

CZU: 338.46:7

UDC: 338.46:7

MODELE ȘI CADRE CONCEPTUALE ALE INDUSTRIILOR CREATIVE: CONVERGENȚE ȘI DIVERGENȚE LA NIVEL GLOBAL

MODELS AND CONCEPTUAL FRAME- WORKS OF CREATIVE INDUSTRIES: CONVERGENCES AND DIVERGENCES AT THE GLOBAL LEVEL

Drd. Mariana DAMASCHIN, ASEM
damaschin.mariana@ase.md
ORCID: 0009-0005-1151-5952

DOI: <https://doi.org/10.53486/econ.2025.134.07>

PhD candidate Mariana DAMASCHIN, ASEM
damaschin.mariana@ase.md
ORCID: 0009-0005-1151-5952

DOI: <https://doi.org/10.53486/econ.2025.134.07>

Abstract

Acest studiu examinează evoluția clasificărilor utilizate pentru definirea și delimitarea industriilor creative, analizând patru cadre de referință majore: Departamentul Cultură Media și Sport al Guvernului Regatului Unit al Marii Britanii și Irlandei de Nord (DCMS); Eurostat; Conferința Națiunilor Unite pentru Comerț și Dezvoltare (UNCTAD); precum și clasificarea propusă în Republica Moldova de către Asociația Industriilor Creative (COR). Cercetarea evidențiază convergențele conceptuale dintre aceste modele, cum ar fi: accentul pe creativitate, valoarea simbolică și proprietatea intelectuală, dar și divergențele privind structura, granularitatea și includerea anumitor domenii. Analiza reliefează modul în care fiecare clasificare reflectă priorități instituționale și contextuale diferite. În acest sens, divizarea UNCTAD în bunuri și servicii creative marchează o evoluție conceptuală esențială. Studiul oferă astfel o perspectivă comparativă utilă pentru dezvoltarea unui model de clasificare coerent și adaptat contextului internațional.

Cuvinte-cheie: industrii creative, economie creativă, bunjuri creative, servicii creative.

Clasificarea JEL: Z11; L80; O34.

Introducere

Industria creative reprezintă un concept relativ nou pentru Republica Moldova. Totuși, la nivel internațional, acesta își are prima utilizare documentată încă din anul 1994, în raportul australian „Națiune creativă”. În anul 1995 a fost inițiată prima tentativă de a dezvolta o rezoluție privind promovarea statisticilor culturale și relația acestora cu creșterea economică. Cu toate acestea, până în prezent, nu există o definiție uniformă sau armonizată a industriilor creative atât la nivel mondial, cât și la nivel regional. Mai mult, Agenția de Statistică a Uniunii Europene (Eurostat) declară că: „o definiție universal acceptată a „culturii” nu există și probabil nu va exista niciodată” [1, p.4].

Abstract

This study examines the evolution of classification approaches used to define and delimit the creative industries, analysing four major reference frameworks: the Department of Culture, Media and Sport of the Government of the United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland (DCMS); Eurostat; the United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD); as well as the classification proposed in the Republic of Moldova by the Creative Industries Association (COR). The research highlights conceptual convergences between these models, such as: the focus on creativity, symbolic value, and intellectual property, but also divergences regarding the structure, level of granularity, and inclusion of certain areas. The analysis highlights how each classification reflects different institutional objectives and contextual priorities. In this sense, the UNCTAD division into creative goods and services marks an essential conceptual evolution. The study thus provides a useful comparative perspective for the development of a coherent classification model adapted to the international context.

Keywords: creative industries, creative economy, creative goods, creative services.

JEL Classification: Z11; L80; O34.

Introduction

Creative industries are a relatively new concept for the Republic of Moldova. However, at the international level, its first documented use dates back to 1994, in the Australian report „Creative Nation”. In 1995, the first attempt was made to develop a resolution on the promotion of cultural statistics and their relationship with economic growth. However, to date, there is no uniform or harmonised definition of creative industries both at the global and regional levels. Furthermore, the Statistical Agency of the European Union (Eurostat) states that: “a universally accepted definition of “culture” does not exist and probably never will” [1, page 4].

În prezent, din punct de vedere teoretic, se încearcă încă delimitarea industriilor creative de cele culturale. Cele două concepte sunt profund interconectate, diferența principală fiind orientarea evidentă a industriilor creative către obținerea de profituri prin valorificarea creativității și a patrimoniului cultural (Conferința Națiunilor Unite pentru Comerț și Dezvoltare – UNCTAD, 2004), în timp ce industriile culturale urmăresc, preponderent, diminuarea excluziunii sociale, formarea identității naționale sau conservarea patrimoniului cultural, sau vizează alte obiective neeconomice [2, pag. 10]. În activitățile practice însă, este dificil de realizat o separare clară între cele două tipuri de activități, de aceea, în numeroase studii și clasificări, termenii sunt folosiți adesea interschimbabil.

