



Brüssel, den 4. April 2022
(OR. fr, en)

7809/22

AUDIO 23
CULT 38
ENV 312
SAN 199
SUSTDEV 74
IND 101
PI 29
DIGIT 72
RECH 168
TOUR 29

BERATUNGSERGEBNISSE

Absender: Generalsekretariat des Rates

Empfänger: Delegationen

Nr. Vordok.: 6937/22

Betr.: Schlussfolgerungen des Rates zum
Aufbau einer europäischen Strategie für das Ökosystem der Kultur- und
Kreativwirtschaft

Die Delegationen erhalten in der Anlage die Schlussfolgerungen des Rates zum Aufbau einer
europäischen Strategie für das Ökosystem der Kultur- und Kreativwirtschaft, die der Rat (Bildung,
Jugend, Kultur und Sport auf seiner Tagung vom 4. April 2022 gebilligt hat.

Schlussfolgerungen des Rates

zum

Aufbau einer europäischen Strategie für das Ökosystem der Kultur- und Kreativwirtschaft

DER RAT DER EUROPÄISCHEN UNION –

UNTER HINWEIS AUF

1. Die grundlegende Rolle, die Kultur und künstlerische Freiheit für die Europäische Union und ihre Bürgerinnen und Bürger für die Stärkung unserer Demokratien und Werte, für die Entwicklung unserer Vorstellungskraft, für den Wohlstand unserer Gesellschaften, für die Lebendigkeit unserer Gemeinden, für die Qualität unseres Lebensraums und für das Wohlergehen der Menschen spielen;
2. die bedeutende Rolle, die die Kultur- und Kreativbranchen und Kultur- und Kreativwirtschaft (cultural and creative sectors and industries, CCS) – auch als Ökosystem der Kultur- und Kreativwirtschaft bezeichnet – bei der Entwicklung eines gemeinsamen Erbes, gemeinsamer Referenzen und der Kultur von morgen spielen, die für das kontinuierliche Florieren der kulturellen Vielfalt Europas von wesentlicher Bedeutung sind, wobei zu beachten ist, dass dieses Ökosystem eine sehr vielfältige Gruppe mit unterschiedlichen Prioritäten und Voraussetzungen darstellt;
3. den Umfang dieses Ökosystems, wie er im Jährlichen Binnenmarktbericht 2021¹ festgelegt ist – dieser Bericht enthält eine Bestandsaufnahme der 14 industriellen Ökosysteme, die von den Kommissionsdienststellen im Zusammenhang mit der neuen Industriestrategie von 2020² und in zahlreichen einschlägigen, im Anhang genannten Dokumenten ermittelt wurden;

¹ Arbeitsunterlage der Kommissionsdienststellen 2010 SWD (2021) 351 final, S. 98-104 „Die Kultur- und Kreativwirtschaft ist eine heterogene Gruppe. Zu den größten Branchen zählen audiovisuelle Medien (Fernsehen, Videospiele, Video auf Abruf, Kino, virtuelle und erweiterte Realität), Musik, das Bücher- und Presseverlagswesen, Werbung, kulturelles Erbe (Museen, historische Stätten), darstellende Kunst (Theater, Tanz) und bildende Kunst.“ Diese weit gefasste Definition stützt sich auf den UNESCO-Rahmen für Kulturstatistik aus 2009, das Grünbuch „Erschließung des Potenzials der Kultur- und Kreativindustrien“ der Europäischen Kommission und die Verordnung über das Programm Kreatives Europa.

² Mitteilung „Aktualisierung der neuen Industriestrategie von 2020: einen stärkeren Binnenmarkt für die Erholung Europas aufbauen“ (C(2021) 350).

