

**KULTURA-
ETA SORMEN-
SEKTOREETAN I+G+B
APLIKATZEKO
KONTZEPTUZKO
ESPARRUA**

AZKEN TXOSTENA
2021eko urtarrila

EDUKIAK



TESTUINGURUA

2. Atala | 5. orr.

Erreferentziazko eskuliburuak

3.1 Atala | 12. orr.

Jarraibide
komunak

BERRIKUNTZA

Eredu
egokituta

4. Atala | 18. orr.

Irizpide
orokorrak

I+G

I+G proiektuak
KSletan

5. Atala | 33. orr.

KSSen espezifikotasunak

3.2 Atala | 14. orr.

**I+G+BAREN
NEURKETA**

6. Atala | 38. orr.

1 AURREKARIAK

Eusko Jaurlaritzako Kultura eta Hizkuntza Politika Saila lan-bide bat bultzatzen ari da RIS3-estrategiaren esparruan, KSI Kultura eta Sormen Industriak aukera-lurralde gisa hartuta.

2019an hausnarketa-prozesu bati ekin zion, **euskal kultura- eta sormen-sektorean I+G+B kontzeptualizatu eta ustiatzeari dagokionez (adierazleen bitartez)**. Eta hausnarketa-prozesu hori abiatu da, hain zuzen, datuen arabera sektore horietan gabezia bat nabari delako I+G+Bari dagokionez, RIS3 estrategian bildutako hiru lehentasun estrategikoen (Fabrikazio Aurreratua, Energia eta Osasuna) eta lau aukera-lurraldeetako biren (Elikadura eta Hiri-habitata) aldean. Innobasquek 2030erako Zientzia, Teknologia eta Berrikuntza Planaren oinarrien dokumentuan bildutako datuen arabera, 2017an Kultura eta Sormen Industriak Euskadiko I+Gko inbertsio guztien % 0,7 ziren. 2014-2017 konparazioan, bilakaera negatiboa izan zuen eremu bakarra izan zen (-% 9,4), RIS3 eremuetan, oro har, I+Gko inbertsioek izan zuten % 10,0eko igogerarekiko kontrastean.

Kultura- eta sormen-sektoreen egoera espezifiko horri gaineratzen zaio Europak beste testuinguru batzuen aldean duen defizita, Horizonte Europa programa berriaren oinarrian dagoen I+G+Baren aldeko apustu europarra justifikatzen duena. Zehazki aipatzen da munduko I+Garen % 20 eta kalitate goreneko argitalpen zientifikoen heren bat European gauzatzen diren arren, Europako enpresen I+Gko inbertsioa BPGaren % 1,3 dela, Estatu Batuen % 2aren, Japoniaren % 2,6aren edo Hego Korearen % 3,3aren aldean.

Arazo bikoitz horretatik abiatuta, KSletan I+G+B ezartzeko kontzeptuzko esparru bat garatzeko lan-prozesuak honako helburu hauek dauzka:

- KSlek aurrera daramaten berrikuntza **IKUSARAZTEA**, sektore guztietarako homologatutako eta estandarizatutako neurketa-irizpideen arabera.

- KSlen berezitasuna **BALIOAN JARTZEA**, kultura-berrikuntzaren bereizgarriak identifikatuz, gainerako sektoreentzat ezarritako esparruetan islarik ez dutenez industria horiek berezi egiten dituztenak baitira.

2020an, hausnarketa kontrastatzen joan da I+G+Bn diharduen KSI aukera-nitxoaren GT2 Pilotaje Taldean, elkarteen, sektoreko enpresen, zentro teknologikoen, unibertsitatearen, KSI azpiegituren, erakunde publikoen, klusterren eta Innobasqueren parte-hartzearekin.

Aldez aurretik esan dugun bezala, txosten hau, barne-mailan egindako eta Lantaldean eztabaidatutako hausnarketa-lanaren emaitza da. Ekarpének pixkana-pixkana erantsi dira kontraste-prozesuan, eta bi txostenetan bildu dira: bata, enpresa-berrikuntzaren gaineko hausnarketari buruzkoa; eta, bestea, kultura-oinarriko gizarte-berrikuntzako eredu bat garatzeari buruzkoa. Behin honaino iritsita, bi ikuspegi horiek uztartzeko moduan gaude, dokumentu honetan aurkezten den zentzu-esparru bateratu bat emanez. Honako asmo hauekin egin da:

- Europako eta eskualdeko ekimen eta programetan I+G+Bari buruz ageri den informazioa biltzea.
- I+G+Bari dagokionez KSlek dituzten ezaugarri propioak identifikatzea, eta haien espezifiktasunak aztertzeke eredu batera eramatea.
- Berrikuntzaren eta I+Garen kontzeptualizazioaren gaineko gomendio nagusiak laburbiltzea.
- I+G+Baren neurketaren gaineko eztabaida irekitzea, European eta eskualdean indarrean dauden adierazleen arabera.

Emaitza aztertuko da KSletako I+G+Bn adituak diren pertsonekin elkarlanean, nola ikuspegi teoriko batetik hala neurketaren ikuspegitik, 2021ean egingo diren nazioarteko lan-jardunaldi batzuen esparruan.

2 I+G+BAREN ETA KULTURA ETA SORMEN SEKTOREEN TESTUINGURUA

Kapitulu honetan laburbiltzen dira datorren hamarkadan Euskadin zein nazioartean I+G+B bultzatzeko politikak gidatuko dituzten agenda nagusiak, pandemiaren aurretik indarrean bazeuden ere Covidaren ondoko egoeran areagotu diren trantsizio ekonomiko, sozial eta ingurumenekoei erantzun beharko dietenak.

2.1. Esparru-agendak eta Euskadin nola zabalduko diren

2030 AGENDA: GARAPEN JASANGARRIRAKO HELBURUAK

NBEko Batzar Nagusiak 2015eko irailaren 25ean onartutako **Garapen Jasangarrirako Helburuen** 2030 Agendak pertsonen, planetaren eta oparotasunaren aldeko ekintza-plan bat ezartzen du. Bereziki, herrialde guztiei eskatzen die, haien aberastasuna edozein izanik ere, oparotasuna sustatzeko eta aldi berean planeta babesteko neurriak har ditzatela. Aitortzen dutenez, pobrezia desagerrarazteko ekimenekin batera estrategia jakin batzuk jarri behar dira abian, hazkunde ekonomikoa bultzatu eta gizarte-premiei erantzungo dietenak.

17 Helburu ezarri dira, 169 helmuga integratu eta bereiziezinekin, nagusiki, ekonomia, gizartea eta ingurumena barne hartzen dutenak, pobrezia desagerraraztea etorkizun jasangarri bat lortzeko erronka nagusia dela aitortuz. GJHen helburua da pobrezia mota guztiak desagerraraztea, desparekotasunak murriztea eta klima-aldaketaren aurka borrokatzea, aldi berean, "inor ere atzean ez dela geratzen" bermatuta. Azken

batean, "gida unibertsal, transbertsal, integratu, bereizezin eta eraldatzaile" bat da, hurrengo 10 urteetan ekonomia, gizartea eta ingurumena garatzeko programak gidatuko dituenak, bizitzen zaren tokian bizitzen zarela. g.GJHak (*Industria, berrikuntza eta azpiegitura*) planteatzen du azpiegitura eta berrikuntzan egindako inbertsioak hazkunde eta garapen ekonomikoaren eragileak direla.



Euskadik 2030 Agendari dagokionez duen jarrera, 2018ko apirilean aurkeztu zen **EUSKADI BASQUE COUNTRY 2030 AGENDA**

dokumentuan dago jasota. Euskadiko politika publikoak Agenda unibertsal horrekin lerrotzeko egindako ahaleginaren erakusgarri da, baita 2030 Agenda inplementatzeko eta Garapen Jasangarrirako Helburuak lortzeko egindako ekarpena ikusarazteko ahaleginaren erakusgarri ere.

HORIZONTE EUROPA: IKERKETAREN ETA BERRIKUNTZAREN AGENDA

2020ra arte, EBren ikerketa- eta berrikuntza-programa **Horizonte 2020** da, 80.000 milioi euroko aurrekontu batez hornitutako finantza-tresna,

"Berrikuntzaren aldeko Batasuna" ekimena inplementatzeko diseinatu dena, Europak berrikuntzari ikuspegi estrategikoago bat emateko ezarritako erronkari erantzunez. Berrikuntza irekia, zientzia irekia eta mundura irekitzea dira EBren ikerketa- eta berrikuntza-politikek aldi horretarako dauzkaten hiru **helburu** nagusiak.

2019ko apirilean, Europako Parlamentuarekin eta Kontseiluarekin akordio komun bat lortu ondoren, 2021-2027 aldirako ikerketa eta berrikuntzarako hurrengo inbertsio-programarako Batzordearen proposamena onartu zen, **Horizonte Europa** Ikerketa eta Berrikuntzarako Esparru Programa izenarekin eta 100.000 milioi euroko zuzkidurarekin.

Ikuspegi horri jarraikiz, pertsonentzat eta planetarentzat jasangarria, bidezkoa

eta emankorra izango den etorkizun bat eraiki nahi da, Europako balioetan oinarrituta. Horrek eskatzen du klima-aldaketaren aurka borrokatzea (% 35eko aurrekontu-helburua); Garapen Jasangarrirako Helburuak lortzen laguntzea; eta Batasunaren lehiakortasuna eta hazkundera bultzatzea.

Proposamena honako ideia honetan oinarritzen da: Europak bere etorkizuna erabaki behar du ikerketaren eta berrikuntzaren bitartez, **trantsizio ekologiko, sozial eta ekonomikoetan** eta lotutako **erronka sozialetan** zentratuta; alor zientifikoan dauzkan indarguneak aprobetxatu behar ditu **abanguardiarako berrikuntza disruptiboan** liderra izateko; **asmo handiko helburuak** ezarri behar ditu guztioi dagozkigun gaietan (gaitasunetan, adibidez); eta **ikerketan eta berrikuntzan puntakoak diren proiektuei** lehentasuna eman behar die.

Programaren atariko egitura **hiru zutabetan** oinarritzen da: (1) Zientzia bikaina, (2) Mundu-erronkak eta Europako industria-lehiakortasuna, eta (3) Europa berritzailea. Zeharka, parte-hartzea zabaldu nahi da eta Europako Ikerketagunea indartu.



Horizonte Europa programaren berritasun eta ardatz nagusiak honako hauek dira:

- Europako Berrikuntza Kontseilua: abangoardiakoak edo disruptiboak izanik eta hedatzeko ahalmena izaki, inbertitzaile pribatuentzat arriskutsuegiak diren berrikuntzak bultzatzeko.
- Ikerketa- eta berrikuntza-misioak: diziplinaz haraindiko ekintzen multzoa, ikerketa eta berrikuntza gizartearen eta herritarren premiekin hobeto uztartzeko helburua dutenak, gizartearen eta politiken formulazioan nabarmenduz eta inpaktu handia lortuz.
- Zientzia irekiaren kontzeptua: ikerketa eta berrikuntzaren emaitzen zabalkundea eta ustiapena hobetzeko eta gizartearen parte-hartze aktiboa bultzatzeko.

KSEei berariaz dagokiena 2. Zutabearen dago jasota, mundu-erronkei eta Europako industria-lehiakortasunari erantzuteko 6 klusterren sorkuntzarekin.

Lehen aldia da sektore horiek EBren ikerketa-programan modu zabalean integratzen direla.

- Osasuna
- Kultura, sormena eta gizarte inklusiboa
- Gizartearentzako segurtasun zibila
- Mundu digitala, industria eta espazioa
- Klima, energia eta mugikortasuna
- Elikadura, bioekonomia, baliabide naturalak, nekazaritza eta ingurumena

Christian Ehler programaren errelatoreetako batek adierazi zuenez, "Europako ekonomiaren sektore handienetako bat da". **Tresna berri oso** bat garatzea da apustua, ikerketa-lankidetzarako gune bat kulturaren eta sormenaren inguruan. **"Kultura, sormena eta gizarte inklusiboa" klusterraren** lehentasunek honako erronka hauei erantzungo diete: demokrazia eta gobernantza; kultura-ondarea; eta eraldaketa sozial eta ekonomikoak.



Zientzia, Teknologia eta Berrikuntza Plana da Euskadin I+G+B garatzeko esparrua. **EUSKADI 2030 ZTBP** berriaren oinarri estrategiko eta ekonomikoak ezagunak dira dagoeneko. 2015-2020 aldian indarrean egon dena ordeztuko du, eta Horizonte Europa esparru-programarekin lerrotatuta dago. Berrikuntzaren alorrean Euskadi Europako eskualde aurreratuenen artean kokatzea du helburu, erronka sozialak konpontzeko laguntza emanez: osasuna, enplegua, digitalizazioa, klima-aldaketa eta genero-berdintasuna, 2030 GJHeKin bat etorritik. Ekonomiaren Garapeneko, Hezkuntzako, Osasuneko, Ingurumeneko, Etxebizitzako, Nekazaritzako eta Kulturako politikekin dago lotuta.

ZTBP 2030 planean, betetzeke dauden erronka hauek identifikatu dira:

- I+G inbertsioa igotzea, 2008ko krisi ekonomikoaren inpaktuak EB-28ren batezbestekoaren aldean sortu duen arrakala murrizteko.
- I+Gko enpresa-inbertsioak bultzatzea.
- ETEen berrikuntza-ahulezia gaitzeak. Euskadi 132. tokian dago Europako 238 eskualdeen artean, 2019ko *Regional Innovation Scoreboard* adierazlearen arabera.
- Zientzian eta teknologian emakumea indartzea, enpresa-eremuan bereziki. 2018an, % 35,9ko presentzia izan zuen I+Gko langileen artean.





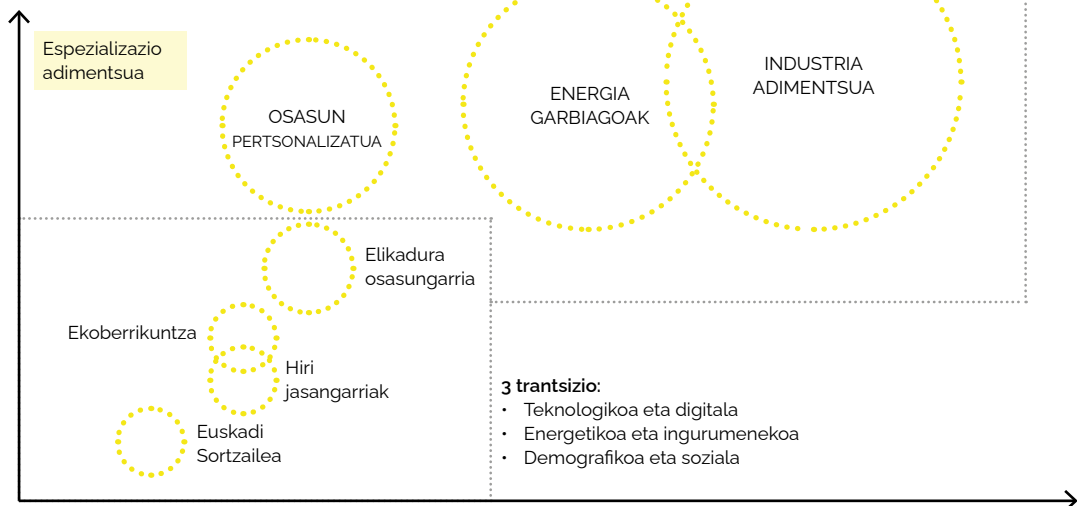
RIS3 EUSKADI lurraldeko ekonomia eraldatzeko estrategia bat da, eta dauden baliabideak kontzentratzen ditu I+Gko eta berrikuntzako lehentasunen multzo mugatu batean. Espezializazio adimentsuko eremuak ZBTP 2020 planaren esparruan definitu ziren, eta Europako irizpide eta metodologia aplikatzeaz gain, hiru sektore hartu zituen kontuan: enpresa-gaitasunak, gaitasun zientifiko-teknikoak eta merkatu-aukerak. Haren berrikuspenak hiru lehentasun estrategiko ekarri ditu berekin, eta aurreko Planean definitu ziren lau lurraldeei jarraipena eman zaie, besteak beste Euskadi Sortzaileari, non Euskal Kultura eta Sormen Barruti bat bultzatu behar den, sormen, esperientziazio eta berrikuntzarako ingurune eta ekonomia bat erraztuko duena jakintzaren eraldaketan, teknologian eta sormenean oinarrituta, KSlen sektorea bultzatuz. Gainera, hiru Trakzio Ekimen Kolaboratibo erantsi dira, Horizonte Europa programaren misioekin lerrotatuta, eta erronka sozialen eta RIS3 strategiaren arteko integrazioa eta espezializazio-eremuen arteko lankidetzak indartzeko helburuarekin.

ESPEZIALIZAZIO ADIMENTSURAKO RIS3 ESTRATEGIA

Europako Batzordearen kohesio-politika berrituaren barruan sorturik, **espezializazio adimentsua** lurraldean oinarritutako ikuspegi bat da, esku hartzeko eremu estrategikoak identifikatu nahi dituena, nola indarguneen eta ekonomiaren ahalmenaren azterketan, hala gaitasun enpresarial eta zientifiko-teknikoen azterketa-prozesuan oinarrituta, interesdunen parte-hartze handiarekin. Kanpora begiratzen du eta berrikuntzaren ikuspegi zabala ere planteatzen du, teknologian oinarritutako ikuspegiak mugatu gabe. Espezializazio adimentsuko strategiaren garapenak kudeaketa-agintari nazional edo eskualdekoen, interesdunen, unibertsitate eta goi-mailako irakaskuntzako bestelako erakundeen, industriaren eta gizarte-eragileen parte-hartzea eskatzen du.

ZEHARKAKO TRAKZIO EKIMENAK (*)

- Zahartze Osasungarria
- Mugikortasun Elektrikoa
- Ekonomia Zirkularra



Iturria: Lehendakaritza, Eusko Jaurlaritza



2.2. Joerak eta erronkak pandemiaren ostean

COVID-19AREN AURREKO JOERAK

Pandemiaren aurretik, Innobasqueren **2019ko Prospektiba Txostenean** hiru megajoera identifikatu ziren, Euskadin inpaktu argia izango dutenak, Txina eszenatoki globalean izaten ari den gorakadaz gainera.



ALDAKETA DEMOGRAFIKO ETA SOZIALAK

Populazio kopurua gelditzeko eta adinez zahartzeko joera nagusitzen ari da, gatazka eta desparekotasunen eta klima-aldaketaren eraginez migrazioak hazten eta areagotzen ari diren mundu-testuinguru batean. Gainera, panorama demografikoa gero eta hiritarragoa izango da. Aldaketa horiek berritzeko aukera irekitzen dute osasun-ziklo osoari heltzeko, osasun-sistema publikoan eta gizarte-zerbitzuetan eraginez.



KLIMA- ALDAKETAK

Klima-aldaketak, baliabideen gehiegizko erauzketa eta hondakinen sorkuntza dakarren garapen-ereduak eragindakoak, ondorioak izango ditu ekosistemetan eta biodibertsitatean, eta giza ongizatean ere eragingo du. Esparru horretan, ekonomia zirkularraren kontzeptuan oinarritutako garapen jasangarriko eredu baterantz aurrera egiteko aukera planteatzen da.



IRAULTZA TEKNOLOGIKO- DIGITALA

Iraultza teknologiko-digitala, honako bereizgarri hauek dauzkana: globaltasuna, abiadura, sakontasuna, eta sorrarazten dituen aldaketen interrelazioa. Datuak balio handiko lehengai bihurtu dira, eta horrek negozio-eredu berriak bultzatuko ditu, eta balio-kateetan aldaketa sakonak sorraraziko. Teknologien konbergentzia (bio, nano, info eta cogno) eta diziplinen (sektorialak, jakintzakoak eta fisiko-birtualak) arteko hibridazioa ere nabarmentzen dira, ekonomia zein gizarteak eraldatuko dituztenak. Azpimarratzekoa da eraldaketa digitalerantz aurrera egin beharra, fokua erabiltzaileengan jarrita; digitalizazioan, ordea, teknologia da funtsezkoa.

Aipatutako aukerez gain, honako aukera hauek ere identifikatu dira:



BERRIKUNTZA DISRUPTIBOA

Berrikuntza disruptiboa, negozio-eredu berriak sortu eta lehiakortasunerako beharrezko bihurtuko dena, erabiltzaile eta erakundeen ohitura-aldaketen ondorioz. Berrikuntza inkrementala garrantzitsua da, baina ez testuinguru berri horri erantzuteko nahikoa.



KONBERGENTZIA TEKNOLOGIKOA ETA DIZIPLINEN HIBRIDAZIOA

Konbergentzia teknologikoa eta diziplinen hibridazioa, produktu eta zerbitzu berriak garatzeko eta merkatu berrietan sartzeko beharrezkoak.

COVID-19AREN ONDOKO EGOERA

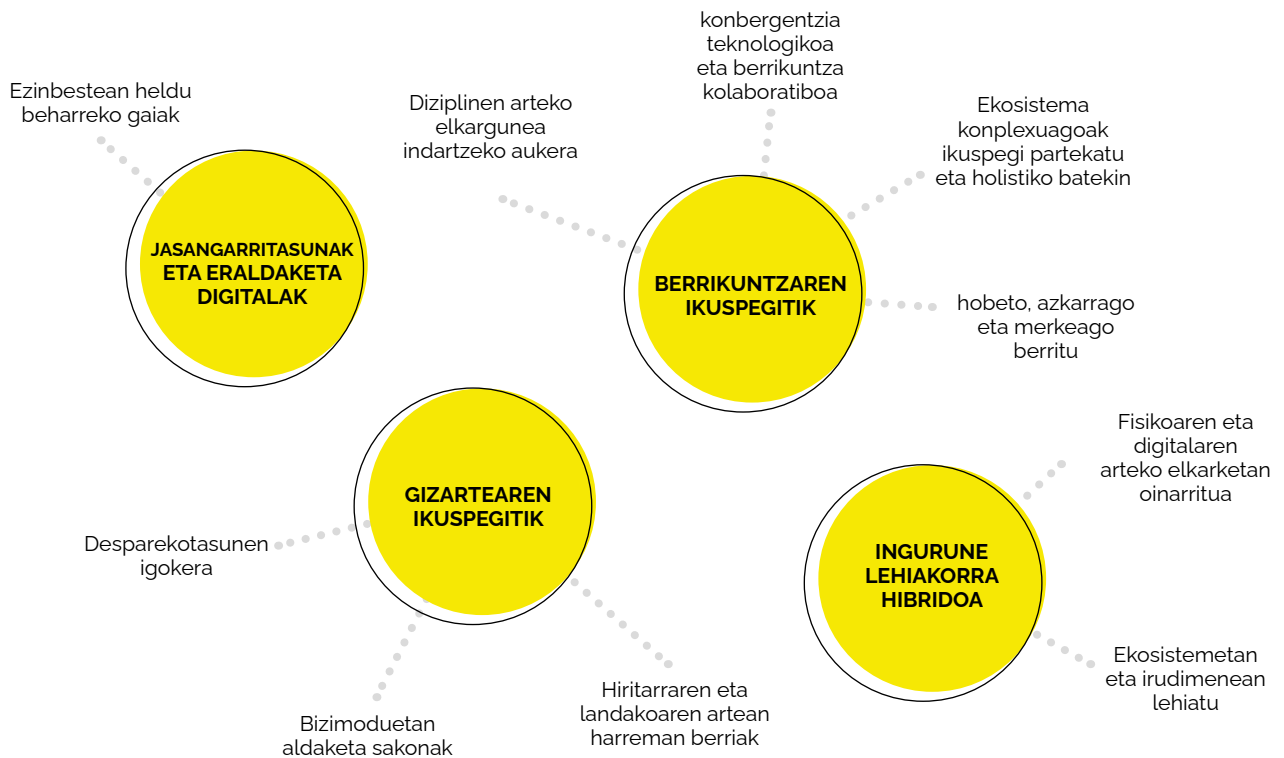
Innobasquek **2020ko prospektibaxosten** bat ere argitaratu du, non pandemiak eragindako aldaketak eta berrikuntzan izango duten inpaktua aztertzen diren. Azpimarratzen duenez, pandemiaren aurretik identifikatutako joerek indarrean jarraitzen dute, baina eragiteko modua aldatu dute.

- **Jasangarritasunak** eta **eraldaketa digitalak** are garrantzi handiagoa dute, susperraldia oinarritzeko funtsezko gaiak diren heinean. Pandemiaren ostean ezinbestean heldu beharreko gaiak dira.
- **Gizartearen ikuspegitik**, osasuna eta osasunak ingurunearekin duen lotura bihurtu dira kezka nagusiak; desparekotasunak areagotu dira (ekonomikoak, hezkuntzakoak, generokoak); bizimoduetan aldaketa sakonak gertatzen ari dira; eta hiritarraren eta landakoaren artean harreman berriak azaltzen dira.

- **Berrikuntzaren ikuspegitik**, diziplinen arteko elkargunea, konbergentzia teknologikoa eta berrikuntza kolaboratiboa indartzeko aukerak irekitzen dira, konplexuagoak badira ere, ikuspegi partekatu eta holistiko bat duten ekosistemak sortuz. Berrikuntza biziagoa eta arinagoa izango da: hobeto, azkarrago eta merkeago berrituko da.

