



Bruxelles, den 14. maj 2024
(OR. en)

9302/24

CULT 48
AUDIO 57
DIGIT 127
IND 233
RECH 195
STATIS 60
EMPL 191

RESULTAT AF DRØFTELSENE

fra:	Generalsekretariatet for Rådet
til:	delegationerne
Vedr.:	Rådets konklusioner om styrkelse af de kulturelle og kreative sektorer gennem datadrevet publikumsudvikling

I bilaget følger til delegationerne ovennævnte rådskonklusioner som godkendt af Rådet (uddannelse, ungdom, kultur og sport) på samlingen den 13.-14. maj 2024.

Rådets konklusioner om styrkelse af de kulturelle og kreative sektorer gennem datadrevet publikumsudvikling

RÅDET FOR DEN EUROPÆISKE UNION,

SOM ANERKENDER FØLGENDE:

1. Digital omstilling er blevet et stadig vigtigere emne i europæisk politik, hvilket afspejles i initiativer såsom programmet Et Kreativt Europa, politikprogrammet for det digitale årti, den europæiske industristrategi, den europæiske dagsorden for færdigheder, det europæiske uddannelsesområde og den europæiske datastrategi, der fører til oprettelsen af fælles europæiske dataområder, herunder et fælles europæisk dataområde for kulturarv¹ og den europæiske cloud for kulturarv under Horisont Europa-programmet².
2. I EU's arbejdsplan på kulturområdet 2023-2026³ understreges kulturens, herunder kulturarvens, iboende værdi. I den sammenhæng fremhæver arbejdsplanen behovet for at stimulere den digitale omstilling af de kulturelle og kreative sektorer, fremhæver kulturel deltagelse som en prioritet og omfatter en specifik foranstaltning, der skal gøre alsidigt europæisk kulturelt indhold tilgængeligt i det digitale miljø.

¹ Henstilling om et fælles europæisk dataområde for kulturarv (EUT L 401 af 12.11.2021, s. 5).

² Europa-Parlamentets og Rådets forordning (EU) 2021/695 (EUT L 170 af 12.5.2021, s. 1).

³ Rådets resolution om EU's arbejdsplan på kulturområdet 2023-2026 (EUT C 466 af 7.12.2022, s. 1).

3. Publikumsudvikling giver mulighed for at opbygge meningsfulde og interaktive forbindelser med forskellige publikumsgrupper, forbedre brugeroplevelsen og fremme kulturel mangfoldighed og udvikling, social samhørighed og demokrati⁴. At nå ud til et bredt og alsidigt publikum er et af de tilsigtede mål for programmet Et Kreativt Europa 2021-2027⁵. De kulturelle og kreative sektorer undersøger innovative værktøjer og retningslinjer for indsamling og forvaltning af data om publikumsgrupper med henblik på at udvikle bedre og mere brugerorienterede tjenester. Dette kan også bidrage til evidensinformeret politikudformning⁶. Der er imidlertid behov for en yderligere kollektiv indsats.
4. Nye teknologier har et stort potentiale til at fremme inklusion og forbedre adgangen til nuværende og potentielle publikumsgrupper, men kulturelle organisationer befinder sig i forskellige faser af den digitale udvikling, og deres anvendelse af de tjenester, som teknologileverandørerne tilbyder, varierer.
5. Dataenes rolle med hensyn til at forstå, inddrage og genopbygge publikumsgrupper efter covid-19-pandemien, som fremskyndede den digitale omstilling i samfundet, er blevet en stigende prioritet for mange kulturelle aktører⁷;

⁴ Europa-Kommissionens rapport "Culture and Democracy, the evidence: How citizens' participation in cultural activities enhances civic engagement, democracy and social cohesion: lessons from international research" (2023) og Porto Santo-chartret (2021).

⁵ Europa-Parlamentets og Rådets forordning (EU) 2021/818 af 20. maj 2021 om oprettelse af programmet Et Kreativt Europa (2021-2027) og om ophævelse af forordning (EU) nr. 1295/2013 (EUT L 189 af 28.5.2021, s. 34).

⁶ Rådets konklusioner om fremme af adgang til kultur via digitale midler med fokus på publikumsudvikling (2017/C 425/03).

⁷ Voices of Culture-rapporten om "(Re)-Engaging digital audiences in the cultural sectors: improving audience data".

