

Bruksela, 27 maja 2019 r.
(OR. en)

9123/19

CULT 83
JEUN 74
EDUC 237
DIGIT 108

WYNIK PRAC

Od:	Sekretariat Generalny Rady
Do:	Delegacje
Nr poprz. dok.:	8804/19
Dotyczy:	Konkluzje Rady w sprawie młodego pokolenia twórców

Delegacje otrzymują w załączeniu konkluzje Rady w sprawie młodego pokolenia twórców w wersji przyjętej przez Radę (ds. Edukacji, Młodzieży, Kultury i Sportu) na posiedzeniu w dniu 23 maja 2019 r.

Konkluzje Rady w sprawie młodego pokolenia twórców

RADA UNII EUROPEJSKIEJ,

UWZGLĘDNIAJĄC:

- sytuację polityczną unaoczniającą, jak istotne jest utworzenie Unii, w której młodzież otrzymywać będzie jak najlepszą edukację i szkolenie i w której będzie mogła studiować i znajdować pracę na całym kontynencie, i pokazującą potrzebę zapewnienia młodym ludziom lepszych szans poprzez wprowadzenie konkretnych środków i rozszerzonych programów unijnych, jak opisano w załączniku,
- nowy europejski program na rzecz kultury, przyjęty przez Komisję Europejską w maju 2018 r., w którym podkreślono znaczenie kultury i kreatywności dla społeczeństwa oraz dla konkurencyjności gospodarki europejskiej,
- cele planu prac w dziedzinie kultury na lata 2019–2022 przyjętego 27 listopada 2018 r. i uznanie, że w celu poprawy spójności i dobrobytu konieczny jest silniejszy nacisk na potrzeby określonych grup, takich jak młodzież.

ŚWIADOMA, ŻE:

- u podstaw przyszłych polityk musi leżeć angażowanie młodzieży, a zatem wsłuchiwanie się w jej głos będzie mieć w nadchodzących latach fundamentalne znaczenie.
- Dzieci i młodzież stoją przed wieloma wyzwaniami w dzisiejszym zglobalizowanym świecie, a zatem ważne jest, aby rozumieli kulturalne wartości i różnorodność kulturową, przygotowując się do życia jako obywatele świata.

- Postęp cyfrowy zmienił sposoby tworzenia, produkowania, rozpowszechniania, przekazywania i konsumpcji dzieł kultury i utworów, ułatwiając ich globalny zasięg. Świat cyfrowy ukształtował nowatorskie wzorce dostępu do kultury i osobistej reinterpretacji i wyrażania siebie, wzbudzając duże zainteresowanie młodzieży i angażując ją jako aktywnych odbiorców.
- Młodzież potrzebuje nowych umiejętności, aby uporać się z konkretnymi wyzwaniami, takimi jak bezrobocie, wykluczenie społeczne, migracja i nowe technologie, które, pomimo niesionych za sobą korzyści, mogą również zwiększać nierówności i utrzymywać różnice kulturowe i gospodarcze.
- U podstaw sektora kultury i sektora kreatywnego leży rozwój umiejętności artystycznych i twórczych oraz wspieranie talentów – te działania stymulują innowacje, w tym innowacje społeczne, w celu zapewniania inteligentnego i zrównoważonego wzrostu, który sprzyja włączeniu społecznemu.
- W Unii Europejskiej kluczowe znaczenie dla mobilności w wymiarze edukacji, szkolenia, dostępu do kultury i dostępu do europejskiego rynku pracy mają umiejętności językowe.

UWAŻA, ŻE:

w związku z powyższym istotne jest podjęcie dalszych działań, aby wyjść naprzeciw pięciu następującym priorytetom:

- propagowanie lepszego dostępu do kultury i uczestnictwa w kulturze dla dzieci i młodzieży;
- wzmacnianie współpracy międzysektorowej, ze szczególnym uwzględnieniem synergii między kulturą a edukacją;
- ułatwianie przedsiębiorczości młodzieży w sektorze kultury i w sektorze kreatywnym;
- wspieranie pojawiania się nowych talentów;
- propagowanie umiejętności cyfrowych i umiejętności korzystania z mediów.

