

IV

*(Informacje)*INFORMACJE INSTYTUCJI, ORGANÓW I JEDNOSTEK ORGANIZACYJNYCH
UNII EUROPEJSKIEJ

RADA

Konkluzje Rady**pt. „budowanie europejskiej strategii dla ekosystemu sektora kultury i sektora kreatywnego”**

(2022/C 160/06)

RADA UNII EUROPEJSKIEJ,

PRZYPOMINAJĄC O:

1. Podstawowym znaczeniu, jakie kultura i swoboda twórcza odgrywają dla Unii Europejskiej i jej obywateli we wzmacnianiu naszych demokracji i wartości, w rozwijaniu naszej wyobraźni, w dobrobycie naszych społeczeństw, w żywotności naszych obszarów lokalnych, w jakości naszego środowiska życia i w dobrostanie jednostek;
2. Kluczowej roli, jaką sektory i branże kultury i kreatywne (CCSI) zwane również ekosystemem sektora kultury i sektora kreatywnego (CCIE) odgrywają w tworzeniu wspólnego dziedzictwa, wspólnych punktów odniesienia i kultury jutra, mających zasadnicze znaczenie dla ciągłego rozkwitu europejskiej różnorodności kulturowej, z uwzględnieniem tego, że CCSI stanowią bardzo zróżnicowaną grupę o różnych priorytetach i uwarunkowaniach;
3. Zakresie CCIE określonym w rocznym sprawozdaniu dotyczącym jednolitego rynku z 2021 r ⁽¹⁾, w którym podsumowano 14 ekosystemów przemysłowych wskazanych przez służby Komisji w związku z nową strategią przemysłową 2020 ⁽²⁾, oraz w licznych odnośnych dokumentach wymienionych w załączniku;
4. Znaczeniu gospodarczym CCIE, które w 2019 r. oceniono na 3,95 % unijnej wartości dodanej (477 mld EUR) – w sektorach tych zatrudnionych było 8,02 mln osób i działało w nich 1,2 mln firm, z czego 99,9 % stanowiły małe i średnie przedsiębiorstwa (MŚP) ⁽³⁾;
5. Istotnym wpływie pandemii COVID-19 na gospodarkę kulturalną i kreatywną oraz o potrzebie dalszego wzmacniania odporności CCIE i dwojakiej transformacji (zielonej i cyfrowej) w Unii Europejskiej w celu uzupełnienia wpływu Instrumentu na rzecz Odbudowy i Zwiększania Odporności i umożliwienia pełnego wykorzystania jego potencjału jako siły napędowej wzrostu gospodarczego i zatrudnienia oraz globalnej konkurencyjności UE;

⁽¹⁾ Dokument roboczy służb Komisji 2010 SWD(2021) 351 final, s. 98–104: „Branże kultury i kreatywne to bardzo zróżnicowana grupa. Największe branże to: audiowizualna (telewizja, gry wideo, VoD, kino, VR/AR), muzyczna, wydawnicza, reklamowa, dziedzictwa kulturowego (muzea, obiekty historyczne), widowiskowa (teatr, taniec) i sztuk wizualnych.” Ta szeroka definicja opiera się na dokumencie UNESCO z 2009 r. dotyczącym ram statystyk kultury, na opracowanej przez Komisję Europejską Zielonej księdze w sprawie uwalniania potencjału przedsiębiorstw z branży kultury i branży kreatywnej oraz na rozporządzeniu w sprawie programu „Kreatywna Europa”.

⁽²⁾ Komunikat pt. „Aktualizacja nowej strategii przemysłowej z 2020 r. – tworzenie silniejszego jednolitego rynku sprzyjającego odbudowie Europy” (dok. C(2021)350).

⁽³⁾ Dokument roboczy służb Komisji 2010 SWD(2021) 351 final, s. 98–104 (https://ec.europa.eu/info/sites/default/files/swd-annual-single-market-report-2021_en.pdf).

