



Βρυξέλλες, 24 Νοεμβρίου 2023
(OR. en)

15901/1/23
REV 1

CULT 167
AUDIO 112
SOC 819
EMPL 588
RECH 524
DIGIT 275
IND 623
PI 183
JEUN 273
GENDER 209

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΩΝ ΕΡΓΑΣΙΩΝ

Αποστολέας:	Γενική Γραμματεία του Συμβουλίου
Αποδέκτης:	Αντιπροσωπίες
Θέμα:	Συμπεράσματα του Συμβουλίου σχετικά με την ενίσχυση της πολιτιστικής και δημιουργικής διάστασης του ευρωπαϊκού τομέα βιντεοπαιχνιδιών

Επισυνάπτονται για τις αντιπροσωπίες στο παράρτημα τα συμπεράσματα του Συμβουλίου σχετικά με την ενίσχυση της πολιτιστικής και δημιουργικής διάστασης του ευρωπαϊκού τομέα βιντεοπαιχνιδιών, όπως εγκρίθηκαν από το Συμβούλιο (Παιδεία, Νεολαία, Πολιτισμός και Αθλητισμός) κατά τη σύνοδό του στις 24 Νοεμβρίου 2023.

Συμπεράσματα του Συμβουλίου σχετικά με

**την ενίσχυση της πολιτιστικής και δημιουργικής διάστασης του ευρωπαϊκού τομέα
βιντεοπαιχνιδιών**

ΤΟ ΣΥΜΒΟΥΛΙΟ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗΣ ΕΝΩΣΗΣ,

ΥΠΕΝΘΥΜΙΖΟΝΤΑΣ:

1. Ότι ο πολιτισμός, με την εγγενή αξία του, και η καλλιτεχνική ελευθερία παίζουν θεμελιώδη ρόλο για την Ευρωπαϊκή Ένωση και τους πολίτες της εμπεδώνοντας την ευρωπαϊκή ταυτότητα, ενισχύοντας τις δημοκρατίες και τις αξίες μας, ενεργοποιώντας βιώσιμη, ποικιλόμορφη και συμπεριληπτική ανάπτυξη και προωθώντας τη μεγέθυνση και την απασχόληση¹.
2. Την ετερογένεια του συνόλου των υποτομέων που απαρτίζουν τους κλάδους της δημιουργικότητας και του πολιτισμού, οι οποίοι έχουν μεν κοινά στοιχεία, αλλά έχουν και τις δικές τους ιδιαιτερότητες και πραγματικότητες.
3. Τις μεγάλες δυνατότητες που έχει ο τομέας των βιντεοπαιχνιδιών, με την πολιτιστική του διάσταση, για ανάπτυξη και διατομεακή καινοτομία στο πλαίσιο της ψηφιακής μετάβασης που ενέκρινε η Ευρωπαϊκή Ένωση.

¹ Ο τομέας των κλάδων του πολιτισμού και της δημιουργικότητας (ΚΠΔ) αντιπροσωπεύει οικονομικό βάρος 3,95 % της προστιθέμενης αξίας της ΕΕ (477 δισ. ευρώ), απασχολεί 8,02 εκατομμύρια άτομα και περιλαμβάνει 1,2 εκατομμύρια επιχειρήσεις, σύμφωνα με την έκδοση του «Πίνακα αποτελεσμάτων για την ανάκαμψη και την ανθεκτικότητα. Θεματική ανάλυση. Κλάδοι του πολιτισμού και της δημιουργικότητας. Απρίλιος 2022» https://ec.europa.eu/economy_finance/recovery-and-resilience-scoreboard/assets/thematic_analysis/scoreboard_thematic_analysis_culture.pdf

ΛΑΜΒΑΝΟΝΤΑΣ ΥΠΟΨΗ ΤΑ ΕΞΗΣ:

4. Ο τομέας των βιντεοπαιχνιδιών αποτελεί αναπόσπαστο τμήμα του οικοσυστήματος των κλάδων του πολιτισμού και της δημιουργικότητας. Αλληλεπιδρά με άλλους τομείς και έχει μεγάλες δυνατότητες να δημιουργεί και να μεταδίδει πολιτιστικό περιεχόμενο και αξίες και να αναδεικνύει το πλούτο και την ποικιλομορφία της ευρωπαϊκής δημιουργίας, κληρονομιάς και ιστορίας, καθώς και να έχει σημαντικό αντίκτυπο στη δημιουργία θέσεων εργασίας και σημαντική συμβολή στο ΑΕγχΠ.
5. Ενώ η Ευρώπη έχει καθιερωθεί ως μία από τις κορυφαίες αγορές βιντεοπαιχνιδιών στον κόσμο με εκτιμώμενη αξία 23,48 δισεκατομμυρίων ευρώ το 2022 και διαδραματίζει καίριο ρόλο σε όλα τα στάδια της ανάπτυξής τους (από τον σχεδιασμό έως τη διανομή), υπάρχει έλλειψη λεπτομερών, τυποποιημένων και ειδικών ανά τομέα δεδομένων.
6. Η ανεξαρτησία και η βιωσιμότητα της ευρωπαϊκής βιομηχανίας βιντεοπαιχνιδιών, η οποία αποτελείται κυρίως από μικρές και πολύ μικρές επιχειρήσεις² και αντιμετωπίζει ισχυρό διεθνή ανταγωνισμό και ταυτόχρονα έχει μπροστά της την πρόκληση να κρατήσει τα ταλέντα, βασίζεται στην ικανότητα των ευρωπαϊκών επιχειρήσεων να παραμένουν ελεύθερες να κάνουν τις δικές τους καλλιτεχνικές και στρατηγικές επιλογές.

² Το 80 % των 4 600 υφιστάμενων εταιρειών απασχολούν λιγότερους από δέκα εργαζομένους (European Media Industry Outlook [Προοπτικές του ευρωπαϊκού κλάδου των μέσων ενημέρωσης] – SWD (2023) 150 final, έγγραφο εργασίας των υπηρεσιών της Επιτροπής).

7. Στην Ευρωπαϊκή Ένωση, χρήστες βιντεοπαιχνιδιών υπάρχουν σε όλες τις ηλικιακές κατηγορίες, αλλά ιδίως στους νεότερους³⁴⁵. Γι' αυτό, η ευημερία των παιδιών και των νέων θα πρέπει να λαμβάνεται σοβαρά υπόψη κατά την εξέταση των πολιτικών για τον τομέα των βιντεοπαιχνιδιών·
8. Το μεγάλο δυναμικό των βιντεοπαιχνιδιών για την προώθηση θετικών πολιτιστικών και κοινωνικών αλλαγών, το ισχυρό δυναμικό των βιντεοπαιχνιδιών στην καταπολέμηση κάθε είδους διακρίσεων και μίσους και το βαθύ δυναμικό των βιντεοπαιχνιδιών να εκπροσωπούν την πολυμορφία και τη πολυφωνία των κοινωνιών μας, των γυναικών και άλλων υποεκπροσωπούμενων ομάδων στον τομέα των βιντεοπαιχνιδιών, οι πρόοδοι και οι προσπάθειες στα πεδία αυτά θα πρέπει να συνεχιστούν και να ενθαρρυνθούν·
9. Τα βιντεοπαιχνίδια, ως σύνθετα δημιουργικά έργα με μοναδική και δημιουργική αξία⁶, έχουν ευρεία αλυσίδα αξίας στην οποία δικαιώματα και πόροι διανοητικής ιδιοκτησίας διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο για αυξημένη ανταγωνιστικότητα και καινοτομία και η οποία θα πρέπει να προστατεύεται ώστε να διασφαλίζεται η ανάπτυξη ταλέντων, δημιουργικότητας, καινοτομίας και τεχνολογίας·

³ Τα έσοδα της παγκόσμιας αγοράς ανήλθαν σε 179 δις. ευρώ το 2022, πράγμα που αντιπροσωπεύει ετήσια αύξηση 5,4 % (European Media Industry Outlook — SWD (2023) 150 final, έγγραφο εργασίας των υπηρεσιών της Επιτροπής).