ZAUWAŻA, ŻE:

- organizacje kulturalne, instytucje oświatowe i praca z młodzieżą odgrywają kluczową rolę jako podbudowa kreatywności, a kreatywność ma kapitalne znaczenie dla rozwoju całego społeczeństwa.
- Konieczne jest bardziej strategiczne podejście do uczestnictwa dzieci i młodzieży w kulturze, tak aby stymulować ich kreatywność i myślenie krytyczne oraz pomagać im rozwijać umiejętności istotne dla ich dobrostanu, nauki, poczucia przynależności, aktywności obywatelskiej, włączenia społecznego i ich przyszłych zdolności do zatrudnienia lub rozpoczęcia działalności gospodarczej.
- Umiejętności kulturowe i twórcze zdobywane dzięki kształceniu formalnemu, pozaformalnemu i nieformalnemu, w tym dzięki uczestnictwu w działaniach kulturalnych i twórczych, dają młodzieży narzędzia pozwalające im na kreatywność i pomysłowość, na rozwiązywanie problemów oraz na współdziałanie i eksperymentowanie. Podejścia eksperymentalne mają kluczowe znaczenie dla propagowania kreatywności i innowacji. Edukacja artystyczna i kulturalna, stanowiąca część podejścia specjalistycznego lub interdyscyplinarnego, odgrywa zatem kluczową rolę, zarówno w tworzeniu dodatkowych szans dla młodszych pokoleń, zwiększając tym samym ich możliwości stawienia czoła wyzwaniom przyszłości, jak i we wspieraniu upodmiotowienia, rozwoju osobistego i wzajemnego zrozumienia kultur.
- Należy również stymulować działania, które ułatwiają płynne przechodzenie z systemu edukacji na rynek pracy, również poprzez wspieranie przedsiębiorczości młodzieży oraz praktyk zawodowych i przygotowania zawodowego w sektorze kultury i sektorze kreatywnym.
- Młodzież nie jest grupą jednorodną, jeżeli chodzi o umiejętności, poziom wykształcenia, stopień przygotowania na przyszłość i oczekiwania. Inicjatywy i działania mające pielęgnować i rozszerzać umiejętności niezbędne do wejścia na rynek pracy lub zostania przedsiębiorcą oraz do dorosłego życia w ogóle powinny być dostosowane do zdolności, które młode pokolenia już mają.

- Należy zidentyfikować nierówności oraz bariery ekonomiczne lub społeczne, które mogą blokować dostęp młodzieży do kultury i jej uczestnictwo w kulturze w charakterze twórców, konsumentów i przedsiębiorców lub jej dostęp do nowych technologii, a także uporać się z tymi problemami, tak aby można było w pełni wykorzystać wkład i udział całej młodzieży, w tym grup o mniejszych szansach.
- Należy zatem zwrócić szczególną uwagę na młodych ludzi zagrożonych marginalizacją ze względu na ich pochodzenie etniczne, płeć, orientację seksualną, niepełnosprawność, wyznanie, przekonania lub opinie polityczne, tak aby zapewnić włączenie całej młodzieży.
- Dostępność szerokiej gamy dóbr kultury dzięki ewolucji cyfrowej nie musi gwarantować dostępu do wysokiej jakości wielojęzycznych treści kulturowych. Niezbędne jest zatem konsolidowanie polityk z dziedziny kultury, które wspierają równe szanse dla młodych ludzi, tak aby wszyscy mogli doświadczać kultury i rozwijać swoje myślenie twórcze i krytyczne oraz umiejętności krytyczne i analityczne – wszystkie mają ogromne znaczenie dla uzyskiwania przez młodzież dostępu do cyfrowych treści kulturowych i wchodzenia w interakcje z tymi treściami.
- Technologie cyfrowe mają korzystny wpływ na rozwój kreatywności, ponieważ umożliwiają nowe formy wyrazu, komunikacji, udziału w kulturze i krytyki. Ponadto kreatywność może odgrywać istotną rolę w zwiększaniu łatwości obsługi technologii i usług cyfrowych. Dzięki uczłowieczeniu technologie mogą zatem służyć ludziom i spełniać ich potrzeby. Jako twórcy i zarazem konsumenci kultury młode pokolenia, często będące pokoleniami epoki cyfrowej, preferują nowe modele biznesowe, które wcześniej nie istniały. Z tej perspektywy nowatorskie mechanizmy finansowe mogą wspierać przedsiębiorczość i stanowić istotny wkład w dzisiejszą gospodarkę kreatywną – konkurencyjną, zrównoważoną i wykorzystującą potencjał innowacji.
- Uznając wyniki sprawozdania grupy roboczej działającej na zasadzie otwartej metody koordynacji „Rola polityki publicznej w rozwoju potencjału przedsiębiorczości i innowacji w sektorze kultury i sektorze kreatywnym”, należy koniecznie uwzględnić szczególne cechy sektora kultury i sektora kreatywnego, a mianowicie szeroką gamę łańcuchów wartości oraz fakt, że większość przedsiębiorstw w tych sektorach to małe przedsiębiorstwa, mikroprzedsiębiorstwa lub osoby pracujące na własny rachunek. Środki wspierające kreatywność i przedsiębiorczość młodych pokoleń powinny zatem te szczególne cechy uwzględnić.

