FIȘĂ SINTETICĂ • Consultare interdisciplinară

Cultură și Tehnologie

Metodologia propusă pentru actualizarea Strategiei Culturale a Municipiului București include o serie de consultări cu operatori și profesioniști din ecosistemul cultural și din domenii conexe. La fiecare consultare au fost invitați aproximativ 30 de reprezentanți relevanți pentru tema sau sectorul vizat. Fișele care au rezultat din consultări sunt publicate după integrarea contribuțiilor suplimentare primite de la participanți.

Consultarea a avut loc la data de 7 septembrie 2026, la Hanul Gabroveni, ARCUB-AEUB și discuția a fost co-moderată de Sabina Baciu (Expert executiv și asistent cercetare pentru Strategie) și Răzvan Foncea (Cercetător și strateg în politici publice, Edge Institute).

Consultarea a urmărit identificarea principalelor puncte de intersecție dintre cultură și tehnologie, digitalizare și inteligență artificială, precum și a unor direcții de intervenție și mecanisme prin care această relație poate fi consolidată la nivelul Bucureștiului.

Au participat la consultare:

1. Gabriela Anghel (Asociația Techsoup)
2. Ana Cojocaru (Asociația pentru Tehnologie și Internet – ApTI)
3. Tudor Dăescu (Bucharest Gaming Week / DBO)
4. Norbert Fodor (BAIFF – Festival AI)
5. Ioana Iancu (Institutul Național de Cercetare-Dezvoltare în Informatică – ICI București)
6. Cristina Jamschek (Centrul pentru Jurnalism Independent – CJI)
7. Andreea Medvedovici Per (RGDA)
8. Andreea Nicolae (How to Web)
9. Oana Năsui (Formare Culturală)
10. Luca Onică (RGDA - Romanian Game Developers Association)
11. Irina Petcu (Asociația EDUMI)
12. Radu Puchiu (Institutul Aspen)
13. Bogdan Ștefănescu (RIZI Studio)

Au fost invitați la consultare: AI Collective, ANIS - Asociația Patronală a Industriei de Software și Servicii, Code for Romania, CRPE - Centrul Român pentru Politici Europene, Fundația pentru Educație Digitală, Logiscool

CONCLUZII

I. TEME PRINCIPALE ABORDATE

1. Intersecția dintre cultură și noile tehnologii
2. Inteligența artificială și procesul creativ
3. Digitalizarea și accesul la cultură
4. Educație, tineri și competențe digitale
5. Gamingul și industriile creative
6. Date, cercetare și infrastructură digitală
7. Identitate urbană și tehnologie

II. BLOCAJE PRINCIPALE IDENTIFICATE

1. Nivel inegal de integrare a tehnologiei în instituțiile culturale
2. Lipsa de informare și competențe
3. Capacitate redusă de colectare și analiză a datelor
4. Lipsa unor spații de experimentare
5. Fragmentarea ecosistemului
6. Finanțarea și caracterul fragmentat al proiectelor

III. SOLUȚII ȘI DIRECȚII DE INTERVENȚIE PRIORITARE

1. Dezvoltarea competențelor digitale în sectorul cultural
2. Crearea unor spații de experimentare
3. Consolidarea colaborării între domenii
4. Valorificarea infrastructurii existente
5. Sprijinirea dezvoltării și scalării proiectelor
6. Utilizarea tehnologiei pentru apropierea de public

IV. RECOMANDĂRI PENTRU STRATEGIA CULTURALĂ 2027–2036

1. Integrarea dimensiunii tehnologice în dezvoltarea culturală
2. Consolidarea competențelor și a capacității instituționale
3. Dezvoltarea infrastructurii și a spațiilor de experimentare
4. Susținerea ecosistemului interdisciplinar
5. Utilizarea datelor și cercetării
6. Continuitate și predictibilitate

CONCLUZII

Consultarea a evidențiat existența unei intersecții tot mai puternice între cultură și tehnologie, de la utilizarea instrumentelor digitale și a inteligenței artificiale în procesele creative, până la digitalizarea patrimoniului, utilizarea tehnologiei în educație, dezvoltarea gamingului și apariția unor noi forme de acces și participare culturală.

Discuția a pus în evidență, în același timp, un decalaj între ritmul dezvoltării tehnologice și capacitatea instituțiilor culturale de a integra aceste transformări, precum și nevoia de informare, competențe și spații de experimentare.

Au fost discutate oportunități de utilizare a tehnologiei pentru creșterea accesului la cultură, dezvoltarea educației și a unor noi forme de expresie și participare, precum și pentru susținerea și valorificarea industriilor creative. În același timp, au fost identificate provocări legate de drepturile de autor, utilizarea responsabilă a inteligenței artificiale, gestionarea datelor și accesul la infrastructură digitală.

