**NONA REUNIÃO INTERAMERICANA DE MINISTROS** OEA/Ser. K/XXVII.9

**E MÁXIMAS AUTORIDADES DA CULTURA** CIDI/REMIC-IX/doc. 8/22 rev.1

De 27 a 28 de outubro de 202228 outubro 2022

Antigua Guatemala, Guatemala Original: espanhol

PLANO DE AÇÃO DE ANTIGUA GUATEMALA

“Tecnologia, criatividade e inovação como oportunidades

para o desenvolvimento e o fortalecimento da cultura”

(Aprovado na oitava sessão plenária e sujeita a revisão da Comissão de Estilo)

1. ANTECEDENTES

1. Este Plano de Ação é estabelecido em cumprimento da Declaração de Antígua Guatemala, “Tecnologia, criatividade e inovação como oportunidades para o desenvolvimento e o fortalecimento da cultura", o qual reconhece que a pandemia de covid-19 afetou gravemente muitos dos setores-chave e impulsores da atividade econômica em países de todo o mundo e que seu impacto nas indústrias culturais e criativas foi particularmente devastador.

2. Este Plano de Ação guiará a execução das prioridades estabelecidas na Declaração de Antígua Guatemala, “Tecnologia, criatividade e inovação como oportunidades para o desenvolvimento e o fortalecimento da cultura”.Além disso, enquadra-se nos esforços conjuntos dos Estados membros em torno da contribuição da cultura para o cumprimento da Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável.

3. Este Plano de Ação também leva em conta as “Diretrizes gerais para os processos setoriais no nível ministerial no âmbito do Conselho Interamericano de Desenvolvimento Integral (CIDI)”, documento (CIDI/doc.228/17), aprovado pela Assembleia Geral da Organização dos Estados Americanos (OEA) em 2017, e o “Regulamento das Reuniões Setoriais e Especializadas de Ministros e/ou de Altas Autoridades do Conselho Interamericano de Desenvolvimento Integral”, documento (CIDI/doc.258/18), aprovado pela Assembleia Geral da OEA em 2018.

1. RECURSOS

4. Os Estados membros alocarão os recursos econômicos, técnicos e logísticos para a execução deste Plano de Ação de acordo com sua disponibilidade orçamentária.

1. GRUPOS DE TRABALHO

5. Em consonância com a Declaração de Antígua Guatemala, este Plano de Ação compreende os seguintes Grupos de Trabalho:

1. Metodologias e políticas para o fomento da gestão e do consumo de bens e serviços culturais no ambiente digital
2. Economia e indústrias culturais e criativas
3. Coleta, proteção, conservação, revalorização e salvaguarda do patrimônio cultural, das expressões culturais e artísticas e dos conhecimentos tradicionais e ancestrais

6. Cada Grupo de Trabalho (GT) terá um presidente e dois vice-presidentes.

7. O presidente coordenará:

1. O desenvolvimento de atividades mais específicas de acordo com as prioridades aprovadas na Nona Reunião Interamericana de Ministros e Máximas Autoridades de Cultura;
2. A facilitação do intercâmbio de experiências e o acompanhamento das iniciativas hemisféricas relacionadas.

**GT 1. Metodologias e políticas para o fomento da gestão e do consumo de bens e serviços culturais no ambiente digital**

8. Este Grupo de Trabalho é estabelecido levando-se em conta os seguintes elementos da Declaração de Antígua Guatemala:

* Uma das consequências da pandemia foi o uso maior de tecnologias digitais pelos gestores e trabalhadores da cultura e pelos consumidores de bens e serviços culturais e criativos.

* Os artistas, os criadores e outros gestores e trabalhadores da cultura enfrentaram o desafio de explorar as oportunidades oferecidas pela tecnologia na produção de conteúdo digital, em novos formatos aptos para o consumo e nas novas formas de conexão com o público e com os novos consumidores de bens e serviços culturais e criativos.

* Surgiram dificuldades relacionadas, entre outras coisas, com o fosso digital e as desigualdades dentro dos países, entre eles e na região no que se refere à alfabetização digital, bem como com o acesso, o uso e a disponibilidade da tecnologia para os gestores e trabalhadores da cultura.