Actualmente, literatura de specialitate consemnează o pluralitate de abordări privind sistemele de clasificare a industriilor creative și culturale, marcate atât de diferențe conceptuale substanțiale, cât și de zone de convergențe.

Metodologia de cercetare

Metodologia acestui studiu se bazează pe o analiză sistemică a literaturii de specialitate și a documentelor oficiale, având ca scop identificarea, compararea și evaluarea metodelor de clasificare a industriilor creative, propuse de cercetători și organizații internaționale și naționale. Studiul a adoptat o abordare calitativ – comparativă, axată pe cartografierea și analiza acestor clasificări, pentru a evidenția convergențele și divergențele între diverse perspective existente.

Rezultate și discuții

Economia creativă se referă la totalitatea *industriilor creative* și reprezintă ansamblul activităților economice bazate pe generarea, dezvoltarea și valorificarea capitalului intelectual, a cunoașterii și a expresiei artistice, incluzând sectoarele culturale, creative și conexe care produc bunuri și servicii cu valoare simbolică și potențial economic ridicat. Economia creativă integrează procese de inovare, producție și distribuție, fiind susținută de interacțiunea dintre creativitatea individuală, tehnologiile emergente și cadrele instituționale care facilitează transformarea ideilor în produse și servicii cu impact economic și social.

Până în prezent, statele lumii și-au adaptat definițiile și clasificările în funcție de specificurile locale. În Uniunea Europeană, de exemplu, aproximativ 75% dintre statele membre și-au formulat definiții și clasificări proprii (Austria, Belgia, Cehia, Danemarca, Estonia, Finlanda, Franța, Germania, Letonia, Țările de Jos, Norvegia, Polonia, Slovacia, Spania, Suedia), și doar circa 25% (Grecia,

From a theoretical point of view, attempts are still being made to distinguish creative and cultural industries. While the two concepts are deeply interconnected, their main difference being the obvious orientation of creative industries towards obtaining profits by capitalising on creativity and cultural heritage (United Nations Conference on Trade and Development – UNCTAD, 2004), while cultural industries mainly aim at reducing social exclusion, fostering national identity, preserving cultural heritage, or aim at other non-economic objectives [2, page 10]. In practical activities, however, it is difficult to achieve a clear separation between the two types of activities, therefore, in numerous studies and classifications, the terms are often used interchangeably.

Currently, the specialised literature records a plurality of approaches regarding the classification systems of creative and cultural industries, characterised by both substantial conceptual differences and areas of convergence.

Research Methodology

The methodology of this study is based on a systemic analysis of the specialised literature and official documents, aiming to identify, compare and evaluate the methods of classifying creative industries, proposed by international and national researchers and organisations. The study adopted a qualitative-comparative approach, focused on mapping and analysing these classifications, in order to highlight the convergences and divergences between various existing perspectives.

Results and Discussions

The creative economy refers to the totality of creative industries and represents the set of economic activities based on the generation, development and valorisation of intellectual capital, knowledge and artistic expression, including the cultural, creative, and related sectors that produce goods and services with symbolic value and high economic potential. The creative economy integrates processes of innovation, production, and distribution, being supported by the interaction between individual creativity, emerging technologies and institutional frameworks that facilitate the transformation of ideas into products and services with economic and social impact.

To date, the countries of the world have adapted their definitions and classifications according to local specificities. In the European Union, for example, approximately 75% of member states have formulated their own definitions and classifications (Austria, Belgium, Czech Republic, Denmark, Estonia, Finland, France, Germany, Latvia, the Netherlands, Norway, Poland, Slovakia,

Islanda, Italia, Lituania, Portugalia) fac referire la definiția Eurostat [3, pag. 1-3].

Definiția Eurostat se aliniază cu cea a Comisiei Europene privind Industriile Culturale și Creative (ICC), acestea fiind definite ca „industrii care utilizează cultura ca input și au o dimensiune culturală, deși rezultatele lor sunt în principal funcționale” [1, pag 4-6].

Prima încercare de a elabora o clasificare a industriilor creative a fost realizată de Departamentul pentru Cultură, Media și Sport (DCMS) al Guvernului Regatului Unit al Marii Britanii și Irlandei de Nord, în anul 2001, care, conform **figurii 1**, delimitează termenul de „industrii creative” în 13 sectoare:

Spain, Sweden), and only about 25% (Greece, Iceland, Italy, Lithuania, Portugal) refer to the Eurostat definition [3, pp. 1-3].

The Eurostat definition aligns with the European Commission's definition of Cultural and Creative Industries (CCI) as those “industries that use culture as an input and have a cultural dimension, although their outputs are mainly functional” [1, pag 4-6].