ZWRACA SIĘ DO PAŃSTW CZŁONKOWSKICH I DO KOMISJI, ABY W RAMACH SWOICH ODPOWIEDNICH KOMPETENCJI I Z NALEŻYTYM POSZANOWANIEM ZASADY POMOCNICZOŚCI, WYSZŁY NAPRZECIW NASTĘPUJĄCYM PIĘCIU PRIORYTETOM:

1. Propagowanie lepszego dostępu do kultury i uczestnictwa w kulturze dla dzieci i młodzieży

Państwa członkowskie i Komisja proszone są o:

- (i) dalsze tworzenie szans dla dzieci i młodzieży, tak aby mogły one uzyskiwać dostęp do kultury i uczestniczyć w niej – dotyczy to szczególnie dzieci i młodzieży ze środowisk defaworyzowanych – i aby redukować dysproporcje i nierówności społeczne oraz aby dotrzeć do jak największej liczby osób; zapewnienie równych szans dzieciom i młodzieży, zarówno w miastach jak i na obszarach wiejskich, tak aby zlikwidować bariery utrudniające równy dostęp do kultury i udział w kulturze – za pośrednictwem organizacji i wydarzeń kulturalnych lub za pomocą środków cyfrowych;
- (ii) ułatwianie aktywnego udziału w kulturze poprzez propagowanie współtworzenia i wielojęzyczności;
- (iii) zachęcanie organizacji kulturalnych do propagowania i dostosowywania oferowanych przez nie treści, również za pomocą technologii cyfrowych, tak aby lepiej docierać do dziecięcej i młodzieżowej publiczności i zwiększać jej zainteresowanie kulturą, ekspresją artystyczną i nauką;
- (iv) rozwijanie polityk opartych na dowodach poprzez regularne monitorowanie sposobów konsumowania kultury przez dzieci i młodzież, a także zachowań i preferencji kulturowych dzieci i młodzieży, jak również ich osiągnięć na polu kreatywności i umiejętności językowych;
- (v) dalsze propagowanie czytania wśród dzieci i młodzieży, jako istotnego narzędzia odkrywania kultury we wszystkich jej przejawach i wyrazach;

Komisja jest proszona o:

- (i) wspierała wymianę najlepszych praktyk i partnerskiego uczenia się między państwami członkowskimi;
- (ii) wspierała nowatorskie inicjatywy mające na celu poprawę dostępu młodych pokoleń do kultury i ich uczestnictwa w kulturze w charakterze twórców, konsumentów lub przedsiębiorców.

2. Wzmacnianie współpracy międzysektorowej, ze szczególnym uwzględnieniem synergii między kulturą a edukacją

Państwa członkowskie i Komisja proszone są o:

- (i) wspieranie edukacji artystycznej i kulturalnej, dzięki czemu propaguje się doświadczenia związane z działalnością kulturalną oraz udział w tej działalności, a także uwalnia się potencjał technologii cyfrowych, tak aby pomóc w zapewnieniu dostępu do kultury i języków;
- (ii) zachęcanie do współpracy między szkołami, artystami, innymi specjalistami z branży kultury i organizacjami kulturalnymi w zakresie działań edukacyjnych skierowanych do dzieci i młodzieży;
- (iii) propagowanie edukacji i szkolenia nauczycieli i innych specjalistów, tak aby stymulować kreatywność u dzieci i młodzieży;
- (iv) wspieranie działań międzysektorowych poświęconych świadomości kulturowej i formom wyrazu kulturowego oraz propagowanie nabywania odpowiednich kompetencji i umiejętności, w tym umiejętności artystycznych i językowych.

