق الدخل المباشر مع الجمهور (D2F) • التمويل الجماعي، والتمويل الأصغر، والاستثمار المؤثّر للمبدعين والأعمال الناشئة
التحوّل الأخضر والتصميم الدائري	الانتقال نحو أنظمة إبداعية خضراء ودائرية
الأثر الاقتصادي الممتد للإبداع	التعاونات الإبداعية التي تدفع نتائج القطاعات غير الإبداعية

كما **تم التوسع في مناقشة اثنين من محاور الابتكار – «التحول إلى بنية رقمية لتوزيع المحتوى الإبداعي» و«نماذج تحقيق الدخل المبتكرة والوصول العالمي للسلع والخدمات الإبداعية» – لما لهما من أثر كبير على إعادة تشكيل طرق توزيع القيمة الإبداعية وتحقيق الدخل منها والتوسع فيها عالمياً.** فهذان المساران معاً يشكّلان الوصول إلى الأسواق وتوليد الدخل والقدرة التنافسية على مستوى جميع القطاعات الإبداعية الفرعية، ويؤثران في الوقت نفسه بشكل مباشر على البنية التحتية والتنظيم والسياسات لدى الحكومات والصناعة

التحول نحو البنية التحتية الرقمية لتوزيع المحتوى الإبداعي

مع إعادة تعريف المنصّات والتقنيات الرقمية لطرق إنشاء المحتوى وإدارته وتقديمه، يتسارع الانتقال في توزيع المحتوى من القنوات التقليدية – مثل البث الموجَّه والمطبوعات – إلى منظومات تتسم بمرونة أكبر وتعتمد على الأنظمة السحابية والمنصّات الرقمية. ويفتح هذا التحول فرصاً واسعة أمام المبدعين للتفاعل المباشر مع الجماهير العالمية، وتحسين معدلات تحقيق الدخل، والاستفادة من ردود الفعل الفورية لتحسين أعمالهم. ويُعدّ توسع البنى التحتية المبنية على المنصّات، التي تمكّن من إدارة المحتوى بكفاءة وتوزيعه عبر قنوات رقمية مختلفة، من العناصر المحورية في هذا التحول.

ولا يكفي اعتماد المبدعين على التكيف وحده للتعامل مع مثل هذه التحديات، بل يتطلب الأمر إجراءات سياسية منسقة. كما تضطلع الحكومات بدور أساسي في تشكيل بيئة رقمية تزدهر فيها الابتكارات جنباً إلى جنب مع العدالة. ومن خلال تطبيق قواعد المنافسة وتعزيز حقوق البيانات إلى توسيع البنية التحتية وتحديث أنظمة حقوق النشر، يجب أن تتطور السياسات العامة لدعم المبدعين ليس كمستخدمين للمنصّات الرقمية فحسب، بل كمراكز تدفع القيمة الاقتصادية والثقافية.

نماذج تسويق مبتكرة وإمكانية وصول عالمي للخدمات والسلع الإبداعية

لا يغيّر التحول الرقمي طرق توزيع المحتوى فقط، بل يعيد تشكيل طرق إنتاج القيمة الإبداعية واستعادتها وتوزيعها. لقد توقفت النماذج التقليدية المبنية على المبيعات المادية وحقوق البث والإعلانات، لتحل محلها نماذج رقمية مباشرة إلى المستهلك تركز على الإتاحة الفورية والمرونة بدلاً من الملكية.

فتحت خدمات الاشتراك، والمعاملات الصغيرة، والتمويل الجماعي، وتقنية الرموز غير القابلة للاستبدال (NFTs) مجالات جديدة غير مسبوقة أمام المبدعين لتسويق أعمالهم، بينما أثبتت منصّات مثل سبوتيفاي ونتفلكس قدرة عالية على توسيع نطاق نماذج الدخل القائمة على الإتاحة. ويمكن للمبدعين في الوقت الحالي الوصول إلى جماهير في أكثر من 190 دولة من خلال عملية تحميل واحدة – وهو مستوى من الانتشار لم يكن قابلاً للتصور قبل عقد واحد فقط.

ومع ذلك، فإن إتاحة التوزيع لم تُترجم دائماً إلى نتائج مالية عادلة. وتكشف الدراسات المتعلقة بالنشر الرقمي وبثّ الموسيقى أن المنصّات، رغم أنها تعمل على التوسع في الوصول، غالباً ما تستحوذ على الحصة الأكبر من الإيرادات، تاركة المبدعين بهوامش منخفضة ما لم يواصلوا الابتكار في نماذج تحقيق الدخل الخاصة بهم.

وللاستفادة الكاملة من محاور الابتكار والتوجهات الناشئة على مستوى القطاعات الإبداعية، ينبغي على الحكومات تنفيذ ستة إجراءات رئيسية.