4. das wirtschaftliche Gewicht des Ökosystems der Kultur- und Kreativwirtschaft, das 2019 auf 3,95 % der Wertschöpfung in der EU (477 Mrd. EUR) geschätzt wurde, mit 8,02 Mio. Beschäftigten und 1,2 Mio. Unternehmen, von denen 99,9 % kleine und mittlere Unternehmen (KMU) sind³;
5. die erheblichen Auswirkungen der COVID-19-Pandemie auf die Kultur- und Kreativwirtschaft und die Notwendigkeit, die Resilienz dieses Ökosystems und des grünen und digitalen Wandels innerhalb der Europäischen Union weiter zu stärken, um die Wirkung der Europäischen Aufbau- und Resilienzfazilität zu ergänzen und ihr volles Potenzial als Motor für Wirtschaftswachstum und Beschäftigung sowie für die globale Wettbewerbsfähigkeit der EU auszuschöpfen;

BETONT FOLGENDES:

6. Zusätzlich zu den kurzfristigen Auswirkungen hat die derzeitige COVID-19-Pandemie die strukturellen Herausforderungen und Chancen aufgezeigt, die dem gesamten Ökosystem der Kultur- und Kreativwirtschaft gemein sind. Dazu gehören unter anderem der digitale Wandel von Gestaltungsmethoden und -anwendungen; der starke Wettbewerb durch große globale Akteure und die Integration ebendieser; die Notwendigkeit, Systeme zu konsolidieren und Quellen zu diversifizieren, um die Schaffung, Produktion und Verbreitung von Werken zu finanzieren, damit die Nachhaltigkeit der Geschäftsmodelle gewährleistet wird; die Notwendigkeit von Versicherungssystemen, die auf die Besonderheiten der Kultur- und Kreativwirtschaft zugeschnitten sind und die Notwendigkeit, die sich rasch wandelnde Nachfrage des Publikums zu begleiten und die Übernahme von Innovationen zu unterstützen;
7. Weitere Herausforderungen und Chancen des Ökosystems der Kultur- und Kreativwirtschaft sind die Umsetzung des ökologischen Wandels; der Beitrag zu Gleichstellung und Vielfalt; die Rolle, die die Kultur- und Kreativbranchen auf regionaler und lokaler Ebene spielen, insbesondere im Hinblick auf den sozialen Zusammenhalt, die lokale Wirtschaft, die Anziehungskraft für hochwertigen Tourismus in Europa und die Stärkung der Lebendigkeit ländlicher und städtischer Gebiete; und die Rolle, die die Kultur- und Kreativbranchen für die Außenbeziehungen spielen, insbesondere bei der Unterstützung der wirtschaftlichen und sozialen Entwicklung, der Förderung von Frieden und Stabilität und der Aufrechterhaltung einer ehrgeizigen Agenda für geistiges Eigentum;

³ Arbeitsunterlage der Kommissionsdienststellen 2010 SWD (2021) 351 final, S. 98-104 (https://ec.europa.eu/info/sites/default/files/swd-annual-single-market-report-2021_en.pdf).

8. Um das kulturelle Erbe zu erhalten, den Zugang zu ihm zu fördern und die Schaffung, Produktion und Verbreitung neuer und origineller Werke, die zur kulturellen Vielfalt beitragen, fortzusetzen, muss in enger Zusammenarbeit mit dem Sektor geprüft werden, wie unsere strategischen Kulturgüter definiert, geschützt und gefördert werden können. Strategische Kulturgüter umfassen unter anderem Kapazitäten für die unabhängige Schaffung, Produktion, Verbreitung und Präsentation kultureller Inhalte und Werke, einschließlich ihres materiellen und immateriellen Eigentums, zum Beispiel das Eigentum von Katalogen oder Studios (Film-, Fernseh- oder Kunststudios), die oft mit öffentlichen Finanzmitteln unterstützt werden;
9. Ein starkes, dynamisches, vielfältiges, wettbewerbsfähiges, innovatives, tragfähiges und unabhängiges europäisches Ökosystem der Kultur- und Kreativwirtschaft, das für das digitale Zeitalter gerüstet und experimentierfreudig ist, ist von großer Bedeutung, um die kulturelle und sprachliche Vielfalt zum Nutzen aller Zielgruppen zu fördern. Seine Unabhängigkeit liegt in der Entscheidungsautonomie der Unternehmen, die Teil dieses Ökosystems und zumeist KMU sind, insbesondere in Bezug auf ihre wichtigsten künstlerischen und finanziellen Entscheidungen;
10. Es ist von entscheidender Bedeutung, die Schaffung und das Wachstum starker und wettbewerbsfähiger europäischer Kultur- und Kreativunternehmen aller Größen zu fördern, die mit globalen Akteuren im Allgemeinen konkurrieren können, insbesondere auf Märkten, wo die EU einen Wettbewerbsvorteil hat, und in neu entstehenden Märkten wie der erweiterten und virtuellen Realität, Videospielen oder künstlicher Intelligenz, beispielsweise wenn sie verwendet wird, um die Produktion und den Zugang zu kulturellen und kreativen Werken zu fördern;
11. Während die Entstehung globaler digitaler Akteure, die als Gatekeeper auf dem digitalen Markt fungieren, finanzielle und kreative Chancen für die Branche mit sich bringen kann, kann sie sowohl die Finanzierung des europäischen Schaffens als auch die kulturelle und sprachliche Vielfalt in Frage stellen;
12. Es ist daher dringend erforderlich, dass die Europäische Union den kulturellen Reichtum und die kulturelle Vielfalt Europas durch eine Strategie, die auf alle Kultur- und Kreativbranchen anwendbar ist und die die Kreativität und Vielfalt kultureller Ausdrucksformen in Europa fördert, stärkt.