PODKREŚLA, ŻE:

6. Oprócz skutków krótkoterminowych obecny kryzys związany z pandemią COVID-19 uwypuklił wyzwania strukturalne, a także możliwości wspólne dla całego CCIE. Obejmują one między innymi: cyfrową transformację metod i zastosowań w zakresie projektowania; silną konkurencję ze strony dużych światowych graczy i zjawisko ich integracji; potrzebę konsolidacji systemów i dywersyfikacji źródeł do celów finansowania tworzenia, produkcji i rozpowszechniania utworów z myślą o zapewnieniu trwałości modeli biznesowych; potrzebę zapewnienia systemów ubezpieczeń dostosowanych do specyfiki CCSI; oraz potrzebę nadążania za szybko zmieniającym się popytem wśród odbiorców oraz wspierania absorpcji innowacji;
7. Inne wyzwania i możliwości istniejące w CCIE to: wdrożenie zielonej transformacji; wkład w równość i różnorodność; rola odgrywana przez CCSI na szczeblu regionalnym i lokalnym, szczególnie w sferze spójności społecznej, gospodarek lokalnych, przyciągania wysokiej jakości turystyki do Europy i pobudzania żywotności obszarów wiejskich i miejskich; oraz rola odgrywana przez CCSI w stosunkach zewnętrznych, w szczególności we wspieraniu rozwoju gospodarczego i społecznego, promowaniu pokoju i stabilności oraz kontynuacji ambitnych działań na rzecz własności intelektualnej;
8. W celu zachowania dziedzictwa kulturowego, promowania dostępu do niego oraz dalszego tworzenia, produkowania i rozpowszechniania nowych i oryginalnych utworów przyczyniających się do różnorodności kulturowej ważne jest przeanalizowanie, w ścisłej współpracy z sektorem, w jaki sposób definiować, chronić i promować nasze strategiczne zasoby kulturowe. Strategiczne zasoby kulturowe obejmują m.in. zdolności do samodzielnego tworzenia, produkcji, dystrybucji i prezentowania treści i utworów kulturalnych, w tym powiązane z nimi aktywa materialne i niematerialne, na przykład aktywa stanowiące własność katalogów lub wytwórni (wytwórni filmowych lub telewizyjnych czy pracowni artystycznych), które często wspierane są ze środków publicznych;
9. Silny, dynamiczny, zróżnicowany, konkurencyjny, innowacyjny, rentowny i niezależny europejski CCIE dostosowany do ery cyfrowej, a także prowadzenie działań eksperymentalnych mają zasadnicze znaczenie dla promowania różnorodności kulturowej i językowej z korzyścią dla wszystkich odbiorców. Niezależność tego ekosystemu opiera się na autonomii decyzyjnej przedsiębiorstw w nim działających, którymi są głównie MŚP, w szczególności autonomii w zakresie ich podstawowych wyborów artystycznych i finansowych;
10. Zasadnicze znaczenie ma stymulowanie tworzenia i rozwoju silnych i konkurencyjnych europejskich przedsiębiorstw – niezależnie od ich wielkości – w sektorze kultury i sektorze kreatywnym, mogących ogólnie konkurować z globalnymi graczami, a w szczególności na rynkach, na których UE ma przewagę konkurencyjną i na nowych wschodzących rynkach, takich jak rzeczywistość rozszerzona i wirtualna (AR/VR), gry wideo czy sztuczna inteligencja, na przykład tam gdzie technologie te wykorzystuje się do wspierania produkcji dzieł kultury i utworów oraz ułatwiania dostępu do nich;
11. Choć pojawienie się globalnych podmiotów cyfrowych, działających jako strażnicy dostępu na rynku cyfrowym, może przynieść sektorowi możliwości finansowe i twórcze, może też prowadzić do pojawienia się wyzwań w zakresie finansowania twórczości europejskiej oraz różnorodności kulturowej i językowej;
12. Dlatego też Unia Europejska powinna w trybie pilnym wzmocnić europejskie bogactwo kulturowe i europejską różnorodność kulturową poprzez strategię mającą zastosowanie do wszystkich CCSI, wspierającą europejską kreatywność i różnorodność form wyrazu kulturowego;