- Osatzen ari den **ingurune lehiakorra hibridoa** izango da, fisikoaren eta digitalaren arteko elkarketan oinarritua; tamainan edo eskalan baino gehiago, balio-proposamenetan lehiatu beharko da, baita ekosistemetan —sektore eta balio-kateen arteko bereizketak lausotuz— eta irudimenean —berrikuntza erradikal edo disruptibo baterantz aurrera eginez— lehiatu ere.

Pandemia oso inpaktu negatiboa izaten ari da KSletan, batetik, sektore horietan funtsezkoa den zuzeneko jarduera gelditu izanak eragindako kaltearen ondorioz, eta, bestetik, lehenagotik datozen egiturazko gabeziaren ondorioz, hala nola enpleguaren prekaritatea edo trantsizio digital eskasa digitalizazioak neurri handian eragindako sektoreetan; izan ere, pandemiaren eraginez gabezia horiek areagotu dira.



2.3. Eusko Jaurlaritzaren konpromisoak I+G+Baren inguruan eta kultura- eta sormen-sektoreetan

BERPIZTU PROGRAMA

Euskadiko Ekonomia eta Enplegua

Suspertzeko Programaren helburua da ekonomia suspertzea, eta, horren bitartez, enplegua sortzea. Next Generation Europe tresnarekin bat dator, eta hiru trantsizio globalei erantzuten die: digitala, berdea eta inklusiboa. GJHein konprometitua, hazkunde jasagarriaren eta giza garapenaren aldeko herrialde-apustu bat egitea suposatzen du.

Ekonomia suspertzeko ardatzean, ikerketa, berrikuntza eta eraldaketa digitala indartzeko helburua duen 2. lerro politikoaz gain, KSletan eragina duten politikak, merkataritza eta turismo- eta kultura-industria suspertzeko 6. lerroan kokatzen dira. Kultura Industriak, Euskadi Sortzailea izeneko jardun-lerro bat dauka, euskal Barruti sortzaile bat sortzeko eta kultura- eta sormen-industrien lehiakortasuna eta bikaintasuna hobetzeko helburua duena, turismoarekiko eta merkataritzarekiko sinergia eta kolaborazioak, eta RIS3 Euskadi Estrategiaren gainerako lehentasunezko eremuekiko I+G+Bko baterako ekimenak bilatuz.

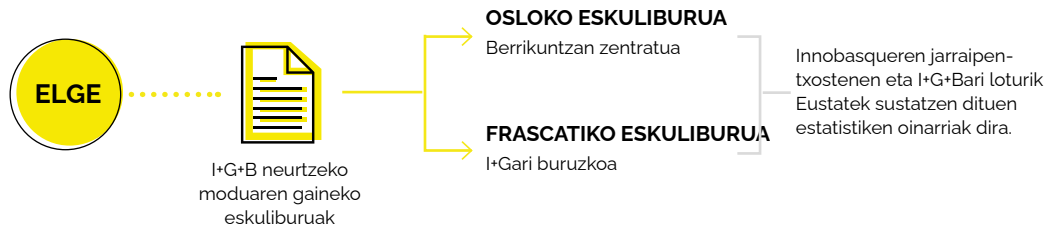
19/22 KULTURA PLANA ETA XII. LEGEGINTZALDIA

19/22 Kultura Plana dokumentu estrategiko bat da, kultura-politiken aldi horretarako ildo nagusiak definitzen dituena. Berrikuntza zuzenean lantzen duten programak, Sormenari eta Ekoizpenari buruzko ardatzean kokatzen dira zuzenean, baina haien filosofia eskaintzan eta oroimen bizian ere nabari dira. KSlak indartzeko 3. Konpromisoak berrikuntzaren aldeko apustua egiten du, bete-betean. Esku hartzeko eremu berri horrek politika berritzaileak eskatzen ditu, beste eragile batzuekin garatu behar direnak (Industriako eta Ekonomiaren Garapeneko Sailak; Innobasque; Zientzia, Teknologia eta Berrikuntzarako Euskal Sarea; beste sektore batzuetako klusterrak, etab.), eta horrek, berez, kolaborazioa eta gobernantza ulertzeko ikusmolde ireki bat suposatzen du. KSletarako gobernantza egituratzeko eta sektoreko antolaketa indartzeko ekimenez gainera, KSlen sektoreko berrikuntza sustatzeko helburu espezifikoak duen ekimena nabarmentzen da. Dagoeneko martxan dauden programa batzuek (KSI Berritzaile, adibidez) berrikuntza sustatzen dute eremu horietan, eta eguneratzeko bidean daude une honetan. Berrikuntzaren aldeko beste apustu bat *Basque District of Culture and Creativity* da, sektoreko politika berritzaileak bateratu nahi dituena.

Gobernu Legegintzaldi berrian (XII), Kultura sailburuak Eusko Legebiltzarrean azpimarratu zuen kulturaren **berrikuntza** eta **digitalizazioaren** aldeko eta Kultura eta Sormen Industrien aldeko konpromisoa hartu beharra, Euskal Kultura eta Sormen Barrutia sortuz.

3 KSIETAKO I+G+BARI BURUZKO ESPARRU TEORIKOA

3.1. I+G+B neurtzeko erreferentziazko eskuliburuak



ELGEk bi eskuliburu argitaratu ditu I+G+B neurtzeko moduaren gaineko orientazioekin: *Osloko eskuliburu*, berrikuntzan zentratua, eta *Frascatiko eskuliburu*, I+Gari buruzkoa. Dokumentu lotesleak ez badira ere, biek ere begirada adostuak ematen dituzte, I+G+Bari buruzko datuak bildu eta interpretatzeko eta haiei buruzko eztabaidatzeko hizkuntza komun bat erabiliz. Hortaz, estatistika-informazioa bildu eta interpretatzeko gida sakonak dira. Kontu Sistema Nazionalen sailkapenetan oinarritzen dira. Beraz, berrikuntzakotzat eta I+Gkotzat jotako jardueri buruzko definizioak ematen dituzte, baita haien jarraipenerako adierazle-gomendioak ere. Innobasqueren jarraipen-txostenen eta I+G+Bari loturik Eustatek sustatzen dituen estatistiken oinarriak dira. Horrenbestez, lehenik eta behin, berrikuntza eta I+G bereizi behar dira, biak ere berrikuntzaren esparru orokorrean kokatzen badira ere, espezifikotasun desberdinak dauzkatelako.

Osloko eskuliburu Eurostatek eta ELGEk garatu dute elkarlanean, berrikuntzaren gaineko datuak neurtu eta interpretatzeko, nazioarteko eskalan konpara daitezkeen metodoen arabera. Berrikuntza zer den eta zer ez den mugatzeko erreferentzia nagusia da. Haren aurkezpenean aditzera

ematen denez, politikek arreta jartzen dute neurtzeko errazak diren gauzetan, eta azpimarratzen du premiazkoa dela ideiak nola garatzen diren eta erakunde, merkatu eta herrialdeak eta gizartea **eraldatzeko tresna** nola bihur daitezkeen jakitea. **Berrikuntza neur daitekeelako eta neurtu behar delako ideian oinarritzen da** eskuliburu. Joera nagusiak hartzen ditu aintzat, hala nola balio-kate globalen zeregina; informazio-teknologia berrien agerpena eta negozio-eredu berrietan duten eragina; jakintzan (eta ukiezinen neurketan) oinarritutako kapitalaren garrantzi gero eta handiagoa; eta berrikuntza-prozesuak eta haien inpaktu ekonomikoa ulertzean lortutako aurrerapenak. Eraldaketa digitalaren prozesua neurtzen lagundu nahi du.

Eskuliburu berrikuntza-kontzeptuarekin batera bilakatu da. 1992an argitaratu zen lehen aldiz, berrikuntza teknologikoan eta produkzioan zentratuta, eta azken argitalpena 2018an izan zen, berrikuntza, prozesua ez ezik, emaitza ere badela planteatu zelarik. Garrantzitsua da, batez ere, nazioarteko politika publikoetan zein Berrikuntzaren gaineko ikerketan erabilitako definizio eta kontzeptuei buruzko iturri nagusia delako.

Frascatiko eskuliburuari dagokionez, funtsean dokumentu tekniko bat bada ere, erreferentziatzen jotzen da zientziak, teknologiak eta berrikuntzak ikerketa- eta berrikuntza-sistema nazionalak aztertzean betetzen duten zeregina ulertzeko. I+Gari eta haren emaitzei buruz hitz egiteko hizkuntza komun bat edukitzeko oinarria ematen du. Gainera, I+Gari dagokionez nazioartean onartuta dauden definizioak emanez eta alor hori osatzen duten jarduerak sailkatuz, lagungarria da zientzia- eta teknologia-politketarako jardunbide egokien gaineko gobernu arteko eztabaidetan.

2015ean argitaratutako azken edizioan, I+G denaren eta ez denaren arteko mugen identifikazioan zentratzen da bereziki. Dokumentu loteslea ez bada ere, adituen artean luze eta zabal eztabaidatutako eta adostutako jarraibideak iradokitzen ditu, estatistika-bilketarako metodoei eta definizioei buruzko gomendio gisa planteatzen direnak, eta, horri esker, eskuliburua nazioarteko erreferentzia nagusia da gaur egun, garapen esperimentalaren eta Ikerketaren neurketaren alorrean.



3.2. KSSak. espezifikotasunak I+G+Bari dagokionez

Kultura- eta sormen-jarduerak ezaugarri bat partekatzen dute: balio sinbolikoetan eta/edo adierazpen artistikoetan oinarritzen dira. Merkatura begira dauden eta ez dauden jarduerak biltzen dituzte, irabazi-asmoa dutenak eta ez dutenak, eta mota guztietako eragile ekoizle eta egiturek egindakoak: gizabanakoak, administrazioa, erakundeak, enpresak, taldeak, afizionatuak edo profesionalak.

Honako hauek dira **Kultura eta Sormen Industriak mugatzeko** oinarri gisa erabili diren hiru definizioak:

DCMS

Jatorria sormen, trebetasun eta talentu indibidualetan izaki, jabetza intelektuala ustiatuz eta sortuz aberastasuna eta enplegua sortzeko ahalmena duten industriak

NBE/UNCTAD

Sormen-industriak honela defini daitezke: ondasun eta zerbitzuak sortu, ekoizti eta banatzeko zikloak, sormena eta kapital intelektuala lehen mailako intsumo gisa darabiltzatenak. Jakintzan oinarrituta egonik, sormen-dukia, balio ekonomikoa eta merkatu-helburuak dituzten ondasun eta zerbitzu intelektual edo artistiko ukigarriak sortzen dituzten jardueren multzoa

EUROPAR BATASUNA

Kultura material gisa erabiltzeaz gain, kultura-dimentsio bat dutenak, ekoizpena nagusiki funtzionala izan arren

KSSen definizioari buruzko eztabaida irekita dago, eta etengabe berrikusten ari da. Batetik, ikuspegi instrumentalak edo funtzionalak dauzkagu, aldeztatik deskribatu ditugunak adibidez, eta bestetik, oinarri berez kulturalagoa duten beste batzuk, 2009an Unescok proposatutakoa, esaterako:

UNESCO

Helburu nagusitzat, kultura-, arte- edo ondare-dukiko ondasun, zerbitzu eta jardueren produkzioa edo erreprodukzioa, sustapena, zabalkundea eta/edo merkaturatzea duten jardueren antolatuko sektoreak

KSSek **berritzeko berezko gaitasuna** dute, etengabe sortzeko, berrasmatzeko eta berritzeko eremuak direnez gero. Dinamika horrek berrikuntzaren aldeko apustua erraztu beharko luke, beren produktuetan, beren prozesuetan, bere antolamenduan eta baliabideen kudeaketan.

2019an aurrerapauso handiak egin ziren Europako agendaren erdigunean kokatzeko. Hala, irailean **Culture and creative sectors in the European Union** txostena aurkeztu zen, Europako Parlamentuko Kultura Batzordean. Dokumentu prospektibo bat da, sektore horien etorkizuneko garapenerako funtsezkoak diren alderdiak deskribatzen dituena, eta datozen urteetan aurkeztuko zaizkien aldaketa eta aukerak identifikatzen dituena. KSSen garapenari eragiten dioten faktore nagusiak aztertzen dira, alderdi teknologikoekin eta digitalizazioarekin hasi eta ingurumeneraino, ordena globala edo sektore horiek jomugan dauzkaten Europako politikak ahaztu gabe.

Datuei dagokienez, txostenean aditzera ematen da 2008tik 2016ra bitarte, sektore horietako enpresek % 4,3ko hazkunde positiboa izan zutela, enpresa-zerbitzuen

sektore osoaren % 10aren inguruan kokatzeraino. Eurostaten datuen arabera, igoera horrek KSEetako azpisektore gehienetan du eragina. Enpleguari dagokionez, sektore horietan guztira 6,7 milioi enplegu biltzen ziren 2016an. 2008-2016 aldian, urteko hazkunde-tasa konposatua % 2tik gora izan zen sektore horietan, eta ikus-entzunezko eta multimediako sektoreak, ikusmen-arteak, ondarea eta artxiboak nabarmendu ziren.

Txostenaren erresilientziari eta berrikuntzari buruzko atalean aditzera ematen denez, azken hamarkadako finantza- eta ekonomia-krisiaren efektu negatiboak gorabehera, KSSek erresilientzia-gaitasun handia eta lehiakortasun sendoa erakutsi dute, berezkoa duten berritzeko gaitasunaz gainera. KSSen jardueren oinarria ideia berrien eta jabetza intelektualaren garapenean eta ustiapenean datza, eduki berrien sorkuntzatik abiatuta. Eduki horiek sortzeko, haien balio-katea beste azpisektore batzuen mendean dago. Sektore arteko ezaugarri horrek epe luzera hazteko aukerak irekitzen dizkie. Aditzera ematen dute, halaber, produktu, zerbitzu eta antolamendu-eredu berriak sortzeko duten gaitasunak beste hainbat sektoretan ere eragiten duela, hala nola, kontsumo-elektronika, telekomunikazio-zerbitzuak, turismoa, hezkuntza edo osasuna, sektore horien zeharkakotasuna agerian geratzen delarik.

Nolanahi ere, **berezko berrikuntza-ahalmen horrez gain eta beste sektore batzuen berrikuntzen katalizatzaileak diren heinean, Erromako Gutun** argitaratu berriak azpimarratzen du kulturaren garrantzia **balioak** adieraztean datzala, eta baliabide arrunt eta berriztagarri horrek elkarren artean harremanetan

jartzen gaituela, zerk batu gaitzakeen eta espazio partekatu batean sortzen diren aldeei nola hel diezaiekegun ikas dezagun. Pertsonak **esperientzia esanahi bihurtzeko** darabilten modua ere bada. Biziraupenetik haratago egiten dugun guztia. Zentzuzko esparru bat. Nolanahi ere, azpimarratzekoa da kulturala ez dela *per se*, berritzailea. Kultura-proiektu edo kultura-produktu guztiak ez dira berritzaileak kulturalak izateagatik, pertsonak eta gizartea eraldatzeko duten gaitasunagatik baizik.

Kulturak **balioa dakar**, ondasun publikoa den heinean, eta ideia hori da kultura berrikuntzarekin uztartzen duen oinarria. Haren helburuak eta haren prozesuak egiten dute aldea. Kultura-adierazpenek ondare komuna eraikitzeko eta testuinguruan eragiteko darabilten modua. KEB Kulturaren Euskal Behatokiak azterlan bat egin zuen **kulturaren balio publikoa** aztertzeko. Azterlan horretan, John Holdenek garatutako ideia abiapuntutzat harturik, dimentsio anitzeko eredu bat planteatzen da balioa hiru ardatz eta dimentsiotik abiatuta ebaluatzeko: kultura-adierazpenen **berezko** balioa; balio **instrumentala** kultura-proiektuek transferentzian eta ekonomiarentzat, gizartearentzat, ongizatearentzat eta ingurumenarentzat dakartzaten onuretatik eratorria; eta balio **sozial partekatua** (Holdenen ereduan instituzionala deitzen zaio), kultura-erakundeek balioa sortzeko sortzen dituzten prozesu, metodo eta lan-egiturei lotua. Planteamendu horren arabera, balioa sortzea estrategia bat da emaitza bat baino gehiago, eta bat dator Horizonte Europa Esparru-programaren **Kulturari, sormenari eta gizarte inklusiboari buruzko Klusterrean** planteatuko diren hiru erronkekin.



BEREZKO BALIOA

Kulturak gugan eragiteko duen gaitasunean eta ahalmenean datza

KULTURA ONDAREA



BALIO INSTRUMENTALA

Kulturak helburu ekonomiko, sozial edo ingurumenekoak lortzeko duen gaitasuna da

ERALDAKETA SOZIAL ETA EKONOMIKOAK



BALIO SOZIAL PARTEKATUA

Enpresek balioa sortzeko ezartzen dituzten lan-egitura, lan-metodo eta lan-prozesuekin du zerikusia

DEMOKRAZIARAKO ETA GOBERNANTZARAKO



BEREZKO BALIOA

Kulturak gugan eragiteko duen gaitasunean eta ahalmenean datza. Ikuspuntu intelektual, emozional eta espiritualek kulturaren esperientzia subjektiboekin lotuta dauden balioen multzoa da, esperientzia horiek lotu egiten gaituen jakintza-funts komun gisa ulertua, esperientzia zehatz guztien emaitza dena, eta, esperientzia horien bitartez, haren zentzua, haren esanahia eta haren gaitasun eraldatzailea lantzeko aukera dugularik.

Zuzeneko harremana dauka Europako Klusterraren **Kultura-ondarea** izeneko erronkarekin, azken hori ulerturik gizarte batek balio, tradizio eta sinesmen komunitatik eta denboran zehar izandako eta jasotako eraginetatik abiatuta garatu dituen bizimoduen adierazpide gisa. Pertsonen kidetasun-zentzua ematen die, eta gure gizarteak iraganean ainguratzen ditu, etorkizunerantz proiektatzeko aukera ematen dien bitartean. Ikuspegi horretatik abiatuta, Europa toki zirrargarria da, sormenean, ikerketan, kultura-turismo jasangarrian eta abangoardiako teknologietan oinarritutako etorkizuneko erronkei heltzeko toki aparta. Eremu horretan adierazten dute ikerketa-jarduera horiei buruzko inplementazioak berekin ekarriko duela kultura-ondarearekiko sarbidea, ulermena eta konpromisoa hobetzea. Kidetasun-zentzu bat agerraraziko dute, Europako kultura-aniztasunaren sustrai

eta aberastasun komunitan oinarrituta. Emaitez Europako integrazioari egingo diote mesede, kulturarako eta arteetarako sarbide hobea, zabalagoa eta bidezkoagoa ahalbidetuko duten neurrian. Sortutako jakintzak kultura-adierazpide berrien agerpena sustatuko du, sormen-sektore desberdinen arteko bidegurutzean. Europako erakunde eta kultura-sareen gobernantza indartuko du. Europako kultura-ondarearen babesaren efizientzia hobetuko dute, kontserbazio eta zaharberritzeko kalitate-estandarrik handituz. Ikerketak eta berrikuntzak soluzioak emango dituzte EB munduko lider bihurtzeko ondare digitalaren aktiboak kontserbatu, kudeatu eta digitalizatzeko teknologietan. Babestutako jardueren haritik, ikerketa eta berrikuntza sortuko dira, Europan kultura-turismo jasangarria eta inklusiboa garatzeko lagungarriak. Arriskuan dagoen kultura-ondarea babesteko eta kultura-ondasunen legez kontrako merkataritzaren aurkako prebentzio-neurriak zabaltzeko gaitasunak ere handituko dira. Halaber, desagertzeko zorian dauden hizkuntzak babesteko lagungarri izango da. Azkenik, hazkunde jasangarria eta enpleguaren sorkuntza bultzatuko du, kultura- eta sormen-industrietarako —diseinua barne— Europako industria-politikari ekarpena eginez.



BALIO INSTRUMENTALA

Kulturak helburu ekonomiko, sozial edo ingurumenekoak lortzeko duen gaitasuna da. Balio mota hori inpaktu ekonomikoko edo gizarte-itzulerako azterlanetan atzematen da normalean, non kulturen inbertitzearen garrantzia dokumentatzen den, haren esternalitateak edo gaitasun instrumentalak direla-eta. Balio instrumentalaren ardatzean balioaren alderdi jakin batzuk kokatzen dira, hain zuzen ere, neurtzen errazagoak diren alderdiak.

Ardatz hori Klusterraren bigarren erronkarekin lerrotatzen da, hain zuzen ere, jomugan **eraldaketa sozial eta ekonomikoak** dauzkan erronkarekin. Ikerketa-jarduera horien inplementazioa lagungarri izango da hazkunde inklusibo

baterako Europako estrategia integral bat sortzeko, inor ere ez dela atzean geratzen ziurtatuz, hala badagokio giza kapitala metatuz eta babestuz, arriskuei aurre egiteko. Horrez gain, produktibitatea eta erresilientzia sozial eta ekonomiko hobetuko du. Jarduerak migrazioaren gobernantza bultzatuko dute, baita migratzaileen eta jatorri immigranteko populazioen integrazioa ere. EBren barneko zein kanpoko migrazio- eta mugikortasun-politiketarako ere izango dira lagungarri. Sortutako jakintza erakundearen diseinuari gaineratuko zaio, aldeztu aurretik aipatutako helburuen ildotik, eta politiken emaitza eta premien ebaluazioa erraztuko du, eraldaketa sozial eta ekonomikoaren alorrean.



BALIO SOZIAL PARTEKATUA

Enpresek balioa sortzeko ezartzen dituzten lan-egitura, lan-metodo eta lan-prozesuekin du zerikusia. Horiek guztiak herritarrekin harremanetan jartzeko moduaren arabera sortzen (edo desegiten) da; herritarren lan-jardunbideen eta lan-jarreraren mendean dago, eta zerbitzu publikoaren ethos-ean dago sustraitua. Erakunde publiko batek ondasun publikoak lor ditzake, hala nola herritarren artean elkarrekiko konfiantza eta errespetua sortzea, eremu publikoa hobetzea eta soziabilitaterako eta esperientzia partekatuz gozatzeko testuinguru bat ematea. Balio sozial partekatuaren arabera, kultura-erakundearen zeregina ez da politikarien eta jendearen arteko bitartekariak izatera mugatzen, balio partekatuak sortzeko edo desegiteko eragile aktiboak ere badira.

Ardatz horrek Klusterraren hirugarren erronkari erantzuten dio, hain zuzen ere, **demokraziarako eta gobernantzarako**

erronkari. Ildo horretan adierazten da ikerketa-jardueren inplementazioa lagungarri izango dela gobernantza demokratikoa biziberritzeko eta modernizatzeko. Parte-hartze politikoa, elkarrizketa soziala, konpromiso zibikoa eta genero-berdintasuna zabalduko dituzten berrikuntza, politika eta erakundeak garatzea da helburua. Gardentasuna, politika publikoen formulazioaren efikazia, kontu-ematea eta legitimitatea ere hobetzeko lagungarri izango dira, baita erakunde demokratikoekiko konfiantza hobetzeko lagungarri ere, eta askatasunak, zuzenbide-estatua eta demokrazia babestuko dituzte dimentsio anitzeko mehatxuetatik. Epe ertainera eta luzera, jakintzak, datuek, gomendio zientifikoki sendoek eta sortutako berrikuntzek erabakiak hartzeko prozesua hobetuko dute, gobernantza demokratikorako garrantzitsuak diren alderdi guztietan.



4 BERRIKUNTZA: IKUSPEGI OROKORRA ETA EREDUA, KSEN ESPEZIFIKOTASUNETATIK

4.1. Sektore guztietarako orientazio komunak

OSLOKO ESKULIBURUAREN DEFINIZIOA

Berrikuntza bat produktu edo prozesu (edo bien konbinazioa) berri edo hobetu bat da, unitatearen alde aurreko produktu edo prozesuetatik argi eta garbi bereizi ondoren, erabiltzaile potentzialen eskura jarri dena (produktua) edo unitateak erabiltzeko prest utzi duena (prozesua).

Berrikuntza-kontzeptua berez subjektiboa den arren, haren aplikazioa nahiko objektiboa eta konparagarria izaten da, **berritasunerako** eta **erabilgarritasunerako** erreferentzia komunak aplikatzen direlako, eta, halakotzat jo ahal izateko, desberdintasun **esanguratsu** bat eskatzen duelako.

Enpresa-berrikuntzako jarduerak dira enpresa batek, enpresarentzako berrikuntza bat emateko helburuarekin, garapenaren, finantzen eta merkataritzaren alorretan aurrera eramandako jarduera guztiak. **Zortzi** berrikuntza-jarduera **mota** identifikatu dituzte:

- I+Gko jarduerak;
- ingeniari-tza, diseinua eta beste sormen-jarduera batzuk;
- marketina eta marka-balioa;
- jabetza intelektualarekin lotutako jarduerak;
- langileen prestakuntza- eta gaikuntza-jarduerak;
- softwarearen eta datu-baseen garapena
- aktibo ukigarrien eskuratzea edo leasinga
- berrikuntzaren kudeaketa-jarduerak.