ERSUCHT DIE MITGLIEDSTAATEN,

13. Konsultationen mit einschlägigen Fachleuten zu gemeinsamen Herausforderungen und Chancen für die Kultur- und Kreativbranchen, insbesondere in Bezug auf Maßnahmen und Investitionen zur Beschleunigung des grünen und des digitalen Wandels und der nachhaltigen Erholung einzuleiten;
14. ihre Erfahrungen und bewährten Verfahren in Bezug auf die Umsetzung wirksamer kulturpolitischer Maßnahmen zur Unterstützung und Lösung bestimmter problematischer Bereiche des Kultur- und Kreativsektors auf nationaler, regionaler und lokaler Ebene auszutauschen und wirksame Vorgehensweisen zu fördern, um die Bedürfnisse des Sektors in anderen Politikbereichen zu erfüllen;
15. die regelmäßige Zusammenarbeit im Kulturbereich zu fördern, insbesondere in Grenzregionen, die vor gemeinsamen Herausforderungen stehen, z. B. dem Verlust traditioneller Industriezweige oder Fertigkeiten, unter anderem indem der Dialog mit den einschlägigen Akteuren gefördert wird;
16. die Forschung über das Ökosystem der Kultur- und Kreativwirtschaft und seitens dieses Ökosystems zu fördern, um die Entstehung und Durchführung von Forschungs- und Entwicklungsprojekten zu unterstützen, die die Übernahme von Innovationen, Fertigkeiten und die Wettbewerbsfähigkeit des Ökosystems stärken und um laufende Projekte zu ergänzen, insbesondere mit Unterstützung durch Horizont Europa und die Wissens- und Innovationsgemeinschaft (KIC) des Europäischen Innovations- und Technologieinstituts (EIT);
17. unabhängige Unternehmen im Ökosystem der Kultur- und Kreativwirtschaft zu unterstützen, insbesondere im Hinblick auf ihre Fähigkeit, sich zu strukturieren, Originalwerke zu finanzieren und zu verbreiten, ihre Geschäftsmodelle zu erhalten und weiterzuentwickeln und ihr Vermögen und ihre Bildungs- und Ausbildungsmodelle sowie ihre technologischen, ökologischen und sozialen Innovationen zu erhalten und zu stärken;

18. die neuen Entwicklungen in der überarbeiteten Richtlinie über audiovisuelle Mediendienste (AVMD-Richtlinie) umfassend zu nutzen, indem die wirksame Förderung und Herausstellung europäischer Werke durch Anbieter audiovisueller Medien unterstützt wird und die Vorteile der den Mitgliedstaaten durch die AVMD-Richtlinie eingeräumten Möglichkeit berücksichtigt werden, einen finanziellen Beitrag zu beantragen, damit die Vitalität des europäischen Schaffens, die Sichtbarkeit der Werke und ihre Verbreitung in ganz Europa gewährleistet werden.