Komisja jest proszona o:

- (i) opracowywanie projektów i działań wspierających kreatywność w edukacji, również poprzez współpracę z organizacjami międzynarodowymi, takimi jak OECD, Rada Europy i UNESCO, oraz o rozszerzenie nacisku na myślenie twórcze i krytyczne na wszystkie szczeble edukacji i szkolenia, także poprzez propagowanie STEAM (nauki przyrodnicze, technologia, inżynieria, sztuka i matematyka);
- (ii) propagowanie i rozpowszechnianie rezultatów wyżej wymienionych inicjatyw, zarówno na forum odpowiednich organów przygotowawczych Rady, jak i wśród szerszego kręgu odbiorców.

3. Ułatwianie przedsiębiorczości młodzieży w sektorze kultury i w sektorze kreatywnym

Państwa członkowskie są proszone o:

- (i) rozważenie optymalizacji wykorzystania, w odpowiednich przypadkach, dostępnych funduszy do wspierania projektów z zakresu kreatywności i przedsiębiorczości osób młodych;
- (ii) zachęcanie do rozwoju inkubatorów, rezydencji, klastrów i akceleratorów biznesu oraz centrów kreatywności i cyfrowych platform kulturalnych w sektorze kultury i w sektorze kreatywnym, a także propagowanie partnerstw i sieci międzysektorowych;
- (iii) wspieranie kultury przedsiębiorczości, kreatywności i innowacji za pomocą uczenia się przez całe życie, od wczesnych etapów, oraz w drodze kształcenia formalnego, pozaformalnego i nieformalnego, ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania możliwości z zakresu *design thinking* i szkoleń, na przykład w formie inicjatyw z dziedziny przedsiębiorczości, zarówno przed realizacją biznesplanu, jak i po jego realizacji;
- (iv) rozważenie możliwości zapewnienia sprzyjających warunków przedsiębiorstwom typu start-up z sektora kultury, zarządzanym przez młodzież, aby wspierać innowacje międzysektorowe.

Komisja jest proszona o:

- (i) propagowanie wśród młodzieży przedsiębiorczości w sektorze kultury i sektorze kreatywnym oraz sieci międzysektorowych, tak aby unaocznić potencjał tych zjawisk w zakresie stymulowania rozwoju specjalistów z sektora kultury i sektora kreatywnego, dzięki mobilności, w tym wymianom, współpracy i współtworzeniu, wizytom studyjnym i działaniom z zakresu wzajemnego uczenia się;
- (ii) wspieranie partnerstw między specjalistami z sektora kultury i sektora kreatywnego a tymi sektorami, także poprzez propagowanie przedsiębiorstw typu start-up, centrów kreatywności i sieci inkubacyjnych, tak aby w kreatywności, sztuce i designie wykorzystywano osiągnięcia najnowocześniejszych technologii i nauki.

4. Wspieranie pojawiania się nowych, młodych talentów

Państwa członkowskie są proszone o:

- (i) rozważenie wzmocnienia współpracy między zainteresowanymi stronami z sektora kultury i edukacji, tak aby móc wspierać kreatywne talenty, stymulować konkurencję w zakresie innowacji i nagradzać kreatywność w sferze kultury;
- (ii) rozszerzenie dostępu do nowych technologii, w tym wśród młodzieży o mniejszych szansach, tak aby upodmiotowić utalentowanych młodych ludzi.

Komisja jest proszona o:

- (i) propagowanie kultury i kreatywności, także poprzez edukację artystyczną, w ramach odpowiednich programów unijnych;
- (ii) wspieranie rozwoju młodych, kreatywnych talentów za pomocą platform wielojęzycznych oraz programów i polityk wspierania mobilności;

5. Propagowanie umiejętności cyfrowych i umiejętności korzystania z mediów

Państwa członkowskie są proszone o:

- (i) wspieranie umiejętności cyfrowych, umiejętności korzystania z mediów oraz twórczego i krytycznego myślenia poprzez wykorzystywanie odpowiednich programów i funduszy unijnych, ponieważ te zdolności mają kluczowe znaczenie dla zapewnienia młodemu pokoleniu do szans na zatrudnienie i na przystosowanie się do zmian strukturalnych w technologiach cyfrowych. Partnerstwa publiczno-prywatne mogą służyć jako łącznik między edukacją, organizacjami społeczeństwa obywatelskiego i przedsiębiorstwami;
- (ii) propagowanie kreatywnego wykorzystania technologii, myślenia twórczego i krytycznego oraz umiejętności analitycznych poprzez kształcenie formalne, pozaformalne i nieformalne, w tym otwarte zasoby edukacyjne, tak aby rozwijać u młodych ludzi zdolności do oceny informacji;
- (iii) kontynuowanie wymiany najlepszych praktyk i wyników badań między ekspertami a decydentami, tak aby zwiększyć poziom przyswajania umiejętności korzystania z mediów.

