

**Parecer do Comité Económico e Social Europeu sobre a «Proposta de regulamento do Parlamento Europeu e do Conselho que cria o programa Europa Criativa (2021-2027) e que revoga o Regulamento (UE) n.º 1295/2013»**

[COM(2018) 366 final]

(2019/C 110/17)

Relatora: **Emmanuelle BUTAUD-STUBBS**

Correlator: **Zbigniew KOTOWSKI**

Consulta	Parlamento Europeu, 14.6.2018 Conselho, 21.6.2018
Decisão da Mesa	19.6.2018
Base jurídica	Artigos 173.º, n.º 3, e 304.º do Tratado sobre o Funcionamento da União Europeia
Competência	Comissão Consultiva das Mutações Industriais (CCMI)
Adoção pela CCMI	22.11.2018
Adoção em plenária	12.12.2018
Reunião plenária n.º	539
Resultado da votação	207/2/2
(votos a favor/votos contra/abstenções)	

## 1. Conclusões e recomendações

1.1. O Comité Económico e Social Europeu (CESE) acolhe favoravelmente a proposta de regulamento do Parlamento Europeu e do Conselho que cria o programa Europa Criativa (2021-2027) [COM(2018) 366 final] e os seus indicadores definidos no anexo II. A construção de uma Europa forte e unida deve assentar na diversidade de raízes culturais, que devem ser transmitidas através da educação. A prossecução deste programa deve ser vista como altamente benéfica para o desenvolvimento da cultura europeia e das culturas de cada um dos Estados-Membros, sendo estas o pilar da nossa sociedade e o berço dos nossos valores democráticos.

1.2. Durante muitos anos, o CESE promoveu os contributos significativos dos setores e indústrias criativos e culturais para a criação de valor e emprego na UE, a integração e o crescimento<sup>(1)</sup>. Em 2012, de acordo com a OCDE, as indústrias com utilização intensiva de direitos de autor<sup>(2)</sup> na UE representavam 4,2 % do PIB e 3,2 % do emprego. De acordo com o artigo 2.º da proposta de regulamento [COM(2018) 366], esses setores incluem «a arquitetura, os arquivos, as bibliotecas e os museus, o artesanato, o audiovisual (em particular o cinema, a televisão, os jogos de vídeo e as atividades multimédia), o património cultural material e imaterial, o *design* (incluindo o *design* de moda), os festivais, a música, a literatura, as artes do espetáculo, os livros e a edição, a rádio e as artes plásticas».

1.3. Tendo em conta a natureza específica dos atos e processos criativos e que nem sempre se inserem facilmente no quadro geral do direito do trabalho, o CESE está plenamente consciente dos desafios sociais que devem ser abordados em alguns Estados-Membros: a melhoria das condições de trabalho, a supressão das horas não pagas, a luta contra as disparidades entre géneros, a promoção de condições dignas de trabalho, a melhoria das condições de saúde e segurança, a facilitação da mobilidade, a integração de pessoas com deficiência e de pessoas em situação de exclusão, as políticas contra o assédio sexual, etc.

1.4. O CESE considera que o orçamento previsto de 1,8 mil milhões de EUR não é suficiente para cumprir os objetivos ambiciosos do programa Europa Criativa 2021-2027, razão pela qual solicita um orçamento maior. Este investimento significativo na criatividade da Europa, dos seus artistas, criadores, músicos, escritores, fotógrafos, arquitetos, inventores de

<sup>(1)</sup> JO C 13 de 15.1.2016, p. 83, NAT/738 (JO C 440 de 6.12.2018, p. 22), SOC/590 (JO C 62 de 15.2.2019, p. 148).

<sup>(2)</sup> As principais indústrias com utilização intensiva de direitos de autor incluem nove setores: imprensa e literatura, música, ópera e produção teatral, cinema e vídeo, fotografia, *software* e base de dados, artes plásticas e gráficas, publicidade e artes, bem como sociedades de gestão coletiva de direitos de autor.

jogos de vídeo, cineastas, etc., ajudará a UE a competir com sucesso com países grandes que dispõem de estratégias de influência deliberadas (EUA, Japão e Coreia do Sul) a nível nacional e em organizações internacionais. O financiamento da UE deve ser complementado por financiamentos públicos nacionais e regionais. Os incentivos fiscais específicos também poderiam atrair a filantropia (por exemplo, a recuperação do património) e facilitar o financiamento coletivo para a criação de novos modelos de negócio.