1

الحد من قوة المنصّات المهيمنة في الأسواق الإبداعية:
تشديد القواعد المنظمة للمنافسة والأسواق الرقمية لضمان عدم استغلال المنصّات الكبرى لمواقعها كبوابات محتكرة، بما يعزز الوصول العادل للمبدعين والشركات المستقلة.[68]

2

فرض الاستثمار في المحتوى المحلي وإبرازه على منصّات البث العالمية:
إلزام خدمات البث والمنصّات حسب الطلب بعرض نسبة من الأعمال الوطنية أو الإقليمية كحد أدنى، والمساهمة مالياً في إنتاج المحتوى المحلي، دعماً للتنوع الثقافي وبناء القدرات الإبداعية المحلية.[91]

3

تنظيم استخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي في الإنتاج الإبداعي لحماية حقوق النشر والتنوع الثقافي:
إصدار تنظيمات موجهة لاستخدام الذكاء الاصطناعي في الصناعات الثقافية والإبداعية، تشمل الشفافية في بيانات التدريب، واحترام حقوق النشر وخيار الانسحاب، ووضع علامات واضحة على المحتوى المُنتج بالذكاء الاصطناعي لحماية مصادر دخل المبدعين وضمان التنوع الثقافي.[92]

4

تعزيز الحقوق الرقمية وبنية البيانات الوصفية (Metadata) على مستوى القطاعات الإبداعية:
دعم معايير موحّدة للبيانات الوصفية وإدارة الحقوق بحيث يمكن تتبّع استخدام الأعمال الإبداعية بشكل موثوق على مستوى المنصّات والأقاليم، ما يتيح نسباً دقيقة وتقارير عادلة ومدفوعات شفافة ضمن النماذج الرقمية المدعومة بالذكاء الاصطناعي.[93]

5

تحديث أنظمة الأجور والتراخيص الجماعية للبث والاستخدامات الرقمية الجديدة:
تطوير قوانين حقوق النشر وإدارة الحقوق الجماعية لضمان حصول المبدعين على مقابل عادل ومتناسب من خدمات البث والتوزيع عبر المنصّات والاستخدامات الجديدة للذكاء الاصطناعي، وذلك من خلال التزامات الشفافية واعتماد التراخيص الجماعية الموسّعة عند الحاجة.[94]

6

دعم تجمعات الابتكار الإبداعي والمختبرات التي تربط المبدعين بالتقنيات والقطاعات:
الاستثمار في تجمعات الابتكار الإبداعي والمختبرات متعددة التخصصات التي تجمع الفنانين والشركات الإبداعية والتقنيين والمؤسسات البحثية لاستكشاف صيغ جديدة ونماذج أعمال وتطبيقات للذكاء الاصطناعي وتقنيات الواقع الممتد "XR" والإنتاج المعتمد على البيانات.[95]

الخاتمة
الآفاق المستقبلية الإبداعية كأولوية حكومية

لا تُعد الصناعات الإبداعية والثقافية من الكماليات أو البنود الثانوية التي يمكن تأجيلها أثناء فترات الازدهار الاقتصادي. فهي تشكّل بنية تحتية أساسية لاقتصاديات القرن 21، وتولّد الابتكار والوظائف والنفوذ. والدول التي تدمج الصناعات الإبداعية والثقافية في استراتيجياتها الاقتصادية الوطنية، وتبني منظومات دعم شاملة تشمل الحوكمة والتمويل والمهارات والانتشار العالمي، تضع نفسها على مسار نجاح طويل المدى. وعندما تحافظ الحكومات على الالتزام المستمر رغم تحديات التنفيذ، فإنها تحصد فوائد كبيرة وغير متناسبة في الازدهار الاقتصادي، والنفوذ العالمي، وجودة الحياة المجتمعية.

ولتحقيق الإمكانات الكاملة للاقتصاد الإبداعي، ينبغي للحكومات التركيز على ما يلي:

1. **الحوكمة المنسّقة واتساق الجهود:** يتعين على الحكومات تنفيذ نماذج حوكمة موحّدة تتغلب على تحديات التجزؤ، وتنسّق بين الوزارات والهيئات، وتمكّن من وضع استراتيجيات مرنة وتنفيذها والإشراف عليها على مستوى منظومة الاقتصاد الإبداعي.

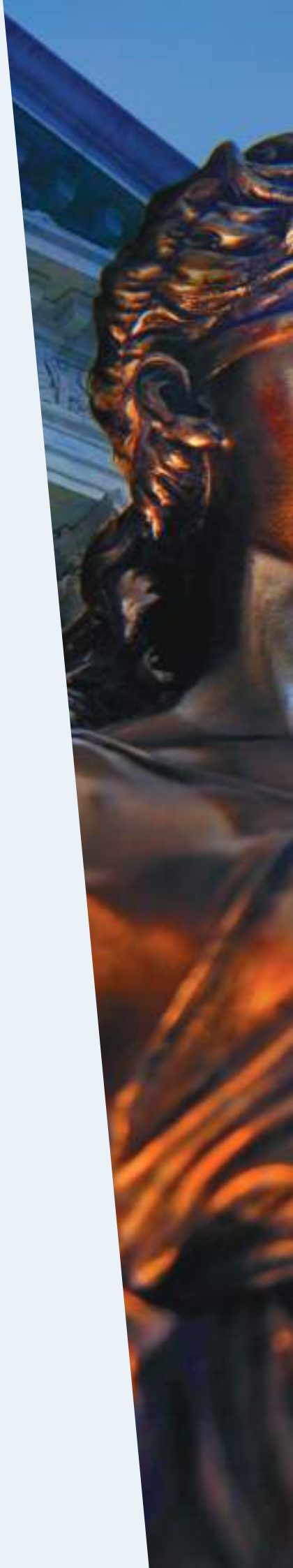
2. **الاستثمار في منظومات تمويل مستدامة ومبتكرة:** يجب أن يتطور التمويل العام ليتناسب مع الطبيعة الفريدة للمؤسسات الإبداعية. ويمكن للحكومات تطوير أدوات التمويل المزدوج، وبرامج الضمان، وصناديق مخصصة للإبداع تقلّل المخاطر وتشجّع مشاركة القطاع الخاص. كما يُعد بناء المعرفة المالية وتعزيز ثقة المستثمرين في المشاريع الإبداعية أمراً بالغ الأهمية.