9. Este Grupo de Trabalho facilitará a análise e o intercâmbio de experiências e desenvolverá recomendações para apoiar os Estados membros em seus esforços para:

* Avaliar e identificar metodologias e políticas para promover a tecnologia na gestão, na produção e no consumo da arte, da literatura e de outros bens e serviços culturais e criativos.

* Fortalecer as capacidades dos gestores e trabalhadores culturais para integrarem tecnologias que promovam, comercializem e monetizem os bens e serviços culturais a fim de otimizar seu alcance e fomentar seu consumo no mercado.
* Apresentar informações sobre modelos de pesquisa de desenvolvimento cultural, entre os quais o uso da tecnologia para a geração de pesquisas e bens culturais centradas no patrimônio cultural, material e imaterial, inclusive pré-colombiano, indígena e afrodescendente, destacando transversalmente a contribuição das mulheres, bem como promover estratégias digitais para aumentar o consumo das artes e de outros bens e serviços culturais mediante o uso da tecnologia.

* Promover o acesso à capacitação e ao uso de tecnologias atuais e emergentes na gestão, divulgação, produção e consumo das artes e de outros produtos culturais e criativos, como a realidade virtual, a realidade aumentada e os tokens não fungíveis,[[1]](#footnote-1)/ em conformidade com a legislação nacional, e o papel das autoridades de cultura no apoio a suas indústrias culturais e criativas.

**GT 2. Economia e indústrias culturais e criativas**

10. Este Grupo de Trabalho é estabelecido levando-se em conta os seguintes elementos da Declaração de Antígua Guatemala:

* Reconhece-se que as indústrias culturais e criativas das Américas, que foram profundamente afetadas pela pandemia de covid-19, são compostas, em grande parte, por empreendimentos informais e por micro, pequenas e médias empresas, gestores e trabalhadores da cultura, comunidades detentoras do patrimônio cultural e outros pequenos criadores de bens e serviços culturais e criativos.
* Alguns desses criadores possivelmente sobreviveram ao pior da pandemia graças à adoção e ao uso de ferramentas tecnológicas e ao apoio do governo e das autoridades de cultura, enquanto outros continuam tendo dificuldades ou abandonaram essas indústrias e buscaram oportunidades econômicas em outros setores.
* As indústrias criativas das Américas ainda não alcançaram seu pleno potencial e sua contribuição econômica devido à alta informalidade existente no setor cultural e criativo.

11. Este Grupo de Trabalho facilitará a análise e o intercâmbio de experiências e desenvolverá recomendações para apoiar os Estados membros em seus esforços para:

* Promover a cultura como mecanismo de desenvolvimento social e econômico das comunidades locais e das regiões com a reativação e revitalização das indústrias culturais e criativas, bem como apoiar as MPMEs, os artistas, os gestores e os trabalhadores da cultura, além de promover a formalização de empreendimentos e iniciativas culturais e artísticas e nutrir e impulsionar as empresas da economia criativa.
* Compartilhar experiências entre os Estados membros a fim de nutrir e desenvolver empresas e empresários criativos, entre os quais incubadoras e aceleradoras de empresas, bem como o uso da tecnologia como base para maximizar o alcance, o desenvolvimento de conhecimentos técnicos e o aumento da capacidade como princípios fundamentais para a reativação e revitalização do setor, em especial das indústrias culturais e das artes na região.
* Analisar as políticas e os programas de apoio fiscal, bem como outros tipos de apoio financeiro, às indústrias criativas afetadas pela pandemia com vistas a melhorar a medição da contribuição econômica das indústrias criativas nas contas satélites da cultura e nos orçamentos nacionais.
* Apoiar os Estados membros na gestão e implementação de um painel de controle em que se possa visualizar os indicadores estatísticos da economia e das indústrias culturais e criativas, entre as quais os das contas satélites.
* Apoiar o fortalecimento da capacidade dos Estados membros em matéria de contas satélites da cultura, inclusive a harmonização de metodologias, a identificação dos setores que devem ser medidos, o intercâmbio de informações e o início da medição, bem com a comparação entre os diversos países usando, no mínimo, os indicadores do PIB cultural e do emprego cultural.