1.5. O CESE considera também necessário investir em instrumentos jurídicos e técnicos para combater mais eficazmente todas as formas de promoção da violência e da discriminação, nomeadamente na produção de jogos de vídeo em linha para crianças e jovens.

1.6. O CESE apoia a inclusão de uma dimensão criativa e cultural na política externa da UE (política comercial, relações internacionais, etc.)<sup>(3)</sup>.

1.7. Este esforço financeiro sem precedentes deve ser alcançado através de três vias:

- um orçamento reforçado para o programa Europa Criativa de 1 930 000 EUR em vez de 1 850 000 EUR para 2021-2027, que inclua um financiamento suplementar de 80 milhões de EUR à vertente INTERSETORIAL, por forma a permitir a realização de projetos de fertilização cruzada entre as próprias indústrias criativas e culturais (música, moda, *design*, arte, cinema, edição, etc.) e entre estas e outras indústrias, bem como mais recursos financeiros para mais formação no domínio dos meios de comunicação social, num contexto em que o pluralismo destes últimos foi recentemente contestado na UE;
- apoio financeiro à cultura e à criação numa vasta gama de programas da UE, a fim de «melhorar o processo de integração da cultura nas outras políticas setoriais, do que resultariam benefícios mútuos tanto para a cultura como para o setor em causa»<sup>(4)</sup>: Horizonte 2020, Fundo Social Europeu, Europa Digital, Fundo de Coesão, Erasmus;
- apoio contínuo ao Mecanismo de Garantia Financeira destinado às «indústrias criativas e culturais», no intuito de conceder garantias, e, se necessário, apoio de tipo de participação no capital às PME e às empresas em fase de arranque.

1.8. Esta ambição renovada de uma Europa mais cultural e criativa beneficiará também vários setores e cadeias de valor industriais da UE, desde os têxteis, o vestuário, o couro, o mobiliário, a cerâmica, os brinquedos, o turismo, a arte e o artesanato ao setor automóvel, passando pela construção, a saúde e o bem-estar, a energia verde, etc., graças à integração da criatividade, do *design* e das tecnologias de ponta. Na Europa, há muitos exemplos da transição bem-sucedida em determinados municípios ou regiões industriais para indústrias criativas que geram mais valor acrescentado (Turim).

1.9. As oportunidades oferecidas pela «revolução digital» nas indústrias com utilização intensiva de direitos de autor são particularmente importantes, pelo que cumpre promover o investimento adequado em equipamento e *software* (inteligência artificial, cadeia de blocos, impressão 3D, digitalização de arquivos, por exemplo), bem como em formação.

1.10. O potencial de inovação destas indústrias é ilimitado, uma vez que dependem maioritariamente da criatividade, das competências e da imaginação individuais. É por esta razão que as indústrias criativas e culturais devem ter um orçamento específico no âmbito do Horizonte 2020 [de pelo menos 3 mil milhões de EUR, que representa um pouco menos do que o seu peso no PIB da UE (4,2 %)].

1.11. As grandes operações de fusão que se estão a realizar no mercado norte-americano terão impacto nas indústrias culturais e criativas da UE. Neste contexto, o CESE solicita à Comissão Europeia que lance, em 2019, um concurso para a apresentação de um relatório de informações comerciais sobre as principais tendências económicas e tecnológicas nos EUA que afetam os meios de comunicação social, o cinema e o audiovisual e as suas possíveis consequências para os seus homólogos da UE nas atividades de produção, consumo e distribuição.

<sup>(3)</sup> Para uma estratégia da UE no domínio das relações culturais internacionais, JOIN(2016) 29 final.

<sup>(4)</sup> Citação extraída do documento de reflexão da Presidência búlgara intitulado «O caminho a seguir: visão de longo prazo para o contributo da cultura para a UE depois de 2020», de 27 de abril de 2018.

1.12. Dado que a UE27 poderia beneficiar consideravelmente de um diálogo permanente com o Reino Unido, que é um interveniente fundamental nestas indústrias, o CESE solicita à Comissão Europeia que apoie qualquer diálogo bilateral entre governos e redes que possa abrir caminho a um acordo bilateral, a fim de prosseguir programas bilaterais ambiciosos no âmbito do programa Europa Criativa 2021-2027. Acordos bilaterais semelhantes foram celebrados no passado (2014-2020) com países terceiros, nomeadamente a Geórgia, a Sérvia ou a Ucrânia.