Enpresa-berrikuntza bat produktu edo prozesu (edo bien konbinazioa) berri

edo hobetu bat da, enpresaren aurreko produktu edo prozesuetatik argi eta garbi bereizi ondoren, enpresak merkatuan sartu edo erabiltzeko prest utzi duena.

AKTORE ARDURADUNAK

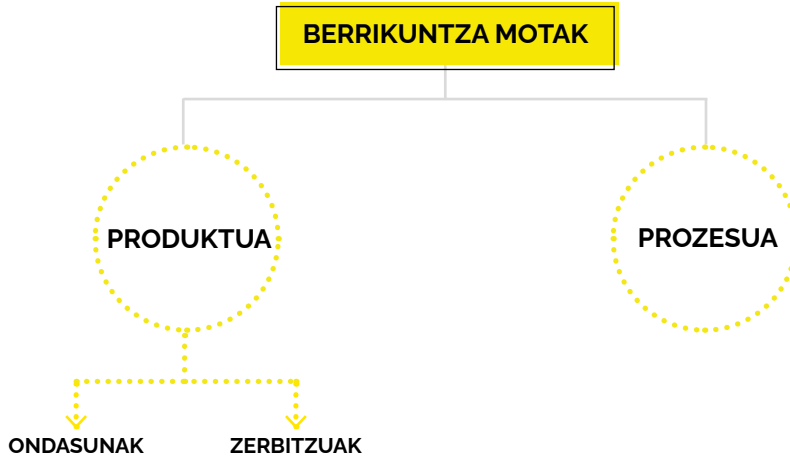
"Unitatea" termino orokorra darabilte berrikuntzaren ardura duen aktorea izendatzeko, edozein sektoretako **edozein erakunde-unitate** izan daitekeena. Berrikuntza orokor **bihurtutako** jarduera **dinamikoa** da, ekonomia baten sektore guztietan garatzen dena. Ez da enpresa-sektorearen eskumen eksklusiboa. Beste erakunde eta pertsona batzuek ere aldatetarako egiten dituzte produktu edo prozesuetan, eta berrikuntzarako garrantzitsuak diren ezagutza berriak sortzen, biltegitratzen eta banatzen dituzte.

Kontuan hartu beharrekoak:

- Berrikuntza ez da ideia berri edo asmakizun soil bat. Berrikuntza batek **inplementazioa** eskatzen du, dela erabilera aktibo baten bitartez, dela beste alderdi, enpresa, pertsona edo erakunde batzuentzat erabilgarri jarriz. Asmakizun eta ideien inpaktu ekonomiko eta sozialak, lotutako berrikuntzen zabalkundearen eta onarpenaren araberakoak dira.
- Balioa sortzea. Jarduera ekonomikotzat jotzen dela aintzat hartuta, beste xede batzuetarako erabil litezkeen baliabideak eskatzen ditu berrikuntzak. Aukera-kostuak izateak, nolabait balioa sortzeko (edo babesteko) asmoa dagoela ematen du aditzera. Hortaz, **balioa berrikuntzaren berezko helburu bat da, baina ezin daiteke ex ante bermatu**, berrikuntzaren emaitzak zalantzarriak eta heterogeneoak direlako.

ENPRESA-BERRIKUNTZA MOTAK

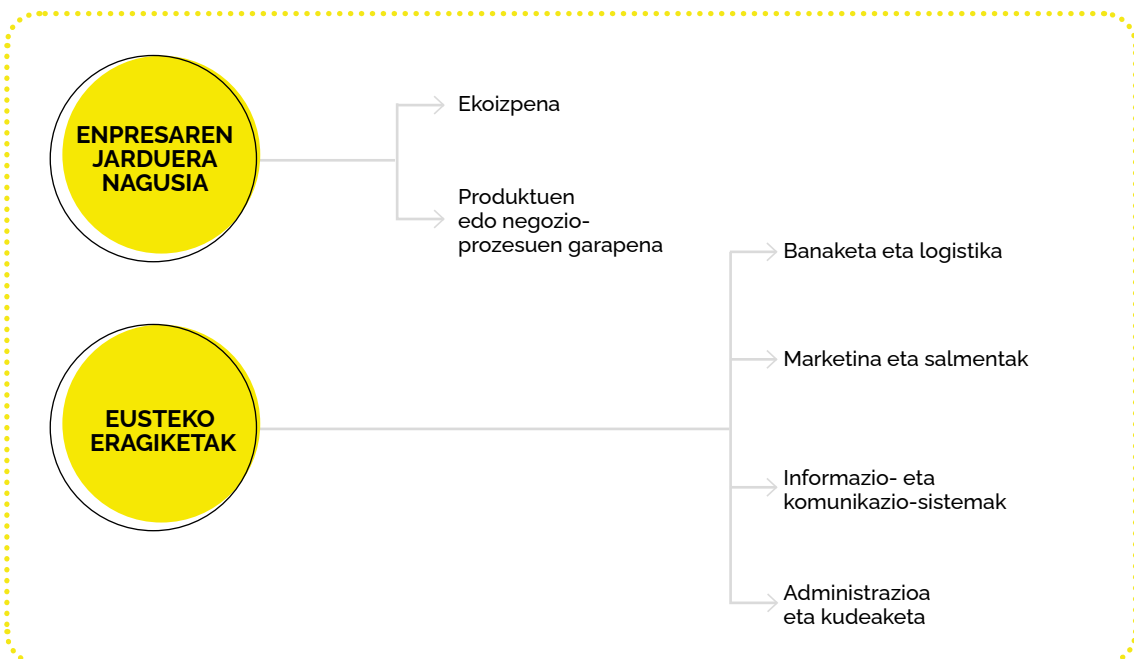
Eskuliburuak bi berrikuntza **mota nagusi** identifikatzen ditu: **produktuen** berrikuntzak eta **prozesuen** berrikuntzak.



Produktu baten eta prozesu-berrikuntzaren oinarriko definizioak honako hauek dira:

● **Produktu**-berrikuntza bat **ondasun edo zerbitzu berri edo hobetu** bat da, enpresaren aurreko ondasun edo prozesuetatik nabarmen bereizten dena eta merkatuan sartu dena.

● **Prozesuen** berrikuntza bat negozio-funtzio baterako edo gehiagorako prozesu **berria edo hobetua** da, enpresaren aurreko prozesuetatik nabarmen bereizten dena eta enpresak erabiltzeko prest utzi duena. Prozesuen berrikuntzek enpresa baten sei funtzio desberdinekin dute zerikusia, enpresen kudeaketari buruzko literaturan ikus daitekeenez.



Eskuliburuan proposatzen den funtzioen taxonomia bat dator, neurri handi batean, aurreko edizioko prozesuen, marketinaren eta antolamendu-berrikuntzen kategoriekin.

BERRIKUNTZAREN XEDEA

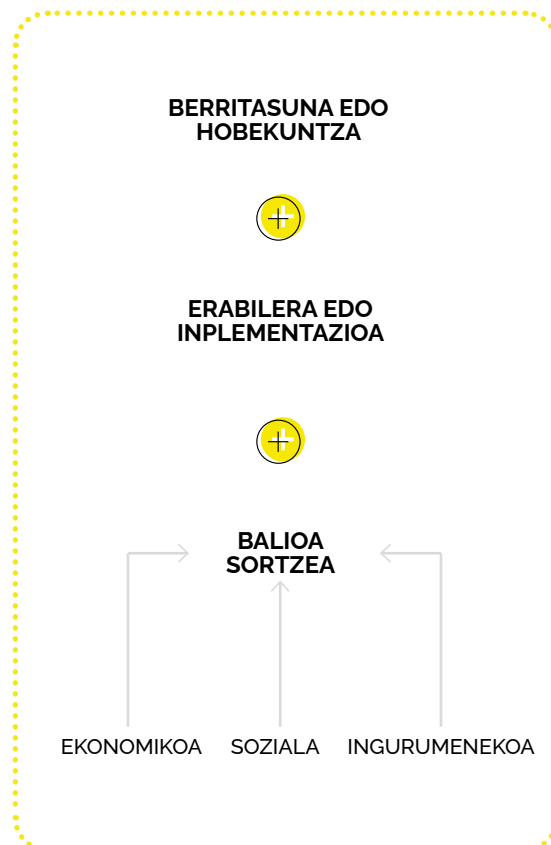
Ondasunak objektuak dira; eskari baten eraginpean daude edo egon litezke, eta haietarako **jabetza-eskubideak** ezartzeko aukera badago. Jabetzak baimena ematen du ondasunak (eta ondasun horien eskubideak) merkataritza-transakzioen bidez eskualdatzeko.

Zerbitzuak produkzio-jarduera baten emaitza dira, **erabiltzaileen baldintzak** aldatzen edo produktuen **trukea errazten** duena, finantza-aktiboak barne. Gerta daitezten, pertsona batzuei eman behar zaizkie, erabil ditzaten. Jarduera ukiezinak dira, aldi berean sortzen eta kontsumitzen direnak, eta erabiltzaileen baldintzak (fisikoak, psikologikoak, etab.) aldatzen dituztenak. Sarritan erabiltzaileek parte hartu behar izaten dute, prest azalduz, denbora eta arreta eskainiz, informazioa emanez edo ahaleginduz, eta horrek zerbitzuen koprodukziara darama, erabiltzaileen eta enpresaren eskutik. Hortaz, zerbitzu baten esperientzia pertsonen ekarpenaren mende egon daiteke. Erabiltzaileen egoeran honako aldaketa hauek gerta daitezke:

- Aldaketak **ondasunen egoeran:** ekoizleak zuzenean lan egiten du erabiltzaileen jabetzakoak diren ondasunen gainean, ondasun horiek garraiatuz, garbituz, konponduz edo beste era batera eraldatuz.
- Aldaketak **pertsona baten egoera fisikoan:** ekoizleak pertsona bat garraiatzen du, ostatua edo tratamendu mediko edo kirurgikoak ematen dizkio, haren ilea itxuraldatzen du, etab.
- Aldaketak **pertsona baten egoera psikologikoan:** ekoizleak hezkuntza, informazioa, aholkuak, entretenimendua, esperientzia edo antzeko zerbitzuak ematen dizkio erabiltzaileari, aurrez aurre izan edo ez izan. Zerbitzu horiek digitalki emateko aukera ere badago.

Ondasun baten eta zerbitzu baten arteko muga zehaztea zaila izan daiteke, eta etengabeko aldaketen eraginpean egoten da. Ondasunen hornikuntza zerbitzutan oinarritutako ereduetera alda daiteke, eta alderantziz. Gainera, zenbait produktutan ondasun eta zerbitzuen ezaugarriak konbina daitezke, esaterako, jakintza eskuratzeko produktuak (hala identifikatzen dira NSZean), erabiltzaileek kopiatu, partekatu eta behin eta berriz erabil dezaketen informazioaren hornikuntzarekin, biltegiatzearekin, zaintzarekin, komunikazioarekin eta zabalkundearekin zerikusia dutenak. Teknologia digitalak lagungarri izan dira erabilgarri dauden informazioen eta jakintza-produktuen aukera handitzeko, baita ekoizpena eta kontsumoa sektore guztietan agertzeko moduak ugaltzeko ere.

Proiektu berritzaileei dagokienez, honako irizpide hauek batuz identifika ditzakegu.



KSSen zailtasun nagusia da **balioa** hiru bektoreetan —ekonomikoa, soziala eta ingurumenekoa— dakartela frogatzeko ebidentziak aurkeztea.



BALIO EKONOMIKOA

Inplementatuz gero proiektuak mozkinak sortzeko duen gaitasuna da. Ikuspuntu horretatik, balioa neurtzeko adibideak honako hauei lotzen zaizkie: enpresaren **fakturazioa** eta **errentagarritasuna** igotzea; inpaktua **enpleguan**, eta proiektuaren **jabetza intelektualaren** bidez lortutako itzulera ekonomikoa.



BALIO SOZIALA

Proiektuaren itzulera soziala igotzeko lagungarri diren faktoreen multzoa da. Horien artean nabarmentzekoak dira honako haueetan eragina dutenak: **kohesio eta inklusio soziala** (bazterkeria-arriskuan sartzea; parte-hartzaileen egoera fisikoan, psikikoan edo sensorialean zerikusia duten sarbide-zailtasunetara egokitzea; kide-tasun-sentimendua sortzea eta proiektuak aniztasun soziala islatzeko duen gaitasuna); **pertsonen hezkuntza eta garapen autonomoa** (trebetasunak eta sortu eta interpretatzeko gaitasunaren garapena; arte-adierazpenekiko sentsibilitatea igotzea); **governantza eta parte hartzea** (parte hartzeko eta kultura demokratikorako eredu berriak; boluntariora sustatzea; kudeaketan ekonomia soziala eta solidarioa sustatzeko ereduak); **enplegua** (kalitatea enpleguan, garapen profesionaleko aukerak, berdintasuna enpleguan).



INGURUMEN-BALIOA

Proiektuak **baliabideen erabilera efizientea** hobetzeko, kutsadura prebenitzeko eta bere ingurunerako eredu jasangarriak sortzeko ekarpenak egitea da. Kultura- eta sormen-proiektuek gaitasun handia dute garatzen diren ingurune fisikoetan eraldaketak egiteko. Ildo horretan, balio-adibide batzuek zerikusia dute ingurumen-kudeaketa hobetzearekin, hiri-berroneratzearen bitartez bizikaltatea igotzearekin, zentralitate berriak errazten dituzten espazioen erabilerarekin, ingurune naturalaren jakintza, zaintza eta balioan jartzea hobetzearekin, eta ingurumen-balioekiko kontzientziazioa bultzatzearekin.

Funtsezkoa da, halaber, **produktuak eta zerbitzuak** bereiztea, bereziki digitalak direnean. Horrek eragin handia dauka kultura- eta sormen-eremuetan, eraldaketa digitalaren funtsezko erronken eraginpean daudenak. Aldaketa horretan, ongi ezarritako arauak dauzkan mundu analogikoaren eta arauak finkatu gabeko mundu digital oso aldakorren artean daude edukiak. Edukiak ustiatzeko moduak aldatu dira, eta kulturalaz bestelako sektoreak sartu dira, hala nola telekomunikazio-zerbitzuen erabiltzaileak eta informazioaren teknologiak.

Eremu horien interesa edukien balioetik dator (edukiak oro har ulertuta, informazio

prozesatua eta erabiltzaileengana eta haien lehentasunetara egokitu diren heinean, hala nola musika, filmak, liburuak edo beste batzuk), baita eduki horietan sartzea ahalbidetzen duten baliabideen balioetik ere. Edukia ondasun bat izango litzateke (film bat); bigarrena, ondasun horretarako sarbidea, berriz, zerbitzu bat (*streaming* plataforma bat). Gaiari sakonagotik heltzen badiogu, sarbidea eskatu ahala ematen bada tarifa baten truke, edukiak ondasun baten antzekoak izango lirateke baldin eta kontsumitzaileek, erosketaren ondoren, beste batzuekin partekatzeko edo beste batzuei saltzeko aukera badute, baina zerbitzu baten antzekoak, aldiz, baldin

eta lizentzia batek, trukea edo salmenta murriztuz, kontsumitzailearen eskubideak mugatzen baditu. Kultura-erakundeak buruzko gogoetatik ondorioztatzen da presio digitalaren eraginpeko produktu guztiak,

azkenean, zerbitzu baten eskaintza bihurtzen direla, eta zerbitzu horrek edukietarako sarbidea eta erabilera efizientea ahalbidetzen duela, edozein lekutan, testuingurutan eta formatutan.



LABURBILDUZ

BERRITASUNA EDO HOBEKUNTZA

Produktu edo prozesu berri bat sortu behar da, edo lehendik zegoena nabarmen aldatu behar da.



ERABILERA- INPLEMENTAZIOA

Produktu bat bada, erabiltzaile potentzialen eskura jarri da dagoeneko; prozesu bat bada, berriz, unitatean erabiltzeko prest utzi da.



BALIOA SORTZEA

Balio ekonomikoa, ingurumenekoa edo soziala sortzean **inpakturen** bat izan duela frogatzeko aukera izan behar dugu, ebidentzien bitartez.



Balio ekonomikoa

Proiektuak onurak sortzeko daukan gaitasuna da, hala nola enpresaren fakturazioa eta errentagarritasuna igotzea; inpaktua enpleguan; eta proiektuaren jabetza intelektualaren bitartez lortutako itzulera ekonomikoa.



Balio soziala

Proiektuaren itzulera soziala igotzen laguntzen duten faktoreen multzoa da. Besteak beste, kohesio eta inklusio sozialean, pertsonen hezkuntzan eta garapen autonomoan, gobernantzan eta parte-hartzean eta enplegu jasangarrian eragina dutenak nabarmendu behar dira.



Ingurumen-balioa

Proiektuak baliabideen erabilera efizientea egiteko, kutsadura prebenitzeko eta bere ingurune fisikoa hobetzeko egiten duen ekarpena da.

4.2. Berrikuntza KSSetan: beren berezitasunetara egokitutako Eredu bat

Kulturaren balio publikoaren hiru dimentsioko ereduari jarraikiz, honako dimentsio hauek bereiz ditzakegu:

1. ERPINA (BEREZKO BALIOA): KULTURA ETA SORMENA ESPERIENTZIA ESANGURATSUEN TRESNA GISA

Esperientzia da erdigunea, gainerako guztia eragiten duena. Zirrargarria edo oroigarria izateaz gainera, pertsonen bizitzan zentzua izango duen esperientzia bat. Hortaz, esperientzia horren esanahia aztertzean dago gakoa, esperientziaren balioa pertsona baten (edo batzuen) eta kultura- edo sormen-objektu ukigarri edo ukiezin baten arteko topaketan datzala aintzat hartuta.

Kultura-esperientzien haritik denboran hedatzen diren inpaktu metagarrien artean honako hauek azpimarratu behar dira:

- Kide izatearen zentzua
- Kultura- eta sormen-gaitasuna handitzea.
- Enpatia-gaitasuna handitzea.
- Mundu-ikuskerazabala.

Kultura-esperientziak askotariko inpaktuak sortzen dituzte, besteak beste:

- **Dimentsio kognitiboa.** Kultura- eta sormen-esperientziak sortzen duten hazkunde intelektuala da. Jakintza-

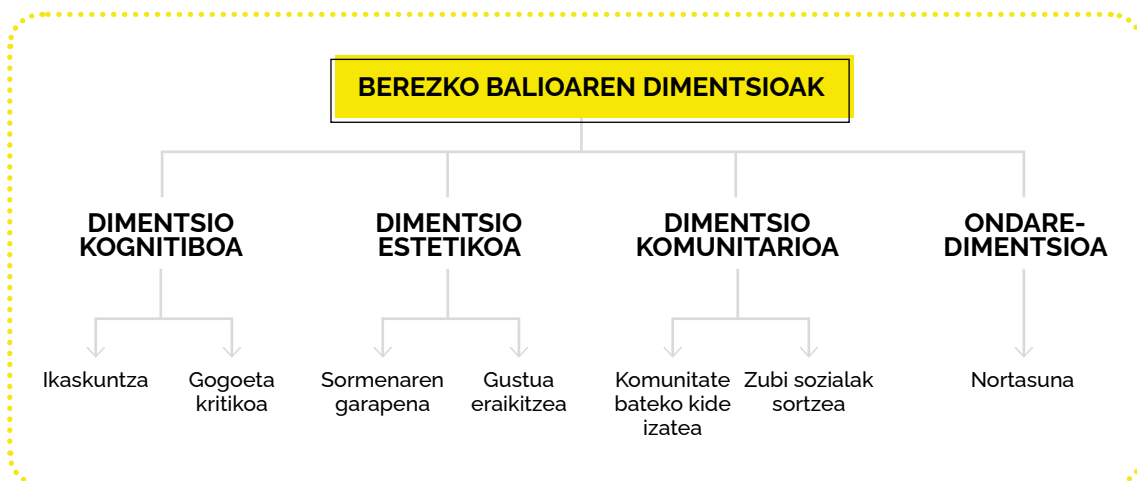
estimuluak dira. Bi maila bereiz daitezke:

- Ikaskuntza: Hazkunde bat suposatzen du, jakintza sortzen du eta jakin-mina garatzen.
- Gogoeta kritikoa: gure jarrera edo ideiak berriz planteatzea eragiten du, eta horren ondorioz gure mundu-ikuskerazabaltzen da.

- **Dimentsio estetikoa.** Arte-hezkuntzarekin, gustua sortu eta sendotzearekin eta norbere irizpidea izatearekin lotuta. Horrek suposatzen du arte-adierazpenak ezagutu eta estimatzea, haiek erabiltzeko trebetasun eta teknikak eskuratzea, obrak irakurtzen eta deskodifikatzen jakiteko interpretazio-gaitasuna garatzea, eta iritzi estetikoak emateko gai izatea. Bi balio mota bereiz daitezke:

- Creativity development. Related to the acquisition of knowledge and skills. Some authors link them to innovation, imagination, the exploration of new art forms.
- Taste building. This refers to educating the eyes or ears. It is related to the beauty, quality and excellence of the work.

- **Dimentsio komunitarioa.** Kultura- eta sormen-esperientziak bizipen komunitarioak eta emozio komunak dira neurri handi batean. Beste pertsona batzuekin partekatutako inguruneetan gertatzen dira normalean. Sortzen



dituzten sentsazio eta ideiak beste pertsona batzuekin komentatzen dira eta beste iritzi batzuk entzuten dira, eta horrek, berez, inpaktu sozial bat suposatzen du. Eragin bikoitza sortzen du:

- Komunitate bateko kide izatea. Komunitatearekiko lotura sozial bat. Bereizteko modu bat da, nola positiboan, kohesio soziala sortuz, hala negatiboan, bazterkeria erraztuz.
- Zubi sozialak sortzea. Beste hainbat pertsona eta komunitate desberdin ezagutuz, hau da, harreman berrietara irekiz.

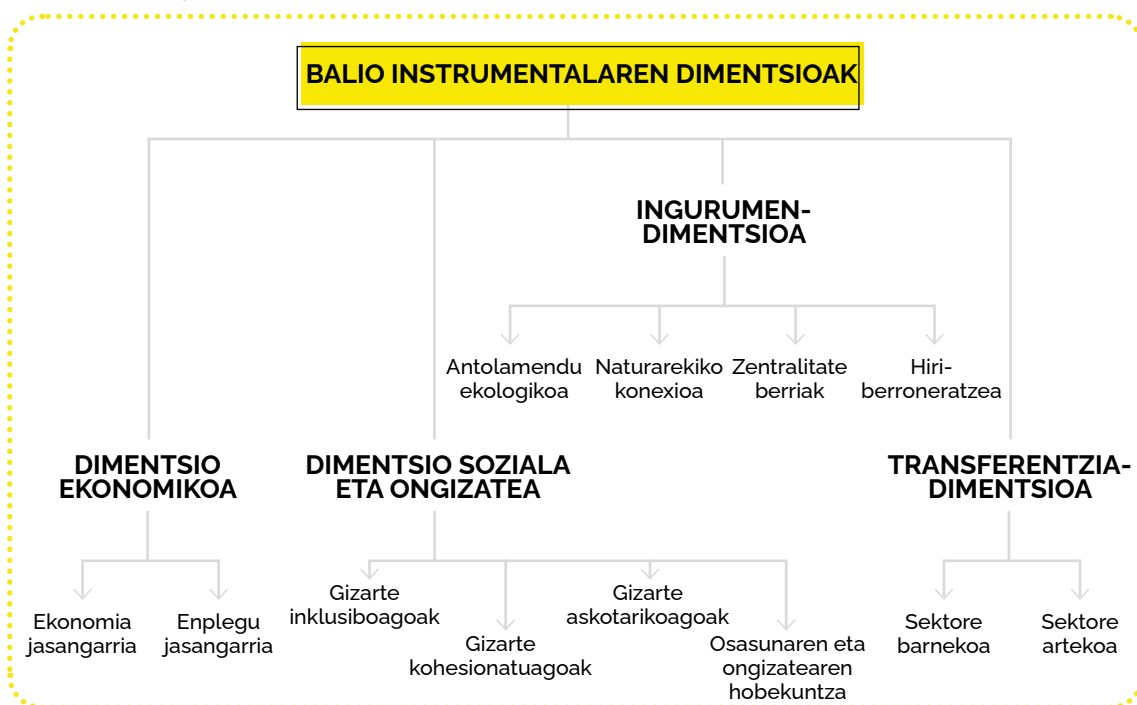
○ **Ondare-dimentsioa.** Ondarea zaintzeak, ezagutzeak eta maitatzeak indartu egiten du herritarren eta beren ondare komun material edo immaterialaren arteko identifikazioa. Kontzeptu, ideia, esanahi eta sinboloen transmisio bat gertatzen da. Beren historian elkar ezagutzea eta nork bere burua ezagutzea ahalbidetzen du, eta, aldi berean, kanpoko bisitariarentzat ondare-irteresa sortzea. Hortaz, ondarea zaintzea ezinbestekoa da ondare horrekiko identifikazio kolektiboa bermatzeko, eta ondare hori errespetatu eta baloratzeko. Honako hauei lotutako balioekin lotzen da:

- Nortasuna. Ondare komun horrekin bat egitearen zentzuan. Norberarenaz harro egotearen sentimenduekin batera agertzen da normalean.