The first attempt to develop a classification of creative industries was undertaken by the Department for Culture, Media and Sport (DCMS) of the Government of the United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland in 2001, which, according to **figure 1**, delimits the term of “creative industries” into 13 sectors:

Sector creativ/ Creative sector
1. Publicitate/ Advertising;
2. Arhitectură/ Architecture;
3. Piața de artă și antichități/ Art and antiques market;
4. Meșteșuguri/ Crafts;
5. Proiectare (design)/ Design;
6. Modă de designer (fashion)/ Fashion;
7. Film și video/ Film and video;
8. Timp liber interactiv și software/ Interactive entertainment and software;
9. Muzică/ Music;
10. Artele spectacolului/ Performing arts;
11. Editare/ Publishing;
12. Software și jocuri pe calculator/ Software and computer games;
13. Televiziune și radio/ Television and radio.

Figura 1. Clasificarea industriilor creative conform DCMS, 2001/
Figure 1. Classification of creative industries according to DCMS, 2001

Sursa: elaborată de autor în baza [4, pag. 6-7; 5]/

Source: developed by the author based on [4, pp. 6-7; 5]

Până în prezent, aceasta rămâne a fi cea mai populară clasificare întâlnită în literatura de specialitate, având un șir de avantaje, dar și anumite limitări în aplicare. Clasificarea DCMS a oferit primul cadru oficial, recunoscut la nivel guvernamental, al „industriilor creative”, care a marcat debutul colectării de date statistice comparabile în timp și a facilitat analiza tendințelor de piață. Ulterior, și alte state au adoptat acest model de clasificare (Australia, Canada, Noua Zeelandă). Primele țări care au preluat clasificarea DCMS a industriilor creative au elaborat apoi primele politici publice dedicate sectoarelor creative, valorificând impactul economic al acestora. Pe de altă parte, clasificarea poate fi considerată relativ rigidă, deoarece reflectă realitatea industriei la momentul elaborării (2001), iar unele domenii

To date, this remains the most popular classification found in the literature, having a number of advantages, but also presenting certain limitations in practical application. The DCMS classification provided the first official framework recognised at government level for the “creative industries”, which marked the beginning of the collection of statistical data comparable over time and facilitated the analysis of market trends. Later, several countries adopted this classification model (Australia, Canada, New Zealand). The first countries to adopt the DCMS classification of creative industries then developed the first public policies dedicated to the creative sectors, capitalising on the economic impact of the sector. On the other hand, the DCMS classification can be considered relatively rigid, as it reflects the reality of the

emergente sau hibride (gaming, conținutul digital, strat-up-uri creative) pot rămâne insuficient capturate. De asemenea, clasificarea se concentrează preponderent asupra valorii economice și a locurilor de muncă, lăsând adesea în plan secund contribuția culturală sau socială a industriilor creative. În plus, sistemul britanic poate să nu fie pe deplin aplicabil altor țări sau regiuni geografice, din cauza diferențelor de structură economică și/sau terminologie utilizată.

Pentru a răspunde nevoii de armonizare a statisticilor privind industriile creative la nivel european, **Eurostat** a propus o clasificare bazată pe codurile **NACE**, care permite identificarea și monitorizarea activităților culturale și creative în statele membre ale Uniunii Europene. În prezent, **NACE Rev. 2** identifică următoarele coduri ca aparținând activităților creative și culturale: **C18** – *Imprimarea și reproducerea suporturilor înregistrate*; **C32** – *Alte industrii manufacturiere*; **J58** – *Activități editoriale*; **J59** *Activități de producție de filme, video și programe de televiziune, înregistrare sonoră și editare muzicală*; **J60** – *Activități de programare și difuzare*; **M74** – *Alte activități profesionale, științifice și tehnice*; **R90** – *Activități creative, artistice și de divertisment*; **R91** – *Biblioteci, arhive, muzee și alte activități culturale*; **OTH** – *Alte activități creative NACE*; **Activități creative nespecificate**.

Eurostat folosește coduri NACE standardizate, ceea ce facilitează analiza economică, cercetarea și compararea datelor privind industriile creative și culturale între statele membre ale UE și în dinamică temporală. Pe de altă parte, încă se mențin unele rigidități și omisiuni legate de sectoarele emergente, întâlnite și la **clasificarea DCMS**, la care se adaugă ambiguitatea în clasificare. Acestea sunt generate de posibilitatea de a încadra unele activități creative în mai multe coduri NACE, ceea ce poate afecta consistența datelor. Ambiguitatea în clasificarea Eurostat este ilustrată de coduri NACE precum **J59** (producție și distribuție media), **J62** (software și servicii IT), **M73** (publicitate și studii de piață), sau **M74** (design specializat), deoarece anumite activități pot fi considerate atât creative, cât și tehnice, iar delimitarea exactă între subsectoare devine dificilă.