## 2. Observações na generalidade

### 2.1. *Um novo nível de ambição*

2.2. A proposta de regulamento em apreço [COM(2018) 366] baseia-se no artigo 3.º do Tratado da União Europeia, o qual dispõe que a UE tem por objetivo «promover a paz, os seus valores e o bem-estar dos seus povos» e que «respeita a riqueza da sua diversidade cultural e linguística e vela pela salvaguarda e pelo desenvolvimento do património cultural europeu». No entanto, existe uma perceção clara de que há um maior número de desafios a enfrentar, nomeadamente a concorrência de motores de pesquisa e plataformas em linha, a concentração do setor em torno de um número limitado de intervenientes importantes ou a crescente «desinformação».

2.3. Com este novo programa, a Comissão Europeia quer oferecer aos operadores oportunidades para desenvolverem iniciativas europeias transfronteiras, tecnologicamente inovadoras e criativas, com vista a intercambiar, coproduzir e distribuir obras europeias. O objetivo é igualmente reforçar a posição dos intervenientes da UE nos mercados da UE e mundial. Exemplos de boas práticas neste domínio podem ser encontrados nas atividades realizadas no âmbito do fundo EURIMAGES do Conselho da Europa.

### 2.4. *Um orçamento maior, mas ainda insuficiente*

2.4.1. O orçamento proposto de 1,85 mil milhões de EUR para 27 Estados-Membros é superior ao atual, mas representa apenas 1/1 000 do Quadro Financeiro Plurianual global da UE para 2021-2027, o qual corresponde a 1 135 mil milhões de EUR.

2.5. O orçamento proposto pela Comissão está dividido em três partes:

- vertente CULTURA, com 609 milhões de EUR (33 % do orçamento total em relação a 31 % do orçamento total do programa Europa Criativa 2014-2020),
- vertente MEDIA, com 1 081 milhões de EUR (58 % do orçamento total em relação a 56 % do orçamento total do programa Europa Criativa 2014-2020),
- vertente INTERSETORIAL, com 160 milhões de EUR (9 % do orçamento total em relação a 13 % do orçamento total do programa Europa Criativa 2014-2020).

2.5.1. O CESE solicita um orçamento suplementar de 80 milhões de EUR para a vertente INTERSETORIAL, destinado a desenvolver plenamente o potencial dos projetos de «fertilização cruzada»<sup>(5)</sup> (economia digital, turismo, arte, luxo, cultura, impressão digital...) e a identificar mais respostas práticas no domínio da literacia mediática.

2.5.2. O objetivo de apoiar projetos prioritários destinados a um público alargado é adequado ao setor audiovisual (vertente MEDIA), mas não deve aplicar-se a todas as atividades culturais, em particular nas zonas rurais. A coesão social e a inserção social estão no centro do projeto europeu.

### 2.6. *O impacto do Brexit na criação e na cultura*

2.6.1. Este novo programa decorrerá na UE27 após a saída do Reino Unido, que é um dos Estados-Membros em que as indústrias criativas e culturais desempenham um papel fundamental (90 mil milhões de libras esterlinas em 2016, 2 milhões de trabalhadores). O CESE considera essencial para a dinâmica da Europa Criativa manter fortes relações culturais com o Reino Unido e encorajar, sempre que possível e necessário, a cooperação bilateral. O objetivo de um acordo bilateral específico e adaptado com o Reino Unido para a execução de ações e programas deve ser prosseguido com base no artigo 8.º do regulamento proposto e em conformidade com a revisão da Diretiva Serviços de Comunicação Social Audiovisual.

---

<sup>(5)</sup> Ver ponto 4.6 do parecer do CESE, JO C 13 de 15.1.2016, p. 83.

## 2.7. Lições retiradas do anterior programa Europa Criativa 2014-2020

2.7.1. As principais limitações identificadas nos diversos estudos de avaliação solicitados pela CE foram as seguintes:

- orçamentos insuficientes para ter um impacto significativo a nível da UE ou setorial,
- financiamento demasiado fragmentado para o programa MEDIA,
- complexidade excessiva do acesso aos programas e financiamento da UE, bem como da elaboração de relatórios administrativos conexos, em especial para as PME, os particulares e os novos candidatos,
- distribuição desigual dos fundos segundo os Estados-Membros.