⁴ Το ευρωπαϊκό μερίδιο αναμένεται να ανέλθει σε 7,3 % το 2025, σε σύγκριση με 8,7 % το 2017 (European Media Industry Outlook — SWD (2023) 150 final, έγγραφο εργασίας των υπηρεσιών της Επιτροπής).

⁵ Αν και η μέση ηλικία των παικτών είναι τα 31 έτη, πάνω από το 70 % των νέων Ευρωπαίων ηλικίας μεταξύ 6 και 24 ετών είναι χρήστες βιντεοπαιχνιδιών (European Media Industry Outlook — SWD (2023) 150 final, έγγραφο εργασίας των υπηρεσιών της Επιτροπής).

⁶ Για τους σκοπούς των παρόντων συμπερασμάτων του Συμβουλίου, ο ορισμός των βιντεοπαιχνιδιών είναι αυτός που αναγνωρίζεται από το Δικαστήριο της Ευρωπαϊκής Ένωσης (υπόθεση C-355/12).

10. Η δημιουργία βιντεοπαιχνιδιών περιλαμβάνει την εφαρμογή προηγμένων τεχνολογιών που μπορούν να συμβάλουν στην ανάπτυξη νέων επιχειρηματικών μοντέλων μέσω, για παράδειγμα, εικονικών κόσμων. Αυτό μπορεί να αποτελέσει έναν πρόσθετο τρόπο για την προώθηση της πολιτιστικής και δημιουργικής ανάπτυξης, καθώς και για την ανάπτυξη άλλων τομέων πολιτικής, περιλαμβανομένης της εκπαίδευσης και της κατάρτισης, ιδίως όσον αφορά την ανάπτυξη της παιδείας στα Μέσα και των δεξιοτήτων STEAM⁷.
11. Το πρόγραμμα εργασιών της ΕΕ στον πολιτιστικό τομέα για την περίοδο 2023-2026 περιλαμβάνει την «ενδυνάμωση της πολιτικής και της δημιουργικής διάστασης του τομέα των βιντεοπαιχνιδιών στην Ευρώπη» ως μια από τις κύριες δράσεις που θα πραγματοποιηθούν στο πλαίσιο του τομέα προτεραιότητας «καλλιτέχνες και επαγγελματίες στον τομέα του πολιτισμού: Ενδυνάμωση του πολιτισμικού και του δημιουργικού τομέα».

ΚΑΛΕΙ ΤΑ ΚΡΑΤΗ ΜΕΛΗ:

12. Να διερευνήσουν όλες τις σχετικές επιλογές για την εφαρμογή πλαισίου στήριξης που αποσκοπεί στην προώθηση της δημιουργικής και πολιτιστικής διάστασης των βιντεοπαιχνιδιών και να αναλύσουν τη δυνατότητα θέσπισης διαφορετικών μηχανισμών χρηματοδότησης, μεταξύ άλλων, κατά περίπτωση, εμπνευσμένων από εκείνους που εφαρμόζονται ήδη για άλλους πολιτιστικούς και δημιουργικούς τομείς, όπως η οπτικοακουστική βιομηχανία, στηρίζοντας τις προϋποθέσεις για τη διατήρηση και την εκμετάλλευση των δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας από τους δημιουργούς και τις εταιρείες που συμμετείχαν στη δημιουργία και την ανάπτυξή τους, και διατηρώντας τους στο πλαίσιο του δημιουργικού τομέα και της πολιτιστικής κληρονομιάς της Ευρώπης.
13. Να εξετάσουν το ενδεχόμενο στήριξης—σε συνεργασία με τον τομέα των βιντεοπαιχνιδιών—πρωτοβουλιών που αποσκοπούν στη διατήρηση των ευρωπαϊκών βιντεοπαιχνιδιών ως πολιτιστικού αγαθού και συνεργειών εντός του πολιτιστικού και του δημιουργικού τομέα (ΤΚΠΔ) για την ενίσχυση της ευρωπαϊκής πολιτιστικής διάστασης των βιντεοπαιχνιδιών, δηλαδή την επαναχρησιμοποίηση των δεδομένων πολιτιστικής κληρονομιάς στη δημιουργική διαδικασία, και λαμβάνοντας υπόψη υφιστάμενα έργα και συνεργασίες με άλλα πολιτιστικά ιδρύματα.