SOM TAGER FØLGENDE I BETRAGTNING:

6. Digitaliseringen i de kulturelle og kreative sektorer genererer en stigende mængde data, der kan anvendes til publikumsudvikling. Udnyttelse af publikumsdata giver de kulturelle og kreative sektorer mulighed for bedre at forstå publikumsgruppers behov og adfærd, opbygge meningsfulde forbindelser med dem, skræddersy innovativt kulturelt indhold og innovative kulturelle tjenester og skabe målrettede outreachaktiviteter med henblik på at nå ud til et bredere publikum og opnå maksimal kulturel deltagelse, navnlig fysisk deltagelse. Dette fremmer den kulturelle mangfoldighed i Europa og kan styrke kultursteder som steder for uformel, fri social interaktion, der er afgørende for demokratiet, også kendt som "tredjesteder".
7. Datadrevet publikumsudvikling giver de kulturelle og kreative sektorer mulighed for at udforske nye forretningsmodeller og generere yderligere indtægter gennem innovation og samarbejdspraksis.
8. De kulturelle og kreative sektorer er meget forskelligartede og omfatter organisationer, sektorer og industrier, der opererer på forskellige politiske og organisatoriske niveauer, både offentlige og private, og omfatter forskellige kulturelle udtryksformer, kunstneriske discipliner, forskellige faser af digital innovation og forskelle i digital infrastruktur; der bør derfor anvendes en differentieret tilgang i forbindelse med spørgsmålet om datadrevet publikumsudvikling.

9. For at gøre fremskridt med den digitale omstilling og med tekniske, digitale og kreative færdigheder kræves der lederskab og iværksætteri med henblik på at udnytte datadrevne løsninger og avancerede teknologier såsom kunstig intelligens. Desuden bør der også tages hensyn til publikums digitale færdigheder. Derfor bør der overvejes en omfattende tilgang og passende støtte til kulturelle organisationer med begrænset kapacitet, begrænset ekspertise og begrænsede midler for at håndtere de muligheder og udfordringer, der er forbundet med den digitale omstilling⁸.
10. Nogle organisationer i de kulturelle og kreative sektorer er afhængige af techvirksomheder, sociale medier, platforme eller formidlere med henblik på at opbygge publikumsgrupper. Disse techmarkedsaktører deler ikke nødvendigvis altid publikumsdata, der specifikt vedrører disse organisationer i de kulturelle og kreative sektors aktiviteter, indhold eller værker. Dette kan påvirke de kulturelle og kreative sektors evne til fuldt ud at udnytte digitaliseringens potentiale samt deres konkurrenceevne.
11. Flere medlemsstater har medtaget finansiering til udvikling af digitaliseringsprogrammer og -strategier for kulturelle og kreative sektorer i deres genopretnings- og resiliensplaner efter covid-19-pandemien (nogle med fokus på deltagelse). En fælles ambition om at styrke samarbejdet i større målestok har imidlertid potentiale til at befordre fremskridt.
12. Anvendelse af data til publikumsudvikling og -deltagelse giver mange muligheder, men kræver også, at de kulturelle og kreative sektorer forudser risiciene ved og virkningerne af denne anvendelse og skræddersyr deres arbejdsmetoder i overensstemmelse hermed. Dette omfatter hensyntagen til juridiske hensyn (herunder intellektuelle ejendomsrettigheder, ophavsret, privatlivets fred og rettigheder til beskyttelse af personoplysninger) og etiske, bæredygtige og økologiske hensyn og en nøje vurdering af virkningerne af kunstig intelligens og andre avancerede digitale teknologier,

⁸ Rapport inden for rammerne af den åbne koordinationsmetode om "Promoting access to culture through digital means".

OPFORDRER MEDLEMSSTATERNE TIL:

13. at overveje at udvikle politikrammer og skabe betingelser, der fremmer og tilskynder til en datadrevet tilgang i de kulturelle og kreative sektorer, herunder gennem støtte på nationalt og regionalt plan til indsamling, beskyttelse, forvaltning og anvendelse af publikumsdata
14. at tilskynde organisationer i de kulturelle og kreative sektorer til at udvikle en strategi for datadrevne løsninger som led i deres publikumsudviklingspolitikker, og at støtte dem i denne forbindelse; at tilskynde organisationer i de kulturelle og kreative sektorer til en mere intelligent og etisk deling og anvendelse af publikumsdata, og at støtte dem i denne forbindelse. Målet er at sikre, at sektorerne selv kan blive mere fortrolige med, identificere og tiltrække nye publikumsgrupper og gøre det lettere at finde europæisk indhold, og at publikumsgrupper kan finde passende og alsidige kulturelle og kreative tjenester
15. at tilskynde organisationer i de kulturelle og kreative sektorer med at deltage i relevante EU-finansierede programmer, der har til formål at støtte datadrevet samarbejde og innovative løsninger inden for de kulturelle og kreative sektorer, og bistå dem i denne forbindelse
16. at fremme digitale færdigheder hos organisationer og fagfolk i de kulturelle og kreative sektorer og lette udvikling af interoperable værktøjer, kapacitetsopbyggende aktiviteter og støtteprogrammer med henblik på at styrke digitale processer i organisationer og dermed sætte dem i stand til på en effektiv måde at navigere i det digitale landskab, der er under udvikling;

OPFORDRER EUROPA-KOMMISSIONEN OG MEDLEMSSTATERNE TIL INDEN FOR DERES RESPEKTIVE KOMPETENCEOMRÅDER OG UNDER BEHØRIG HENSYNTAGEN TIL NÆRHEDSPRINCIPPET:

17. at tilskynde til forskning og lette tværsektorielt og grænseoverskridende samarbejde (f.eks. med andre forvaltningsniveauer, den akademiske verden og kommercielle aktører) om at udforske og anvende standarder for tilgængelig, grundlæggende og bæredygtig digital infrastruktur, der muliggør sikre, pålidelige og interoperable data, idet Unionens regler om intellektuel ejendomsret, ophavsret, databeskyttelse og beskyttelse af privatlivets fred overholdes, og der bygges videre på eksisterende infrastruktur
18. at fremme udviklingen og anvendelsen af standarder og rammer til støtte for de kulturelle og kreative sektorer i forbindelse med indsamling og forvaltning af deres publikumsdata, så data bliver tilgængelige, sammenlignelige, anvendelige og interoperable og dermed kan anvendes til nye (mere brugercentrerede) tjenester
19. at tilskynde de kulturelle og kreative sektorer til, når det er muligt, at anvende principper om åbne data⁹ og FAIR¹⁰-dataprinipper for at understøtte delingen og udbredelsen af data, således som det navnlig er fastsat i direktivet om åbne data og den offentlige sektors informationer, og "MyData"-principper for at sikre enkeltpersoners ret til at tilgå de data, der indsamles om dem¹¹, samtidig med at deres data effektivt beskyttes som deres aktiv med henblik på konkurrenceevnen

⁹ Ved "åbne data" forstås data, der åbent kan tilgås, udnyttes, redigeres og deles. Åbne data er licenseret i henhold til en åben licens, som giver andre mulighed for at genanvende en anden ophavsmands arbejde, som de ønsker. Uden særlig licens er disse anvendelser normalt forbudt i henhold til ophavsrettigheder, patenter eller kommercielle licenser.

¹⁰ Ved "FAIR-principperne" forstås internationale retningslinjer for dataforvaltning, der har til formål at optimere genanvendelsen af data. Dette opnås ved at gøre data søgbare, tilgængelige, interoperable og genanvendelige. De vigtigste elementer i FAIR-data er rige metadata og dokumentation, der anvender åbne eller standardiserede filformater og anvender licenser til genanvendelse.

¹¹ Ved "MyData" forstås en menneskecentreret tilgang til forvaltning af personoplysninger, som kombinerer industriens behov for data med digitale menneskerettigheder. Målet er at give folk bedre kontrol med deres personoplysninger ved at give dem mulighed for at bestemme, under hvilke omstændigheder disse data anvendes.