ERSUCHT DIE MITGLIEDSTAATEN UND DIE KOMMISSION, IM RAHMEN IHRER JEWEILIGEN ZUSTÄNDIGKEITEN UND UNTER WAHRUNG DES SUBSIDIARITÄTSPRINZIPS,

19. die hiermit festgelegte europäische Strategie für das Ökosystem der Kultur- und Kreativwirtschaft umzusetzen, koordiniert von der Europäischen Kommission und in enger Zusammenarbeit mit den Mitgliedstaaten, aufbauend auf den Initiativen und Finanzierungsprogrammen der EU, um möglichst viele Synergien zu nutzen, wobei der Schwerpunkt auf folgenden Prioritäten liegt:

I. VERBESSERUNG DES ZUGANGS EUROPÄISCHER UNTERNEHMEN DER KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT ZU FINANZMITTELN:

20. Erleichterung des Zugangs zu Informationen über verfügbare europäische Finanzmittel für Unternehmen des Ökosystems der Kultur- und Kreativwirtschaft durch Zusammenführung des Finanzierungsleitfadens CultureEU mit dem von der Kommission entwickelten interaktiven Kartierungsinstrument für audiovisuelle Medien und Nachrichtenmedien, um ein einziges mehrsprachiges digitales Portal zu schaffen, in dem die verschiedenen Finanzierungsmöglichkeiten für das gesamte Ökosystem aufgeführt sind;
21. Erleichterung des Zugangs der Unternehmen des Ökosystems, insbesondere unabhängiger Unternehmen, einschließlich der kleinsten, zu öffentlichen und privaten Finanzierungsprogrammen, Darlehen, Garantien, Risikokapitallösungen und Kapitalbeteiligung, unter Berücksichtigung der Besonderheiten dieser Unternehmen, sowie Vereinfachung der Verfahren;

22. Beitrag zur Konsolidierung und zum Wachstumspotenzial der KMU im Ökosystem der Kultur- und Kreativwirtschaft, z. B. durch die neue Kapitalplattform Media Invest für die audiovisuelle Industrie, um die Entwicklung innovativer Lösungen zu fördern und europäische KMU in die Lage zu versetzen, in der gesamten Union und darüber hinaus tätig zu werden;
23. weitere Förderung der Hebelwirkung öffentlicher Beihilfen und der Wettbewerbsfähigkeit von Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft durch eine Überprüfung der Anwendung der Beihilfevorschriften vor Ende 2023, gegebenenfalls einschließlich der allgemeinen Gruppenfreistellungsverordnung (AGVO) in Bezug auf staatliche Beihilfen, damit die Relevanz und Notwendigkeit von Anpassungen für den Kultur- und audiovisuellen Sektor wie Presse, Videospiele, Theater, Studios und Musik berücksichtigt werden kann;

FÖRDERUNG UND STÄRKUNG DER KOMPETENZENTWICKLUNG UND DER ALLGEMEINEN UND BERUFLICHEN BILDUNG, EINSCHLIEßLICH FOLGENDEM:

24. Durchführung einer Studie zur Bestandsaufnahme⁴ neuer Berufe und Kompetenzen, die für den digitalen Wandel erforderlich sind, um kulturelle Vielfalt zu gewährleisten und zu fördern, und Ausarbeitung von Empfehlungen zu Kompetenzen, die effizient sind, die Vielfalt und Gleichstellung unterstützen und an die digitale Welt und die neuen Wettbewerbszwänge wie Fragen der Auffindbarkeit angepasst sind. Die Studie sollte auf Maßnahmen aufbauen, die im Rahmen des EU-Kompetenzpakts durchgeführt werden, sowie gegebenenfalls auf den Beiträgen von Strukturen wie der Europäischen Audiovisuellen Informationsstelle oder Europeana;
25. Einrichtung eines regelmäßigen Forums für kulturelles und kreatives Unternehmertum in Europa, das auf bestehenden Initiativen aufbaut, um die Verbreitung bewährter Verfahren, die Vernetzung und den Austausch von Ideen zu aktuellen Themen und sektorspezifischen Entwicklungen zu fördern;
26. Entwicklung von Schulungsmaßnahmen und grünen Werkzeugen, um die ökologischen Herausforderungen für verschiedene Akteure des Ökosystems der Kultur- und Kreativwirtschaft anzugehen und den Austausch bewährter Verfahren zu fördern, insbesondere in Verbindung mit dem EU-Kompetenzpakt.