2. ERPINA (BALIO INSTRUMENTALA): KULTURAREN ETA SORMENAREN ESTERNALITATEAK

Kultura eta sormena kanpotiko helburuetarako tresna gisa ulertzetik eratortzen diren dimentsioak laburbilduko ditugu jarraian. Berrikuntzaren balio-ekarpena sektore guztietan ezartzeko planteamenduarekin bat dator, baina kultura- eta sormen-sektoreen zeharkako gaitasunen arabera ikusia eta egokitua. Ikuspegi ekonomikoari, sozialari eta ingurumenekoari transferentzia eransten zaie.

- **Dimentsio ekonomikoa.** Ekonomia, enplegua eta aberastasuna sortzea bilatzen duten ohiko inpaktu ekonomikoetatik haratago, kultura- eta sormen-proiektuen balioaren ikuspegitik azpimarratu behar da gizartean eragingo duen inpaktua aberastasun hori berdintasunez banatzeari eta enplegua baldintza duinetan sortzeari dagokionez. Pandemiak agerian jarri du KSSekin zerikusia duten kolektiboetako askotan bizi duten muturreko lan-prekarietatea. Ikuspegi horretatik, proiektu berritzaileak honako hauekin lotzen dira:
 - Ekonomia jasangarria: mozkina edozein preziotan lortzetik haratago joango diren proiektu lehiakorak bultzatuz.



- Enplegu jasagarria: ingurunearen errealitate soziolaborala hobetzeaz gainera, kalitatezko lan-aukerak eta aukera-berdintasuna ekarriko dituzten proiektuekin.

● **Dimentsio soziala.** Kultura- edo sormen-adierazpenak herritar guztientzat eta pertsonen ongizatearentzat dakartzan onurak neurtzea da. Irakurketa horrek honako ideia hau du abiapuntutzat: kultura ondasun publiko bat da, herritarrei onurak dakartziena, eta, horrenbestez, sortzen duen garapen soziala, kultura- eta sormen-ekintzaren funtsezko osagai bat da. Kultura- eta sormen-prozesuak lotura sozial berriak sortzeko gai dira, eta hori gizarte inklusiboagoak, kohesionatuagoak eta askotarikoagoak sendotzearen mesedetan doa. Gainera, ikerketek erakusten dutenez, kultura-jardunbideek eragin positiboa dute pertsonen osasunean eta ongizatean; hazten ari den ikerketa- eta jardun-eremu bat da. Korrelazio positiboa dago kultura-jarduerak egitearen eta ongizatearen eta bizitzarekiko gogobetetzearen artean. Horrek zera dakar:

- Gizarte inklusiboagoak. Kultura- eta sormen-jardunbideek plataforma batzuk ahalbidetzen dituzte, gizarte-bazterkeriako arriskuak murrizteko lagungarri direnak; izan ere, harremanetarako eta elkar ezagutzeko guneak sortzen dituzte, sare sozial inklusiboak sendotzeko baliagarriak.
- Gizarte kohesionatuagoak. Kultura- eta sormen-ekintza kolektiboak kide izatearen sentimendua indartzen du. Esperientziak partekatuz, sareak eta konplizitateak eratzen dira, eta bakartze sozialerako joerak berdintzen.
- Gizarte askotarikoagoak. Kultura eta sormena, aniztasunarekiko errespetutik eraikitako bidezko garapen baten eragileak dira. Ildo horretan, egungo aniztasun soziala islatzeko gai badira bakarrik izango dira jasagarriak.
- Osasunaren eta ongizatearen hobekuntza. Kultura- eta sormen-praktikak zuzeneko eragin positiboak dauzka premia bereziak dauzkaten kolektiboen osasunaren hobekuntzan

(osasun mentala, zahartzea, gaixotasun degeneratiboak...) eta bizitzarekiko gogobetetzearen hobekuntzan.

● **Ingurumen-dimentsioa.** Lurraldea kultura- eta sormen-proiektuen eragin-erradioari dagokio, eta ingurunearen eta jardueraren arteko interakzioaren emaitza da. 90eko hamarkadan, kultura zeregin garrantzitsu bat jokatzen hasi zen garapen komunitarioari eta hiri-berroneratzeari dagokionez, hiri-politiketan garrantzizko eginkizun bat bere gain hartuz. Hala, hiri-planifikazio berriaren ardatz egituratzaile baten antzera ezarri da, hiri gizatiarragoak eta inklusiboagoak sustatzen eta hiri- eta natura-ingurunearen kalitatea hobetzen laguntzen duen heinean.

- Antolamendu ekologikoa. Kultura eta sormena, berez, balioak transmititzeko kanalak dira. Beharrezkoa da antolamendu estrategikoki ekologiko bat inplementatzea, ekonomia zirkularren kontzeptuaren ildotik ingurumena errespetatzeko irizpide berriak ezarriko dituen; ekoizpen- eta kontsumo-eredu berri bat planteatuko duena, non produktu, material eta baliabideen balioa ekonomian ahalik eta luzeen mantenduko den, hondakinen sorkuntza ahalik eta gehien murriztuko den, eta saihestu ezin daitezkeenak ahalik eta ondoen aprobetxatuko diren. Filosofia hori kultura- eta sormen-jardunbideetan txertatzea lagungarri izan daiteke ingurumena errespetatzeko logikez jabetzeko, jarduera ekonomikoak antolatzeko, eta lurraldea eta lurraldeko baliabideak arrazoizko modu batean erabiltzeko. Lurralde-bokazioa potentzialitate produktiboekin bateragarri egin behar da, eta, jakina, hiri-arkitektura eta hiri-plangintza jasagarriak sustatu behar dira.
- Naturarekiko konexioa. Kulturak eta sormenak funtsezko eginkizuna betetzen dute paisaiaren berrinterpretazioan eta naturarekin bat egiteko prozesuetan. Ingurune naturala zaindu baino lehen ulertu behar dugu kultura-natura binomioa elkarmendekotasun zorrotzeko harreman bat dela. Ingurune

naturalari lotutako kultura- eta sormen-jarduerek haren balioespena errazten dute, eta beraz, haren zaintza eta ezagutza ere bai.

- Zentralitate berriak. Gune sinbolikoak dira, kultura- eta sormen-jarduera erakartzen dutenak (ekipamenduak, proiektuak, sorkuntza), herritarren mugikortasunean inplikazioak dauzkatenak eta ingurunea hobetzen laguntzen dutenak eremua balioan jarriz eta gizarte-sarea indartuz.
- Hiri-berroneratzea. Hiri-eremu jakin batzuetan proiektuak garatzea edo kultura- eta sormen-zerbitzuak inplementatzea eraldaketarako eragile izan daiteke, hondatutako eta/edo ahuldutako eremuak birgaituz eta haien bizi-kalitatea hobetuz. Espazio publikoa sozializatzeko gune gisa berreskuratzea dakar berekin, eta auzoen eta ingurunearen arteko konektibitatea hobetzea.

○ **Transferentzia-dimentsioa.**

Transferentzia da jarduera multzo bat ezagutzak, esperientzia eta trebetasunak hedatzeko baliatzea, hirugarrenei —enpresak, erakundeak edo komunitatea izan— berrikuntzaren erabilera, aplikazioa, eta ustiapena errazteko helburuarekin. Funtsezko irizpideetako bat da I+Garen kasuan, baina berrikuntzaren erabilera edo onuretako bat dela ere hartu behar da aintzat. Zabalkundetik haratago doa, haren bitartez partekatu eta txertatu nahi dugulako hirugarrenen berrikuntzaren haririk sortutako balioa. Lotura zuzena dauka berrikuntza irekiarekin, berrikuntza kolaboratiboarekin eta antzeko kontzeptuekin. Bi ikuspegi hauetatik planteatu daiteke:

- Sektore barnekoa, berrikuntzak sektore bereko eragilean artean sortutako balioa partekatu eta aplikatzeko kolaborazio-formulak planteatzen direnean.
- Sektore artekoa, produktu, zerbitzu eta antolamendu-eredu berriak sortzeko gaitasunak beste eremu batzuetan ere eragiten duenean, KSSen zeharkako eragin katalizatzailea balioan jarriz.

3. ERPINA (BALIO SOZIAL PARTEKATUA): BALIO PUBLIKOAREN IDEIA

Kulturaren eta sormenaren espazioetan logika publikoa, pribatua eta komunitarioa bizi dira elkarrekin, haien artean muga argirik ezarri gabe, ikuspegi instituzionaletik eszenatoki konplexu bat osatuz, non egiteko eta laguntzeko modu berriak behar diren. Hirugarren ardatzak kultura- edo sormen-erakundeen eta herritarren arteko harreman-esparruarekin du zerikusia, balio partekatuen sorkuntzan eragile aktiboak direla ulertuta. Prozesuan eragiten du, baina zerbitzu-emaile gisa betetzen duten zereginetik haratago joanez. Haratago joate horrek sortzen duten konfiantzarekin eta lor dezaketen legitimitatearekin du zerikusia.

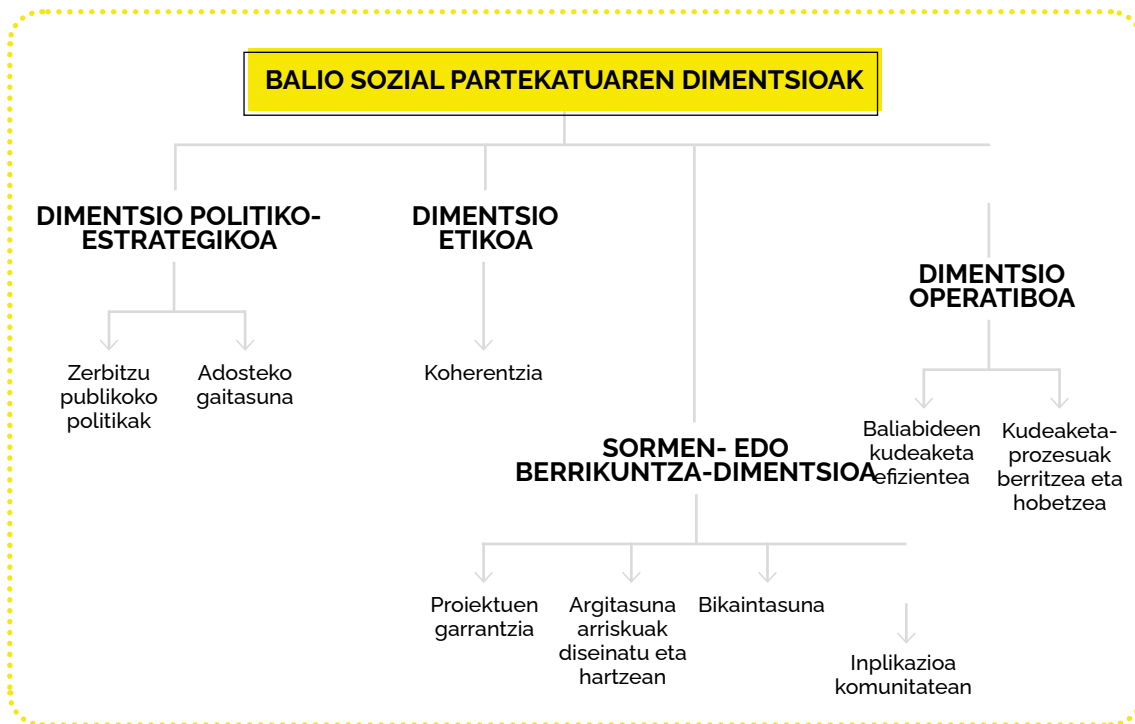
Hala, jendearekin du zerikusia, gardentasuna, irekiera eta kultura- edo sormen-erakundeetan aktiboki parte hartzeko aukera izatea espero duena; eta sektore horietako profesionalekin ere bai, beren lanaren motibazioari eta zentzuari loturik. Baina baita beren lana kalitatearekin eta duintasunarekin egiteko dituzten baldintzekin ere. Ete, azkenik, politiken arduradunekin, balio publikoaren kontzeptua beren jardunak gidatzen dituen printzipiotzat jo behar duten heinean.

Kultura- eta sormen-erakundeetara egokitutako balio sozial partekatuak honako dimentsio hauekin du zerikusia:

○ **Dimentsio politiko-estrategikoa**

Komunitatearen barruan prestazioak sortzen eta esleitzen eragiteko eta komunitateko aktoreen artean helburuak, baliabideak eta ekintzak adosteko gaitasuna da. Erakunde publikoak ez dira gauza gizarte-eraldaketei bakarka erantzuteko. Gizartearen premiei erantzuteko politika publiko batzuk sustatu behar dira, administrazioen eta herritarren arteko inplikazioan eta kolaborazioan oinarrituta. Publikoa gobernantzan oinarritutako erantzun partekatu bihurtzea suposatzen du. Bi balio mota bereiz daitezke:

- Zerbitzu publikoko politikak. Pertsonen kultura-eskubideak berdintasunean bermatuko dituzten politikak diseinatzea.



- Adosteko gaitasuna. Elkarrizketa eta eztabaidarako guneak garatzea dakar berekin, itun eta akordioen bidez erantzukidetasuna erraztearren.

○ **Dimentsio etikoa.** Inplikaturako aktoreen sinesmenak, balioak edo konpromiso etikoak dira, komunitatearen lehentasun sozialei dagokienez. Legitimitatea, sinesgarritasuna eta konfiantza lortzeko bidea da. Horiek gabe balio publikorik ez dago, nahiz eta zerbitzu onak eman. Eta dimentsio horren barruan, funtsezko elementua honako hau da:

- Koherentzia. Esaten denaren eta egiten denaren artean, erakundearen eginkizunaren eta programen garapeneren artean. Etikak dena blaitzen du Komunitatearen barruan lortzen den prestigioaren eta konfiantzaren bitartez sumatzen da.

○ **Sormen- edo berrikuntza-dimentsioa.** Balio sozial partekatuak aintzat hartu behar du proiektu bikainak sortu eta abian jartzeko trebetasuna, pertsonak zentzuzko esperientzia eragileetan inplikatu. Kultura- eta sormen-eremuan zein beste sektore batzuetan arriskuak hartzeko, komunitatearentzat garrantzitsuak diren programa berritzaileak martxan jartzeko eta sareak eratzeke gaitasunarekin du zerikusia. Honako alderdi hauei lotzen zaie:

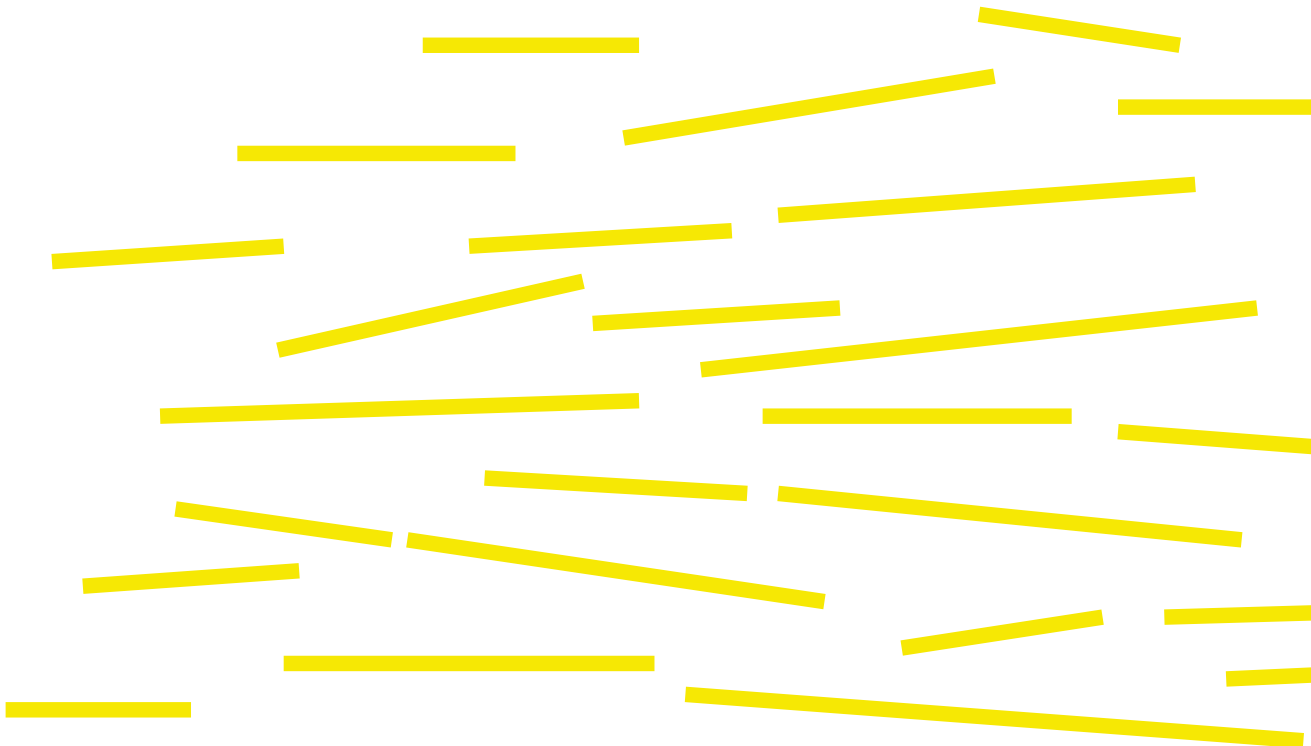
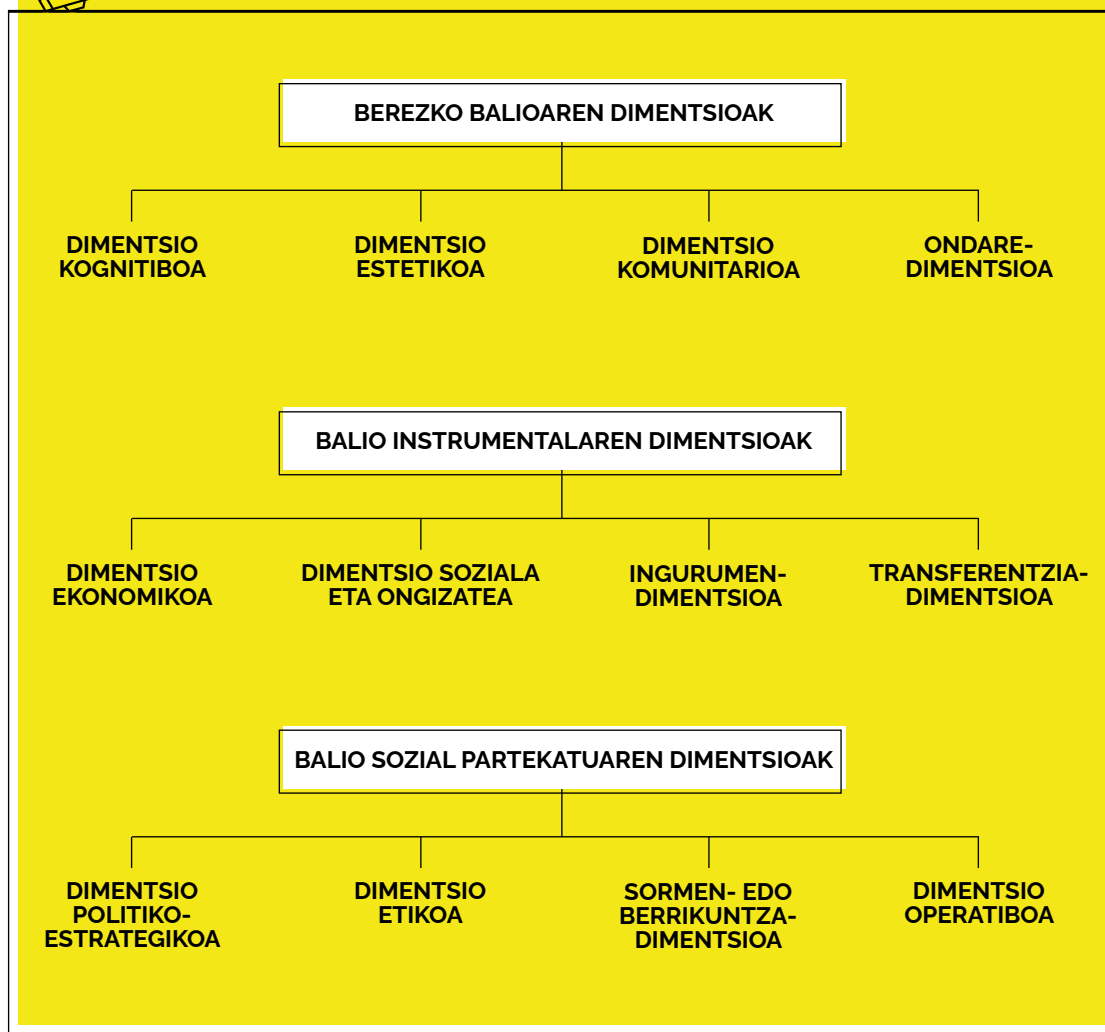
- Proiektuen garrantzia. Komunitatearen premia, interes eta itxaropenen detekzioan oinarrituz.
- Argitasuna arriskuak diseinatu eta hartzean. Itxarondako helburu eta

emaitzak definitzeko gaitasuna; programen diseinuan arriskuak hartzea.

- Bikaintasuna. Erakundeek beren eremuan zein beste sektore batzuetan inpaktuko proiektuak garatzeko duten gaitasun tekniko eta artistikoa da.
- Inplikazioa komunitatean. Erakundeak programa esanguratsuen garapenean feedback mekanismoak ezartzeko eta testuingurua sortzeko duen gaitasuna.

○ **Dimentsio operatiboa:** Kalitatezko zerbitzu publikoak ematea da. Zerbitzu bikainak eman ahal izateko lege- eta finantza-gaitasun, giza gaitasun eta gaitasun materiala duten erakunde trebeak eskatzen ditu. Pertsonen ongizatea eta bizi-kalitatea hobetzea du helburutzat, zerbitzu publikoak hobetzeko prozesuen bitartez, zerbitzuen diseinuan ere herritarren ikuspegia txertatuz. Gardentasunean, kontu-ematean eta antzeko kontzeptuetan oinarritzen da, kudeaketa berritzeko tresna eta prozesu berriak txertatuz. Bi alderdi hauek suposatzen ditu:

- Baliabideen kudeaketa efizientea. Politikak garatzeko behar diren baliabideak bermatu behar dira, eta horiekin ahalik eta emaitzarik onena lortu behar da.
- Kudeaketa-prozesuak berritzea eta hobetzea. Bizkortasuna erabakiak hartzean, testuingurura egokitzea, tresna berriak txertatzea, betiere programen ebaluazioan oinarrituz.



4.3. Berrikuntza-jardueren eta proposatutako ereduaren arteko harremana

BERRIKUNTZA JARDUERAK ETA KSSak

Eremu horietan berrikuntzari heltzerakoan, lehenik eta behin, **berrikuntza-jardueren** eta sektore horien artean lotura estua dagoela hartu behar da aintzat, sormen-sektoretzat jotzen direnetan batez ere. Aurreko atalean aztertu dugunez, zazpi berrikuntza-jarduera mota daude, eta horietatik **hiru KSSei dagozkie**: ingeniari-tza, diseinua eta beste sormen-jarduera batzuk; marketina eta marka-balioa; eta jabetza intelektualarekin lotutako jarduerak. Bideo-jokoen sektoreak aipamen berezi bat eskatzen du, non beste sektore batzuetarako softwarea berritzeko jarduera nabarmentzen den, 3d-ko teknologiek, interakzioarekin eta efektu berezien zerikusia duten gaitan, edo, esaterako, medikuntzaren eremuan erabiltzen diren errealitate areagotuko aplikazioak.

Diseinua da, berez, KSlen artean bildutako sektoreetako bat. Objektu, irudi edo espazioak sortzetik haratago doan prozesu bat dela esan dezakegu; prozesuekin du zerikusia, eta, batez ere, arazoak konpontzearekin eta berrikuntza-prozesuekin. Sektore hau existitzen da beste sektore batzuentzat baliagarria den heinean, arazo desberdinen aurrean konponbide bat eskaintzea da haren izateko arrazoia. Prozesuko izaera instrumental hori da *Design Thinking* kontzeptuaren oinarria, diseinua berrikuntza-metodologia gisa garatzeko azken lerroetako bat dena. Hala, azpisektoreak batuz era daiteke (diseinu grafikoa, industrialia eta produktukoa, etab.), edo bestela diseinuak enpresen edo hura inplementatzen duten enpresa edo eragileen erabaki eta ekintzetan duen integrazio-mailatik abiatuta. Nolanahi ere, sustrai berritzailea dauka, eta sektore gisa txertatzen da Sormen Industrien esparruan; horretan zalantzarik ez dago.