3. **بناء منظومات تعليم مستقبلية ومسار مواهب مستدام:** يجب أن تُعطي إصلاحات التعليم الأولوية للإبداع والتفكير النقدي والقدرات الريادية في جميع مراحل التعلم. وإلى جانب التعليم، ينبغي على الحكومات دعم منظومات التعلم المستمر التي تمكّن المتخصصين الإبداعيين من إعادة صقل مهاراتهم باستمرار لمواكبة التحول الرقمي وتطورات الذكاء الاصطناعي ونماذج الإنتاج المتقدمة على مستوى القطاعات الإبداعية.

4. **توسيع نطاق الوصول إلى الأسواق العالمية وزيادة الصادرات الثقافية:** تُعدّ الصناعات الإبداعية أدوات أساسية للقوة الناعمة. وينبغي للحكومات تعزيز وكالات ترويج الصادرات، ومنصّات الدبلوماسية الثقافية، والبعثات التجارية التي تستعرض الإبداع الوطني على الصعيد العالمي. كما أن دعم حماية الملكية الفكرية وقنوات التوزيع الرقمي يزيد من القدرة التنافسية العالمية.

5. **اغتنام فرصة الريادة المبكرة:** تُعد فرصة الاقتصاد الإبداعي كبيرة ولكنها مرتبطة بالتحرك المبكر. فديناميكيات المنصّات، وخوارزميات التوزيع، وتأثيرات الشبكات تخلق بيئات يسيطر فيها الروّاد الأوائل على معظم المزايا، بينما يواجه المتأخرون صعوبة في دخول الأسواق. والدول التي تتحرك الآن لتعزيز المكانة الاستراتيجية لاقتصاداتها الإبداعية ستسهم في تشكيل الصناعات الإبداعية العالمية لعقود مقبلة. أما الدول التي تتأخر، فسينتهي بها الأمر كجهة مستهلكة لا كمنتجة، وكجهات دافعة للإيرادات لا متلقية لها، وكمستورد للمنتجات الثقافية بدلاً من أن تكون مصدّرة له.

وخلاصة القول، يمثل الاقتصاد الإبداعي فرصة تحولية، تتمثل في دمج الثقافة بالتجارة، والخيال بالابتكار، والهوية بالأثر. والحكومات التي تتخذ قرارات حاسمة – من خلال مواءمة الحوكمة والتمويل والتعليم والانفتاح العالمي – لن تعزز قطاعاتها الإبداعية فحسب، بل ستبني أيضاً اقتصادات تتسم بالمرونة والديناميكية والثقة الثقافية على نطاق واسع.



عن الشركة

شركة إف تي آي كونسلتنج هي شركة استشارية عالمية متخصّصة في تقديم الاستشارات الاستراتيجية التفصيلية والتحوّل الشامل. ومنذ تأسيسها في عام 1982، مروراً بتوسّعها عبر عمليات الاستحواذ، أصبحت الشركة تمتلك حضوراً في 31 دولة على مستوى ست قارات مع 85 مكتباً، ما يمكّنها من تقديم أثر حقيقي لعملائها في مختلف أنحاء العالم.

ويعمل فريق خبرائنا المتميز كشريك لعملائنا لصنع القيمة بدءاً من وضع الاستراتيجيات ووصولاً إلى التنفيذ. وباعتبارها رائدة في سوق الاستشارات العالمية، تستمر الشركة في تجسيد شعارها "خبراء مؤثرون". ومن خلال وحدة الاستراتيجيات والتحول الخاصة بنا، ندعم الحكومات في صياغة رؤاها الوطنية وأجنداتها، وبناء خططها الاقتصادية والاجتماعية المستقبلية، وتطوير أجهزة حكومية عالمية قادرة على قيادة تحولات نوعية في الإدارة العامة

للمزيد من المعلومات، يرجى زيارة https://www.fticonsulting.com/united-arab-emirates

المؤلفون

أنطوان نصر
رئيس شركة FTI Consulting في الشرق الأوسط
Antoine.nasr@fticonsulting.com

فيل شومان
قائد قطاع الإعلام والرياضة، لوس أنجلوس، الولايات المتحدة الأمريكية
phil.schuman@fticonsulting.com

جاد إلياس
مدير تنفيذي أول، الشرق الأوسط
jad.elias@fticonsulting.com

كريم باسيل
مدير تنفيذي أول، الشرق الأوسط
karim.bassil@fticonsulting.com

ادهم شقير
مدير تنفيذي أول، الشرق الأوسط
adham.shkeir@fticonsulting.com

فرانشيسكو دي إياني
مدير تنفيذي أول، لوس أنجلوس، الولايات المتحدة الأمريكية
francesco.diianni@fticonsulting.com