În ansamblu, consultarea a evidențiat nevoia unei relații mai strânse între cultură, tehnologie, educație și cercetare, precum și importanța unor mecanisme de colaborare care să permită valorificarea resurselor și competențelor deja existente în București.

I. TEME PRINCIPALE ABORDATE

1. Intersecția dintre cultură și noile tehnologii

Au fost prezentate exemple de utilizare a tehnologiei în producție și distribuție: media art, light art, proiecte digitale, arhive și patrimoniu digitalizat, instalații interactive, gaming și AI. Au fost menționate *Harta Literară* (platformă de tip hartă interactivă cu locuri din București prezente în literatură), arhivele digitale ale muzeelor, primul muzeu de NFT-uri din România dezvoltat de ICI - Institutul Naţional de Cercetare Dezvoltare În Informatică, muzeul MINA, *Spotlight* și *iMapp* (proiecte cu finanțare publică, în care tehnologia e o componentă centrală a experienței), holograma de la Muzeul Vârstelor, evenimentele *Gaming Week*, expoziția *TAG - The Art of the Game* ce a avut loc la ARCUB-AEUB.

2. Inteligența artificială și procesul creativ

Discuția a vizat atât potențialul AI de a sprijini procesele creative, prin generarea de idei și dezvoltarea de noi forme de expresie, cât și activitatea administrativă prin automatizarea și eficientizarea unor sarcini repetitive, de la redactare și prelucrarea informațiilor până la analiză și comunicare. În același timp, au fost discutate implicațiile utilizării AI asupra muncii creative, drepturilor de autor și relației dintre creatori și platformele digitale. Concret, au fost menționate necesitatea actualizării cadrului legislativ (AI Act și directiva drepturilor de autor), informarea insuficientă a operatorilor culturali și a profesorilor cu privire la utilizarea corectă a conținutului protejat prin drepturi de autor, precum și practicile de marcare (watermarking) a conținutului generat cu AI.

3. Digitalizarea și accesul la cultură

A fost evidențiat rolul tehnologiei ca instrument pentru accesibilizarea conținutului cultural, apropierea de public și dezvoltarea unor noi forme de experiență culturală, inclusiv în muzee și în spațiul public.

4. Educație, tineri și competențe digitale

Au fost discutate modalități de integrare a tehnologiei și gamingului în educație, inclusiv prin utilizarea jocurilor video ca mediu familiar pentru a ajunge la tineri și prin folosirea unor platforme precum Roblox în activități de educație media și digitală. În ceea ce privește dezvoltarea

competențelor digitale, au fost menționate programe de formare pentru profesori în pedagogie digitală și utilizarea instrumentelor de AI, precum și inițiative dedicate dezvoltării unei raportări critice la tehnologie, prin abordarea unor teme precum biasurile algoritmice, informația contrafăcută și deepfake-urile. Un exemplu de astfel de program este cursul de Educație Media al CJI.

5. Gamingul și industriile creative

Gamingul a fost prezentat ca un domeniu relevant la intersecția dintre tehnologie și cultură, cu potențial de dezvoltare economică, creativă și de construire a unor comunități. Un exemplu din care București se poate inspira este modul în care Polonia a investit prin politici publice și a susținut crearea de IP (proprietate intelectuală) la nivel local cu impact global, pornind de la succesul jocului ”The Witcher”.

6. Date, cercetare și infrastructură digitală

A fost subliniată importanța colectării și utilizării datelor privind publicurile și activitatea instituțiilor culturale, precum și necesitatea unor infrastructuri comune pentru analiză și digitalizare. Unele dintre cele mai utile aplicații ale noilor tehnologii, inclusiv ale inteligenței artificiale, se bazează pe seturi foarte mari de date. Din păcate, în domeniul cultural nu sunt colectate astfel de date despre consum cultural, profilul vizitatorilor etc.

7. Identitate urbană și tehnologie

Discuția a abordat, de asemenea, rolul tehnologiei în valorificarea patrimoniului și a identității culturale a orașului, precum și în susținerea inițiativelor culturale și a comunităților deja existente în București.

II. BLOCAJE PRINCIPALE IDENTIFICATE

1. Lipsa de informare și competențe

Participanții au identificat un nivel insuficient de informare privind oportunitățile, limitele și riscurile AI și ale noilor tehnologii, inclusiv în rândul profesioniștilor din cultură.

2. Capacitate redusă de colectare și analiză a datelor

Lipsa unor date detaliate despre publicuri și activitatea instituțiilor limitează capacitatea de analiză și fundamentare a intervențiilor și investițiilor.

3. Lipsa unor spații de experimentare

A fost identificată nevoia unor contexte în care actorii culturali, tehnologici și educaționali să poată testa instrumente, tehnologii și formate noi, de tip laborator.