Marketineko eta marka sortzeko jarduerak zuzeneko harremana dute, halaber, Publizitatearen sektorearekin,

hain zuzen ere, Sormen Industrien egungo ikusmoldean bildutako sektoreetako batekin. Merkatu-ikerketako, produktuen publizitateko, azoka edo erakusketetan produktuak sustatzeko eta marketin-estrategiak garatzeko metodoak biltzen dituzte. Marken publizitatea ere hartzen dute barne, nahiz eta produktuei lotuta ez egon, baita enpresaren osperako eta marka-baliorako lagungarri diren harreman publikoen jarduerak ere. Publizitateak KSI guztiekin partekatzen du, batetik, kultura-adierazpenekiko lotura (berez, kultura-adierazpenak sortzen ditu), eta, bestetik, erabilera-balio sinbolikoa (ez objektiboa) izatea.

Hirugarrenik, **Jabetza Intelektualarekin** lotutako jardueren barnean, jakintzaren babesa edo ustiapena hartzen da, eta jakintza hori, askotan, I+G bidez, softwarea eta ingeniari-tza garatuz, diseinuaren bitartez eta beste sormen-lan batzuk eginez sortzen da. Jabetza intelektualak ez dagozkie KSSei soilik, baina sektore horiekin uztartuta dago zuzenean, eta horren erakusgarri argia da, ingurune anglosaxoian darabilten definizioaren arabera, KSSak ideia berrien eta jabetza intelektualaren garapenean eta ustiapenean oinarritzen direla, eduki berrien sorkuntzatik abiatuta.

Jabetza intelektualak sormen-lan original literario, artistiko edo zientifikoak babesten ditu, edozein modutan adierazitakoak, hala nola liburuak, idazkiak, musika-konposizioak, obra dramatikoak, koreografiak, ikus-entzunezko obrak, eskulturak, pintura-lanak, planoak, maketak, mapak, argazkiak, ordenagailu-programak eta datu-baseak. Interpretazio artistikoak, fonogramak, ikus-entzunezko grabazioak eta irrati-difusioko emanaldiak ere babesten ditu. Jabetza intelektualeko eskubideek aitortza ematen diete sortzaileei, eta, horrez gain, obrak eta prestazioak egiteagatik dagokien ordainsari ekonomikoa ematen die. Gizarte osoarentzat onuragarri diren obra eta prestazioak sortu eta haietan inbertitzeko pizgarri bat ere bada.



Jabetza intelektualari buruzko legeriak bi eskubide mota bereizten ditu: moralak eta ondarezkoak. Moralak egilearen bizitzan osoan daude indarrean, batzuk hil eta gero ere bai, ez dute eduki ekonomikorik, eta ezin dira eskualdatu. Egilearen aitortza (aipamena) egitera behartzen dute, eta egileari baimena ematen diote obraren edozein desitxuratze, mutilazio edo aldaketaren aurka egiteko, baita, bere ohore edo ospari kalte eginez, obrak jasan lezakeen edozein erasori aurre egiteko ere. Bestetik, ondarezko edo ustiapeneko eskubideak daude, obraren erreproduktioari, komunikazio publikoari, banaketari eta eraldaketari lotuta daudenez egilearenak badira ere, eskualdatu egin daitezkeenak. Kontuan hartzekoa da ustiapen-eskubideek sormenaren finantzaketaren funtsezko zati bat osatzen dutela. Egile-eskubideak babesten eta arautzen dira, obraren eta arte-produktuen sorkuntzarako, ekoizpenerako, banaketarako edo emanaldietarako inbertsioak (denboran edo diruan) aitortzeko eta bultzatzeko helburuarekin. Horrek obraren sortzaileen aitortza eta ordainsari ekonomikoa dakar berekin, baita hainbat salbuespen izatea ere. Interes ekonomikoa ustiapen-eskubideetan datza, eta, zehazkiago, eskubide **esklusiboetan**. Azken horiek egilearen edo haren ondorengo baimena behar dute, eta eskualda daitezke. Besteak beste, honako hauek dauzkagu: erreproduktio-eskubideak (obra euskarri batean finkatzearekin dute zerikusia, baldin eta euskarri horretatik komunikatu edo kopia badaiteke); eraldaketa-eskubideak (obra baten egokitzapena, itzulpena edo bestelako aldaketak, obra eratorri edo konposatu bat eta egile berri bat dakartzana); banaketa-

eskubideak (obra bat originalean edo koipatutako zein eraldatutako kopian jendaurrean jartzea, salmentan alokairuan edo maileguan, etekin ekonomikorik lortzen ez bada ere); komunikazio publikoko eskubideak (emanaldia bakarrik hartzen du aintzat, eta ez erreproduktioa).

Bestetik, **ordainsari-eskubideak** ere hartu behar dira kontuan. Praktika multzo anbiguo bat osatzen dute, itxi eta definitu gabe dagoena, eta European zein nazioartean ere bateratu gabe dagoena. Esaterako, Estatu espainolean kopia pribatuaren arabeko ordainsari-eskubidea dago indarrean, erreproduktio-eskubidearen titularraren baimenik gabe erabilera pribaturako kopien erreproduktioari erantzuten diona.

Ingurune digitalak suposatu zuen edukietan sartzeko baldintzak aldatzea, eta, horren ondorioz, sarbide-eskubidearen eta jabetza intelektualeko eskubideen arteko eztabaida piztu zen. Horrek berekin ekarri du aldi berean zenbait jarrera agertzea: copyright-a da zorrotzena, eskubide guztiak erreserbatuta daudela eta, edozein erabilera egiteko, ustiapen eskubideen titularraren baimen espresua behar dela defendatzen duelako; copyleft-a, berriz, jakintza askatasunez mugitu behar zelako premiarekin sortu zen, eskubide batzuk erreserbatuta daudela defendatzen du, eta egileak bere obra "aske" uzteko erabaki burujabearen oinarritzen da, obrari eta obraren gainean dauzkan eskubide moralei uko egin gabe, eta bere obraren gainean erabilera batzuk baimenduz, hala nola kopia, banaketa eta komunikazio publikoa kasu eta baldintza jakin batzuetan, Creative Commons lizentzien eta antzeko tresnen bitartez; azkenik, jabari publikoak jabetza intelektuala desagerraraztea defendatzen du, kulturarako sarbide-eskubidean oinarrituz.

Sakonean planteatzen den gaia da informazio-sarbidearen eta merkataritza-ustiapenaren arteko kontziliazioa, Giza Eskubideen Nazioarteko Konbentzioan jasotako oinarritzko eskubide eta printzipioen haritik datorren elkarrekiko mugatzearen ondorioz.

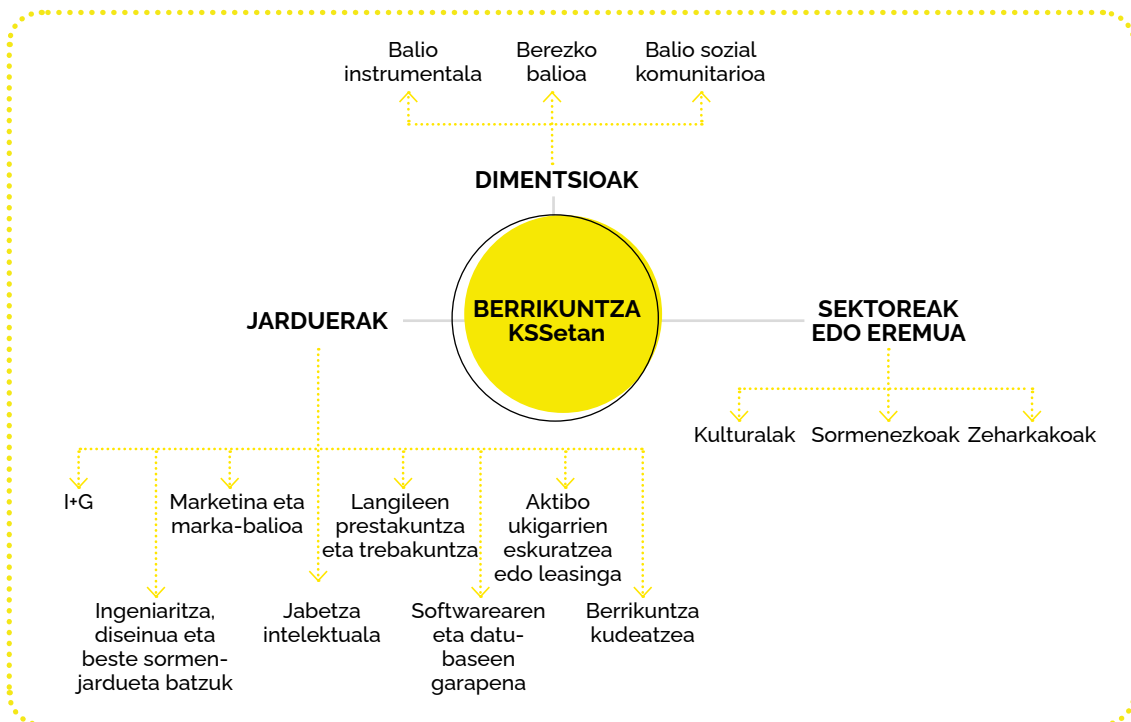
BERRIKUNTZA-JARDUEREN ARTEKO HARREMANA ETA KULTURA- ETA SORMEN-BERRIKUNTZAREN DIMENTSIOAK

Bi begiraden arteko loturen eskema bat planteatzen da atal honetan. Txostenean barrena egindako bi hurbilketak bateratzeko ariketa teoriko bat da: lehen, sektore guztietarako berrikuntzaren logikatik egin da, eta bigarren, berriz, kultura- eta sormen-berrikuntzaren ezaugarrien logikatik. Ildo horretan, balio mugatua daukala esan dezakegu, esperientzia zehatzak aztertzerako jo behar dugulako jarduera edo dimentsio bakoitzean zenbaterainoko eragina duten ikusteko. Kontzeptualizazio-dokumentu honekin batera lantzen ari den KSSetarako esperientzia berritzaileak aztertzeke txostenean, ariketa hau benetako kasuen gainean egiten da.

Berrikuntza produktuei (ondasunak edo zerbitzuak) edo prozesuei ezar dakiekie. Bestetik, berrikuntza-jarduerak enpresa edo erakundearen funtsezko funtzioetan (enpresa edo erakundea definitzen eta bereizten dutenak) edo funtzio osagarrietan (jarduera nagusia garatzeko behar direnak) gauza daitezke.

KSSen berrikuntzaren ikuspegitik, berezko balioa proiektuaren funtsezko elementua izango litzateke, haren izateko arrazoiaz, haren funtzio nagusia enpresa-kudeaketako terminoak erabiliz. Balio instrumentalak inpaktuekin izango luke zerikusi handiagoa. Eta balio sozial partekatua, berriz, balio eta prozesuekin lotuko litzateke batik bat.

Aldez aurretik zehaztu dugunez, berrikuntza-jarduera batzuk KSSen erdigunean kokatzen dira (sormen-jarduerak; jabetza intelektuala; software garapena ere bai, bideo-jokoen enpresen kasuan), eta beraz, haien berezko balioan sartuko lirateke, bete-betea. I+G edozein dimentsiotan ezar daiteke, baina haren konplexutasuna eta kostua kontuan hartuta zentzuzkoa da, nagusiki, berezko balioa areagotzen duten alderdietan eragitea, jakintza eta esperientzia esanguratsuak sortzeko joera baitu. Marka-balioa sortzeko zeharkako onura eta inpaktuekin lotutako jarduerak balio instrumentalarekin dute zerikusia, publizitatearen sektoreko erakundeak direnean izan ezik. Langileen trebakuntza, proiektuak transmititzen dituen balio etikoak, berrikuntzaren kudeaketa eta antzeko gaiak balio sozial partekatua dimentsioekin lotzen dira, prozesu eta pertsonekin zerikusia dutelako.





LABURBILDUZ

Kultura- eta sormen-berrikuntzak hiru balio-elementu ditu bereizgarri:

BEREZO BALIOA

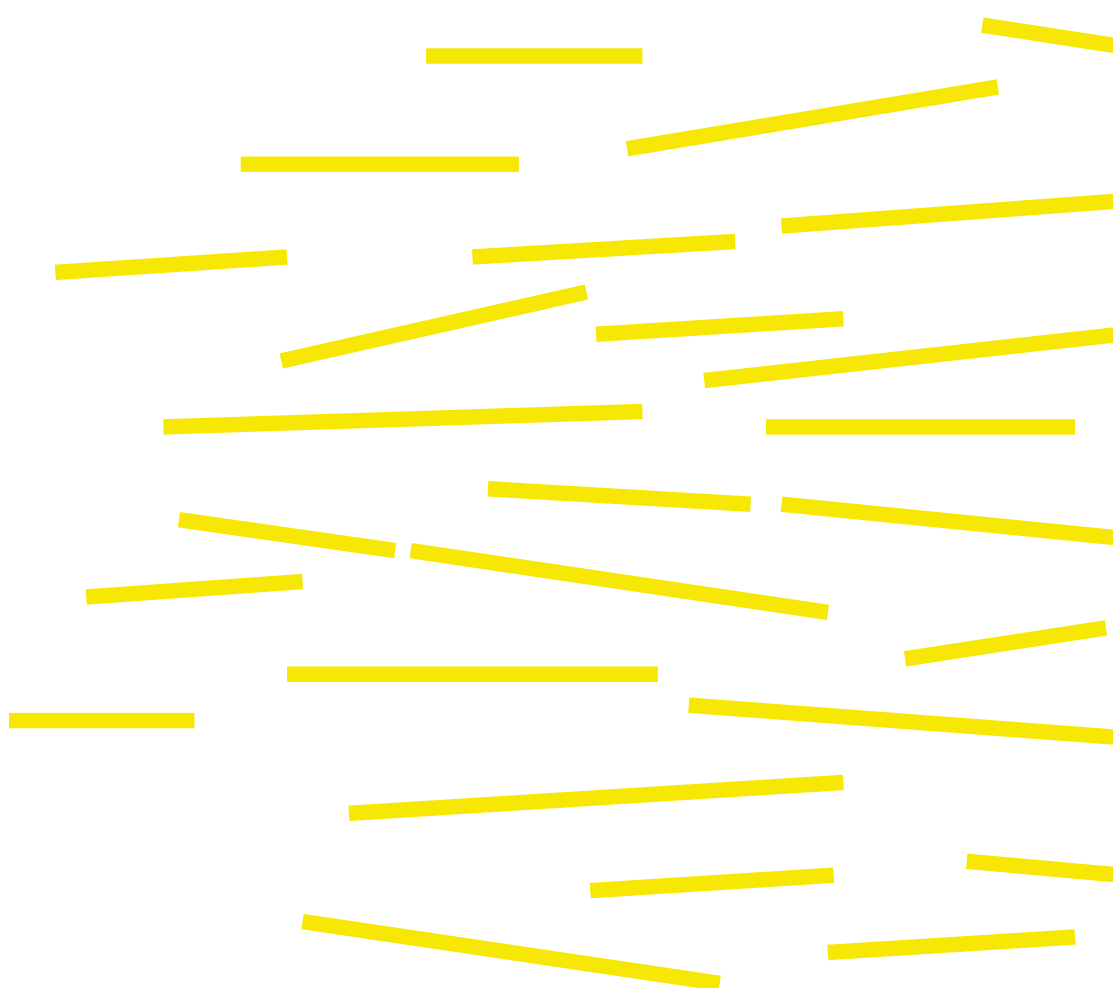
Kultura- eta sormen-esperientzia esanguratsuen berezko balioa, kulturaren gaitasun eraldatzailearekin lotutako erronkei erantzuten diena.

BALIO INSTRUMENTALA

Balio instrumentala, hau da, eraldaketa sozial eta ekonomikoek sortzen dituzten erronkei erantzuteko onurak sortzeko gaitasuna.

BALIO SOZIAL PARTEKATUA

Balio sozial partekatua, erakundeek balioa sortzeko ezartzen dituzten laneko prozesu, metodo eta egiturekin lotzen dena, eta demokraziaren eta gobernantzaaren inguruko erronkei erantzuten diena.



5 I+G: IRIZPIDEAK ETA KSSETAN APLIKATZEA

Kapitulu honetan, *Frascatiko Eskuliburuak* Ikerketa eta Garapen Esperimentala (I+G) eta haren osagaiak —oinarrizko ikerketa, ikerketa aplikatua eta garapen esperimentala— definitzeko planteatzen dituen orientabideei jarraitu zaie. Definizio horiek bost hamarkada baino gehiago daramate indarrean, eta I+Gari buruzko datuen neurketa eta bilketa erraztea eta estandarizatzea dute helburutzat. Azken edizioaren (2015) berritasunetako bat I+G gizarte-zientzietan, humanitateetan eta arteetan nabarmentzeko joera izan da, eta horrek gogoeta bat dakar berekin, ez hainbeste haren definizioaren gainean, gainerako jakintza-eremuetarako bezala mantentzen delako, haren mugen gainean baizik. Zailtasuna I+G zer den eta zer ez den argi identifikatzean datza, honako hauei dagokienez:

Berrikuntza: aurreko atalean azaldu denez, I+G jarduera berritzaileen zati da, baina berrikuntzaren zati izan daiteke edo ez. Mugan dauden kasuak argitzeko, kasu batean eta bestean aplikatzen diren irizpideak aplikatu beharko dira.

Humanitateak eta arteak: mugak identifikatzean zailtasunak agertzen dira beste eremu batzuetan ere, zientzian adibidez, non oinarrizko ikerketaren, ikerketa aplikatuaren eta garapen esperimentalaren arteko bereizketa, aldeztatik, argiagoa den.

Eztabaida horiek eskatzen dutenez, proiektu bat I+G den edo ez egiaztatzeko lana kasuz kasu egin behar da, jarraian deskribatzen diren betekizunak betetzen diren edo ez aintzat hartuta.

5.1. Irizpide orokorrak

DEFINIZIOA

I+Gn (ikerketa eta garapen esperimentala), jakintza-bolumena handitzeko (humanitatearen, kulturaren eta gizartearen jakintza barne) eta eskuragarri dagoen jakintzatik abiatuta aplikazio berriak sortzeko helburuarekin sistematikoki egindako sormen-lana biltzen da.

AKTORE ARDURADUNAK

Ikerketa-zentroak eta unibertsitateak, zentro teknologikoak eta I+Gko enpresa-zentroak, eta sektoreko eragile garrantzitsuak.

OINARRIZKO IRIZPIDEAK

I+D **jakintzaren sorkuntza formal** da, eta aurkikuntza berriei begira dago beti, jatorrizko kontzeptuetan (eta haien interpretazioan) edo hipotesietan oinarrituz. Azken emaitza zalantzazkoa da neurri handi batean, planifikatuta dago eta aurrekontu bat esleitu zaio, eta emaitzak sortzea du xede, ondoren emaitza horiek askatasunez transferitzeko edo merkaturatzen merkaturatzeko aukera izan litekeelarik. Jarduera bat I+Gkotzat jo dadin, oinarrizko **bost irizpide** bete behar ditu: jarduerak **berritzailea, sormenezkoa, zalantzazkoa, sistematikoa eta transferigarria eta/edo erreproduzitzeko modukoa** izan behar du.

- **Berritzailea:** berrikuntzaren xedea da prozesu berriak edo hobetuak sortzea, jakintzaren aplikazioaren ondorioz; I+Gk, aldiz, kontzeptu eta ideia berriak sortzean jartzen du arreta, baita jakintzan aurrerapen berriak egitean ere.
- **Sormenezkoa:** I+Gk berezkoa du sormena, errutinazkoa, errepikakorra edo begi-bistakoa den edozein aldaketa alde batera utzita. Ildo horretan, Eskuliburuan adierazten da arteak direla —berezko sormen-osagaia dutelako, hain zuzen— ebaluatzean arretarik handiena eskatzen duten eremuetako bat, eta gainerako irizpideak betetzen ote dituen egiaztatzea funtsezkoa izango dela azpimarratzen da.
- **Zalantzazkoa:** I+Gk ziurgabetasuna dakar, emaitza, epe eta kostuei dagokienez. Horixe da I+G zer den eta zer ez den bereizteko balio duten irizpideetako bat. Diseinuari lotutako proiektuen kasua da, adibidez. Berritzaileak izan arren, zalantzarik ez badago, ez litzateke I+G izango.
- **Sistematikoa:** jarduera formal bat da, plan bati jarraikiz gauzatzen dena eta prozesua zein emaitza erregistratzen dituen.
- **Transferigarria/Erreproduzitzeko modukoa:** I+Gko proiektu batean sortu den jakintza berriaren transferentzia ere kontuan hartu beharreko beste irizpide bat da. Jakintza horren erabilera bermatzen du, nahiz eta emaitza negatiboa izan, baita beste talde ikertzaile batzuek hura erreproduzitzeko aukera bermatu ere. I+Garen emaitzak

ezin direla esan gabe geratu azpimarratzen da, eta beraz, jakintza horren kodifikazioa, erregistroa eta zabalkundea funtsezkoa dela.

I+G IRIZPIDEAK

BERRITZAILEA

SORMENEZKOA

ZALANTZAZKOA

SISTEMATIKOA

TRANSFERIGARRIA ETA/EDO ERREPRODUZITZEKO MODUKOA

I+Gko JARDUERA MOTAK

- **Oinarrizko ikerketa** lan esperimental edo teorikoek osatzen dute, funtsean, fenomeno eta gertaera behagarrien oinarrien gaineko ezagutza berriak lortzeko egiten direnak, inolako aplikazio edo erabilera jakinik emateko asmorik gabe. Oinarrizko ikerketa purua (onura ekonomiko edo sozialen bila ez dabilenean, eta emaitzak arazo praktikoei aplikatzeko asmorik ere ez duenean) edo bideratua (arazoak konpontzeko edo egungo zein etorkizuneko aukerak irekitzeko oinarrizkoa izatea espero denean) izan daiteke.
- **Ikerketa aplikatua** ere, ezagutza berriak eskuratzeko asmoz egindako lan originaletan datza, baina funtsean, helburu praktikoa espezifikoa bat du jomugan. Ideiak garatzen eta operatibo bihurtzen ditu. Sortzen duen jakintza, jabetza intelektualeko tresnen bitartez babes daiteke.
- **Garapen esperimental** lan sistematikoetan datza, ikerketatik edo esperientzia praktikotik lortutako ezagutzetan oinarrituta, produktu edo prozesu berriak sortzeko edo lehendik dauden produktu edo prozesuak hobetzeko xedearekin egiten direnak. Garrantzitsua da produktu-garapenarekin ez nahastea.

I+Gko sisteman, informazio- eta jakintza-fluxu asko izaten dira, eta horregatik, deskribatutako jarduera motak ageri diren ordenak ez du esan nahi ondoz ondokoak direnik. Harreman dinamikoa dute, eta harreman horrek ez du zertan lineala izan behar. Oinarrizko ikerketak produktu edo prozesu berriak sor ditzake zuzenean, eta alderantziz ere gerta daiteke, hau da, garapen esperimentalak oinarrizko ikerketa sortzea. Emaizak zertarako erabili behar diren; hori da bata eta bestea bereizteko funtsezko irizpidea. Horri beste bi adierazle gehiago eransteko aukera dago: epea, eta emaitzen aplikazio potentzialaren maila (zenbat eta oinarrizkoagoa izan, maila orduan eta handiagoa).

Heldutasun teknologikoaren maila onartzeko, **TRL** (Technology Readiness Level) **mailaren** erabilera onartua dago oro har. Kontzeptua NASAn sortu zen, baina ondoren orokor bihurtu zen edozein proiekturi aplikatzeko, jatorrizko ideiarekin hasi eta merkataritza-zabalkunderaino. Interesgarria da, batez ere, teknologia baten heldutasun-maila ematen duelako aditzera. 9 maila dauzka, eta bakoitzak adierazten du teknologia baten garapenean egindako aurrerapena ideiatik (1. maila) Merkatuan erabat zabaltzeraino (9.maila).

TRL mailek garrantzizko informazioa ematen dute proiektuaren abiapuntua eta itxarondako emaitzak ezartzeko, eta balorazio-esparrua areago garatzeko ere erabil daitezke, emaitzak ez ezik, inpaktu espezifikoak ere ebaluatzeko. Izan ere, Europako Batzordeak zenbait programatan (Horizonte 2020, adibidez) proiektuaren TRL maila adierazteko eskatzen du, eta teknologiak finantzatzeko programak mailen arabera egituratzen ditu.

I+G ETA ZERBITZU-JARDUERAK

Eskuliburuan planteatzen denez, zerbitzu-sektoreko jardueretan I+Gko mugak definitzea zaila da, bi arrazoi hauengatik bereziki: batetik, zerbitzu baterako I+G espezifikoak barne hartzen duen proiektu bat identifikatzean, zaila izaten da I+G hori jakintza eskuratzean oinarritutako ondasun edo produktu batean integratuta ez egotea; eta, bestetik, I+Garen eta bestelako berrikuntza-jardueren arteko muga non dagoen zehaztea ez da beti erraza izaten.

I+G identifikatzea zailagoa izaten da zerbitzu-jardueretan ondasunak sortzeko industrietan baino. I+Gk zenbait eremu estaltzen ditu: teknologiarekin lotutakoa eta gizarte-zientzia, humanitate eta arteekin zerikusia duena, portaeren eta erakundeen gaineko jakintzarekin lotutakoa barne. Azken kontzeptu hori bereziki garrantzitsua da zerbitzu-sektoreko jardueren kasuan. I+G mota horiek proiektu batean konbina daitezkeenez, garrantzitsua da kasu bakoitzean I+G modu guztiak argi eta garbi mugatzea. Teknologiarik lotutako I+Gari soilik lotuz gero, haren edukia gutxiesteko arriskuan egon gintezke. Gainera zerbitzu-sektoreko enpresetan I+G ez da beti ondasunen ekoizpeneko enpresetan bezain formalki antolatzen, I+Gz espezifikoari arduratzen diren departamentu eta ikertzaileekin. Horrenbestez, zerbitzu-sektorean I+G kontzeptua lausoagoa denez, I+G identifikatzen laguntzeko irizpideak ezarri behar dira.