كارو كوشكريان
استشاري، الشرق الأوسط
garo.keuchkarian@fticonsulting.com

تريسي حاوي
استشاري، الشرق الأوسط
tracy.haoui@fticonsulting.com

المراجع

[1] مجلس الصناعات الإبداعية. (8 يوليو 2025) تُبرز البيانات إمكانات النمو للمساهمة الاقتصادية الإقليمية من الصناعات الإبداعية، https://www.thecreativeindustries.co.uk/facts-figures/data-highlights-potential-for-growth-in-regional-economic-contribution-from-creative-industries

[2] التجمعات الإبداعية ومضاعفات الإبداع: أدلة من مدن المملكة المتحدة (28 يوليو 2022). https://publications.aston.ac.uk/id/Gutierrez_Posada_Kitsos_et_al_Creative_Clusters_Creative_Multipliers_UK_Cities.pdf/6/eprint/43942

[3] مؤسسة التمويل الدولية. https://www.ifc.org/en/what-we-do/sector-expertise/creative-industries

[4] وزارة الثقافة والإعلام والرياضة. (14 يوليو 2011) مجلس الصناعات الإبداعية يعقد اجتماعه الأول. GOV.UK. تم الاسترجاع من https://www.gov.uk/government/news/creative-industries-council-holds-first-meeting

[5] وزارة الرقمنة والثقافة والإعلام والرياضة. (28 مارس 2018) إطلاق اتفاقية قطاع الصناعات الإبداعية. GOV.UK. تم الاسترجاع من https://www.gov.uk/government/news/creative-industries-sector-deal-launched

[6] وزارة الرقمنة والثقافة والإعلام والرياضة. (15 فبراير 2024). التقديرات الاقتصادية لقطاعات وزارة الرقمنة والثقافة والإعلام والرياضة: القيمة المضافة الإجمالية، 2022 (مؤقتة). GOV.UK. تم الاسترجاع من https://www.gov.uk/government/statistics/dcms-and-digital-sector-gva-2022-provisional/dcms-sectors-economic-estimates-gross-value-added-2022-provisional

[7] صناعة الألعاب السويدية. (5 أكتوبر، 2023). صناعة الألعاب السويدية تعلن عن 15 عنواناً ذا أهمية ثقافية كبيرة. جيمز برس. تم الاسترجاع من https://www.gamespress.com/SWEDISH-GAMES-INDUSTRY-ANNOUNCES-15-TITLES-OF-MAJOR-CULTURAL-SIGNIFICA

[8] وزارة الأعمال والابتكار والتوظيف النيوزيلندية (MBIE). (2024). برنامج حوافز إنتاج الأفلام في نيوزيلندا. وزارة الأعمال والابتكار والتوظيف. تم الاسترجاع من https://www.mbie.govt.nz/business-and-employment/economic-growth/screen-sector/new-zealand-screen-production-rebate; هيئة الأفلام النيوزلندية (NZFC). (29 نوفمبر 2024). التقرير السنوي 2023/2024. هيئة الأفلام النيوزلندية. تم الاسترجاع من https://www.nzfilm.co.nz/sites/default/files/2024-11/NZFC%20Annual%20Report%202023%2024.pdf

[9] هيئة دبي للثقافة والفنون. (2024). دبي الإبداعية 2024: تقارير الأثر. هيئة دبي للثقافة. تم الاسترجاع من https://dubaiculture.gov.ae/-/media/DC/About-Us/Creative-Dubai-2024-Impact-Report-English.pdf

[10] مؤتمر الأمم المتحدة للتجارة والتنمية (الأونكتاد). (27 مارس 2023). إطلاق العنان لإمكانات حقوق الملكية الفكرية لدعم الاقتصاد الإبداعي. تم الاسترجاع من https://unctad.org/news/unlocking-potential-intellectual-property-rights-support-creative-economy

[11] شركة والت ديزني. (20 يونيو 2018). ديزني توقع اتفاقية معدلة للاستحواذ على شركة توينتي فرست سينشري فوكس مقابل 71.3 مليار دولار أمريكي. شركة والت ديزني. تم الاسترجاع من https://thewaltdisneycompany.com/the-walt-disney-company-signs-amended-acquisition-agreement-to-acquire-twenty-first-century-fox-inc-for-71-3-billion-in-cash-and-stock/

[12] غرفة التجارة الأمريكية. (2023). مؤشر الملكية الفكرية الدولي لعام 2023. غرفة التجارة الأمريكية. تم الاسترجاع من https://www.uschamber.com/intellectual-property/2023-international-ip-index

[13] وزارة الخزانة الأسترالية. (2022). ميزانية أكتوبر 2022-2023: وثيقة الميزانية رقم 1. الحكومة الأسترالية. تم الاسترجاع من https://treasury.gov.au/sites/default/files/2022-11/p2022-343549.pdf?