În încercarea de a acoperi limitările și omisiunile DCMS și Eurostat, **UNCTAD** adoptă o abordare extinsă asupra industriilor creative, adaptată la contextul global și menită să faciliteze comparabilitatea statistică a industriilor creative și culturale. În anul 2008 a fost propusă o clasificare structurată în patru mari grupe și nouă subgrupe, prezentate în **figura 2**.

industry at the time of its development (2001), and some emerging or hybrid fields (gaming, digital content, creative start-ups) may remain uncaptured. The classification also focuses more on economic value and jobs, often leaving the cultural or social contribution of the creative industries in the background. In addition, the British classification system may not suit other countries or geographical regions, due to different economic structure and/or terminology.

In response to the need for harmonisation of statistical data on creative industries at the European level, **Eurostat** put forward a classification based on **NACE** codes, which allows the identification and monitoring of cultural and creative activities in the Member States of the European Union. Currently, **NACE Rev. 2** identifies the following codes as belonging to creative and cultural activities: **C18** – *Printing and reproduction of recorded media*; **C32** – *Other manufacturing*; **J58** – *Publishing activities*; **J59** – *Motion picture, video and television programme production, sound recording and music publishing activities*; **J60** – *Programming and broadcasting activities*; **M74** – *Other professional, scientific and technical activities*; **R90** – *Creative, artistic and entertainment activities*; **R91** – *Libraries, archives, museums and other cultural activities*; **OTH** – *Other NACE creative activities*; **Creative activities not specified**.

Eurostat uses standardised NACE codes, which facilitates economic analysis, research, and comparison of data on the creative and cultural industries across EU Member States and over time. On the other hand, some rigidities and omissions related to emerging sectors, also found in the **DCMS classification**, still persist, in addition to the ambiguity in classification, linked to the possibility of placing some creative activities under more than one NACE code, which can affect the consistency of the data. The ambiguity in the Eurostat classification is illustrated by NACE codes such as **J59** (media production and distribution), **J62** (software and IT services), **M73** (advertising and market research), or **M74** (specialised design), as certain activities can be considered creative or technical, and the exact demarcation between subsectors becomes difficult.

In an attempt to cover the limitations and omissions of the DCMS and Eurostat, **UNCTAD** adopts a broad approach to the creative industries, adapted to the global context and designed to facilitate the statistical comparability of the creative and cultural industries. In 2008, a classification into four major groups and nine subgroups was introduced. It is presented in **figure 2**.

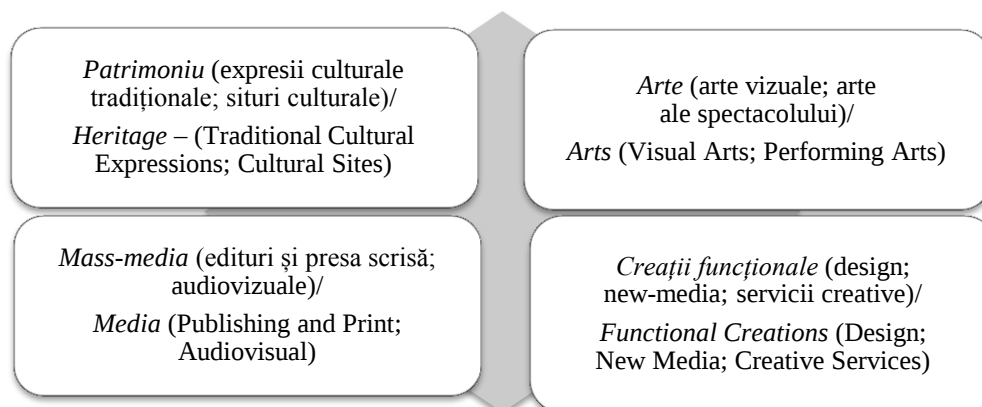


Figura 2. Clasificarea industriilor creative conform Eurostat, 2008/
Figure 2. Classification of creative industries according to Eurostat, 2008

Sursa: elaborată de autor în baza [6, pag. 8]/

Source: developed by the author based on [6, pp. 8]

Ulterior, pe măsură ce conceptul economiei creative a evoluat și au apărut noi activități (servicii creative digitale, software creativ), **UNCTAD** și-a actualizat cadrul său conceptual, și în anul 2022 a introdus o distincție clară între **bunuri creative** și **servicii creative**. Această divizare reflectă tranziția sectorului spre forme economice tot mai intangibile, bazate pe proprietate intelectuală, și permite o evaluare mai nuanțată a valorii economice generate de industriile creative.