20. at stimulere udviklingen af datafærdigheder og kapacitetsopbyggende programmer i de kulturelle og kreative sektorer med henblik på indsamling, analyse, beskyttelse, forvaltning og styring af data, med henblik på udvikling af en strategi for anvendelse af data inden for publikumsudvikling og publikumsforvaltning og med henblik på forøgelse af bevidstheden om og kendskabet til den europæiske erklæring om digitale rettigheder og principper, og hvordan den kan anvendes i forbindelse med datadrevet publikumsudvikling, idet der sikres gennemsigtighed over for publikum, hvis følsomme data håndteres
21. at tilskynde til og stimulere forskning med henblik på at udnytte potentialet i digitale værktøjer til publikumsudvikling, idet der identificeres nye tendenser og fremtidssikrede færdigheder, som der er behov for i de kulturelle og kreative sektorer, samt hvordan disse færdigheder kan udvikles i uddannelses- og erhvervsuddannelsesprogrammer, der fører til job i de kulturelle og kreative sektorer. På europæisk plan kan det europæiske uddannelsesområde, den europæiske dagsorden for færdigheder, pagten for færdigheder¹², European Blueprint Alliances (den europæiske plan for alliancer) og platformen for digitale færdigheder og job bidrage hertil¹³
22. at tilskynde til høring, deling af viden og god praksis og samarbejde mellem medlemsstaterne og relevante partnere på europæisk plan om udvikling og/eller gennemførelse af digitale økosystemer, strategier og fælles digitale værktøjer til indsamling af data om publikumsdeltagelse og publikumsudvikling under hensyntagen til mindre kulturelle organisationer med begrænsede ressourcer og forskelle i tilgængeligheden af teknologiinfrastruktur mellem medlemsstaterne
23. at gøre status over god praksis inden for de kulturelle og kreative sektors indsamling, beskyttelse, forvaltning og analyse af publikumsdeltagelse og publikumsudvikling;

¹² Storstilede færdighedspartnerskaber for de kulturelle og kreative industriers økosystem. Jf. Creative Pact for Skills Manifesto (manifestet om den kreative pagt for færdigheder) på https://pact-for-skills.ec.europa.eu/about/industrial-ecosystems-and-partnerships/creative-and-cultural-industries_en.

¹³ Se f.eks. rapporten fra 2022 "Voices of Culture om "(Re)-Engaging digital audiences in the cultural sectors" og den kreative pagt for færdigheder (Creative Pact for Skills).

OPFORDRER EUROPA-KOMMISSIONEN TIL INDEN FOR SIT KOMPETENCEOMRÅDE:

24. hvor det er relevant, at fremme adgangen for de kulturelle og kreative sektorer til andre europæiske programmer end programmet Et Kreativt Europa, der er relevante for digital omstilling og innovation, med tilgængelig finansiel støtte, f.eks. programmet for et digitalt Europa, Horisont Europa og programmet for det indre marked, herunder ved at give klar vejledning og information
 25. at undersøge, hvordan initiativer vedrørende gennemsigtigheden af data til fordel for de kulturelle og kreative sektorer kan fremmes yderligere for at sætte dem i stand til bedre at forstå virkningerne af deres arbejde og aktiviteter og bygge videre på relevant indsigt i deres kreative processer
 26. at undersøge, hvordan behovene for digital omstilling og de kulturelle og kreative sektorer skiftende behov kan støttes yderligere gennem anvendelse af datadrevne løsninger og fremme af innovative digitale projekter som led i europæiske initiativer.
-

Referencer

- Kommissionens henstilling om et fælles europæisk dataområde for kulturarv (EUT L 401 af 12.11.2021, s. 5)
- Konferencekonklusioner "European audiences: 2020 and beyond" (2012)
- Rådets konklusioner om fremme af adgang til kultur via digitale midler med fokus på publikumsudvikling (EUT C 425 af 12.12.2017, s. 4)
- Rådets resolution om EU's arbejdsplan på kulturområdet 2023-2026 (EUT C 466 af 7.12.2022, s. 1)
- Europa-Parlamentets og Rådets direktiv (EU) 2019/1024 af 20. juni 2019 om åbne data og videreanvendelse af den offentlige sektors informationer (direktivet om åbne data og den offentlige sektors informationer)
- Europa-Kommissionens rapport "Culture and Democracy, the evidence: How citizens' participation in cultural activities enhances civic engagement, democracy and social cohesion: lessons from international research" (2023)
- Den europæiske industristrategi: https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/european-industrial-strategy_da
- Arbejdsdokument fra Kommissionens tjenestegrene "Annual Single Market Report 2021", der identificerer de kulturelle og kreative industriers økosystem, s. 98-104 (<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/en/TXT/?uri=CELEX%3A52021SC0351>)
- Den europæiske pagt for færdigheder: https://pact-for-skills.ec.europa.eu/index_en
- Platformen for innovationspolitik for de kulturelle og kreative industrier: <https://ekipengine.eu/policy-areas/>