**GT 3. Coleta, proteção, conservação, revalorização e salvaguarda do patrimônio cultural, das expressões culturais e artísticas e dos conhecimentos tradicionais e ancestrais**

12. Este Grupo de Trabalho é estabelecido levando-se em conta os seguintes elementos da Declaração de Antígua Guatemala:

* A importância de se facilitar o diálogo entre os ministérios e as secretarias sobre a forma como as ferramentas tecnológicas têm sido usadas e podem ser usadas para fortalecer o patrimônio e as expressões culturais nas Américas.
* A necessidade de se impulsionar e fortalecer os conhecimentos e as capacidades dos artistas, criadores e outros gestores e trabalhadores da cultura e promover sua formalização como meio para se avançar no acesso a novas e melhores oportunidades educativas e trabalhistas.
* O trabalho pela melhoria da condição dos gestores e trabalhadores da cultura e a promoção de sua seguridade social e econômica mediante a execução e implementação de políticas públicas e normas que garantam seus direitos e liberdades fundamentais.
* O reconhecimento das informações, da comunicação e das tecnologias digitais que estão sendo cada vez mais usadas em todo o mundo para reunir, preservar e divulgar esforços no campo das artes e do patrimônio cultural; por exemplo, a configuração tridimensional de artefatos antigos ou a aplicação da realidade aumentada para complementar a percepção de entornos do mundo real, inclusive do patrimônio.

13. Este Grupo de Trabalho facilitará a análise e o intercâmbio de experiências e desenvolverá recomendações para apoiar os Estados membros em seus esforços para:

* Dar a conhecer exemplos do uso de tecnologias para o trabalho, os conhecimentos e a conservação no âmbito do patrimônio cultural dos Estados membros da OEA.
* Fortalecer a divulgação e apropriação de seu patrimônio cultural material e imaterial pela cidadania por meio da inovação e do uso de novas tecnologias.
* Reconhecer a contribuição dos povos indígenas, dos afrodescendentes e das demais comunidades detentoras do patrimônio cultural das Américas com a promoção de suas expressões culturais mediante o uso de tecnologias digitais, a fim de promover a distribuição de bens e serviços culturais para a sustentabilidade social, econômica e ambiental.
* Identificar e adotar medidas eficazes que fomentem o uso da tecnologia para promover e proteger adequada e respeitosamente o patrimônio cultural e artístico e os conhecimentos tradicionais e ancestrais, aproveitando o uso dos mecanismos de proteção de acordo com a legislação nacional.

1. ACOMPANHAMENTO, AVALIAÇÃO E APRESENTAÇÃO DE RELATÓRIOS

14. As Autoridades da Comissão Interamericana de Cultura (CIC) e a Troika (presidentes atual, anterior e futuro da Reunião Interamericana de Ministros e Máximas Autoridades de Cultura), realizarão uma reunião de planejamento para a definição de um plano de trabalho para a implementação deste Plano de Ação, o qual incluirá pelo menos uma reunião da CIC antes da Décima Reunião Interamericana de Ministros e Máximas Autoridades de Cultura.

15. Convidar os Estados membros a participar ativamente das iniciativas da CIC.

16. Instar a Secretaria Executiva de Desenvolvimento Integral, como Secretaria Técnica da CIC, a que continue facilitando a comunicação entre os grupos de trabalho, prestando apoio à implementação de projetos e esforços de colaboração, bem como convocando e organizando videoconferências e reuniões *in situ*.

17. Reiterar que a implementação deste Plano de Ação será liderada pelas Autoridades da CIC e pela Troika (presidentes atual, anterior e futuro da Reunião Interamericana de Ministros e Máximas Autoridades de Cultura), com o apoio da Secretaria Técnica. A presidência da CIC informará sobre o acompanhamento das ações em suas reuniões ordinárias e extraordinárias e na próxima Reunião Interamericana de Ministros e Máximas Autoridades de Cultura.

CIDUL00166P01

1. . Token não fungível (NFT) é um ativo digital que representa objetos do mundo real, como obras de arte e de música, vídeos e artigos de videojogos. Os tokens são comprados e vendidos na internet, frequentemente com [criptomoedas](https://www.forbes.com/advisor/investing/cryptocurrency/what-is-cryptocurrency/), e em geral são codificados com o mesmo software subjacente a muitas criptomoedas. Ver *Forbes Advisor*, abril de 2022, <https://www.forbes.com/advisor/investing/cryptocorrency/nft-non-fungible-token/>. [↑](#footnote-ref-1)