Cea mai recentă clasificare UNCTAD înglobează un șir de avantaje, inclusiv extinderea conceptului de creativitate asupra activităților intens bazate pe proprietatea intelectuală și includerea unor activități non-artistice, dar cu valoare simbolică și economică. Structura pe grupe mari și subgrupe oferă un cadru clar, dar flexibil, care permite vizualizarea industriilor creative ca piloni pentru dezvoltare economică, socială și culturală, în special pentru țările în curs de dezvoltare. Abordarea largă a UNCTAD integrează bunuri tangibile (arte vizuale, meșteșuguri) și servicii intangibile (new-media, software, publicitate), într-o definiție și clasificare coerentă, care sunt analizate și verificate prin utilizarea unor sisteme statistice internaționale, precum **Harmonized System (HS)** pentru bunuri și **Balance of Payments and International Investment Position Manual (BPM6)** pentru servicii. Această abordare constituie, în prezent, unica metodă de comparabilitate internațională și permite monitorizarea comerțului creativ la scară globală. Clasificarea UNCTAD dovedește o flexibilitate conceptuală ridicată, fiindcă nu se limitează la activități strict culturale, dar include și activități inovative precum software-ul, jocurile video sau cercetare creativă, ceea ce ref-

Subsequently, as the concept of the creative economy evolved and new activities emerged (digital creative services, creative software), **UNCTAD** updated its conceptual framework, and in 2022 introduced a clear distinction between **creative goods and creative services**. This division reflects the sector's transition to more intangible economic forms based on intellectual property, and allowing for a more nuanced assessment of the economic value generated by the creative industries.

The latest UNCTAD classification encompasses a number of advantages, including extending the concept of creativity to activities that rely heavily on intellectual property, capturing non-artistic activities but with symbolic and economic value. The structure into large groups and subgroups provides a clear but flexible framework that allows the visualisation of creative industries as pillars for economic, social and cultural development, especially for developing countries. The broad approach integrates tangible goods (visual arts, crafts) and intangible services (new-media, software, advertising) into a coherent definition and classification, which are analysed and verified using systems such as the **Harmonised System (HS)** for goods and the **Balance of Payments and International Investment Position Manual (BPM6)** for services. This is the only method of international comparability and allows for the monitoring of creative trade on a global scale. The UNCTAD classification demonstrates conceptual flexibility, as it is not limited to purely cultural activities, but also includes innovative activities such as software, video games, or creative research, which reflects modern economic developments. On the other hand, the lack of codification (e.g. ISIC) can

lectă dinamica economicilor moderne. Pe de altă parte, lipsa unei codificării standardizate (ex. ISIC) poate reduce capacitatea de armonizare completă și comparabilitate între țări și poate afecta separarea clară a activităților creative de non-creative și conexe. De asemenea, existența unor lacune statistice majore, în special în țările în curs de dezvoltare, împiedică acumularea de date statistice complete.

La nivelul UE, cele mai recente documente de politică și legislație ale acesteia utilizează tot mai frecvent conceptele de „sectoare culturale și creative” (SCC) sau „industrii culturale și creative” (ICC), în loc de „sector cultural” sau „sector creativ” [7]. O astfel de abordare pune accentul pe întregul proces creativ, care se află în centrul majorității activităților culturale și care are ca rezultat producția, diseminarea/publicarea, comercializarea, conservarea, recepționarea/consumul operelor de artă create și produse. De asemenea, această perspectivă ia în considerare procesul de creare a valorii specifice la care aspiră organizațiile și profesioniștii SCC și care distinge sectorul SCC de sectoarele economice mai tradiționale și de alte industrii.

Regulamentul (UE) nr. 2021/818 de instituire a programului „*Europa creativă*” (2021-2027) descrie „sectoarele culturale și creative”, care reprezintă totalitatea sectoarelor ale căror activități se bazează pe valori culturale sau pe expresii artistice și alte expresii creative individuale sau colective. Activitățile pot include dezvoltarea, crearea, producția, diseminarea și conservarea bunurilor și serviciilor care întrușează expresii culturale, artistice sau de altă natură creativă, precum și funcții conexe, cum ar fi educația sau managementul” [8, art. (1), (4), (5), (6), (7)]. Aceste sectoare au potențialul de a genera inovație și locuri de muncă, în special, în domeniul proprietății intelectuale. Acestea includ arhitectura, arhivele, bibliotecile și muzeele, meșteșugurile artistice, audiovizualul (inclusiv filmul, televiziunea, jocurile video și multimedia), patrimoniul cultural tangibil și imaterial, designul (inclusiv designul vestimentar), festivalurile, muzica, literatura, artele spectacolului, cărțile și publicațiile, radioul și artele vizuale [8].