4. Fragmentarea ecosistemului

Au fost observate decalaje între instituțiile culturale, mediul tehnologic, universități, școli și organizațiile care dezvoltă deja proiecte la această intersecție. Decalajul se manifestă atât între lumea tehnologică/AI și cea culturală-artistică — descrise de participanți ca funcționând fiecare „în bula proprie" —, cât și între universități, instituțional legate de Ministerul Educației și nu de administrația locală, și restul ecosistemului cultural coordonat de municipalitate. La acestea se adaugă absența unui cadru comun: instituțiile își dezvoltă separat propriile instrumente și practici, în loc de standarde sau infrastructură partajată.

5. Finanțarea și caracterul fragmentat al proiectelor

Ciclurile scurte și suprapuse de finanțare limitează continuitatea unor proiecte și posibilitatea dezvoltării sau extinderii lor.

III. SOLUȚII ȘI DIRECȚII DE INTERVENȚIE PRIORITARE

1. Dezvoltarea competențelor digitale în sectorul cultural

Au fost propuse programe de formare de bază și dezvoltarea competențelor tehnologice necesare profesioniștilor din sectorul cultural, în special ținând cont de implicațiile asupra drepturilor de autor. Există deja exemple în România de astfel de cursuri care pot fi adaptate sectorului cultural.

2. Crearea unor spații de experimentare

Este o nevoie critică pentru spații de tip laborator pentru testarea unor tehnologii, formate culturale și proiecte interdisciplinare. Inovația are loc atunci când există un mediu propice, iar cadrele actuale de dezvoltare de proiecte noi sunt extrem de restrictive.

3. Consolidarea colaborării între domenii

Au fost menționate parteneriate între universități, instituții culturale, școli, organizații și actori din domeniul tehnologiei, inclusiv pentru proiecte-pilot interdisciplinare.

4. Valorificarea infrastructurii existente

Bibliotecile, muzeele și alte instituții publice din București au fost considerate ca fiind resurse insuficient utilizate pentru programe digitale și educaționale.

5. Sprijinirea dezvoltării și scalării proiectelor

A fost evidențiată oportunitatea ca proiectele care demonstrează rezultate să poată beneficia de continuitate, și să fie sprijinite în extindere și acces la rețele și finanțări internaționale. În consecință, este nevoie de un mecanism care să recunoască organizațiile și proiectele cu rezultate dovedite, și să le introducă într-un incubator care să permită creșterea și dezvoltarea acestora.

6. Utilizarea tehnologiei pentru apropierea de public

Tehnologia poate contribui la accesul unor categorii diverse de public la cultură, o oportunitate pentru categoriile sub-reprezentate, inclusiv prin formate interactive, instrumente digitale și utilizarea canalelor prin care publicurile sunt deja prezente.

IV. RECOMANDĂRI PENTRU STRATEGIA CULTURALĂ 2027–2036

1. Integrarea dimensiunii tehnologice în dezvoltarea culturală

Intersecția accelerată dintre cultură și tehnologie este inevitabilă și necesită ca toate părțile co-interesate să dedice resurse pentru a fi la curent cu capabilitățile tehnologice și pentru a putea profita de acestea într-un mod critic.

2. Consolidarea competențelor și a capacității instituționale

Este necesară creșterea capacității sectorului cultural de a înțelege și utiliza noile tehnologii, prin formare și acces la expertiză locală și internațională.

3. Dezvoltarea infrastructurii și a spațiilor de experimentare

Bibliotecile, muzeele și alte infrastructuri existente - publice și private? - pot constitui puncte de acces la tehnologie, cultură și educație, în timp ce spațiile de experimentare pot facilita colaborarea interdisciplinară. Primăria poate contribui la dezvoltarea unor ”sandbox-uri” culturale sau a unor parcuri industriale creative care să aducă laolaltă sectorul cultural, tech și zona academică.

4. Susținerea ecosistemului interdisciplinar

Consolidarea relațiilor dintre sectorul cultural, tehnologic, educațional, academic și creativ poate contribui la dezvoltarea unor proiecte și competențe comune.

5. Utilizarea datelor și cercetării

Dezvoltarea capacității de colectare, analiză și utilizare a datelor poate sprijini o mai bună înțelegere a publicurilor și a impactului activităților culturale. Aceste date pot fi apoi folosite și ca bază pentru aplicații ce folosesc inteligența artificială.

6. Continuitate și predictibilitate

Dezvoltarea proiectelor interdisciplinare presupune contexte de finanțare și colaborare care să permită continuitatea, experimentarea și extinderea inițiativelor care funcționează. Este nevoie de alte formate care să încurajeze experimentul și inovația, precum și scalarea inițiativelor deja de impact.