⁷ Θετικές επιστήμες, τεχνολογία, μηχανική, τέχνες και μαθηματικά.

ΚΑΛΕΙ ΤΑ ΚΡΑΤΗ ΜΕΛΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΠΙΤΡΟΠΗ, ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΩΝ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΩΝ
ΤΟΜΕΩΝ ΑΡΜΟΔΙΟΤΗΤΑΣ ΤΟΥΣ:

14. Να βελτιώσουν την πληροφόρηση στον τομέα των βιντεοπαιχνιδιών, αντιμετωπίζοντας την τυποποίηση και βελτιώνοντας τα δεδομένα και τις στατιστικές σε συνεργασία με τον τομέα των βιντεοπαιχνιδιών και να εξετάσουν το ενδεχόμενο αναθεώρησης της στατιστικής ταξινόμησης των οικονομικών δραστηριοτήτων της Ευρωπαϊκής Ένωσης (NACE⁸) ως τρόπο βελτίωσης της πρόσβασης σε ειδικά ανά τομέα δεδομένα·
15. Να ανταλλάξουν και να διαδώσουν πληροφορίες και βέλτιστες πρακτικές, ιδίως όσον αφορά την κρατική ενίσχυση για τη στήριξη βιντεοπαιχνιδιών, τα αποτελεσματικά μέτρα που συμβάλλουν στην πολιτιστική και γλωσσική πολυμορφία και ισότητα, την πρόσβαση στη χρηματοδότηση και στήριξη της έρευνας, την ανάπτυξη και την καινοτομία και τις νεοφυείς επιχειρήσεις, καθώς και τη βιώσιμη ανάπτυξη του τομέα των βιντεοπαιχνιδιών·
16. Να ανταλλάξουν βέλτιστες πρακτικές και να εξετάσουν δράσεις για την προώθηση καλύτερων συνθηκών ανάπτυξης για τις ευρωπαϊκές επιχειρήσεις βιντεοπαιχνιδιών, ιδίως για τις νεοφυείς επιχειρήσεις, διευκολύνοντας την καινοτομία και την ενσωμάτωσή τους και την ομαλή είσοδό τους στην αγορά, την πρόσβαση σε δημόσια και ιδιωτική χρηματοδότηση, συμβάλλοντας έτσι στη μείωση των πιέσεων που ασκούνται στη δημόσια χρηματοδότηση και στη δημιουργία νέων πηγών·
17. Να προσελκύσουν και να προωθήσουν ταλέντα και πρωτοβουλίες που αποσκοπούν στην παροχή εξειδικευμένης εκπαίδευσης και κατάρτισης σε επαγγέλματα που συνδέονται με τη βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών, τα οποία να υποστηρίζονται από στρατηγικό διάλογο με τον τομέα ώστε να αντικατοπτρίζονται οι ανάγκες, και εστιάζοντας στα πολιτιστικά, δημιουργικά, τεχνικά, νομικά και οικονομικά χαρακτηριστικά των εν λόγω επαγγελμάτων, καθώς και στο εφαρμοστέο πλαίσιο διανοητικής ιδιοκτησίας, και να βελτιώσουν τη βιώσιμη ενσωμάτωση και διατήρησή τους στην ευρωπαϊκή αγορά εργασίας, αντιμετωπίζοντας επίσης τις προκλήσεις που σχετίζονται με την κυκλοφορία ταλέντων·
18. Να προωθήσουν τη γλωσσική πολυμορφία και την πρόσβαση και να προσελκύσουν νέους παίκτες, μεταξύ άλλων μέσω της τοπικής προσαρμογής των βιντεοπαιχνιδιών από τη βιομηχανία·