⁴ von der Kommission auszuarbeiten

**ERHALTUNG UND BEKRÄFTIGUNG DES EUROPÄISCHEN KULTURELLEN REICHTUMS
UND DER VIELFALT IM DIGITALEN ZEITALTER, EINSCHLIEßLICH:**

27. Stärkung der strategischen Kulturgüter Europas und ihrer strategischen Autonomie, um den wirksamen Zugang der europäischen und globalen Zielgruppen zur Vielfalt kultureller Ausdrucksformen in Europa, die die Werte der EU widerspiegelt, sicherzustellen und das europäische Ökosystem bei der Erhaltung und Stärkung seines Wettbewerbsvorteils zu unterstützen;
28. Schutz der Inhaber von Urheberrechten und verwandten Schutzrechten und Gewährleistung einer gerechten Vergütung und Wertaufteilung ab der Phase der Entwicklung europäischer Inhalte bei gleichzeitiger Gewährleistung der Transparenz in Bezug auf operative Daten, insbesondere in Bezug auf die Nutzung und den Erfolg von Werken und anderen Schutzgegenständen;
29. Weitere Förderung der Kreativität und der unabhängigen Produktion europäischer Werke, indem günstige Rahmenbedingungen für Unternehmen geschaffen werden, in denen ihre Rechte des geistigen Eigentums, insbesondere Urheberrechte und verwandte Schutzrechte, sowie ihre immateriellen Vermögenswerte effizient verwaltet werden können, beispielsweise durch die Förderung einer an das digitale Zeitalter angepasste urheberrechtliche Dateninfrastruktur. In dieser Hinsicht sollte im audiovisuellen Sektor besonderes Augenmerk auf Koproduktionen und die Territorialität der Rechte gelegt werden, die entscheidend für die nachhaltige Finanzierung des Sektors und für die Vertriebsstrategien sind;
30. Aufbau auf bestehenden EU-Initiativen (z. B. Start-up Europe Club, Creative Business Cup, Enterprise Europe Network, Europäisches Digitales Innovationszentrum) durch Start-up-Beschleuniger, beispielsweise in Gestalt von Schulungsprogrammen, Beratung und Vernetzung, um innovative Start-ups im Ökosystem der Kultur- und Kreativwirtschaft unter europäischen KMU mit hohem Potenzial zu fördern;

31. Verbreitung und Förderung der jüngsten technologischen Durchbrüche innerhalb des Ökosystems, insbesondere auf der Grundlage der Arbeit der künftigen KIC zur Kultur- und Kreativwirtschaft; in diesem Zusammenhang Förderung einer verantwortungsvollen und ethischen Daten-Governance, einschließlich des eingebauten Datenschutzes, und Nutzung von Technologien bei den Bemühungen um den weiteren Aufbau der digitalen Souveränität Europas;
32. Einführung eines europäischen Innovationswettbewerbs, aufbauend auf bestehenden Initiativen wie dem Europäischen Innovationsrat und der künftigen KIC zur Kultur- und Kreativwirtschaft, um Projekte im Ökosystem zu fördern, die strukturierende Technologien umfassend nutzen, indem marktnahe und innovative disruptive Lösungen (erweiterte und virtuelle Realität, Big Data, künstliche Intelligenz, Blockchain, Holochain, 3D-Technologien, Modellierung, digitale Mock-ups, Metaversum usw.) produziert werden;
33. Erleichterung der Einführung dieser Technologien für alle Bevölkerungsgruppen, insbesondere für jene mit begrenztem Zugang zu digitalen Technologien und Menschen mit Behinderungen, insbesondere durch Förderung digitaler Kompetenzen und Medienkompetenz, unter gebührender Berücksichtigung der spezifischen Rechte und Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen;
34. Förderung strategischer Ansätze für die Online-Auffindbarkeit von europäischen kulturellen Inhalten in allen Amtssprachen der EU und insbesondere unabhängiger Werke, gegebenenfalls aufbauend auf starken Synergien mit Europeana, Agorateka⁵, ERGA⁶, Eurimages⁷ und der Europäischen Audiovisuellen Informationsstelle und im künftigen Datenraum für das Kulturerbe;