ZWRACA SIĘ DO PAŃSTW CZŁONKOWSKICH, BY:

13. Rozpoczęły konsultacje z przedstawicielami odpowiednich zawodów na temat wspólnych wyzwań i możliwości stojących przed sektorami i branżami kultury i kreatywnymi, w szczególności w odniesieniu do środków i inwestycji przyspieszających dwojaką transformację i zrównoważoną odbudowę;
14. Dzielili się doświadczeniami i dobrymi praktykami w zakresie wdrażania skutecznych polityk kulturalnych zapewniających wsparcie dla konkretnych problematycznych obszarów CCIE na szczeblu krajowym, regionalnym i lokalnym i oferujących rozwiązania w tych obszarach oraz promowały skuteczne sposoby odpowiadania na potrzeby tego ekosystemu w innych obszarach polityki;
15. Promowały regularną współpracę kulturalną zwłaszcza w regionach przygranicznych mierzących się ze wspólnymi wyzwaniami, na przykład z utratą tradycyjnych gałęzi przemysłu lub umiejętności, m.in. poprzez wspieranie dialogu z odpowiednimi zainteresowanymi stronami;

16. Stymulowały badania naukowe dotyczące CCIE i prowadzone przez podmioty tego ekosystemu, by zachęcać do powstawania i wdrażania projektów badawczo-rozwojowych, które zwiększają absorpcję innowacji oraz poprawiają umiejętności i konkurencyjną pozycję przedmiotowych sektorów i branż, a także by uzupełniać prowadzone projekty, w szczególności przy wsparciu z programu „Horyzont Europa” i wsparciu wspólnoty wiedzy i innowacji istniejącej w ramach Europejskiego Instytutu Innowacji i Technologii;
17. Wspierały niezależne przedsiębiorstwa działające w CCIE, szczególnie odnośnie do ich zdolności samoorganizacji, finansowania i rozpowszechniania utworów oryginalnych, utrzymania i rozwijania modeli biznesowych tych przedsiębiorstw oraz zachowania i wzmocnienia ich aktywów oraz modeli kształcenia i szkolenia, a także ich innowacji technologicznych, środowiskowych i społecznych;
18. W pełni wykorzystywały nowe rozwiązania zawarte w zmienionej dyrektywie o audiowizualnych usługach medialnych: wspierały skuteczną promocję i eksponowanie europejskich utworów przez dostawców audiowizualnych usług medialnych i rozważyły skorzystanie z wprowadzonej tą dyrektywą możliwości wymagania przez państwa członkowskie udziału finansowego z myślą o zapewnieniu żywotności produkcji europejskiej, widoczności utworów europejskich i ich rozpowszechnianie w całej Europie;

ZWRACA SIĘ DO PAŃSTW CZŁONKOWSKICH I KOMISJI, BY W RAMACH SWOICH KOMPETENCJI I Z POSZANOWANIEM ZASADY POMOCNICZOŚCI:

19. Wdrażały określoną w niniejszym dokumencie europejską strategię dla ekosystemu sektora kultury i sektora kreatywnego (CCIE), przy koordynacji ze strony Komisji Europejskiej, w ścisłej współpracy z państwami członkowskimi, w oparciu o unijne inicjatywy i programy finansowania w celu skorzystania w maksymalnym stopniu z synergii i z ukierunkowaniem na następujące priorytety:

I. POPRAWA DOSTĘPU EUROPEJSKICH PRZEDSIĘBIORSTW Z CCIE DO FINANSOWANIA:

20. Ułatwianie dostępu do informacji na temat dostępnego finansowania europejskiego dla przedsiębiorstw z CCIE poprzez scalenie opracowanych przez Komisję przewodnika po finansowaniu CulturEU i interaktywnego narzędzia do mapowania finansowania dla mediów audiowizualnych i informacyjnych w celu stworzenia jednego wielojęzycznego portalu cyfrowego przedstawiającego różne możliwości finansowania dla całego CCIE;
21. Ułatwianie przedsiębiorstwom z CCIE, zwłaszcza przedsiębiorstwom niezależnym, w tym najmniejszym, uzyskania dostępu do publicznych i prywatnych systemów finansowania, pożyczek, gwarancji, rozwiązań w zakresie kapitału wysokiego ryzyka i finansowania kapitałem własnym, z uwzględnieniem specyfiki tych przedsiębiorstw i przy upraszczaniu procedur;
22. Przyczynianie się do konsolidacji i potencjału wzrostu MŚP w CCIE, na przykład poprzez wykorzystanie nowej platformy kapitałowej Media Invest zorientowanej na branżę audiowizualną, tak by zachęcać do opracowywania innowacyjnych rozwiązań i umożliwić europejskim MŚP prowadzenie działalności w całej Unii i poza nią;
23. Dalsze ułatwianie uzyskiwania efektu dźwigni dzięki pomocy publicznej i działanie na rzecz konkurencyjności przedsiębiorstw z CCIE – poprzez dokonanie przeglądu stosowania zasad pomocy państwa przed końcem 2023 r., w tym w razie potrzeby przeglądu ogólnego rozporządzenia w sprawie wyłączeń grupowych (GBER), w celu uwzględnienia znaczenia sektora kultury i sektora audiowizualnego, czyli na przykład prasy, gier wideo, teatru, wytwórni i muzyki, oraz rozważenia potrzeby dostosowania w odniesieniu do tych sektorów;

POBUDZANIE ROZWOJU I DOSKONALENIA UMIEJĘTNOŚCI, KSZTAŁCENIA I SZKOLENIA, W TYM:

24. Zainicjowanie badania (*) określającego sytuację nowych zawodów i umiejętności potrzebnych do transformacji cyfrowej z myślą o zagwarantowaniu i promowaniu różnorodności kulturowej oraz opracowaniu zaleceń dotyczących umiejętności sprzyjających wydajności, różnorodności i równości, dostosowanych do cyfrowego świata i nowych ograniczeń konkurencji, takich jak kwestie związane z wyszukiwalnością. Badanie to powinno opierać się na działaniach prowadzonych w ramach unijnego paktu na rzecz umiejętności i, w stosownych przypadkach, na wkładach zapewnionych przez struktury, takie jak Europejskie Obserwatorium Audiowizualne czy Europeana;

(*) Które ma przygotować Komisja Europejska.

25. Uruchomienie forum regularnych kontaktów na rzecz europejskiej przedsiębiorczości kulturalnej i kreatywnej, na podstawie istniejących inicjatyw, mającego na celu rozpowszechnianie najlepszych praktyk, tworzenie sieci kontaktów i dzielenie się pomysłami w zakresie bieżących tematów i zmian w sektorze;
26. Opracowywanie działań szkoleniowych i narzędzi ekologicznych w celu stawiania czoła wyzwaniom środowiskowym, z którymi borykać się muszą różne podmioty działające w CCIE, i sprzyjanie wymianie najlepszych praktyk, szczególnie w powiązaniu z unijnym paktem na rzecz umiejętności;

UTRZYMANIE I WZMOCNIENIE EUROPEJSKIEGO BOGACTWA KULTUROWEGO I EUROPEJSKIEJ RÓŻNORODNOŚCI KULTUROWEJ W ERZE CYFROWEJ, W TYM:

27. Wzmacnianie europejskich strategicznych zasobów kulturowych i ich strategicznej autonomii w celu zapewnienia europejskim i globalnym odbiorcom skutecznego dostępu do różnorodności form ekspresji kulturowej w Europie, stanowiącej odzwierciedlenie wartości UE, i w celu wspierania europejskiego CCIE w utrzymaniu i wzmocnieniu jego przewagi konkurencyjnej;
28. Ochrona posiadaczy praw autorskich i praw pokrewnych oraz zapewnienie im godziwych wynagrodzeń i podziału wartości na etapie opracowywania treści europejskich, przy jednoczesnym gwarantowaniu przejrzystości danych operacyjnych, zwłaszcza w odniesieniu do wykorzystania i powodzenia utworów i innych przedmiotów objętych ochroną;
29. Dalsze wspieranie kreatywności i niezależnej produkcji utworów europejskich poprzez zapewnianie korzystnych ram dla przedsiębiorstw, w oparciu o które mogą one skutecznie zarządzać swoimi prawami własności intelektualnej, w szczególności prawami autorskimi i prawami pokrewnymi, oraz swoimi aktywami niematerialnymi; wsparcie to mogłoby być realizowane poprzez promowanie infrastruktury danych dotyczących praw autorskich dostosowanej do potrzeb ery cyfrowej. W tym kontekście w branży audiowizualnej należy zwrócić szczególną uwagę na koprodukcje i zasadę terytorialności praw, które mają kluczowe znaczenie dla zrównoważonego finansowania tej branży i dla strategii dystrybucji;
30. Korzystanie z istniejących inicjatyw UE (takich jak Start-up Europe Club, konkurs Creative Business Cup, sieć Enterprise Europe Network, europejskie centra innowacji cyfrowych) poprzez stosowanie akceleratorów dla start-upów, które mogłyby mieć formę programów szkoleniowych, doradztwa i tworzenia sieci kontaktów w celu nadania impulsu innowacyjnym przedsiębiorstwom typu start-up z CCIE należącym do europejskich MŚP o dużym potencjale;
31. Rozpowszechnianie i promowanie w ekosystemie CCIE najnowszych przełomowych odkryć technologicznych, szczególnie w oparciu o prace przyszłej WWiI na rzecz branży kultury i branży kreatywnej (CCI); w tym kontekście promowanie odpowiedzialnego i etycznego zarządzania danymi, zwłaszcza uwzględnianie ochrony prywatności już w fazie projektowania i stosowanie technologii w wysiłkach na rzecz dalszej budowy europejskiej suwerenności cyfrowej;
32. Zainicjowanie konkursu na europejskie innowacje w oparciu o istniejące inicjatywy, takie jak Europejska Rada ds. Innowacji i przyszła WWiI na rzecz CCI, z myślą o promowaniu projektów w CCIE, które w pełni wykorzystują technologie strukturyzujące i tworzą innowacyjne i bliskie wprowadzenia na rynek rozwiązania przełomowe (z wykorzystaniem AR/VR, technologii dużych zbiorów danych, sztucznej inteligencji, blockchain, holochain, technologii 3D, modelowania, makiet cyfrowych, metawersum itp.);
33. Ułatwianie korzystania z tych technologii wszystkim grupom osób, w szczególności osobom o ograniczonym dostępie do technologii cyfrowych i osobom z niepełnosprawnościami, zwłaszcza poprzez promowanie umiejętności cyfrowych i umiejętności korzystania z mediów, z należyтым uwzględnieniem szczególnych praw i potrzeb dzieci i młodzieży;
34. Promowanie podejścia strategicznego dotyczącego wyszukiwalności w internecie europejskich treści kulturowych we wszystkich językach urzędowych UE, zwłaszcza niezależnych utworów, w stosownych przypadkach w oparciu o silne synergie z Europeana, portalem Agorateka⁽³⁾, grupą ERGA⁽⁴⁾, funduszem Eurimages⁽⁵⁾ i Europejskim Obserwatorium Audiowizualnym, także w ramach planowanej przestrzeni danych na potrzeby dziedzictwa kulturowego;