În același timp, se poate observa că (în UE) documentele de politici publice și cercetările privind SCC au utilizat diverse abordări pentru identificarea principalelor subsectoare. Abordarea EUROSTAT, de exemplu, se bazează pe clasificarea NACE Rev. 2 a sectoarelor economice culturale. Studiul, realizat pentru Parlamentul European (IDEA Consult și colab. 2021), distinge opt subsectoare (artele spectacolului, muzica, artele vizuale și meșteșugurile, patrimoniul cultural, filmul,

reduce the capacity for full standardisation and comparability across countries, and can affect the clear separation of creative from non-creative and related activities. Major statistical gaps, especially in developing countries, also hinder the accumulation of comprehensive statistical data.

At EU level, the most recent EU policy documents and legislation increasingly refer to “cultural and creative sectors” (CCS) or „cultural and creative industries” (CCI) instead of “cultural sector” or “creative sector” [7]. Such an approach focuses on the entire creative process that lies at the heart of most cultural activities and results in the production, dissemination/publication, commercialisation, preservation, reception/consumption of created and produced works of art. It also takes into account the specific value creation that CCS organisations and professionals aspire to and that distinguishes the CCS sector from more traditional economic sectors and other industries.

Regulation (EU) No 2021/818 establishing the *Creative Europe Programme (2021-2027)* describes the “cultural and creative sectors”, which represent all sectors whose activities are based on cultural values or on artistic and other individual or collective creative expressions. Activities may include the development, creation, production, dissemination and preservation of goods and services embodying cultural, artistic, or other creative expressions, as well as related functions such as education or management” [8, art. (1), (4), (5), (6), (7)]. These sectors have the potential to generate innovation and jobs, in particular in the field of intellectual property. These include architecture, archives, libraries and museums, artistic crafts, audiovisual (including film, television, video games and multimedia), tangible and intangible cultural heritage, design (including fashion design), festivals, music, literature, performing arts, books and publications, radio and visual arts [8].

At the same time, we can identify that (in the EU) public policy documents and research on CCS have used different approaches to identify the main CCS subsectors. The EUROSTAT approach, for example, is based on the NACE Rev. 2 classification of cultural economic sectors. The European Parliament study (IDEA Consult et al. (2021)) distinguishes eight subsectors (performing arts, music, visual arts and crafts, cultural heritage, film, book publishing and press, radio and television, games and animation). In turn, the **European Commission (EC)** study (WTO study, 2023) distinguishes between nine subsectors (visual arts, performing arts, cultural heritage, artistic crafts, book publishing, music, film, television and

editarea de carte și presa, radioul și televiziunea, jocurile și animația. La rândul său, studiul **Comisiei Europene** (studiul OMC, 2023) distinge nouă subsectoare (arte vizuale, arte ale spectacolului, patrimoniu cultural, meșteșuguri artistice, editare de carte, muzică, film, televiziune și radiodifuziune, multimedia). În cele din urmă, studiul **Ernst & Young (EY)** din 2021, „Reconstruirea Europei”, care a fost comandat de Societățile Europene ale Autorilor (GESAC), definește zece subsectoare ale SCC (publicitate, arhitectură, audiovizual, cărți, muzică, ziare și reviste, artele spectacolului, radio, jocuri video, arte vizuale) [3, pag 4-5].

În Republica Moldova, **Asociația Industriilor Creative (COR)** propune o clasificare a industriilor creative structurată în felul următor:

1. **Publicitate și comunicare** – servicii de publicitate, marketing și relații publice;
2. **Arhitectură** – arhitectură, inginerie, design de interior;
3. **Design** – produse și servicii, inclusiv modă;
4. **Audiovizual** – film, televiziune, video, radio, fotografie, radiodifuziune, media digitală;
5. **Literatură și editarea de carte** – cărți, presă scrisă, publicații periodice, reviste;
6. **Arte vizuale și interpretative** – muzică, teatru, dans, festivaluri;
7. **CreaTech** – jocuri, realitate extinsă – (RA/RV/IA) [9].

Clasificarea COR oferă un cadru adaptat specificului Republicii Moldova, care vine împreună cu cartografierea și promovarea sectoarelor relevante pentru economia națională (design, animație, crea-tech, arte vizuale, meșteșuguri). Aceasta sprijină dezvoltarea infrastructurii fizice și instituționale care reflectă nevoile creative locale (hub-uri creative, educație, producție etc.). Structura flexibilă și evolutivă a clasificării COR oferă premise pentru extindere și adaptare, pe măsură ce apar nișe noi (jocuri video, AR/VR). Pe lângă capacitatea de a elabora politici publice naționale, în baza clasificării locale, pot fi identificate domeniile în care trebuie dezvoltat capitalul creativ uman.