⁵ Das europäische Portal für Online-Inhalte: <https://agorateka.eu/>

⁶ Gruppe europäischer Regulierungsstellen für audiovisuelle Mediendienste

⁷ Der Kulturförderfonds des Europarates: <https://www.coe.int/en/web/eurimages>

35. Solche Initiativen würden darauf abzielen, einen Rahmen für einen regelmäßigen beruflichen Austausch zu schaffen (z. B. in einem Europäischen Forum zur Auffindbarkeit); Durchführung von Studien zur Bestandsaufnahme der bestehenden Verfahren und Erwartungen in Bezug auf die Auffindbarkeit für alle Kultur- und Kreativbranchen; Entwicklung eines besseren Verständnisses der Rolle von Empfehlungsalgorithmen bei der Förderung europäischer Werke und Überdenken ihrer Transparenz; und gegebenenfalls Vorschlagen von Handlungsoptionen insbesondere in den Bereichen Normung, Bereitstellung von Metadaten, Interoperabilität und Instrumente zur Erleichterung des Zugangs der Zielgruppen;

STÄRKUNG DER EXPORTE VON UNTERNEHMEN IM ÖKOSYSTEM DER KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT, EINSCHLIESSLICH FOLGENDEM:

36. Anreize für Initiativen zur Stärkung der Kapazitäten europäischer Unternehmen, damit diese im Außenmarkt tätig sein können, wie europäische Immersionsprogramme oder andere im Rahmen von „Kreatives Europa“ durchgeführte Förderprojekte, die ihre Exportstrategien unterstützen und ihre Niederlassung in Märkten mit hohem Potenzial stärken könnten;
37. Unterstützung der Teilnahme von Unternehmen des Ökosystems auf wichtigen branchenspezifischen Veranstaltungen, wie Messen und Fachausstellungen, aufbauend auf bestehenden Initiativen auf nationaler oder regionaler Ebene, beispielsweise durch gezielte grenzüberschreitende Zusammenarbeit oder einen Netzwerkansatz;
38. Förderung von Partnerschafts- und Kooperationsmöglichkeiten zwischen der europäischen Kultur- und Kreativwirtschaft und jener aus Schwellenländern unter Nutzung der Partnerschafts- und Entwicklungsinstrumente der EU;

FÖRDERUNG VON VERANTWORTUNGSVOLLER UNTERNEHMENSPOLITIK IN UNTERNEHMEN DES ÖKOSYSTEMS, DARUNTER

39. Förderung verantwortungsvoller Unternehmenspolitik im Einklang mit dem Globalen Pakt der Vereinten Nationen in den Bereichen Nachhaltigkeit und Umweltschutz, beispielsweise durch Auszeichnungen und andere Anreize, insbesondere Projekte zur Förderung innovativer Ansätze im Einklang mit dem Kreislaufwirtschaftskontinuum, wie z. B. kreislauforientierte Geschäftsmodelle, Ökodesign-Grundsätze und Strategien für End-of-Life-Management;
40. Ermittlung bewährter Verfahren für die nachhaltige Umgestaltung des Ökosystems und Förderung auf europäischer Ebene, auch im Rahmen der Initiative „Neues Europäisches Bauhaus“;
41. Förderung der Umsetzung verantwortungsvoller Maßnahmen im Ökosystem in den Bereichen Antidiskriminierung, Urheberrecht und verwandte Schutzrechte, einschließlich gerechter Vergütung der Rechteinhaber, besserer Arbeitsbedingungen und sozialer Garantien und ihre Einbeziehung in die öffentliche Finanzierung.