Państwa członkowskie i Komisja proszone są o:

- (i) wspieranie środków propagujących te umiejętności korzystania z mediów, które są kluczowe do korzystania z technologii cyfrowych i które mają znaczny wpływ na twórcze i krytyczne myślenie młodzieży, na jej dostęp do kultury, na zrozumienie przez nią zjawisk kulturowych i na zdolność do tworzenia przez nią treści;
- (ii) wspieranie szkolenia nauczycieli i osób pracujących z młodzieżą w kształceniu formalnym, pozaformalnym i nieformalnym, tak aby dać im odpowiednie narzędzia do podejmowania kwestii umiejętności korzystania z mediów podczas pracy z dziećmi i młodzieżą;

Komisja jest proszona o:

- (i) dalsze konsultowanie się ze środowiskami ekspertów w państwach członkowskich w sprawie najlepszych sposobów łączenia i propagowania – również za pomocą odpowiednich narzędzi internetowych – istniejących inicjatyw, tak aby mogły one ewoluować i tak aby zwiększać wśród młodzieży świadomość najważniejszych spraw związanych ze środowiskiem mediów cyfrowych, takich jak uczestnictwo i kreatywność, wiarygodność, krytyczne myślenie i świadomy wybór, a także poszanowanie prywatności.

WZYWA PAŃSTWA CZŁONKOWSKIE I KOMISJĘ do wykorzystywania dostępnych zasobów, aby przygotować młode pokolenia twórców na możliwości i wyzwania, które niesie przyszłość.

Rada Europejska

Deklaracja rzymska z dnia 25 marca 2017 r.

Konkluzje Rady Europejskiej z dnia 14 grudnia 2017 r. (EUCO 19/1/17 REV 1)

Konkluzje Rady Europejskiej z dnia 15 grudnia 2016 r. (EUCO 34/16)

Konkluzje z posiedzenia Rady Europejskiej z 20–21 października 2016 r. (EUCO 31/16)

Deklaracja z Bratysławy z dnia 16 września 2016 r.

Rada

Konkluzje Rady w sprawie oddziaływania sektora kultury i sektora kreatywnego, służącego stymulowaniu innowacji, stabilności gospodarczej i włączenia społecznego (Dz.U. C 172 z 27.5.2015, s. 13)

Konkluzje Rady w sprawie pobudzania kreatywności i innowacyjności młodych ludzi (Dz.U. C 169 z 15.6.2012, s. 1)

Konkluzje Rady w sprawie kompetencji kulturowych i kreatywnych i ich roli w budowaniu kapitału intelektualnego Europy (Dz.U. C 372 z 20.12.2011, s. 19)

Konkluzje Rady w sprawie promowania pokolenia kreatywnego: rozwijanie kreatywności i innowacyjności dzieci i młodzieży dzięki ekspresji kulturowej i dostępowi do kultury (Dz.U. C 301 z 11.12.2009, s. 9)

Rezolucja Rady Unii Europejskiej i przedstawicieli rządów państw członkowskich zebranych w Radzie w sprawie ram europejskiej współpracy na rzecz młodzieży: Strategia Unii Europejskiej na rzecz młodzieży na lata 2019–2027 (Dz.U. C 456 z 18.12.2018, s. 1)

Komisja

Komunikat Komisji w sprawie nowego europejskiego programu na rzecz kultury z dnia 22 maja 2018 r. (COM(2018) 267 final)

Komunikat Komisji w sprawie angażowania, łączenia i wzmacniania pozycji osób młodych: nowa strategia UE na rzecz młodzieży z dnia 22 maja 2018 r. (COM(2018) 269 final)

Komunikat Komisji w sprawie wzmocnienia tożsamości europejskiej dzięki edukacji i kulturze z dnia 14 listopada 2017 r. (COM(2017) 673 final)

Sprawozdania grupy roboczej działającej na zasadzie otwartej metody koordynacji dotyczące następujących zagadnień:

- Świadomość kulturowa i formy wyrazu kulturowego (2016)
- Promowanie dostępu do kultury poprzez środki elektroniczne: polityki i strategie rozwoju odbiorców (2017)
- Rola polityki publicznej w rozwoju potencjału przedsiębiorczości i innowacji w sektorze kultury i sektorze kreatywnym (2018)