2.7.2. Durante uma audição organizada em Paris (6 de outubro de 2016) por Sylvia Costa, presidente do Comité da Cultura e da Educação, as partes interessadas identificaram outras questões concretas:

- a taxa de êxito da vertente CULTURA é demasiado baixa: 11 %,
- a duração máxima de uma tradução literária é demasiado curta: 2 anos,
- o número de países terceiros que podem participar em determinados projetos é demasiado restrito,
- o conceito de «experimentação» deve ser promovido e apoiado, bem como o de «inovação».

A fim de ter em conta estas críticas, a Comissão propõe algumas simplificações para 2021-2027:

- maior flexibilidade para adaptar os programas de trabalho a circunstâncias imprevistas,
- mais acordos-quadro de parceria e subvenções em cascata,
- mais incentivos para recompensar resultados relacionados com a capacidade de chegar a um público mais alargado,
- recurso sistemático a formulários e relatórios eletrónicos e obrigações de comunicação de informações aligeiradas.

## 2.8. Vertente Cultura

2.8.1. O orçamento global de 609 milhões de EUR apoiará a circulação transfronteiras de obras e a mobilidade de operadores criativos, incentivará parcerias, redes e plataformas que visam chegar a um público mais alargado dentro e fora da Europa para obras e operadores culturais e criativos europeus e promoverá a identidade, o património e os valores europeus através da sensibilização cultural, a educação artística e a criatividade na educação. Serão também apoiadas ações especiais da UE, como a iniciativa Capitais Europeias da Cultura, os prémios culturais da UE e a Marca do Património Europeu. Outra prioridade é promover o reforço internacional de capacidades, para que os setores culturais e criativos europeus possam assumir um papel ativo a nível internacional.

O CESE gostaria de acrescentar à proposta de regulamento um parágrafo sobre a criatividade popular e «amadora», já que foi precisamente esta forma de criatividade que lançou as bases para o desenvolvimento e a disseminação de uma sensibilidade genuinamente humanista e artística.

## 2.9. Vertente Media

2.9.1. Este programa abrange meios de comunicação social audiovisual, cinema e jogos de vídeo, com um orçamento global de 1 081 000 EUR. Está associado a alguns instrumentos legislativos específicos: a revisão do quadro dos direitos de autor e a revisão da Diretiva dos Serviços de Comunicação Social Audiovisual.

2.9.2. O primeiro [COM(2016) 593 final] foi adotado pelo Parlamento Europeu (12 de setembro de 2018) na primeira leitura.

Esta proposta tem três objetivos principais: a) melhorar o acesso a conteúdos em linha e transfronteiras para programas de televisão e de rádio em plataformas de vídeo a pedido; b) harmonizar e modernizar as exceções aos direitos de autor na legislação da UE nos domínios do ensino, da investigação e da preservação do património cultural; c) criar um mercado de direitos de autor que funcione bem para editores de imprensa, autores e artistas que produzam conteúdos para plataformas em linha.

2.9.3. A revisão da Diretiva dos Serviços de Comunicação Social Audiovisual prossegue vários objetivos: oferecer novas oportunidades de promoção às obras europeias dentro (pelo menos 30 % das obras da UE em plataformas de vídeo em linha) e fora da UE, promover a cooperação ao longo da cadeia de valor, desde as primeiras fases da produção até à distribuição e à exibição, e aumentar o nível de proteção das crianças e dos consumidores.

2.9.4. O orçamento de 1 081 000 EUR consagrado ao setor audiovisual europeu, incluindo a indústria cinematográfica, a televisão e os jogos de vídeo, tem os seguintes objetivos: a) incentivar a colaboração e a inovação na produção de obras audiovisuais europeias; b) melhorar a distribuição cinematográfica e em linha além-fronteiras; c) apoiar a influência internacional das obras audiovisuais europeias através de uma melhor promoção e distribuição internacional de obras europeias e narrativas inovadoras, incluindo a realidade virtual.

#### 2.10. *Vertente Intersetorial*

2.10.1. Está previsto um orçamento global de 160 milhões de EUR para apoiar o surgimento de projetos intersetoriais entre intervenientes criativos e culturais (música, meios de comunicação social, literatura, arte, etc.), a fim de ajudar os centros do programa Europa Criativa a promoverem o programa no seu país e a reforçar «um ambiente mediático livre, diverso e pluralista, do jornalismo de qualidade e da literacia mediática» [artigo 6.º, alínea c), COM(2018) 366 final].