[14] هيئة كاليفورنيا للأفلام. (2024). برنامج الإعفاء الضريبي للأفلام والتلفزيون 4.0: الأسس. هيئة كاليفورنيا للأفلام. تم الاسترجاع من https://film.ca.gov/tax-credit/the-basics-4-0/

[15] مؤسسة التنمية الاقتصادية لمقاطعة لوس أنجلوس (EDC). (2024). ميزة لوس أنجلوس 2024. مؤسسة التنمية الاقتصادية لمقاطعة لوس أنجلوس. تم الاسترجاع من https://laedc.org/wpcms/wp-content/uploads/2024/06/LA-The-2-Advantage-2024.pdf

[16] مركز تحديد مواقع الأعمال. (بدون تاريخ). الصناعات الإبداعية مركز تحديد مواقع الأعمال. تم الاسترجاع من https://www.businesslocationcenter.de/en/creative-industry

[17] حكومة بلدية شينزن. (17 أبريل 2024). تشجع شينزن التنمية عالية الجودة لصناعاتها الثقافية والإبداعية. موقع حكومة شينزن الإلكتروني. تم الاسترجاع من https://www.sz.gov.cn/en_szgov/news/latest/content/post_11307459.html

[18] ميديا سيتي. (بدون تاريخ). قصتنا. ميديا سيتي. تم الاسترجاع في 14 أكتوبر 2025، من https://app.mediacityuk.co.uk/about-us/our-story/; Knowles, H., & Binder, J. (2021). جغرافية مانشستر: مدينة الإعلام البريطانية - التجديد الإبداعي واقتصاد المعرفة. جمعية مانشستر الجغرافية. تم الاسترجاع من https://www.mangeogsoc.org.uk/pdfs/manchestergeographies/Manchester_Geographies_1_Knowles%26Binder.pdf; تصميم المدينة الصحية. (بدون تاريخ). الزيارات: سالفورد كيز ومدينة الإعلام البريطانية. تصميم المدينة الصحية. تم الاسترجاع في 14 أكتوبر 2025، من https://www.healthycitydesign.global/visiting

[19] حققت صادرات المحتوى الثقافي والإعلامي الكوري في عام 2022 رقماً قياسياً سنوياً بلغ 13.2 مليار دولار أمريكي (Korea.net). تم الاسترجاع من https://www.korea.net/NewsFocus/Business/view?articleId=245039

[20] حقائق وأرقام عن صناعة السينما في هولندا صيف 2025. تم الاسترجاع من https://assets.filmfonds.nl/FFF-Fell.pdf_095928-03-09-2025_2025

[21] برامج التمويل من "Filmfonds" . تم الاسترجاع من https://www.filmfonds.nl/en/funding

[22] التقرير السنوي لمجلس كندا للفنون 2023-2024.. تم الاسترجاع من https://canadacouncil.ca/-/media/Files/CCA/Annual-Report.pdf_24-Corporate/Annual-Reports/en/2023

[23] مؤشر أولسبيرغ إس بي آي العالمي للحوافز 2024. تم الاسترجاع من https://www.motionpictures.org/wp-content/Olsberg-Global-Incentives-Index-Latest.pdf/03/uploads/2024

[24] إرشادات حكومة المملكة المتحدة: إعفاءات ضريبية للشركات والصناعات الإبداعية. تم الاسترجاع من https://www.gov.uk/guidance/corporation-tax-creative-industry-tax-20Corporation%20Tax,evidence%20to%20support%20your%20%reliefs#:~:text=There%20are%208claim

[25] هيئة الأفلام البريطانية: الاستفادة من الإعفاءات الضريبية في المملكة المتحدة. تم الاسترجاع من https://britishfilmcommission.org.uk/plan-your-production/accessing-uk-tax-reliefs/#:~:text=AVEC%3A%2020January%202025%20for%20live%20action,or%20after%201%25%25.5

[26] هيئة الشاشة الأيرلندية - المادة 481 من قانون الإعفاء الضريبي للأفلام. تم الاسترجاع من https://www.screenireland.ie/filming/section-481

[27] العائد الثقافي الناتج عن المادة 481 - تقرير يناير 2023. تم الاسترجاع من https://www.screenireland.ie/images/uploads/general/The_Cultural_Dividend_Generated_by_Section_481_Report_January_2023.pdf

[28] تمديد الحوافز الضريبية للأفلام في المجر بنسبة 30% لست سنوات إضافية. تم الاسترجاع من https://www.screendaily.com/news/hungarian-30-film-tax-incentive-extended-for-six-more-years/5198689.article

[29] حكومة إيرلندا - وزارة السياحة والثقافة والفنون والغيلتاخت والرياضة والإعلام - بيان صحفي: حققت التجربة الرائدة للدخل الأساسي في مجال الفنون فوائد اجتماعية واقتصادية تجاوزت 100 مليون يورو. تم الاسترجاع من https://www.gov.ie/en/department-of-culture-communications-and-sport/press-releases/basic-income-for-the-arts-pilot-produced-over-100-million-in-social-and-economic-benefits/

[30] بيان صحفي صادر عن المفوضية الأوروبية - مرفق ضمان القطاعات الثقافية والإبداعية. تم الاسترجاع من https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_16_2345

[31] منظمة التعاون الاقتصادي والتنمية. (2022). الثقافة والاقتصاد الإبداعي في كولومبيا. منظمة التعاون الاقتصادي والتنمية. تم الاسترجاع من https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2022/07/creative-and-the-culture-economy-in-colombia_06913f8c/184f1e07-en.pdf

[32] هيئة المحتوى الكورية ومؤسسة "K-Sure"، ضمانات الصناعة الثقافية – القدرة التنافسية العالمية للمحتوى الكوري. تم الاسترجاع من https://koreatechdesk.com/kocca-k-sure-cultural-industry-guarantee-k-content-global-competitiveness

[33] نيستا – صندوق دعم الفنون. تم الاسترجاع من https://www.nesta.org.uk/project/arts-impact-fund/

[34] سكرين أستراليا – تعويض المنتجين. تم الاسترجاع من https://www.screenaustralia.gov.au/funding-and-support/producer-offset

[35] تقرير الدراما الأسترالية 2023-2024. تم الاسترجاع من https://www.screenaustralia.gov.au/sa/media-centre/news/2024/12-2023-drama-report-2024-17

[36] صندوق تمويل النمو الإبداعي - مؤسسة "Creative UK" تم الاسترجاع من https://www.wearecreative.uk/support/creative-enterprise/investment/creativegrowthfinance/

[37] إحصائيات منصة «Kickstarter». تم الاسترجاع من https://www.kickstarter.com/help/stats?