Zerbitzuetan I+G identifikatzeko **irizpideak:**

- Ikerketa-laboretegi publikoekiko loturak izatea.
- Doktorego-ikastaroak egindako langileen eta doktorego-ikasleen inplikazioa.
- Ikerketen emaitzak aldizkari zientifikoetan argitaratzea, konferentzia zientifikoak antolatzea edo berrikuspen zientifikoetan parte hartzea.

5.2. I+Gko proiektuak KSSetan

I+G identifikatzeko gakoetako bat irizpide argiak erabiltzea da, hala nola **berritasun nabarmeneko** elementu bat lortzea edo **ziurgabetasunaren** tratamendua, baita **ikerketak-teknika originalak** aplikatzea ere.

KSSen testuinguruan, edozein sektoretan izan daitezkeen ikerketa-jardueretatik haratago, arte- eta sormen-praktikaren alorrean biltzen dira I+Gko jarduera gehienak. I+Gari lotzea murriztailea izan daiteke nolahi ere, jakintza modu berriak sortzetik haratago doazelako. Baina litekeena da proiektu artistikoetan I+G izatea. Hori zehatz-mehatz egiaztatu behar da nolahi ere, mugak ez direlako garbiak izaten, nondik inora. Sarritan, errazagoa da negatiboan identifikatzea positiboan baino, hala, begi-bistakoa, errutinazkoa, ezaguna, errepikakorra, ez dira inoiz I+G izango. Zailtasuna zera da, arteak eta ikerketak elementu batzuk partekatzen dituztela, hala nola ikerketa, miaketa, arriskua eta emaitzarekiko ziurgabetasuna, erantzunak baino gehiago galderak bilatzea; esperimentazioa; sorkuntzaren berezko berritasuna; ezezagunaren gainean lan egitea, etab. Bost irizpideak betetzen ote diren egiaztatuz jakingo dugu bata edo bestea den. Betiere jakinik zalantzak sortzen dituzten proiektuak kasurik kasu aztertu beharko ditugula.

Eskuliburuko atal batek I+Garen eta arte-sormenaren arteko harremana argitzea du xede. Honako hauen arteko bereizketa planteatzen dute:

● Artearen **gaineko** ikerketa. Oinarrizko ikerketa edo ikerketa aplikatua arte-ikasketa gehien zati da: musikologia, artearen historia, etab. Izan ere, ikerketa-erakunde publikoek kulturari eta sorkuntzari lotutako ikerketa-eremuetan parte har dezakete, garrantzizko ikerketa-azpiegitura batzuk zenbait arte-erakunderekin lotzen direlako sarri, museoekin, liburutegi espezializatuekin edo artxiboekin, adibidez. Ikerketa mota hori da kultura- edo hezkuntza-politiken berezko zati bat (goi-mailako arte-

irakaskuntzen zentroak —Musikene edo Antzerki— edo goi-mailako arkitektura- edo diseinu-eskolak direnean).

- Arte **rako** ikerketa. Artista eta interpreteen adierazteko premiak gogobetetzeko ondasun eta zerbitzuak garatzea da. Esaterako, interprete- eta erakunde-talde batentzat (nagusiki, unibertsitateak eta institutu teknikoak) musika-instrumentu elektronikoen berriak sortzeko espezializatutako enpresek zeregin bat betetzen dute, halaber, arte eszenikoetarako teknologia berriak ikertzeko orduan. European ikerketa-proiektu batzuk jarri dira abian ildo horretan. Horrelako ikerketetarako ez da orain arte tresna lagungarri esplizitu eta zehatzik erabili, eta beraz, KSSetan I+Gari laguntzeko etorkizuneko politiketan bultzatzea liteke.
- **Arte-adierazpena ikerketaren aurrean.** Ikerketa artetik ikustea izango litzateke. Eskuliburua gaiari amaiera ematen dio zera argudiatuz, arte-adierazpenak, jakintza baino gehiago, adierazpen modu berriak bilatzen dituela. Transferigarria izatearen irizpidea ere normalean ez duela betetzen erantzen du. Gaiaren azterketa kritiko batek baieztapen horiek zalantzan jartzera garamatza, guztiz benetakoak ote diren zalantza egitera behintzat. Argi dagoena zera da, berritasunak berez berrikuntzarik ez dakarren bezala, arte-adierazpenek, ikerketa-prozesuak ekarri arren, ez dutela zertan I+G izan. Nolanahi ere, alde aurretik ezin dezakegu aukera hori baztertu, hori frogatzen duen probarik gabe. Horretarako proposatzen dute ikuspegi "instituzional" bat hartu beharko dela, eta I+Gtzat soilik joko direla, ikerketa-erakunde akreditatuek I+Gtzat jotzen dituzten arte-praktikak, gorago azaldutako argudioen gainean. Arte-adierazpenak ez ezik, jakintza modu berriak ote dakartzaten, jakintza hor sistematizatuta ote dagoen eta transferi ote daitezkeen egiaztatzea izango da gako.

KSSetan, I+Gko bost irizpideak aplikatzeaz gain, **irizpide instituzionala** gomendatzen da. Laburbildurik, honako jarraibide gehigarri hauek hartu behar dira kontuan:

- **Egikaritze-testuingurua** (irizpide instituzionala) Unibertsitate baten, Zientzia eta Teknologia Euskal Sarearen edo espezifikotasun desberdinak dauzkaten beste ikerketa-erakunde batzuen esparruan edota ofizialki aitortutako kultura-erakunde espezializatu batean (museoak, arte-zentroak, liburutegiak, ekoizpen-zentroak, etab.) gauzatzen diren ikerketak I+Garen barruan har daitezke. Horrek ez du esan nahi erakunde horietan garatzen diren ikerketa-proiektuak soilik har daitezkeela I+Gtzat kultura- eta sormen-proiektuetan, baizik

eta, printzipioz, horrelako erakundeetan garatutako ikerketa-jarduera I+G izan litekeela.

- **Aitortutako prozedurak** hartzea. Ikerketak formalizazioa eskatzen du. Ildo horretan, I+G+Baren kalitatearen kudeaketarako UNE 166002 kalitate-araua erreferentzia bat izan daiteke. Ikerketa-jarduerak identifikatzeko moduan egon behar dute, eta emaitzak komunitate zientifikoaren eskura jarri behar dira, aldizkari zientifiko edo espezializatuetan argitaratuz.
- **TRL maila**, teknologia baten heldutasun-maila zehazten duena, eta proiektuaren abiapuntua eta itxarondako emaitzak ezartzeko garrantziko informazioa ematen duena.



LABURBILDUZ

Jarduera bat I+Gkotzat jo dadin, oinarritzko bost irizpide bete behar ditu: jarduerak berritzailea, sormenezkoa, zalantzakoa, sistematikoa eta transferigarria eta/edo erreproduzitzeko modukoa izan behar du.

I+G ARTE- ETA SORMEN-PROIEKTUETAN

I+Garen eta artearen arteko perimetro garbia ezartzeko zailtasunak arte-proiektu bakoitzaren azterketa zehatza eskatzen du oinarritzko irizpideak zenbateraino betetzen dituen egiaztatzeko, bereziki berritasun nabarmena eta ziurgabetasunaren tratamendua, baita ikerketa-teknika originalak aplikatzea ere.

IRIZPIDE INSTITUZIONALA

Garatzen den testuingurua funtsezko elementu gisa. Unibertsitate baten edo ofizialki aitortutako erakunde baten (museoak eta liburutegiak barne) esparruan egiten diren ikerketak I+Garen barruan har daitezke.

FORMALIZAZIOA

Ikerketa-jarduerak identifikatzeko moduan egon behar dute, eta emaitzak komunitate zientifikoaren eskura jarri behar dira, aldizkari zientifiko edo espezializatuetan argitaratuz.

TRL MAILA

Teknologia baten heldutasun-maila zehazten duena, eta proiektuaren abiapuntua eta itxarondako emaitzak ezartzeko garrantziko informazioa ematen duena.

6 I+G+BAREN NEURKETA

Kapitulu honetan, lehenik eta behin, Eustatek sustaturik, Berrikuntzaren eta I+Garen neurketa eta jarraipenerako eskuragarri dauden informazio-iturriak identifikatzen dira, eta, bigarrenik, berrikuntzaren jarduna neurtzeko Europan erabiltzen diren adierazleak aztertzen dira.

6.1. I+G+Bari buruzko informazio-iturriak

BERRIKUNTZA-INKESTA (EUSTAT-EUROSTAT)

Estatistikaren helburu nagusia da ekonomiaren sektore guztietatik berrikuntzan egiten den ahalegina zein den jakitea, eta, horrez gain, adierazle batzuk lortzea, EAEn lortutako maila gure inguruneko gainerako herrialdeetan lortutakoarekin konparatu ahal izateko. Beste ezaugarri batzuen artean lortzen dira, jarduera berritzaileetan egindako gastuaren zenbatekoa eta jardueren artean banatzeko modua, berrikuntzaren inpaktu ekonomikoa, finantzaketa publikoa eta berrikuntza oztopatzen duten faktoreak.

Lagin-inkesta bat da, urtean behin establezimenduen panel baten gainean *Osloko Eskuliburuko* orientabideei jarraikiz egiten dena, produktuko edo prozesuko berrikuntzak, berrikuntza abandonatuak edo alferrikakoak eta aribideko berrikuntzak bereiziz, Eskuliburuan zehaztutako zortzi berrikuntza-jarduerez gainera.

Zabaldu diren datuak 2009ko EJSNaren jarduera-adarrei dagozkie, A38 taldeari jarraikiz. Jakina denez, KSSak talde horretako zenbait taldetan banatuta daude, eta horregatik, informazio elkartuak ez dio haiek osatzen dituen perimetroaren errealitateari erantzuten. Beren egoerari buruz xehetasun gehiago

izateko, Behatokiaren arabera KSSetako kide diren edo haiekin lotuta dauden EJSNei buruzko azterlan espezifiko bat egiteko aukera azter liteke.

IKERKETA ZIENTIFIKOKO ETA GARAPEN TEKNOLOGIKOKO (I+G) JARDUEREI BURUZKO ESTATISTIKA (EUSTAT-EUROSTAT)

Ikerketa zientifikoa jomugan duten jarduerak biltzen ditu, eta enpresek, unibertsitateek, eta, erakunde publikoen mendean egonik, I+Gko jarduerak egiten dituzten beste hainbat zentrok horrelako jardueretan erabilitako giza baliabideak eta baliabide materialak neurtzen ditu.

Bere helburu nagusia da Euskadiko ekonomiaren sektore guztietatik ikerketan egiten diren ahaleginen berri izatea, erabilitako giza baliabideak eta baliabide materialak neurtuz, eta EAEn bizi diren partikularrek eta enpresek erregistratutako patenteak eta erabilera-ereduak kontuan hartuz, ikerketan lortutako emaitzaren adierazle bat emateko helburuarekin. Beste hainbat adierazle ere lortzen dira, EAEn I+Gn martxan jarritako baliabideek lortutako maila gure inguruneko gainerako herrialdeekin konparatzeko aukera ematen digutenak ("Zientzia eta Teknologia Adierazle Nagusiak" ELGE).

Horrez gain, sailkapen funtzionalak eginez —hala nola egindako ikerketa mota, helburu sozioekonomikoa, ikertutako produktuak, etab.— egindako ikerketan lan ezaugarri nagusiak deskribatzen dira.

Eragiketa hori urtean behin egiten da, eta errodaren barruan hartzen dira Euskal Autonomia Erkidegoan I+Gko jarduerak egiten dituzten enpresa, Erakunde Publikoen mendeko zentro eta unibertsitate guztiak.

Biltzen dituen adierazle nagusiak honako hauek dira: barneko I+Gko gastua eta langileen gastua, funtsen jatorriaren arabera (irabazi-asmorik gabeko enpresa eta erakunde pribatuak; administrazio publikoa; eta goi-mailako hezkuntza) eta diziplina zientifikoaren arabera (zientzia zehatzak, zientzia medikoak, nekazaritza-zientziak eta gizarte-zientziak). Enpresen jarduera-adarrei dagokienez, 19 sektoretan elkartuta daude, eta kultura-

eta sormen-enpresak bi taldetan egon litezke soilik: beste enpresa-jarduera batzuetan eta beste zerbitzu batzuetan, baina hori egiaztatu beharko litzateke nolana ere, bi talde horien unibertso txikia aintzat hartuta. Azken buruan, KSSetako zer sektore kontuan hartzen diren zehatz-mehatz aztertzen ez badugu, ezin dugu jakin zenbaterainoko estaldura duten lantzen diren I+Gko adierazleetan.

6.2. I+G+Bko adierazleak

Berrikuntzan egindako jarduna neurtzeko adierazle nagusia *Innovation Scoreboard* da, eta esan beharra dago European, herrialdez herrialde eta eskualde-mailan aplikatzen dela. Ahalbidetzen duen konparagarritasunean eta osatzen duten 27 adierazleen xehetasunetan datza haren garrantzia.

BERRIKUNTZA ADIERAZLEEN EUROPAKO PANELA (EIS)

European berrikuntzan egiten den jarduna neurtzeko erabiltzen den adierazlea **European Innovation Scoreboard** da. EIS Berrikuntza Adierazleen Europako Panelaren helburu nagusia da EB-27ko estatu kideek berrikuntzan duten errendimenduaren azterketa konparatu bat egitea, eta ikerketa- eta berrikuntza-sistemen indarguneak eta ahuleziak ezagutzea. Lau bloke nagusitan egituratzen da (esparru-baldintzak;

inbertsioak; berrikuntza-jarduerak; inpaktuak), hamar dimentsiotan zabaltzen direnak, 27 adierazletarako guztira. Adierazleetatik abiatuta, indize konposatu bat kalkulatu da, dimentsio horietako bakoitzaren pisua islatzen duena.

- 1. Esparru-baldintzak:** berrikuntzaren errendimenduaren bultzatzaile nagusiak atzematen dituzte, eta hiru berrikuntza-dimentsio estaltzen.
 - 1.1 Giza Baliabideak: goi-mailako kualifikazioa eta hezkuntza duen lan-indarraren eskuragarritasuna neurtzen du.
 - 1.2 Ikerketa-sistema erakargarriak: sare zientifikoaren nazioarteko lehiakortasuna neurtzen du.
 - 1.3 Berrikuntzara irekitako ingurunea: abiadura handiko banda zabaleko sareen ezarpena eta aukeran bultzatutako ekintzailatza neurtzen du.

1. BLOKEAREN ADIERAZLEAK

1.1 Giza Baliabideak	1.1.1 Graduatu doktore berriak (25-34 urtekoen taldearen %)
	1.1.2 Hirugarren mailako hezkuntza duten 25-34 urteko biztanleen ehunekoa
	1.1.3 Etengabeko prestakuntzan parte hartzen duten 25 urtetik 64 urtera bitarteko biztanleen ehunekoa
1.2 Ikerketa-sistema erakargarriak	1.2.1 Nazioarteko baterako argitalpen zientifikoak milioi biztanleko
	1.2.2 Argitalpen zientifikoak nazioartean gehien aipaturako top-% 10 argitalpenen artean, herrialdeko argitalpen zientifiko guztien % gisa.
	1.2.3 EBtik kanpoko doktoreak herrialdeko doktore guztien % gisa
1.3 Environment open to innovation	1.3.1 Broadband penetration
	1.3.2 Entrepreneurship boosted by the opportunities (motivational index)

2. Inbertsioak: ikerketan eta berrikuntzan egindako inbertsio publikoa eta pribatua atzematen dute, eta bi dimentsio estaltzen: finantzak eta babesak, eta inbertsio sendoak.

- 2.1 Finantzaketa eta Laguntza: berrikuntza-proiektuetarako finantzaketa erabilgarritasuna eta gobernuen ikerketa- eta berrikuntza-jardueretarako laguntza neurtzen du.
- 2.2 Enpresa-inbertsioak: I+Gn, I+Gtik kanpo eta IKTen kompetentziatarako prestakuntzan egindako inbertsioa hartzen du barne.

2. BLOKEKO ADIERAZLEAK

2.1 Finantzaketa eta Laguntza	2.1.1 Gastu publikoa I+Gn BPGaren % gisa
	2.1.2 Arrisku-kapitala BPGaren % gisa
2.2 Enpresa Inbertsioak	2.2.1 Gastu pribatua I+Gn BPGaren % gisa
	2.2.2 I+Gkoa ez den berrikuntzan egindako gastua negozio-zifra totalaren % gisa
	2.2.3 Enpresek prestakuntza ematea beren langileen IKTen kompetentziak garatu edo eguneratzeko.

3. Berrikuntza-jarduerak: enpresa-mailako berrikuntza-ahaleginak atzematzen dituzte, hiru dimentsio estaliz: berritzaileak, loturak eta aktibo intelektualak.

3.1 Berritzaileak: merkatuan edo beren erakundeen barruan berrikuntzak sartu dituzten ETEen kopurua neurtzen du, berrikuntza teknologiko zein ez-teknologikoak eta barne-berrikuntza aintzat hartuz.

3.2 Loturak: enpresa berritzaileen arteko eta sektore publikoarekiko kolaborazio-ahaleginak neurtzen ditu.

3.3 Aktibo intelektualak: Dimentsio horrek Jabetza Intelektualeko Eskubide modu guztiak atzematzen ditu, berrikuntza-prozesuetan etekin gisa sortzen direnak.

3. BLOKEKO ADIERAZLEAK

3.1. Berritzaileak	3.1.1 Produktuan edo prozesuan berritzaile diren ETEak ETEen % gisa
	3.1.2 Marketinean edo antolamenduan berritzaile diren ETEak ETEen % gisa.
	3.1.3 Barne-berrikuntza duten ETEak ETEen % gisa
3.2 Loturak	3.2.1 Beste batzuei laguntzen dieten ETE berritzaileak ETEen % gisa
	3.2.2 Baterako argitalpen publiko-pribatuak milioi biztanle bakoitzeko
	3.2.3 I+Gko gastu publikoaren baterako finantzaketa pribatua
3.3 Aktibo intelektualak	3.3.1 PCT patenteen eskaerak BPGaren bilioi bakoitzeko (eurotan, erosteko ahalmenaren parekotasunean)
	3.3.2 EBko marka komertzialak BPGaren bilioi bakoitzeko (eurotan, erosteko ahalmenaren parekotasunean)
	3.3.3 EBko diseinuak BPGaren bilioi bakoitzeko (eurotan, erosteko ahalmenaren parekotasunean)

4. Inpaktuak: berrikuntzak ekonomiarentzat oro har dakartzan mozkinak irudikatzen dituzte: inpaktuak enpleguan eta efektuak salmentetan.

4.1 Inpaktuak enpleguan: enpleguaren berrikuntzaren arrakasta ekonomikoa biltzen du.

4.2. Inpaktuak salmentetan: berrikuntza-jardueri esker salmentetan izandako arrakasta ekonomikoa biltzen du.

4. BLOKEKO ADIERAZLEAK

4.1 Inpaktuak enpleguan	4.1.1 Enplegua jakintza intentsiboko jardueretan, enplegu totalaren % gisa
	4.1.2 Enplegua hazkunde azkarreko enpresetan, sektore berritzaileetan
4.2 Inpaktuak salmentetan	4.2.1 Erdi- eta goi-mailako teknologiko produktuen esportazioak
	4.2.2 Goi-mailako jakintzako zerbitzuen esportazioak, zerbitzu-esportazio guztien % gisa
	4.2.3 Merkatuarentzako eta enpresarentzako produktu berritzaile berrien salmentak negozio-zifraren % gisa

Adierazle konposatuan lortutako puntuazioaren arabera, herrialdeak lau kategoriatan elkartzen dira: berrikuntzan liderrak diren herrialdeak (puntuazioa Europako batezbestekoaren % 125aren gainetik), berrikuntza handiko herrialdeak (batezbestekoaren % 95etik % 125era bitarte), berrikuntza ertaineko herrialdeak (batezbestekoaren % 50etik % 95era bitarte), eta berrikuntza txikiko herrialdeak (batezbestekoaren % 50aren azpitik).

dira, batez ere, eskualde-eskalako daturik ez dagoelako. Adierazle jakin batzuetan, adierazlea mantentzen da egokitzapen txiki batzuekin.

Innobasquek bere **Berrikuntza Txostenetan** darabiltzan I+G+Bari buruzko azterketaren eta ZTBPea bilduta ageri diren datuen oinarria da.

Beheko taulan bi panelak konparatzen dira, haien antzekotasunak eta desberdintasunak erakusteko.

REGIONAL INNOVATION SCOREBOARD (RIS)

EIS adierazlearen egiturari eusten dio blokeei dagokienez, baina adierazleak 17

	EIS	RIS
1.1 Giza Baliabideak	Graduatu doktore berriak (25-34 urtekoen taldearen %)	Eskualde-eskalako daturik ez dago
	Hirugarren hezkuntza duten 25-34 urteko biztanleen ehunekoa	30-34 urtera mugatutako adin-tartea
	Etengabeko prestakuntzan parte hartzen duten 25 urtetik 64 urtera bitarteko biztanleen ehunekoa	Berdina
1.2 Ikerketa-sistema erakargarriak	Nazioarteko baterako argitalpen zientifikoak milioi biztanle bakoitzeko	Berdina
	Argitalpen zientifikoak nazioartean gehien aipatutako top-% 10 argitalpenen artean, herrialdeko argitalpen zientifiko guztien % gisa.	Berdina
	EBtik kanpoko doktoreak herrialdeko doktore guztien % gisa	Eskualde-eskalako daturik ez dago
1.3 Berrikuntzara irekitako ingurunea	Banda zabala barneratzea	Eskualde-eskalako daturik ez dago
	Aukerek bultzatutako ekintzailtza (motibazio-indizea)	Eskualde-eskalako daturik ez dago
2.1. Finantzaketa eta Laguntza	Gastu publikoa I+Gn BPGaren % gisa	Berdina
	Arrisku-kapitala BPGaren % gisa	Eskualde-eskalako daturik ez dago
2.2 Enpresa Inbertsioak	Gastu pribatua I+Gn BPGaren % gisa	Berdina
	I+Gkoa ez den berrikuntzan egindako gastua negozio-zifra totalaren % gisa	ETEentzat soilik
	Enpresek prestakuntza ematea beren langileen kompetentziak garatu edo eguneratzeko	Eskualde-eskalako daturik ez dago



	EIS	RIS
3.1. Berritzaileak	Produktuan edo prozesuan berritzaile diren ETEak ETEen % gisa	Berdina
	Marketinean edo antolamenduan berritzaile diren ETEak ETEen % gisa.	Berdina
	Barne-berrikuntza duten ETEak ETEen % gisa	Berdina
3.2 Loturak	Beste batzuei laguntzen dieten ETE berritzaileak ETEen % gisa	Berdina
	Baterako argitalpen publiko-pribatuak milioi biztanle bakoitzeko	Berdina
	I+Gko gastu publikoaren baterako finantzaketa pribatua	Eskualde-eskalako daturik ez dago
3.3 Aktibo intelektualak	PCT patenteen eskaerak BPG bilioi bakoitzeko (eurotan, erosteko ahalmenaren parekotasunean)	Berdina
	EBko marka komertzialak BPGaren bilioi bakoitzeko (eurotan, erosteko ahalmenaren parekotasunean)	Berdina
	EBko diseinuak BPGaren bilioi bakoitzeko (eurotan, erosteko ahalmenaren parekotasunean)	Berdina
4.1. Inpaktuak enpleguan	Enplegua jakintza intentsiboko jardueretan, enplegu totalaren % gisa	Teknologia-maila handiko eta handi-ertaineko manufaktura-sektoreetan eta jakintza intentsiboko zerbitzuetan
	Enplegua hazkunde azkarreko enpresetan, sektore berritzaileetan	Eskualde-eskalako daturik ez dago
4.2 Inpaktuak salmentetan	Erdi- eta goi-mailako teknologiko produktuen esportazioak	Eskualde-eskalako daturik ez dago
	Goi-mailako jakintzako zerbitzuen esportazioak, zerbitzu-esportazio guztien % gisa	Eskualde-eskalako daturik ez dago
	Merkatuarentzako eta enpresarentzako produktu berritzaile berrien salmentak negozio-zifraren % gisa	ETEentzat soilik

7 INBERTSIO PUBLIKOAREN BEHARRA

Horizonte Europa programa berriaren izenean defendatzen denez, beharrezkoa da inbertitzea gure etorkizunari itxura emateko. Eta beharrezkoa dela diogu, Europa, lehen mailako ikerketa eta industria sendoak dauzkan arren, berrikuntza eta ekintzaitzaren alorrean lidergo-posizio batera iritsi ezinean dabilelako. Eta, berrikuntzarik eta ekintzaitzatarik gabe, ezinezkoa da trantsizio ekologiko, sozial eta ekonomikoei eta haiei lotutako erronkei erantzutea.