2.10.2. O CESE considera este último objetivo fundamental: em 2017, vários Estados-Membros perderam terreno em termos de liberdade de imprensa. Neste contexto específico, o CESE solicita um reforço do financiamento para apoiar a promoção da liberdade de expressão e de um ambiente mediático diversificado e pluralista, a promoção de normas de elevada qualidade em matéria de conteúdos e programas de literacia mediática para permitir que os cidadãos desenvolvam uma visão crítica dos meios de comunicação social.

### 3. **Observações na especialidade**

#### 3.1. *Direitos de autor na era digital*

3.1.1. Um estudo da OCDE de 2015 sobre «Direitos de autor na era digital» confirma a intensidade dos debates públicos e jurídicos sobre as formas e os meios de adaptar os regimes nacionais de direitos de autor à revolução da Internet.

Os principais temas em debate são: a) o âmbito dos direitos de autor; b) obras órfãs; c) exceções e limitações aos direitos de autor; d) o registo de direitos de autor; e) aplicação.

3.1.2. O CESE gostaria de defender o novo direito dos direitos de autor para os editores no que diz respeito à utilização digital das suas publicações de imprensa, tal como previsto no artigo 11.º da proposta de diretiva relativa aos direitos de autor no mercado único digital, a proteção de conteúdos por serviços em linha, tal como previsto no artigo 13.º, o mecanismo de ajustamento contratual (artigo 15.º) e o mecanismo de resolução de litígios (artigo 16.º).

3.2. Uma concorrência internacional feroz que conduza a uma estratégia clara da UE para as indústrias culturais e criativas, tanto para as políticas do mercado único como para as políticas externas (agenda internacional para a cultura, diplomacia cultural, política comercial).

3.2.1. Empresas americanas como a Apple, com o iTunes, a maior loja de música em linha do mundo desde 2010, a Netflix, com 130 milhões de assinantes em 2017, e a YouTube, com 1 300 000 utilizadores por mês e mais de 5 mil milhões de vídeos visualizados todos os dias, detêm posições dominantes nas plataformas em linha.

3.2.2. Na indústria cinematográfica, por exemplo <sup>(6)</sup>, as produções e coproduções provenientes dos Estados Unidos representam 90 % dos filmes que registaram o maior número de entradas nas salas de cinema nesse ano [2012], com um corolário natural: existe uma predominância clara e quase indiscutível da língua inglesa.

---

<sup>(6)</sup> *Diversity and the film industry: An analysis of the 2014 UIS Survey on Feature Film Statistics* [A diversidade e a indústria cinematográfica: uma análise do inquérito UIS de 2014 sobre as estatísticas de longas-metragens], março de 2016, p. 31.

3.2.3. As grandes fusões que têm vindo a ser realizadas recentemente nos EUA confirmam a existência de mudanças significativas na produção, na distribuição e no consumo de conteúdos audiovisuais. Qual será o impacto dessas grandes mudanças nos EUA no setor audiovisual da UE, que continua fragmentado, com menos financiamento público e com um nível persistentemente baixo de difusão transfronteiras devido a um orçamento limitado e a barreiras linguísticas? A elaboração de um estudo independente com dados quantitativos e qualitativos afigurar-se-ia muito útil.

Outros países importantes como a China, o Japão, a Índia e o Canadá elaboraram políticas de incentivo eficientes e a longo prazo para apoiar tanto a nível interno como externo os recursos que fazem parte do seu chamado «poder persuasivo» (*soft power*) — A UE deve fazer o mesmo.

### 3.3. *Diversificação e renovação dos modelos de negócio*

3.3.1. A criação de modelos de negócio inovadores para as indústrias com utilização intensiva de direitos de autor na UE deve ser encorajada em três direções:

- a) a utilização de todas as ferramentas digitais (IA, cadeia de blocos, megadados, impressão 3D, etc.) como uma oportunidade para enriquecer o conteúdo dos bens e serviços culturais, e a forma como são disponibilizados aos consumidores;
- b) oportunidades associadas a uma melhor portabilidade de conteúdos nos projetos transfronteiras;
- c) a procura de novas formas de gerar receitas (assinaturas, pagamento por visualização, etc.) sem excluir os consumidores vulneráveis.

3.3.2. Muitos estudos demonstram o efeito indireto das indústrias culturais e criativas e de vários setores económicos que integram uma «componente cultural ou criativa». A interface entre as indústrias culturais e criativas e as tecnologias digitais é uma importante fonte de inovação revolucionária e incremental.

3.3.3. Naturalmente, certas atividades culturais, que beneficiam de financiamentos públicos ou privados, não devem basear-se apenas na geração de lucros. O novo programa deve cobrir igualmente as atividades «não orientadas para o mercado».