[38] تقرير «Seedrs» لعام 2024 بشأن المراجعة، تم الاسترجاع من https://yearinreview2024.seedrs.com/?utm_source=wordpress&utm_medium=blog&utm_campaign=sector-report-2024_launch_blog&_gl=1*1t1uv75*_gaNzcwMTc1OTE4Lj E3NjExMTIyNDc.*_ga*Q4R4JLQF33cz E3NjExMTIyNDckbz EkZz EkdD E3NjExMTIyNjMkajQ0JGwwJGgw*_gcl_au*Mj EwMDQwODMzNS4xNzYxMTEyMjQ3*_ga*6G201CHEQ4*cz E3NjExMTIyNDckbz EkZz EkdD E3NjExMTIyNjQkajQzJGwwJGgw

[39] إحصائيات باتريون 2023. تم الاسترجاع من https://sellcoursesonline.com/patreon-statistics

[40] FDI Intelligence - توجهت الاستثمار في الألعاب العالمية 2022. تم الاسترجاع من https://www.fdiintelligence.com/content/6607024c-7c64-5f4c-929d-82176ea5b37b

[41] رويترز - مؤسسة "Discord" تجمع 500 مليون دولار أمريكي كتمويل جديد. تم الاسترجاع من https://www.reuters.com/technology/chat-app-discord-raises-500-million-new-funding-2021-09-16/

[42] رويترز - شركة "Epic Games" تجمع مليارى دولار أمريكي، وتقترب قيمتها السوقية من 32 مليار دولار أمريكي. تم الاسترجاع من https://www.reuters.com/technology/epic-games-raises-2-bln-valuation-nearly-32-bln-2022-04-11/

[43] BDO UK – EIS, SEIS, and VCT: دليل الاستثمارات مخفضة الضرائب. تم الاسترجاع من https://www.bdo.co.uk/en-gb/insights/tax/corporate-tax/eis-seis-and-vct-tax-efficient-investments-a-guide-for-investors#:~:text=EIS%20(provides%20income%20tax%20relief,intensive%20companies'%20(KIC

[44] البرلمان البريطاني - الأدلة المكتوبة حول حوافز الاستثمار. تم الاسترجاع من https://committees.parliament.uk/writtenevidence/111830/pdf/?

[45] المنظمة العالمية للملكية الفكرية – ديفيد باوي: قصة مبتكر في مجال الملكية الفكرية. تم الاسترجاع من https://www.wipo.int/pressroom/en/stories/bowie_ip_innovator.html

[46] ميوزيك بيزنس وورلدوايد - تقييم صندوق أغاني هيبنوسيس لعام 2024. تم الاسترجاع من https://www.musicbusinessworldwide.com/the-hipgnosis-songs-fund-catalog-has-just-been-valued-at-2-36bn-around-150m--more-than-its-enterprise-value-when-acquired-by-blackstone/

[47] The Wrap – مؤسسة "Legendary Entertainment" تجمع 443 مليون دولار أمريكي. تم الاسترجاع من https://www./thewrap.com/legendary-entertainment-raises-443m-waddell-reed-69841

[48] Deadline – مؤسسة "Legendary Entertainment" تحصل على تسهيل ائتماني بقيمة مليار دولار أمريكي. تم الاسترجاع من https://deadline.com/2018/06/1202419030-legendary-entertainment-1-billion-credit-facility/

[49] وكالة إحصاءات التعليم العالي. (2025). الطلاب حسب التخصص الدراسي: الجدول 45. تم الاسترجاع من https://www.hesa.ac.uk/data-and-analysis/students/table-45

[50] Eurostat. (2025). إحصاءات الثقافة: التعليم المتعلق بالثقافة. تم الاسترجاع من https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Culture_statistics_-_culture-related_education

[51] Gill, D., & Prowse, V. (2023). الإبداع في مرحلة الطفولة يتنبأ بالتحصيل العلمي ونتائج سوق العمل. جامعة بيردو. تم الاسترجاع من https://web.ics.purdue.edu/~gill53/GillProwse_Creativity.pdf

[52] منظمة التعاون الاقتصادي والتنمية. (2018). المهارات المستهدفة لعام 2030. مذكرة مفاهيمية. مشروع منظمة التعاون الاقتصادي والتنمية للتعليم 2030. تم الاسترجاع من file:///mnt/data/0d955f2c-3c50-4041-a17e-e6a5422bb7df.pdf

[53] Janet w. Looney، أوراق عمل منظمة التعاون الاقتصادي والتنمية في مجال التعليم، التقييم والابتكار في التعليم؛ https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED530793.pdf