Ca și în clasificarea UNCTAD, lipsește o codificare standardizată, fapt care limitează comparabilitatea cu statisticile internaționale, cuantificarea fiind posibilă doar în baza statisticilor oferite de **Artcor**. Având în vedere lacunele statistice și legislative naționale existente, creatorii independenți, sau chiar și unele sectoare (mai puțin organizate) care nu au fost încadrate în „sectoarele COR”, pot rămâne insuficient evaluate.

Analiza celor patru clasificări – **DCMS, Eurostat, UNCTAD** și **clasificarea adaptată de**

broadcasting, multimedia). Finally, the **Ernst & Young (EY)** 2021 study, “Rebuilding Europe”, which was commissioned by the European Societies of Authors (GESAC), representing various representative bodies of authors, defines ten subsectors of the CCS (advertising, architecture, audiovisual, books, music, newspapers and magazines, performing arts, radio, video games, visual arts) [3, pp. 4-5].

In the Republic of Moldova, the **Creative Industries Association (COR)** suggests a classification of creative industries structured as follows:

1. **Advertising and Communication** – Advertising services, Marketing and PR;
2. **Architecture** – Architecture, Engineering, Interior Design;
3. **Design** – products and services, including fashion;
4. **Audiovisual** – Film, television, video, radio, photography, broadcasting, digital media;
5. **Literature and book publishing** – Books, print media, periodicals, magazines;
6. **Visual and performing arts** – Music, theatre, dance, festivals;
7. **CreaTech** – games, augmented reality – VR/AR/AI [9].

The COR classification provides a framework adapted to the specifics of Republic of Moldova, which comes together with the mapping and promotion of sectors relevant to the national economy (design, animation, crea-tech, visual arts, crafts), by creating physical and institutional infrastructure that reflects local creative needs (creative hubs, education, production, etc.). The flexible and evolutionary structure provides premises for expansion and adaptation, as new niches emerge (video games, AR / VR). In addition to the ability to develop national public policies, based on the local classification, areas in which human creative capital needs to be developed can be identified.

As in the UNCTAD classification, standard coding is missing, which limits comparability with international statistics, quantification being possible only based on statistics provided by **Artcor**. Given the national statistical and legislative gaps, independent creatives, or even some (less organised) sectors that have not been included in the “COR sectors” may remain unassessed.

The analysis of the four classifications, **DCMS, Eurostat, UNCTAD** and **the classification adapted by COR** in the Republic of Moldova, highlights the diversity of approaches and conceptual flexibility in defining creative industries. Each framework reflects the specific context and priorities of the institutions or regions that developed

COR în Republica Moldova – evidențiază diversitatea abordărilor și flexibilitatea conceptuală în definirea industriilor creative. Fiecare cadru reflectă contextul și prioritățile specifice ale instituțiilor sau regiunilor care le-au elaborat, oferind atât instrumente de măsurare și analiză economică, cât și puncte de reper pentru politici culturale și strategii de dezvoltare a capitalului creativ. În acest mod, clasificările nu doar că structurează datele disponibile, ci și conturează modul în care sunt înțelese și susținute industriile creative la nivel local, național și internațional. Pe de altă parte, diversitatea clasificărilor demonstrează, în mod repetat, că diversitatea ce ține de definirea și clasificarea industriilor creative constituie un impediment major în realizarea analizelor comparative ale industriilor creative și multitudinii de factori care pot interesa factorii decizionali și ceilalți stakeholderi.

Concluzii

1. Analiza comparativă a modelelor de clasificare ale industriilor creative relevă existența unui set consistent de convergențe conceptuale. Toate cadrele analizate confirmă caracterul multidimensional al industriilor creative și recunosc centralizarea activităților bazate pe creativitate, talent și proprietate intelectuală. În mod relativ uniform, acestea includ domenii precum artele vizuale, patrimoniul cultural, producțiile media și sectoarele digitale emergente, subliniind rolul lor esențial în generarea de valoare economică și culturală. Această idee conceptuală evidențiază existența unui nucleu comun al industriilor creative, acceptat la scară internațională.
2. În pofida tuturor convergențelor, se mențin divergențe semnificative între clasificări, determinate de diferențe instituționale, metodologice și contextuale: DCMS propune o abordare orientată spre politicile publice ale Regatului Unit; Eurostat utilizează o structură statistică strictă (NACE Rev.2); UNCTAD operează cu o viziune globală centrată pe comerțul cu bunuri și servicii creative, iar COR adaptează conceptul la specificul Republicii Moldova. Divergențele se manifestă prin includerea sau excluderea anumitor subsectoare, gradul de detaliere, determinarea bunurilor față de servicii și modul de raportare la economia digitală. Aceste variații limitează comparabilitatea internațională și demonstrează lipsa unui cadru universal standardizat.