Ikerketan eta Berrikuntzan inbertsio publikoa egin beharra guztiz justifikatuta dago, produktibitatea, hazkunde ekonomikoa eta enplegua bultzatzeko daukan gaitasuna dela-eta. Ekonomiak jakintzan zenbat eta gehiago oinarritu eta aktibo ukiezinetan zenbat eta intentsiboagoak izan, ikerketaren eta berrikuntzaren garrantzia orduan eta handiagoa da. Funtsezkoak dira, halaber, erronka sozial nagusiei heltzeko eta ongizatea hobetzeko. Ongizatea hobetzen, klima-aldaketaren aurka borrokatzen eta gizarte inklusiboagoak eraikitzen laguntzen dute. Hortaz, inpaktu ekonomiko eta sozialak sortzen dituzte.

Merkatuaren hutsuneek zuzeneko harremana dute ikerketan eta berrikuntzan inbertitzeko behararekin. Arrisku handiak, berreskuratu ezinezko kostuak, merkatuaren ziurgabetasuna, kostuaren eta ordaintzeko prest gauden prezioaren arteko aldea edo dagoen eskaintzak merkatuan duen balorizazio eskasa, emaitzez guztiz jabetzeko ezintasuna edo funtsak eskuratzeko aukera urriak; horien guztien ondorioz, inbertsioa sozialki egokia litzatekeen mailaren azpitik kokatzen da. Normalean, merkatuko eragileek ez dituzte kontuan hartzen beste eragile batzuei eragiten dieten esternalitate positiboak, eta ikerketa eta berrikuntzaren alorrean garatzen dituzten jarduerak maila txikiegia dute gizartearen ikuspegitik. Jakintzaren sorkuntzak eta zabalkundeak sortzen dituen inpaktuak

maximizatzeko, ikerketan eta berrikuntzan finantzaketa publikoa behar da. Ildo horretan, partenariotza publiko-pribatu bat sustatu beharko litzateke, baita finantzaketarako ere. Bestetik, aldaketen azkartasunak berrikuntzen konplexutasun handiagoak eta mozkinak eragile berritzaile nagusietan neurri handiagoan kontzentratzeak eragina dute berrikuntza enpresa, sektore eta herrialdeen artean zabaltzeko gaitasunean, eta horrenbestez, inbertsioen inpaktuetan. Azken buruan, finantzaketa publikoaren zeregina inoiz baino garrantzitsuagoa dela dirudi, eta ikerketaren premiei heldu behar die, merkatua sortzeko berrikuntza bultzatzen eta lankidetzaren eta lehiaren arteko oreka lortzen duen bitartean.

Azterlan asko egin dira finantzaketa publikoak ikerketa eta berrikuntzarako dakartzan onuren gainean, eta analisi horiek positiboak izaten dira oro har, nahiz eta neurketa benetan korapilatsua izan, berrikuntzaren izaera ukiezin eta aldakorraren ondorioz. Nolanahi ere, inpaktua neurtzeko ahalik eta adierazlerik objektiboena eduki beharko genituzke. Gainera, ikerketaren eta berrikuntzaren finantzaketa publikoaren inpaktuak maximizatzeko, gero eta beharrezkoagoa izango da ongi dabiltzan merkatuak izatea edo ezartzea eta erregulazio adimentsuak edukitzea, merkatua zatikatzea saihestu eta giza kapital kalifikatua eta finantzaketarako sarbide egokia ahalbidetzarren.

KSSetan inbertsio publikoa egiteko beharrari dagokionez, lehenik eta behin argi utzi behar da kultura-politikek izaera bikoitza dutela. Bestetik, sektore-politikak dira, enpresa-jardueraren eta jarduera profesionalaren jasangarritasunean eta garapenean laguntzeko helburua dutenak. Bestetik, bokazio publikoa duten politikak dira, premia kolektiboari eta interes orokorrari erantzun bat eman behar dietenak. Biak elkarren osagarri dira: sektore helduak eta sendoak dauden neurrian, errazagoa da kultura-

erronka gehienei erantzun bat ematea. Alabaina, publikoaren garrantzia ez da simetrikoa sektoreen artean, kultura-jardueren bideragarritasun ekonomiko urriaren ondorioz, jarduera horien balioak aitortza kolektiboa eduki arren. Ondarearen kasuan (museoak, artxiboak eta liburutegiak), publikoaren garrantzia funtsezkoa da. Beste eremu batzuetan ere maioritaria da, programazioan eta emanaldietan adibidez, arte eszenikoetan bereziki. Beste batzuek bokazio industrialagoa dute, merkatu-logikei jarraikiz.

Edozein kasutan, KSlek espezifikotasun bat dute. Enpresa-logikatik aintzat hartuak izateko bokazioa badute ere, argi dago sinbolikoak direla eta balio-karga bat dutela, ekonomikotik haratago. Hori agerian geratzen da merkataritza askeko itunak negoziatzean "kultura-salbuespena" defendatzen denean, horren arabera kultura ezin daitekeelako beste salgai bat balitz bezala hartu. Salbuespena kultura-aniztasunaren defentsan oinarritzen da, haren adierarik zabalenean.

EAEko kultura-politika publikoetan kontuan hartzekoa da, halaber, laguntza gehigarriak behar direla euskarazko

kultura-eskaintza lehiakorra izan dadin, hori aniztasunaren adierazgarri dela eta merkatu mugatua duela kontuan hartuta. Ildo horretan, politika publikoek merkatua berdintzeko eragile izan behar dute.

Hortaz, merkatua iristen ez denean inbertsioak dakarren arriskuagatik, ikuspuntu sozialetik beharko lukeen mailara iristen ez denean, merkataritza askearen arauak aplikatzea ezinezkoa denean, onura neurtzeko termino ekonomikoetara mugatzerik ez dagoenean eta balioa oso aldi luzetan sortzen denean, merkatua zatikatuta eta nahiko desaraututa dagoenean, finantzaketarako sarbidea zaila denean, inbertsio publikoa beharrezkoa da. Batetik berrikuntzaren eta I+Garen kasuan eta bestetik kultura- eta sormen-sektoreetan justifikatuta badago, berrikuntza eta I+G azken eremu horri aplikatu behar zaionean, publikoaren aldeko laguntzaren beharra ezin daiteke zalantzan jarri, inondik inora. Esperimentalaren, ziurgabetasunaren, arriskuaren eta zalantzen mundua da. Baina kulturaren eta sormenaren balioari lotutako hainbat arrazoi daude, ekonomikoak, sozialak eta ingurumenekoak, laguntza publikoaren beharra agerian jartzen dutenak.



8 ONDORIO GISA

Behin argudioak planteatu ondoren bakar-bakarrik falta zaigu I+G+Bk KSSetan zer erronkari erantzun behar dien ondorioztatzea, eta haietan proiektu berritzailetzat eta I+Gkotzat jotzen direnen definizio operatibo bat proposatzea, datozen urteetan kontrastatu, baliozkotu eta aplikatu ahal izateko. Gainera, Kultura eta Hizkuntza Politika Sailak berrikuntza bultzatzeko estrategia aurrera eramateko erabaki behar diren gaiak planteatzen dira. Berez, gakoak dira eta, gako horien gainean eratuko da kultura- eta sormen-sektoreetan berrikuntza bultzatzeko politika.

ERRONKAK TESTUINGURU KRITIKO BATEAN

Berrikuntza beharrezko estrategia bat da, une honetan gizarteak aurrez aurre dauzkan erronka sozial eta ekonomikoei aurre egiteko. Agenda globaletan jasangarritasuna eta eraldaketa digitala ezinbestean heldu beharreko erronkak dira, eta KSSek lehentasunezko posizioa izan beharko dute gai horietan, funtsezko ekarpenak eginez.

Gizarte inklusiboagoak eta kohesionatuagoak sustatzeko gogoia agenda guztietan dago jasota, eta horrek mesede egiten die kultura- eta sormen-proiektuei, eraldaketa pertsonal eta sozialerako ahalmena duten neurrian.

Berrikuntzaren ikuspegitik disruptiboaren, hibridoaren, kolaboratiboaren, diziplinen arteko intersekzioaren, irudimenaren, bizitasunaren eta urritasunaren alde egiten duten apustuei dagokienez, kulturaren eta sormenaren berezko dinamikatik oso hurbil dauden alderdiak direla esan dezakegu.

KULTURA- ETA SORMEN-SEKTOREETAKO PROIEKTU BERRITZAILEEN ETA I+GKO PROIEKTUEN DEFINIZIOAK

Proiektu berritzaileak: kultura- eta sormen-sektoreetako eragileek sustatuta egonik, produktu (ondasuna edo

zerbitzua) edo prozesu **berri edo hobetu** bat sortzeko helburua dutenak, lehendik zeudenetatik bereizten direnak **aldaketa esanguratsuren** bat txertatu dutelako eta erabiltzaile potentzialen eskura jarri direlako (produktua) edo **erabiltzeko prest** utzi direlako (prozesua). Produktu eta prozesu berriak konbinatzen dituzten proiektuak izan daitezke. **Ebidentzien** bitartez frogatu behar da inpaktua izan duela balio ekonomiko edo soziala edo ingurumen-balioa sortzean. Kultura- eta sormen-berrikuntzak hiru balio-elementu ditu bereizgarri:

- Kultura- eta sormen-esperientzia esanguratsuen **berezko balioa**, kulturaren gaitasun eraldatzailearekin lotutako erronkei erantzuten diena.
- **Balio instrumentala**, hau da, eraldaketa sozial eta ekonomikoei sortzen dituzten erronkei erantzuteko onurak sortzeko gaitasuna.
- **Balio sozial partekatua**, erakundeek balioa sortzeko ezartzen dituzten laneko prozesu, metodo eta egiturekin lotzen dena, eta demokraziaren eta gobernantzaaren inguruko erronkei erantzuten diena.

I+Gko proiektuak: kultura- edo sormen-proiektu bat I+Gkotzat jo dadin, jakintza handitzeko helburua izan behar du, eta oinarrizko bost irizpide bete behar ditu: berritzailea, sormenezkoa, zalantzakoa, sistematikoa eta transferigarria eta/edo erreproduzitzeko modukoa izan behar du. KSSetan I+Gak eskatzen du irizpide argiak erabiltzea, hala nola berritasun nabarmeneko elementu bat lortzea edo ziurgabetasunaren tratamendua, baita ikerketa-teknika originalak aplikatzea ere. Sektore horietan, I+Gko bost irizpideak aplikatzeaz gain, **irizpide instituzionala** gomendatzen da. Laburbildurik, honako jarraibide gehigarri hauek hartu behar dira kontuan:

- **Egikaritze-testuingurua** (irizpide instituzionala) Unibertsitate baten edo ofizialki aitortutako erakunde baten (museoak, arte-zentroak, liburutegiak,

artxiobak, etab.) esparruan egiten diren ikerketak I+Garen barruan har daitezke.

- **Aitortutako prozedurak** hartzea. Ikerketak formalizazioa eskatzen du. Ikerketa-jarduerek identifikatzeko moduan egon behar dute, eta emaitzak komunitate zientifikoaren eskura jarri behar dira, aldizkari zientifiko edo espezializatueta argitaratuz.
- **TRL maila** zehaztea, teknologia baten heldutasun-maila zehazten duena, eta proiektuaren abiapuntua eta itxarondako emaitzak ezartzen garrantzizko informazioa ematen duena.

BERRIKUNTZARI ETA I+GARI TRATAMENDU BEREZI BAT EMATEA ETORKIZUNEKO LAGUNTZA-PROGRAMETAN

I+G berrikuntza-jardueretan bilduta dagoen arren, etorkizuneko laguntza-ildoetan bereizi beharko litzateke arrazoi praktiko batengatik: testuinguru instituzional "ikertzaile" baten esparruan kokatu behar da, kultura-politikatik (eta hezkuntza-politikatik ere bai, goi-mailako arte-irakaskuntzen kasuan) kultura- eta sormen-jardueraren berezko beste ikerketa-jarduera batzuetan I+D proiektuak identifikatzeko lagungarri izanik. Une honetan, KSletarako oinarritzko ikerketa-zentro espezifikorik ez dago, KSlen inguruko proiektuak garatzen egon daitezkeen unibertsitateko ikerketa-taldeetatik haratago. Ildo horretan, ksiGUNE Jakintza-poloa biltzen ari den informazioak aukera emango digu EAEn indarrean dauden ikerketa-taldeen berri izateko.

Jakintzaren eragileen sare bat sortzeko aukera azter genezake (Kultura eta Sormen Eragileen Euskal Sarea), eragile pribatuen, ikerketa-taldeen, Zientzia, Teknologia eta Berrikuntza Sarearen eta Sorkuntza Zentroen (Azkuna, Tabakalera, adibidez), Produkzio-zentro espezializatuen (Harrobia) edo Sorgune programaren parte diren Sorkuntza Fabrika kontsolidatuetako baten parte-hartzearekin, "sorkuntzarako" I+Gko programa bat sustatzearen.

Eremu horretan dauden jakintza-azpiegiturekin elkarlanean kultura- eta

sormen-sektoreetarako I+Gko programa espezifiko bat irekitzeko bidea hartuko balitz, kontraste-prozesu bat jarri beharko litzateke abian, etorkizuneko sare horretan parte har dezaketen eragileekin.

ERAGILEAK, PROIEKTUAK ETA BALIOA SORTZEA

Kultura- eta sormen-sarea berezia da. Sektore horretan, logika publiko bat, logika pribatu bat eta logika komunitario bat bizi dira elkarrekin, eta horrek baldintzatzen ditu sarearen egiturazko ezaugarriak. Testuinguru horretan dauzkagu, batetik, merkatu askean nekez bidera daitezkeen kultura-jarduerak, ekoizpeneko industria metodorik aplikatu ezin zaizkienez finantzaketa eta laguntza osagarrien beharrean daudenak, eta, bestetik, merkatuan garatzen diren jarduerak, errentagarritasun ekonomiko bat lortu nahi dutenak eta beraz irabazi-asmoa dutenak (KSIak, zentzu hertsian). Hirugarren sektorea edo irabazi-asmorik gabeko sektorea ere oso sustraitua dago kultura-sektorean, eta funtsezkoa da KSS batzuetan. Berrikuntzarekin lotutako egungo laguntza-ildoen (KSI berritzaile, Bitartez, Sorgune eta Publiko Berriak programak) onuradun diren eragileen profiletan ere nabari da aniztasun hori.

Logika horietako bakoitzari balioa sortzeko mota bat egokituko zaio, berrikuntzari loturik. Irabazi-asmoa duten eragileek mozkin ekonomikoarekin lotzen dute balio-sorkuntza (fakturazioarekin eta enpleguarekin, batez ere); irabazi-asmorik ez dutenek, aldiz, onura publikoa eta balio soziala sortzen dute. Irabazi-asmoa dutenak funtsezkoak dira esparru jakin batzuetan, GJHetan adibidez, eta horregatik eta erantzukidetasun sozialaren garrantzia gero eta handiagoa izaki, balio sozialari edo ingurumen-balioari gero eta garrantzi handiagoa emango diete. Irabazi-asmorik gabeko eragileek, berriz, ekonomiarekin eta ingurumenarekin zerikusia duten balio-elementuak txertatzen joan beharko dute.

Gogora ekarri behar da Europako esparru berrian kulturari eta sorkuntzari garrantzi handia ematen zaiela, hazkunde inklusiboaren bultzatzaileak diren heinean. Ildo beretik, 2022ko Kultura Planaren premietako bat kultura erdigunean jartzea

da, gizartearen konfigurazioan eta kohesio sozialean funtsezkoa den heinean. Hortaz, balio ekonomikoa eta balio soziala aintzat hartu beharko dira KSSetan berrikuntzari laguntzeko abian jarriko diren politiketan. Gogoetak bereizketa egitera eramango gaitu, eragile-profilen eta bultzatu nahi diren proiektuen arabera. KSSetan ingurumen-balioa sortuz berrikuntzari lagundu behar ote litzaiokeen eztabaidatzeak ere merezi du. Orain arte, gure inguruneko kultura-politikek ez dute eztabaida hori esplizituki aintzat hartu. Eta horregatik iruditzen zaigu badela eztabaida horri ekiteko garaia, areago kontuan hartzen badugu agenda politiko global eta lokaletan biltzen ari direla eta gizartearen gero eta garrantzi handiagoa duela.

TRESNA EDO FORMULA LAGUNGARRIAK

KSS batzuk defizitarioak izaki, administrazio publikoek zuzeneko laguntza-eredu bat bultzatu dute bereziki, dirulaguntzen bitartez nagusiki, norgehiagoka bidez izan zein zuzenak edo izendunak izan. Biztanle guztientzat onurak ekartzeko gaitasunaren argudioan oinarritzen dira. Baina zuzenean laguntzeko beste formula batzuk ere badira, sektore horietan berrikuntzari laguntzeko abian jarriko diren politiketan aintzat har litezkeenak. Txeki edo bonu bidezko politikak, adibidez. Kreditu-lerro txikiak dira, gobernuek enpresa eta ekintzaile txikiei eskaintzen dizkietenak hornitzaileei zerbitzuak eros diezazkieten. Enpresan berrikuntzak sartzeko ezartzen ari dira. Berrikuntza-txekeen bidezko programak produktu, zerbitzu edo prozesuetarako berrikuntza eta ikerketa aplikatua bultzatzeko sustatzen dira normalean, enpresen, ikerketa-zentroen eta administrazioaren arteko kolaborazioaren bitartez. KSI Berritzaile programaren lerro teknologikoa da berrikuntza-bonu horren erakusgarri argi bat. Teknologiararen transferentzia du xede, zentro teknologikoen eta enpresen arteko harremana sendotzeko asmoarekin.

Txeke edo bonuek doako zerbitzu bat ordaintzeko eskubidea ematen dute, enpresan berrikuntza txertatzearekin

zerikusia duen zerbitzu bat normalean. Gastu-bonuen moduko dirulaguntza monetarioak dira, horretan espezializatutako enpresa edo erakundeek eskaintako zerbitzu berritzaileetan inbertitu behar direnak. Berrikuntza eta enpresa-garapearekin lotutako zerbitzu espezializatuekin trukutzen dira normalean: marketina, kudeaketa, diseinua, jabetza intelektualeko eskubideak, I+G, etab. Europako Batzordeak gomendatu egiten ditu, laguntzak eskuratzeko oztopoak murrizteko tresna bat osatzen duten heinean.

Ekarpen itzulgarrien formula ere erabil daiteke: baterako finantzaketaren bidezko laguntza ekonomikoak dira, enpresari kultura-proiektu baterako finantzaketa edukitzeko aukera ematen diotenak. Apustu berritzaile horri esker, enpresak kultura-proiektu bati ekiteko likidezia eduki dezake. Modalitate bikoitzean ematen dira: dirulaguntza gehi mailegua. Laguntza itzuliko da proiektuaren finantza-premietara egokitutako epe baten barruan, eta proposamenaren arrakasta edo porrota kontuan hartuta. Kultura-proiektua ustiatzen hasi ahala, ekarpena itzultzen hasten da, interesik gabe. Ekarpena itzultzeko modurik ez bada, ordea, de facto bihurtzen da norgehiagokarik gabeko dirulaguntza.

Nolanahi ere, zeharka laguntzeko beste formula batzuk ere badaude tartean, zorra edo kapitala finantzatzeko tresnen, bermeen edo zerga-pizgarrien bidezkoak. Kapitala finantzatzeko tresnen artean, arrisku-kapitala da arrisku handiko eta errentagarritasun handiko negozioak finantzatzeko formularik erabilienetako bat. Kontuan hartzekoa da oro har ETEak ez direla gai izaten berrikuntza-prozesuak kudeatzeko, ideia sortzen den unetik merkaturatzeraino, prozesu arriskugarriak direlako. Bestetik, KSSek, oso berritzaileak diren arren, ez dute beti berrikuntza hori errentagarri bihurtzeko ikusmena izaten.

Azken batean, zuzeneko dirulaguntzez gain, kultura- eta sormen-sektoreetan berrikuntza bultzatzeko zenbait tresna ezartzeko aukerak daude.

I+G+B NEURTZEA

Nazioartean homologatuta dauden sektore guztietan berrikuntzaren jarduna neurtzeko informazio-iturriak eta adierazleak daude. Lurrealdean artean konparazioak egiteko erabiltzen dira, eta Innobasquek eta beste entitate espezializatu batzuek oinarri gisa erabiltzen dituzte diagnostikoak egiteko. Baliagarri dira, halaber, sektore ekonomiko guztiek gai horietan lehiatzeko duten gaitasuna aztertzeko.

KSSak datu horietan hobeto ordezkatuta egotea lortu nahi badugu, lehenik eta behin, lehenagotik dauden bi estatistiketan bildutako kultura- eta sormen-jarduerak aztertu behar dira, baita gainerako sektoreei dagokienez eta EIS eta RIS adierazle sintetikoetan duten garrantzia aztertu ere. Ildo horretan, Eustatekiko kolaborazioa funtsezkoa da.

Nolanahi ere, horiez gain badira beste bide osagarri batzuk I+G+Bri buruzko datuak edukitzeko baliabide onak. Horietako bat abian da dagoeneko Jakintza-politik egiten ari diren lanaren bitartez, eta datuak eskainiko ditu euskal prestakuntza-erakundeak KSSekin loturak dauzkaten ikerketa-taldeetan inguruan.

Bestetik, berrikuntzak KSSetan duen inpaktua hobeto ezagutzeko, Kulturaren Euskal Behatokiak bultzatutako estatistiketan I+G+Bko galderak eransteko aukera azter liteke.

HURRENGO ETAPAK

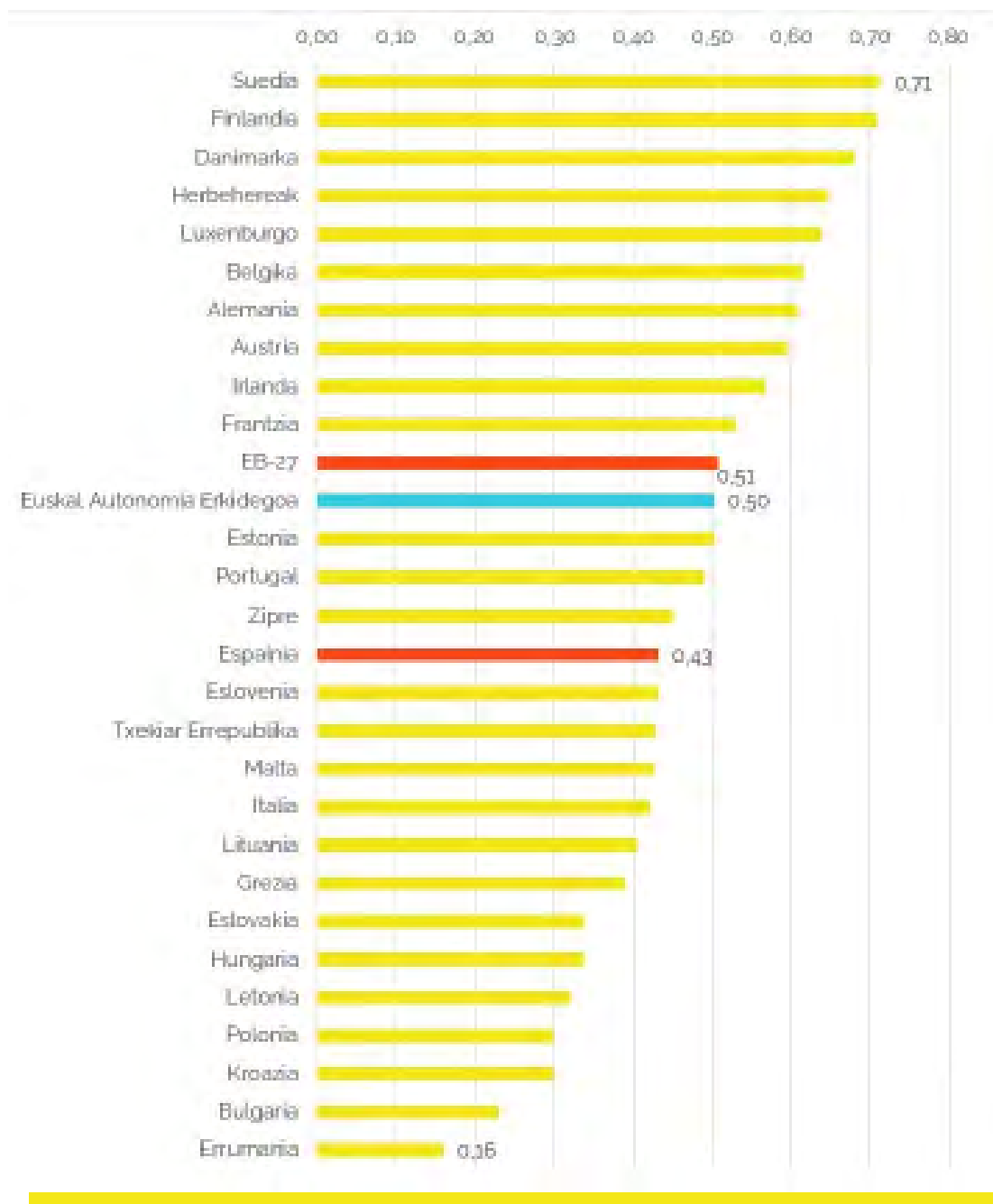
Kontzeptualizazio-lana egin ondoren, beste urrats batzuk egingo dira txosten honi jarraipena emateko, KSSetan I+G+B txertatzeko proposamen bat diseinatzeko helburuarekin. I+G+Bren aplikazioa kultura- eta sormen-sektoreetan berria denez, ekintzak zehaztasun handiagoz gauzatu behar dira, modu progresiboan. Hala, bi lan-bide jarri dira abian aldi berean, elkarren osagarri:

- Kultura- eta sormen-sektoreetarako I+G+Bko proposamena nazioarteko adituekin kontrastatzeko jardunaldi bat antolatzea (2021). Edozein proiektu berri baliozkotu beharra dago eraginpean hartzen dituen eragile guztiekin, eta ildo beretik, ezer gutxi ikertutako lan-ildo bat ireki behar denean, espezialistekin bateratzeko eta kontrastatzeko zeregina ezinbestezko urratsa da, hasitako bidea zuzena dela bermatzeko.
- I+G+Baren kontzeptua Kultura Sustatzeko Zuzendaritzaren zeharkako bi deialditan progresiboki aplikatzea (2020-2022). Bi programen benetako oinarriaren gainean aplikatutako jakintzak aukera emango digu egiten ari den hausnarketa euskal KSSen errealitatearekin bat ote datorren egiaztatzen joateko, egin beharreko doikuntzak egiteko eta emaitzak ebaluatzeko.