[54] أماندا ستيرن، 11 سبتمبر 2024، كيف تقوّض المدرسة حسّ الدهشة لدى الطلاب؟ دراسة ناسا المنسية لعام 1968 حول الحرب الصامتة للتعليم ضد العبقرية الإبداعية، https://www.thehowtolivenewsletter.org/p/nasastudy?utm

[55] المناهج الأسترالية. التفكير الإبداعي والناقد، الإصدار 8.4 https://v8.australiancurriculum.edu.au/f-10-curriculum/general-capabilities/critical-and-creative-thinking/

[56] كلية الفنون في سنغافورة. https://www.sota.edu.sg/

[57] مكتبة "Lords Library". (2024). الصناعات الإبداعية: النمو وفرص العمل والإنتاجية. مكتبة "House of Lords Library". تم الاسترجاع في 30 أكتوبر 2025، من https://lordslibrary.parliament.uk/creative-industries-growth-jobs-and-productivity/

[58] مركز السياسات والأدلة. (2025). الصناعات الإبداعية: وجهات نظر أصحاب العمل حول مبادرات تنمية المهارات. مركز سياسات وأدلة الصناعات الإبداعية. تم الاسترجاع في 30 أكتوبر 2025، من https://pec.ac.uk/policy_briefing_entr/policy-brief-creative-industries-employers-perspectives-on-skills-initiatives-2025/

[59] جامعة ألتو. (2018). برنامج الفنان المقيم. تم الاسترجاع في 30 أكتوبر 2025، من https://www.aalto.fi/en/research-art/artist-in-residence-programme

[60] برنامج مهارات المستقبل في سنغافورة " SkillsFuture". (2025). SkillsFuture (نظرة عامة على مسارات العمل والدراسة والتعاون مع القطاع الصناعي). تم الاسترجاع في 30 أكتوبر 2025، من https://www.skillsfuture.gov.sg/

[61] الجامعة الوطنية للفنون بكوريا. (2025). نظرة عامة. https://www.karts.ac.kr/en/about/glance.do

[62] منظمة العمل الدولية (2024). دور المنصات الرقمية في تشكيل أوضاع العمل الإبداعي (ورقة عمل رقم 123). منظمة العمل الدولية. https://www.ilo.org/sites/default/files/2024/11/WP_123_web.pdf

[63] منظمة التعاون الاقتصادي والتنمية (2024). دور المنصات الرقمية في تشكيل أوضاع العمل الإبداعي (ورقة عمل رقم 123). منشورات منظمة التعاون الاقتصادي والتنمية. https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2024/12/agile-occupational-and-training-standards-for-responsive-skills-policies_f824a455/bacb5e4a-en.pdf

[64] اليونسكو (2025)، الذكاء الاصطناعي والثقافة: تقرير فريق الخبراء المستقل المعني بالذكاء الاصطناعي والثقافة. https://www.unesco.org/sites/default/files/medias/fichiers/2025/09/CULTAI_Report%20of%20the%20Independent%20Expert%20Group%20on%20Artificial%20Intelligence%20and%20Culture%20(final%20online%20version)%201.pdf

[65] درجة الماجستير في الذكاء الاصطناعي https://www.mastersinai.org/ai-degree-report/

[66] جامعة جريفيث https://research-repository.griffith.edu.au/items/540b1e80-afb4-49a5-aecf-d0228251f63c?utm

[67] Frontiers- https://www.frontiersin.org/journals/built-environment/articles/10.3389/fbuil.2025.1610709/full?utm

[68] جامعة الفنون بلندن https://www.arts.ac.uk/

[69] هيئة العمل الأوروبية https://www.ela.europa.eu/sites/default/files/2024-11./Study_CCS_final_publication.pdf

[70] توقعات الاقتصاد الإبداعي 2024. https://unctad.org/system/files/official-document/ditctsce2024d2_ch01_en.pdf

[71] صحيفة "Financial Times" https://www.ft.com/content/eedcf2a6-dd8e-4eee-84a9-f34e420bd3d0?utm

[72] منظمة العمل الدولية (2023). مستقبل العمل في قطاع الفنون والترفيه. منظمة العمل الدولية. https://www.ilo.org/sites/default/files/wcmsp5/groups/public/%40ed_dialogue/%40sector/documents/publication/wcms_865323.pdf

[73] Park, J. (18 أكتوبر 2022) قد تولد فرقة BTS مليارات الدولارات على اقتصاد كوريا الجنوبية. Quartz. تم الاسترجاع من https://qz.com/bts-reunion-kpop-group-army-hybe

[74] Brand Finance. (2023). تقرير العلامات التجارية الوطنية. Brand Finance. تم الاسترجاع من https://static.brandirectory.com/reports/brand-finance-soft-power-index-2023-digital.pdf

[75] المجلس الثقافي البريطاني. (بدون تاريخ). لمحة عنا. تم الاسترجاع في 11 أكتوبر 2025، من https://www.britishcouncil.org/about-us

[76] المجلس الثقافي البريطاني. (2023). التقرير السنوي والحسابات 2022-2023. تم الاسترجاع من https://www.pdf.23-britishcouncil.org/sites/default/files/britishcouncil_annualreport_2022

[77] Hurn, B. J. (2016). دور الدبلوماسية الثقافية في بناء هوية الدولة. التدريب الصناعي والتجاري، 48(2)، 80-85. https://orca.cardiff.ac.uk/id/eprint/133791