În urma cercetării efectuate, se recomandă dezvoltarea unui cadru de clasificare armonizat,

them, providing both tools for economic measurement and analysis, as well as benchmarks for cultural policies and strategies for developing creative capital. In this way, classifications not only structure the available data, but also shape the way in which creative industries are understood and supported at local, national, and international levels. On the other hand, the diversity of classifications repeatedly demonstrates that the diversity in defining and classifying creative industries constitutes a major impediment to carrying out comparative analyses of creative industries and the multitude of factors that may be of interest to decision-makers and other stakeholders.

Conclusions

1. The comparative analysis of the classification models of the creative industries reveals a consistent set of conceptual convergences. All frameworks confirm the multidimensional character of the creative industries and recognise the centrality of activities based on creativity, talent, and intellectual property. They uniformly include areas such as visual arts, cultural heritage, media productions, and emerging digital sectors, underlining their essential role in generating economic and cultural value. This conceptualisation highlights the existence of a common core of creative industries, accepted at an international level.
 2. Despite all the convergences, significant divergences remain between the classifications, determined by institutional, methodological, and contextual differences. DCMS proposes an approach oriented towards British public policies, Eurostat uses a strict statistical structure (NACE Rev.2), UNCTAD operates with a global vision based on trade in creative goods and services, and COR adapts the concept to the specifics of the Republic of Moldova. Divergences are manifested in the inclusion or exclusion of certain subsectors, the level of detail, the determination of goods versus services, and the way in which they relate to the digital economy. These variations limit international comparability and demonstrate the lack of a standardised universal framework.
- Based on the findings of this research, it is recommended to develop a harmonised classification framework that integrates the strengths of existing systems and allows for data comparability across regions. Such a framework should include both creative goods and creative services, reflecting the current dynamics of the knowledge-

care să integreze punctele forte ale sistemelor existente și să permită comparabilitatea datelor între regiuni. Un astfel de cadru ar trebui să includă atât bunurile creative, cât și serviciile creative, reflectând dinamica actuală a economiei bazate pe cunoaștere. Pentru Republica Moldova, se recomandă actualizarea periodică a clasificării naționale, în concordanță cu evoluțiile metodologice propuse de Eurostat și UNCTAD, în vederea îmbunătățirii compatibilității statistice și a facilitării integrării analizelor europene și internaționale privind industriile creative

based economy. For the Republic of Moldova, it is further recommended that the national classification be periodically updated, in accordance with developments forwarded by Eurostat and UNCTAD, in order to improve statistical compatibility and facilitate the integration of European and international analyses of the creative industries.

Bibliografie/ Bibliography

1. EUROSTAT. *Guide to Eurostat culture statistics*. Online. 2018. Disponibil: <https://ec.europa.eu/eurostat/documents/3859598/9433072/KS-GQ-18-011-EN-N.pdf/72981708-edb7-4007-a298-8b5d9d5a61b5?t=1544174403000> [accesat 2025-10-20].
2. GRUIA A. *Dimensiunea spațială a economiilor creative în România*. Teză de doctor. București, 2021. 629 p.
3. EUROPEAN LABOUR AUTHORITY. *Employment characteristics and undeclared work in the cultural and creative sectors*. Online. Disponibil: https://www.ela.europa.eu/sites/default/files/2024-11/Study_CCS_final_publication.pdf [accesat 2025-09-23].
4. CREATIVE SKILLSET & partners. *Classifying and measuring the Creative Industries*. Online. February 2013. Disponibil: https://www.screenskills.com/media/1549/classifying_and_measuring_the_creative_industries.pdf [accesat 2024-07-28].
5. DEPARTMENT for DIGITAL, CULTURE, MEDIA & SPORT. *Creative Industries Mapping Documents 2001*. Online. Disponibil: <https://www.gov.uk/government/publications/creative-industries-mapping-documents-2001> [accesat 2019-02-01].
6. UNITED NATIONS. *Creative Economy Report 2010: a feasible development option*. Online. 422 p. Disponibil: https://unctad.org/en/docs/ditctab20103_en.pdf [accesat 2019-02-01].
7. EUROPEAN COMMISSION. *The status and working conditions of artists and cultural and creative professionals*. Online. Disponibil: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/01fafa79-1a13-11ee-806b-01aa75ed71a1/language-en> [accesat 2025-09-23].
8. EUR-Lex. *Regulation (EU) 2021/818 of the European Parliament and of the Council of 20 May 2021 establishing the Creative Europe Programme (2021 to 2027) and repealing Regulation (EU) No 1295/2013 (Text with EEA relevance)*. Online. Disponibil: <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2021/818/oj/eng> [accesat 2025-09-23].
9. COR. *The Creative Industry of Moldova*. Online. Disponibil: https://invest.gov.md/attached_files/2024/03/05/Prev_Brochure_eng.pdf [accesat 2025-10-27].