- Rapport inden for rammerne af den åbne koordinationsmetode om "Promoting access to culture through digital means" (2017)
- CORDIS results pack on digital cultural heritage, Den Europæiske Unions Publikationskontor, 2020, <https://data.europa.eu/doi/10.2830/941375>
- Porto Santo-chartret (2021): <https://portosantocharter.eu/the-charter>
- Europa-Parlamentets og Rådets forordning (EU) 2016/679 af 27. april 2016 om beskyttelse af fysiske personer i forbindelse med behandling af personoplysninger og om fri udveksling af sådanne oplysninger og om ophævelse af direktiv 95/46/EF (den generelle forordning om databeskyttelse) (EUT L 119 af 4.5.2016, s. 1).
- Europa-Parlamentets og Rådets forordning (EU) 2021/695 om oprettelse af Horisont Europa – rammeprogrammet for forskning og innovation (EUT L 170 af 12.5.2021)
- Cultural Heritage Cloud (cloud for kulturarv): https://research-and-innovation.ec.europa.eu/research-area/social-sciences-and-humanities/cultural-heritage-and-cultural-and-creative-industries-ccis/cultural-heritage-cloud_en
- Europa-Kommissionens prioritet "klar til den digitale tidsalder" – https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age_da
- Voices of Culture-rapporten om "(Re)-Engaging digital audiences in the cultural sectors: improving audience data" (2022)
- Vuylsteke, Devoldere og andre (2023), Digital transformation of the cultural and creative sectors in preparation for the 2024 Belgian EU presidency

Definitioner

- I disse rådskonklusioner anvendes følgende definitioner:
- "publikumsdata": oplysninger, der indsamles og behandles af kulturelle organisationer om enkeltpersoner eller en gruppe af personer, som er (tilsigtede) brugere af kulturelle produkter, aktiviteter, steder, tjenester eller indhold. Publikumsdata kan omfatte demografiske oplysninger, data om antal besøgende og deres adfærd, interaktion mellem publikumsgrupper og publikumsdeltagelse, medlemsdata, undersøgelses- og feedbacksvar eller oplysninger om kulturelle præferencer
- "publikumsudvikling": kulturelle organisationers indsats og aktiviteter for at dyrke, diversificere og udvide deres publikumsgrupper med det formål at øge engagementet, deltagelsen og forbindelserne. Publikumsudvikling kan forstås på forskellige måder, afhængigt af mål og målgrupper: forøgelse af publikum (tiltrækning af publikum med samme sociodemografiske profil som det nuværende publikum), uddybning af forholdet til publikum (forbedring af det nuværende publikums oplevelse) og diversificering af publikum (tiltrækning af personer med en anden sociodemografisk profil til det nuværende publikum). Denne proces omfatter forståelse af de nuværende og potentielle publikumsgruppers behov, præferencer og interesser og gennemførelse af outreachinitiativer for at nå ud til et bredere og mere alsidigt publikum

- "digital infrastruktur": kommunikationstjenester og platforme, lagringstjenester og underliggende softwarefunktionalitet, protokoller og standarder. Digital infrastruktur henviser ikke nødvendigvis til den materielle og tekniske infrastruktur (såsom kabler, trådløse netværk, datacentre, internetudvekslinger), men snarere til tjenester og platforme, der muliggør forbindelsen og udvekslingen mellem kulturelle organisationer
 - "interoperabilitet": informationssystemernes og softwarens evne til at udveksle data og gøre brug af delte oplysninger, hvilket er en forudsætning for, at kulturelle organisationer kan udveksle og anvende publikumsdata problemfrit. Det indebærer, at forskellige softwaresystemer kan arbejde sammen, så de kan forstå, fortolke og anvende de data, der deles mellem dem. I et interoperabelt datamiljø kan forskellige systemer interagere og kommunikere effektivt, så det sikres, at data kan overføres, tilgås og anvendes på tværs af forskellige platforme og teknologier, uden at der opstår væsentlige kompatibilitetsproblemer
 - "tredjesteder": rum til uformel, fri social interaktion, som er afgørende for demokrati. For så vidt angår den kulturelle og kreative sektor kan tredjesteder omfatte museer, medborgerhuse, offentlige biblioteker, boghandlere, teatre og operahuse.
-