[78] منظمة التعاون الاقتصادي والتنمية. (2022). تحسينات قطاع الثقافة. الأفراد والأماكن والصناعات الإبداعية. منشورات منظمة التعاون الاقتصادي والتنمية. https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2022/06/the-culture-fix_fda3a600/991bb520-en.pdf

[79] Clarke, D. (بدون تاريخ). الدبلوماسية الثقافية. في موسوعة أكسفورد للبحوث في الدراسات الدولية. مطبعة جامعة أكسفورد. https://oxfordre.com/internationalstudies/view/10.1093/acrefore/9780190846626.001.0001/acrefore-9780190846626-e-543

[80] Kovacs, J. F. (2018). الصناعات الثقافية والنمو الاقتصادي المكاني: نموذج لظهور التجمعات الإبداعية في قطاع العمارة في تورنتو. المجلة الأوروبية للدراسات الثقافية، 227-210 ,21(2). https://www.researchgate.net/publication/324047321

[81] مركز سياسات وأدلة الصناعات الإبداعية (PEC). (2024). تحسين الإحصاءات الاقتصادية في الصناعات الإبداعية. https://pec.ac.uk/wp-content/uploads/2024/04/Creative-Industries-Economic-Statistics-Improving-PEC-Research-Report-April-2024.pdf

[82] وزارة الخارجية، "فرقة BTS والاقتصاد الكوري الجنوبي"، 2020، https://overseas.mofa.go.kr/pen/brd/m_1716/view.do?seq=758901&srchFr=&srchTo=&srchWord=&srchTp=&multi_itm_seq=0&itm_seq_1=0&itm_seq_2=0&company_cd=&company_nm=&page=1

[83] مؤسسة "Creative Land Trust"، "أثر مساحات العمل الإبداعية على العقارات السكنية المحلية"، https://creativelandtrust.org/wp-content/uploads/2021/09/CreativeWorkspace_FinalReport_210915_210047_LowRes_Spreads-1.pdf

[84] Thomas Benison, Trinh Le, Arthur Grimes, "أثر المشاركة في الأنشطة الفنية والثقافية على الرفاهية الشخصية"، 2024

[85] Prause, G. (2021). دور قطاع الصناعات الثقافية والإبداعية في التعافي ما بعد جائحة كوفيد-19. مؤتمرات SHS الإلكترونية. https://doi.org/10.1051/shsconf/202112606006

[86] مؤتمر الأمم المتحدة للتجارة والتنمية واليونسكو. (2021). توقعات الاقتصاد الإبداعي 2022: نظرة عامة – الاتجاهات – الملفات القطرية. الأمم المتحدة. تم الاسترجاع من https://digitallibrary.in.one.un.org/TempPdfFiles/28711_1.pdf

[87] Staines, J., & Mercer, C. (2013). تحديد استراتيجيات تصدير الصناعات الثقافية والإبداعية وتدويلها في الدول الأعضاء في الاتحاد الأوروبي. الاقتصادات الأوروبية: المجلة الإلكترونية للاقتصاد الجزئي والتنظيم الصناعي . https://doi.org/10.2139/SSRN.2261595

[88] Hargreaves, I. (2018). مقدمة: الصناعات الإبداعية والملكية الفكرية. https://doi.org/10.4337/9781786431172.00006

[89] Chala, V., & Rybina, K. (2019). استراتيجيات تعزيز صادرات الصناعات الإبداعية إلى دول الاتحاد الأوروبي. النطاق الاقتصادي. https://doi.org/10.30838/p.es.2224.040719.64.548

[90] Mokuolu, Y., Kay, V., & Velilla-Zuloaga, C. (2020). تمويل الصناعات الإبداعية والثقافية في أفريقيا. , 113-130. https://doi.org/10.4324/9781003127802-10

[91] المرصد السمعي البصري الأوروبي. (بدون تاريخ). الأعمال الأوروبية في AVMSD. تم الاسترجاع من https://www.obs.coe.int/en/web/observatoire/european-works-in-the-avmsd

[92] مؤتمر الأمم المتحدة للتجارة والتنمية (الأونكتاد). (2024). توقعات الاقتصاد الإبداعي 2024: الرقمنة والذكاء الاصطناعي والاقتصاد الإبداعي (القسم 3). الأمم المتحدة. تم الاسترجاع من https://unctad.org/system/files/official-document/ditctsce2024d2_ch03_en.pdf

[93] مؤسسة "DDEX". (2024). حول معايير مؤسسة DDEX: إطار تبادل البيانات الرقمية. الأمانة العامة لمؤسسة DDEX. تم الاسترجاع من https://ddex.net/standards

[94] Senftleben, M., & Izyumenko, E. (2025). مكافآت المؤلفين في عصر البث المباشر - حقوق الاستغلال وقواعد المكافآت العادلة في الاتحاد الأوروبي. مجلة قانون وممارسة الملكية الفكرية. تم الاسترجاع من https://doi.org/10.1093/jiplp/jpaf071

[95] برنامج تجمعات الصناعات الإبداعية. (بدون تاريخ). برنامج تجمعات الصناعات الإبداعية. AHRC / UKRI. https://creativeindustriesclusters.com/

WORLD GOVERNMENTS SUMMIT

JOIN THE CONVERSATION

@WorldGovSummit

www.worldgovernmentssummit.org