⁽³⁾ Portal Treści Europejskich w Internecie <https://agorateka.eu/>

⁽⁴⁾ Europejska Grupa Regulatorów ds. Audiowizualnych Usług Medialnych

⁽⁵⁾ Fundusz Rady Europy na rzecz wsparcia kultury: <https://www.coe.int/en/web/eurimages>

35. Inicjatywy takie miałyby na celu: zapewnienie ram regularnych kontaktów między profesjonalistami (na przykład w ramach Europejskiego Forum ds. Wyszukiwalności); inicjowanie badań identyfikujących istniejące praktyki i oczekiwania dotyczące wyszukiwalności w odniesieniu do wszystkich CCSI; działanie w celu lepszego rozumienia roli algorytmów rekomendacji w promowaniu utworów europejskich i prowadzenie rozważań dotyczących ich przejrzystości; w stosownych przypadkach proponowanie kierunków działań, w szczególności w zakresie normalizacji, dostarczania metadanych, interoperacyjności i narzędzi ułatwiających odbiorcom dostęp;

WSPIERANIE EKSPORTU PRODUKTÓW PRZEZ PRZEDSIĘBIORSTWA Z CCIE, W TYM:

36. Stymulowanie inicjatyw na rzecz wzmocnienia zdolności przedsiębiorstw europejskich do działań na rynku zewnętrznym, takich jak europejskie programy imersji lub inne projekty promocyjne realizowane w ramach programu „Kreatywna Europa”, które mogłyby wspierać strategię eksportowe tych przedsiębiorstw i wzmocnić ich pozycję na rynkach o dużym potencjale;
37. Wspieranie udziału przedsiębiorstw z CCIE w ważnych wydarzeniach sektorowych, takich jak targi i wystawy handlowe, w oparciu o istniejące inicjatywy na szczeblu krajowym lub regionalnym, na przykład poprzez ukierunkowaną współpracę transgraniczną lub podejście oparte na sieci;
38. Promowanie możliwości w zakresie partnerstwa i współpracy między europejskim sektorem kultury i europejskim sektorem kreatywnym z odnośnymi sektorami w krajach o gospodarkach wschodzących przy wykorzystaniu unijnych instrumentów partnerstwa i rozwoju;

PROMOWANIE ODPOWIEDZIALNYCH POLITYK W PRZEDSIĘBIORSTWACH Z CCIE, W TYM:

39. Wspieranie, na przykład za pomocą nagród i innych zachęt, zgodnie z prowadzoną przez ONZ inicjatywą Global Compact, odpowiedzialnych polityk dotyczących zrównoważonego rozwoju i ochrony środowiska, w szczególności projektów promujących innowacyjne podejścia zgodne z procesami gospodarki o obiegu zamkniętym, takich jak modele biznesowe o obiegu zamkniętym, zasady ekoprojektu i strategię gospodarowania pod koniec przydatności do użycia;
 40. Określanie dobrych praktyk w zakresie zrównoważonej transformacji CCIE i promowanie ich na szczeblu europejskim, w tym w kontekście inicjatywy dotyczącej nowego europejskiego Bauhausu;
 41. Zachęcanie do wdrażania odpowiedzialnych polityk w CCIE dotyczących przeciwdziałania dyskryminacji, praw autorskich i praw pokrewnych, w tym godziwego wynagrodzenia dla posiadaczy praw, zapewnienia im lepszych warunków pracy i gwarancji socjalnych oraz włączenia ich do finansowania publicznego.
-