### 3.4. *Acesso ao financiamento*

3.4.1. Em junho de 2016, o Fundo Europeu para Investimentos Estratégicos lançou um novo mecanismo de garantia para beneficiar as micro, pequenas e médias empresas nas indústrias culturais e criativas que têm dificuldade em obter empréstimos nos respetivos países. Estava previsto um montante inicial de 121 milhões de EUR para este novo mecanismo, que deverá criar 600 milhões de EUR em empréstimos e outros produtos financeiros.

3.4.2. Após um início lento, nove Estados-Membros — Espanha, França, Roménia, Bélgica, República Checa, Finlândia, Itália, Luxemburgo e Reino Unido — celebraram acordos com o Fundo Europeu de Investimento (FEI) para uma capacidade total superior a 300 milhões de EUR em empréstimos potenciais. Em 2017, o FEI decidiu acrescentar mais 70 milhões de EUR. Segundo um relatório do FEI sobre a utilização da garantia das indústrias culturais e criativas (março de 2018), 418 «intervenientes» criativos e culturais beneficiaram deste mecanismo num montante total de 76 milhões de EUR em empréstimos, o que representa um empréstimo médio de 182 000 EUR por entidade.

3.4.3. O CESE encoraja vivamente as autoridades competentes a nível nacional e regional, nas zonas urbanas e rurais, a promover este mecanismo específico, a fim de estimular o crescimento das indústrias culturais e criativas e de atrair investimentos e novas atividades comerciais nesses setores. É da sua responsabilidade evitar um fosso crescente entre as «cidades inteligentes», com uma forte concentração de indústrias culturais e criativas<sup>(7)</sup>, e as zonas rurais.

---

<sup>(7)</sup> 64 % do emprego criativo está localizado em zonas urbanas, J. Vlegels, W. Ysebaert, *Creativiteit, diversiteit en werkomstandigheden: een analyse van de drieland van culturele en creatieve arbeid in België* [Criatividade, diversidade e condições de trabalho: Análise das três vertentes do trabalho cultural e criativo na Bélgica], Sociólogos 39, p. 241.

### 3.5. Assuntos sociais

3.5.1. Os dados disponíveis em alguns Estados-Membros revelam condições de trabalho sociais injustas e insatisfatórias, nomeadamente horas não pagas, horas extraordinárias regulares, contratos temporários, empregos a tempo parcial não intencionais, más condições de saúde e segurança, fraco investimento em formação, disparidades entre géneros <sup>(8)</sup>, falta de diversidade étnica, assédio sexual, baixo nível de proteção social, mobilidade insuficiente devido à dupla tributação e dificuldade de acesso a vistos para os nacionais de países terceiros.

Alguns Estados-Membros aplicaram requisitos sociais que as indústrias culturais e criativas devem cumprir para poderem aceder ao financiamento da UE, apoiando assim o modelo social europeu, em conformidade com o papel que o financiamento público pode desempenhar.

3.5.2. Cumpre incentivar o diálogo social a nível nacional a fim de se encontrar soluções adequadas para melhorar a situação. A nível da UE, são necessários mais estudos independentes sobre as condições de trabalho nas indústrias culturais e criativas, de modo a inspirar a elaboração de novas políticas. Uma conclusão recente mostra, por exemplo, que o critério de «ocupação» pode ser mais eficaz do que o «setorial», uma vez que apenas 30,7 % dos empregos «criativos» pertencem aos setores das indústrias culturais e criativas <sup>(9)</sup>.

### 3.5.3. Agrupamentos e redes

Os agrupamentos regionais desempenham um papel fundamental na promoção de novos modelos de colaboração e parcerias transfronteiras. O novo programa deve incentivar a criação de novos agrupamentos e redes regionais para as indústrias culturais e criativas, bem como parcerias frutuosas entre os agrupamentos e as redes existentes (Emília-Romanha, Hamburgo, Milão, etc.), que poderiam impulsionar a expansão e as boas práticas.

Bruxelas, 12 de dezembro de 2018.

O Presidente  
do Comité Económico e Social Europeu  
Luca JAHIER

---

<sup>(8)</sup> Ver o quadro de ações no âmbito da igualdade de género da Comissão para o Diálogo Social Setorial Audiovisual.

<sup>(9)</sup> J. Vlegels, W. Ysebaert, *Sociologos* 39, p. 210-241.