1. ERANSKINA: EIS ADIERAZLEAK. EUSKADIKO EGOERA KONPARATUA

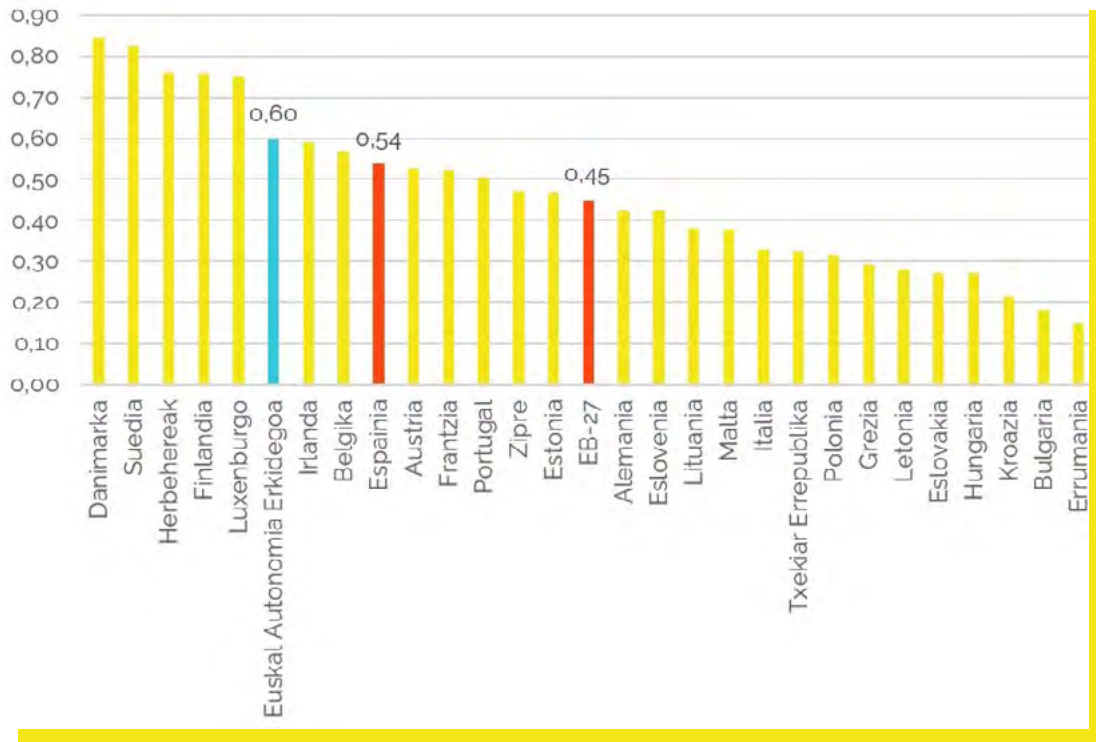
EIS 2020. Ranking globala



Iturria: Geuk egina, Eustaten EIS Berrikuntza Adierazleen Paneletik eratorritako datuekin

Esparru-baldintzak

Esparru-baldintzen indize konposatua



Iturria: Geuk egina, Eustaten EIS Berrikuntza Adierazleen Paneletik eratorritako datuekin

1. blokearen adierazleak

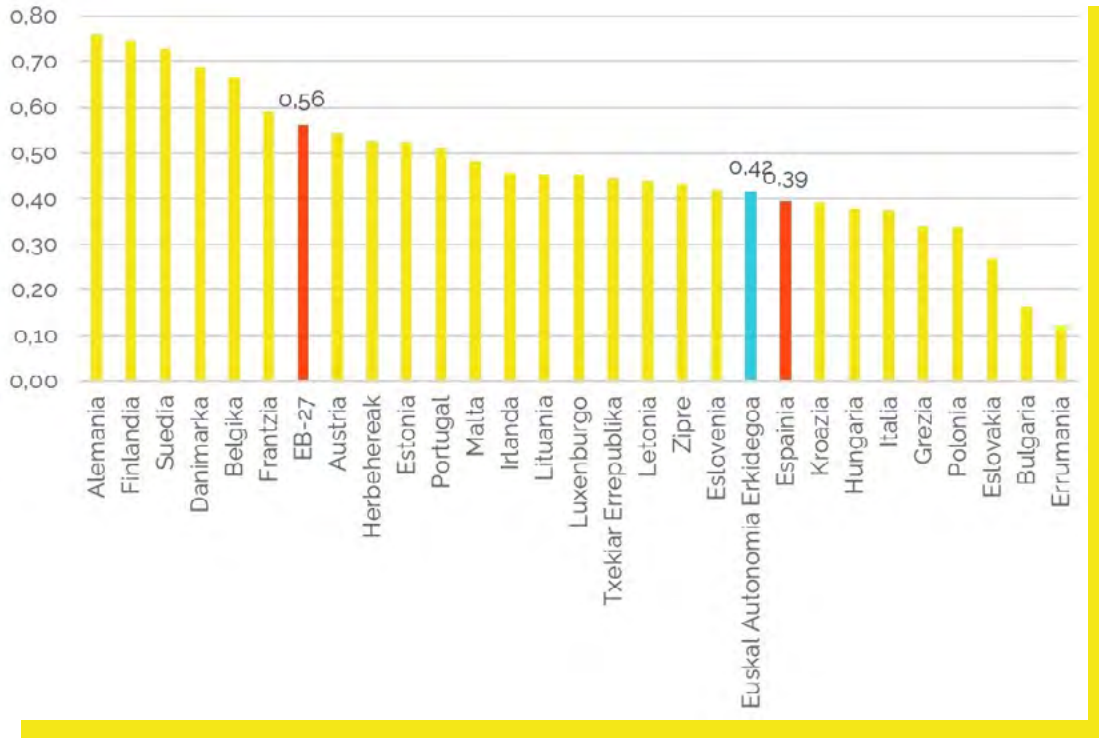
		Euskadi	UE-27
1.1 Giza Baliabideak	1.1.1 Graduatu doktore berriak (25-34 urtekoen taldearen %)	3,47	1,94
	1.1.2 Hirugarren mailako hezkuntza duten 25-34 urteko biztanleen ehunekoa	50,40	39,20
	1.1.3 Etengabeko prestakuntzan parte hartzen duten 25 urtetik 64 urtera bitarteko biztanleen ehunekoa	10,60	8,50
1.2 Ikerketa-sistema erakargarriak	1.2.1 Nazioarteko baterako argitalpen zientifikoak milioi biztanle bakoitzeko	1633,9	1092,5
	1.2.2 Argitalpen zientifikoak nazioartean gehien aipaturako top-% 10 argitalpenen artean, herrialdeko argitalpen zientifiko guztien % gisa.	10,21	10,03
	1.2.3 EBtik kanpoko doktoreak herrialdeko doktore guztien % gisa	33,71	17,83
1.3 Berrikuntzara irekitako ingurunea	1.3.1 Banda zabala barneratzea	34	23
	1.3.2 Aukerek bultzatutako ekintzailtza (motibazio-indizea)	1,93	3,57

Iturria: Geuk egina, Eustaten EIS Berrikuntza Adierazleen Paneletik eratorritako datuekin

EB-27rekiko konparazio-legenda:
Berdea = Balio handiagoa;
Laranja = Balio hurbila;
Urdina = Balio txikiagoa

Inbertsioak

Inbertsioen indize konposatua



Iturria: Geuk egina, Eustaten EIS Berrikuntza Adierazleen Paneletik eratorritako datuekin

2. blokeko adierazleak

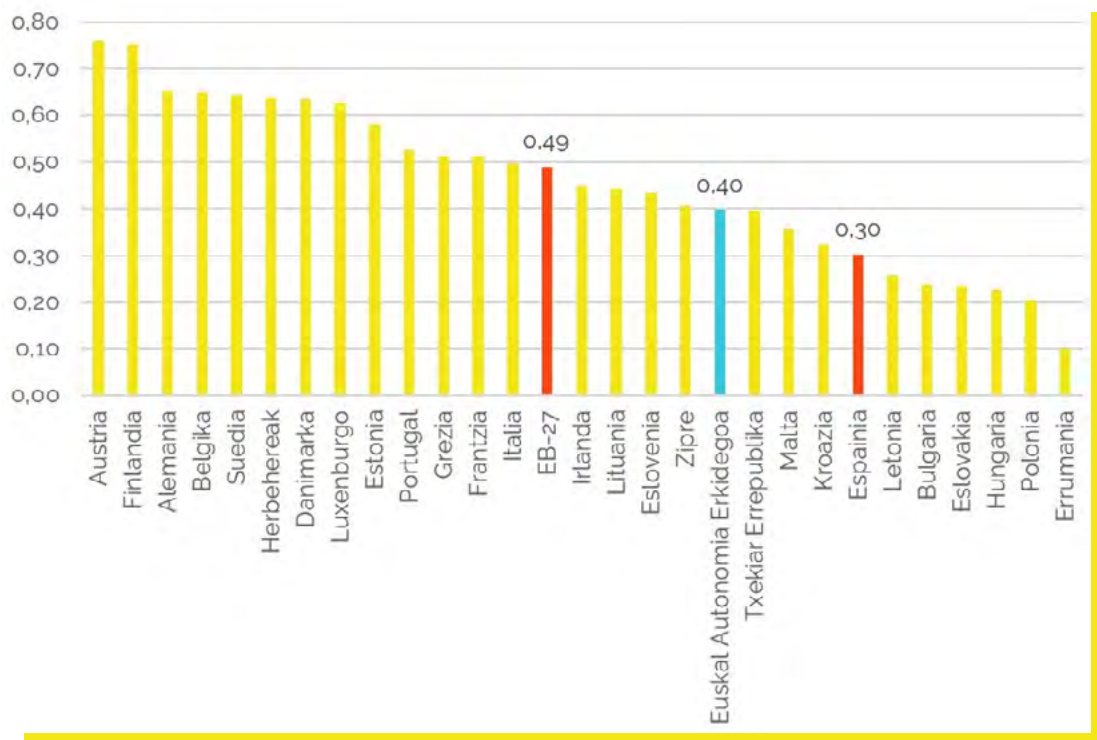
		Euskadi	UE-27
2.1 Finantzaketa eta Laguntza	2.1.1 Gastu publikoa I+Gn BPGaren % gisa	0.45	0.72
	2.1.2 Arrisku-kapitala BPGaren % gisa	0.06	0.12
2.2 Enpresa Inbertsioak	2.2.1 Gastu pribatua I+Gn BPGaren % gisa	1.40	1.45
	2.2.2 I+Gkoa ez den berrikuntzan egindako gastua negozio-zifra totalaren % gisa	0.61	0.86
	2.2.3 Enpresek prestakuntza ematea beren langileen IKTen kompetentziak garatu edo eguneratzeko.	24.2	23

Iturria: Geuk egina, Eustaten EIS Berrikuntza Adierazleen Paneletik eratorritako datuekin

EB-27rekiko konparazio-legenda:
Berdea = Balio handiagoa;
Laranja = Balio hurbila;
Urdina = Balio txikiagoa

Berrikuntza-jarduerak

Berrikuntza-jardueren indize konposatua



Iturria: Geuk egina, Eustaten EIS Berrikuntza Adierazleen Paneletik eratorritako datuekin

3. blokeko adierazleak

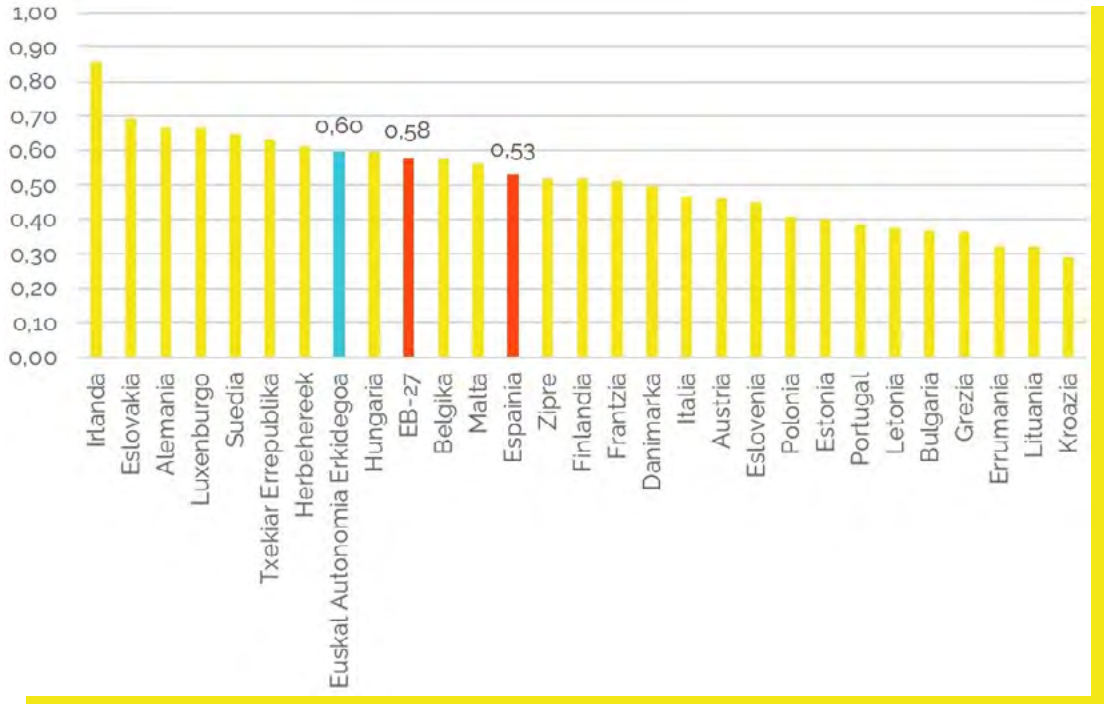
		Euskadi	UE-27
3.1 Berritzaileak	3.1.1 Produktuan edo prozesuan berritzaile diren ETEak ETEen % gisa	39.94	33.84
	3.1.2 Marketinean edo antolamenduan berritzaile diren ETEak ETEen % gisa.	20.60	35.01
	3.1.3 Barne-berrikuntza duten ETEak ETEen % gisa	32.14	28.61
3.2 Loturak	3.2.1 Beste batzuei laguntzen dieten ETE berritzaileak ETEen % gisa	13.54	9.32
	3.2.2 Baterako argitalpen publiko-pribatuak milioi biztanle bakoitzeko	-	91.44
	3.2.3 I+Gko gastu publikoaren baterako finantzaketa pribatua	0.02	0.05
3.3 Aktibo intelektualak	3.3.1 PCT patenteen eskaerak BPGaren bilioi bakoitzeko (eurotan, erosteko ahalmenaren parekotasunean)	1.25	3.39
	3.3.2 EBko marka komertzialak BPGaren bilioi bakoitzeko (eurotan, erosteko ahalmenaren parekotasunean)	5.77	8.21
	3.3.3 EBko diseinuak BPGaren bilioi bakoitzeko (eurotan, erosteko ahalmenaren parekotasunean)	1.55	4.05

Iturria: Geuk egina, Eustaten EIS Berrikuntza Adierazleen Paneletik eratorritako datuekin

EB-27rekiko konparazio-legenda:
Berdea = Balio handiagoa;
Laranja = Balio hurbila;
Urdina = Balio txikiagoa

Inpaktuak

Inpaktuen indize konposatua



Iturria: Geuk egina, Eustaten EIS Berrikuntza Adierazleen Paneletik eratorritako datuekin

4. blokeko adierazleak

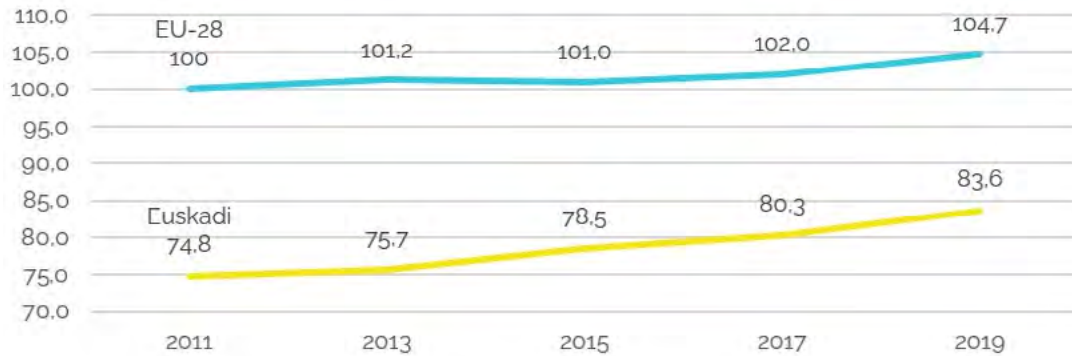
		Euskadi	UE-27
4.1. Inpaktuak enpleguan	4.1.1 Enplegua jakintza intentsiboko jardueretan, enplegu totalaren % gisa	12,40	13,70
	4.1.2 Enplegua hazkunde azkarreko enpresetan, sektore berritzaileetan	6,69	5,15
4.2 Inpaktuak salmentetan	4.2.1 Erdi- eta goi-mailako teknologiako produktuen esportazioak	55,35	57,14
	4.2.2 Goi-mailako jakintzako zerbitzuen esportazioak, zerbitzu-esportazio guztien % gisa	39,62	68,40
	4.2.3 Merkatuarentzako eta enpresarentzako produktu berritzaile berrien salmentak negozio-zifraren % gisa	19,06	12,51

Iturria: Geuk egina, Eustaten EIS Berrikuntza Adierazleen Paneletik eratorritako datuekin

EB-27rekiko konparazio-legenda:
Berdea = Balio handiagoa;
Laranja = Balio hurbila;
Urdina = Balio txikiagoa

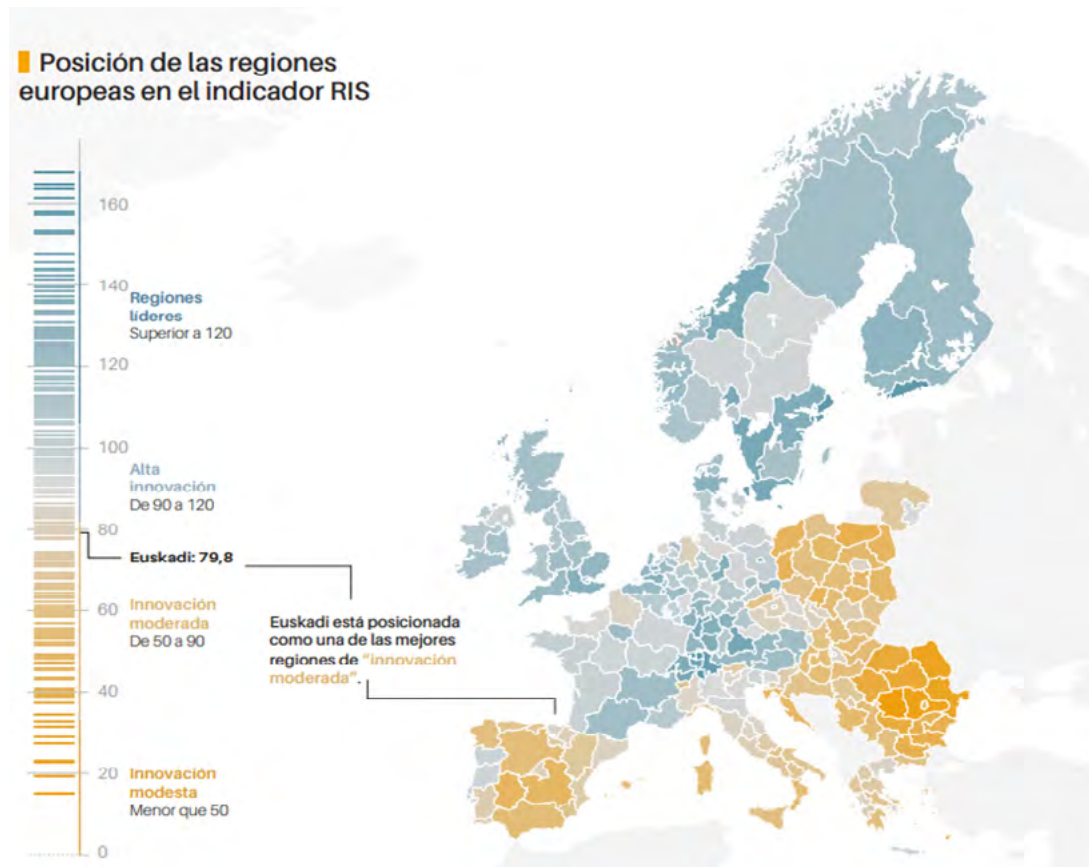
2. ERANSKINA: RIS ADIERAZLEAK. EUSKADIKO EGOERA KONPARATUA

RIS adierazlea EB-28ren 2011ko balioa 100 dela aintzat hartuta (%)



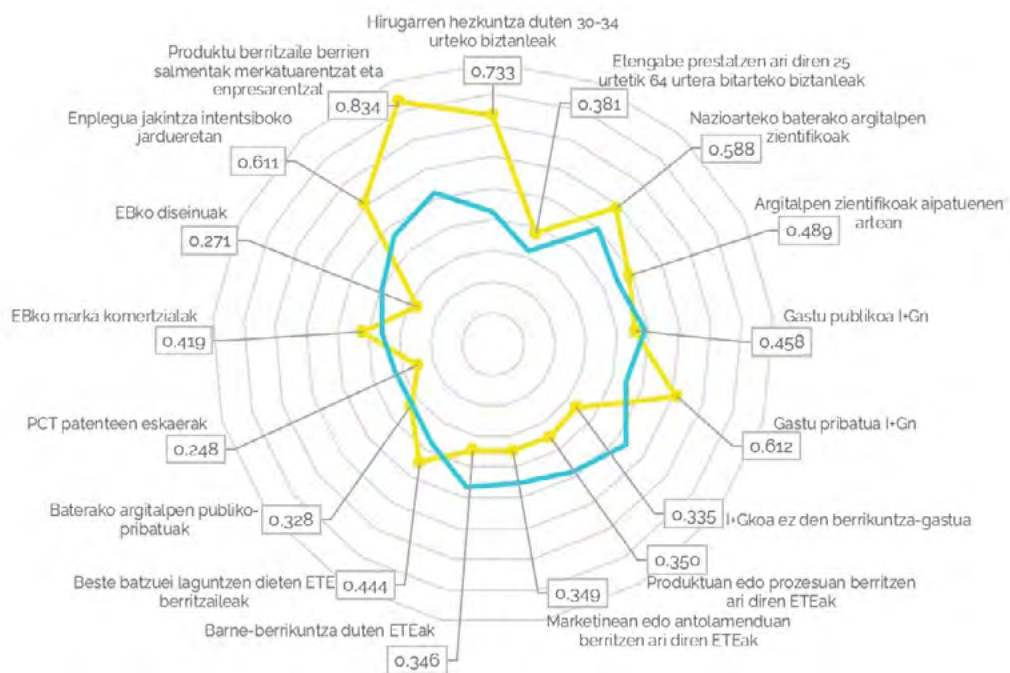
Iturria: Geuk egina 2019ko *Regional Innovation Scoreboard* adierazlearen datuekin

Compared position of the RIS indicator



Iturria: "Berrikuntzaren Innobasque Txostena 2020. Berrikuntzan oinarritutako susperraldi baterako gakoak"

Euskadiko RIS profil konparatua (Adierazle bakoitzaren puntuazio normalizatua)



Iturria: Geuk egina 2019ko *Regional Innovation Scoreboard* adierazlearen datuekin

Horia = Euskadi
Urdina = Europako eskualdeen batezbestekoa