ZAŁĄCZNIK

Konkluzje

- Konkluzje Rady w sprawie oddziaływania sektora kultury i sektora kreatywnego, służącego stymulowaniu innowacji, stabilności gospodarczej i włączenia społecznego (2015/C 172/04).
- Konkluzje Rady Europejskiej z dnia 21 lipca 2020 r. w sprawie planu odbudowy i wieloletnich ram finansowych na lata 2021–2027.
- Konkluzje Rady w sprawie odbudowy, odporności i zrównoważonego charakteru sektora kultury i sektora kreatywnego (2021/C 209/03, 2 czerwca 2021).
- Konkluzje pt. „Europejskie media w dekadzie cyfrowej: plan działania na rzecz wsparcia odbudowy i transformacji” (2021/C 210/01).
- Konkluzje Rady z dnia 30 listopada 2021 r. w sprawie kultury, wysokiej jakości architektury i środowiska zbudowanego jako kluczowych elementów inicjatywy nowy europejski Bauhaus.
- Konkluzje Rady z dnia 30 listopada 2021 r. w sprawie zwiększenia dostępności i konkurencyjności europejskich treści audiowizualnych i medialnych.

Akty ustawodawcze

- Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2021/818 z dnia 20 maja 2021 r. ustanawiające program „Kreatywna Europa” (2021–2027) oraz uchylające rozporządzenie (UE) nr 1295/2013.

Inne stosowne dokumenty polityczne**Komunikaty Komisji**

- Zielona księga Komisji Europejskiej w sprawie uwalniania potencjału przedsiębiorstw z branży kultury i branży twórczej (COM/2010/183 final).
- Komunikat Komisji do Parlamentu Europejskiego, Rady Europejskiej, Rady, Komitetu Ekonomiczno-Społecznego i Komitetu Regionów pt. „Europejski Zielony Ład” (COM/2019/640 final).
- Komunikat Komisji do Parlamentu Europejskiego, Rady, Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego i Komitetu Regionów pt. „Europejskie media w cyfrowej dekadzie: Plan działania na rzecz wsparcia odbudowy i transformacji” (COM/2020/784 final).
- Komunikat Komisji do Parlamentu Europejskiego, Rady Europejskiej, Rady, Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego i Komitetu Regionów pt. „Nowa strategia przemysłowa dla Europy” (COM/2020/102 final).
- Komunikat Komisji do Parlamentu Europejskiego, Rady, Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego i Komitetu Regionów pt. „Gotowi na 55: osiągnięcie unijnego celu klimatycznego na 2030 r. w drodze do neutralności klimatycznej” (COM/2021/550 final).
- Komunikat Komisji do Parlamentu Europejskiego, Rady, Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego i Komitetu Regionów pt. „Aktualizacja nowej strategii przemysłowej z 2020 r. – tworzenie silniejszego jednolitego rynku sprzyjającego odbudowie Europy” (COM/2021/350 final).
- Komunikat Komisji pt. „Wytyczne UE w sprawie bezpiecznego wznowienia działalności w sektorach kultury i kreatywnym – COVID-19” (COM/2021/4838).

Rezolucje Parlamentu Europejskiego

- Rezolucja Parlamentu Europejskiego z dnia 20 października 2021 r. w sprawie europejskich mediów w dekadzie cyfrowej: plan działania na rzecz wsparcia odbudowy i transformacji (2021/2017(INI)).

Konwencje i dokumenty UNESCO

- Konwencja z 2005 r. w sprawie ochrony i promowania różnorodności form wyrazu kulturowego.
- „Sektor kultury i sektor kreatywny w obliczu COVID-19: prognozy skutków gospodarczych”, badanie z 2021 r.
- Ramy statystyk kultury, UNESCO, 2009 r.

Dokumenty grup ekspertów ds. otwartej metody koordynacji

- Sprawozdanie grupy ds. otwartej metody koordynacji (OMK) na temat unijnych koprodukcji.
 - Mandat grupy ekspertów państw członkowskich ds. otwartej metody koordynacji zajmującej się statusem i warunkami pracy artystów oraz osób zawodowo związanych z sektorem kultury i sektorem kreatywnym.
-