ANHANG ZUR ANLAGE

Schlussfolgerungen

- Schlussfolgerungen des Rates zu kulturellen und kreativen Crossover-Effekten zur Förderung von Innovation, wirtschaftlicher Nachhaltigkeit und sozialer Inklusion (2015/C 172/04)
- Schlussfolgerungen des Europäischen Rates vom 21. Juli 2020 zum Aufbauplan und zum Mehrjährigen Finanzrahmen 2021-2027
- Schlussfolgerungen des Rates zur Erholung, Resilienz und Nachhaltigkeit der Kultur- und Kreativbranche (2021/C 209/03, 2.6.2021)
- Schlussfolgerungen zum Thema „Europas Medien in der digitalen Dekade: Ein Aktionsplan zur Unterstützung der Erholung und des Wandels (2021/C 210/01)
- Schlussfolgerungen des Rates vom 30. November 2021 zum Thema „Kultur, hochwertige Architektur und gebaute Umwelt als Schlüsselemente der Initiative Neues Europäisches Bauhaus“
- Schlussfolgerungen des Rates vom 30. November 2021 zur Erhöhung der Verfügbarkeit und Wettbewerbsfähigkeit von europäischen audiovisuellen Inhalten und Medieninhalten

Gesetzgebungsakte

- Verordnung (EU) 2021/818 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 20. Mai 2021 zur Einrichtung des Programms Kreatives Europa (2021 bis 2027) und zur Aufhebung der Verordnung (EU) Nr. 1295/2013

Weitere Referenzdokumente

Mitteilungen der Kommission

- Grünbuch der Kommission „Erschließung des Potenzials der Kultur- und Kreativindustrien“, COM/2010/183 final
- Mitteilung der Kommission an das Europäische Parlament, den Europäischen Rat, den Rat, den Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschuss und den Ausschuss der Regionen – Der europäische Grüne Deal, COM/2019/ 640 final
- Mitteilung der Kommission an das Europäische Parlament, den Rat, den Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschuss und den Ausschuss der Regionen – Europas Medien in der digitalen Dekade: Ein Aktionsplan zur Unterstützung der Erholung und des Wandels, COM/2020/784 final
- Mitteilung der Kommission an das Europäische Parlament, den Europäischen Rat, den Rat, den Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschuss und den Ausschuss der Regionen – „Eine neue Industriestrategie für Europa“, COM/2020/102 final
- Mitteilung der Kommission an das Europäische Parlament, den Rat, den Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschuss und den Ausschuss der Regionen – „Fit für 55“: auf dem Weg zur Klimaneutralität – Umsetzung des EU-Klimaziels für 2030, , COM/2021/550 final
- Mitteilung der Kommission an das Europäische Parlament, den Rat, den Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschuss und den Ausschuss der Regionen – Aktualisierung der neuen Industriestrategie von 2020: einen stärkeren Binnenmarkt für die Erholung Europas aufzubauen, COM/2021/350 final
- Mitteilung der Kommission über EU-Leitlinien für die sichere Wiederaufnahme von Aktivitäten im Kultur- und Kreativsektor – COVID-19, COM/2021/4838

Entschließungen des Europäischen Parlaments

- Entschließung des Europäischen Parlaments vom 20. Oktober 2021 zu dem Thema „Europas Medien in der digitalen Dekade: Ein Aktionsplan zur Unterstützung der Erholung und des Wandels“, 2021/2017(INI)

UNESCO-Übereinkommen und -Dokumente

- Unesco-Übereinkommen von 2005 zum Schutz und zur Förderung der Vielfalt kultureller Ausdrucksformen
- „Kultur- und Kreativbranchen angesichts der COVID-19-Krise: Ein Ausblick auf die wirtschaftlichen Auswirkungen“, Studie aus 2021
- UNESCO-Rahmen für Kulturstatistik aus 2009

Dokumente der OMK-Expertengruppen

- Bericht der offenen Methode der Koordinierung (OMK) über die EU-Koproduktion
 - Mandat der OMK-Gruppe aus Experten der Mitgliedstaaten zum Status und den Arbeitsbedingungen von Künstlerinnen und Künstlern und Kreativschaffenden
-