⁸ Ονοματολογία των οικονομικών δραστηριοτήτων στην Ευρωπαϊκή Ένωση.

19. Να προωθήσουν πρωτοβουλίες που αποσκοπούν στην προστασία των χρηστών και να διασφαλίσουν ένα ασφαλές επιγραμμικό περιβάλλον για τα βιντεοπαιχνίδια με συνεχή διάλογο με τα ενδιαφερόμενα μέρη, ιδίως της παιδείας στα Μέσα, ως μέσο για την παροχή εις βάθος ευαισθητοποίησης σε σχέση με την υπεύθυνη χρήση βιντεοπαιχνιδιών και για την πρόληψη επιβλαβών συμπεριφορών·
20. Να στηρίξουν, μέσω συμπράξεων δημόσιου και ιδιωτικού τομέα, την προσβασιμότητα, την ενίσχυση των δεξιοτήτων μέσω βιντεοπαιχνιδιών, την προστασία και την ευημερία ευάλωτων ομάδων κατά τη χρήση βιντεοπαιχνιδιών, ιδίως των νέων και των παιδιών, και συγκεκριμένα με την ενθάρρυνση της ανάπτυξης ενημερωτικών εκστρατειών και μέσων προστασίας ανηλίκων, όπως τα εργαλεία γονικού ελέγχου και τα συστήματα κατάταξης ηλικίας.

ΚΑΛΕΙ ΤΗΝ ΕΠΙΤΡΟΠΗ, ΣΤΑ ΠΛΑΙΣΙΑ ΤΩΝ ΑΡΜΟΔΙΟΤΗΤΩΝ ΤΗΣ:

21. Να διερευνήσει τη δυνατότητα πρότασης μιας ευρωπαϊκής στρατηγικής για τα βιντεοπαιχνίδια που θα λαμβάνει υπόψη τις προκλήσεις της βιομηχανίας και των καταναλωτών, ιδίως των ευάλωτων ομάδων όπως τα παιδιά και οι νέοι, που θα προωθεί τις ευρωπαϊκές αξίες και την πολιτιστική και γλωσσική πολυμορφία, διασφαλίζοντας παράλληλα την καλλιτεχνική ελευθερία, και θα συμβάλλει στην ανάπτυξη του οικονομικού, κοινωνικού, εκπαιδευτικού, πολιτιστικού και καινοτόμου δυναμικού του τομέα των βιντεοπαιχνιδιών, επιτυγχάνοντας παράλληλα να έχει έναν ηγετικό ρόλο στην παγκόσμια αγορά βιντεοπαιχνιδιών·
22. Λαμβάνοντας υπόψη, κατά περίπτωση, τη στρατηγική της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την ισότητα των φύλων 2020-2025, να προωθήσει τόσο την ισότητα στον τομέα των βιντεοπαιχνιδιών για να διασφαλίσει την ισόρροπη εκπροσώπηση των φύλων, όσο και την ίση αμοιβή, τα επαγγελματικά περιβάλλοντα χωρίς διακρίσεις και την ποικιλόμορφη εκπροσώπηση της ανάπτυξης στον τομέα των βιντεοπαιχνιδιών σε όλα τα στάδια, ήτοι στήριξη στο ξεκίνημα της καριέρας και στήριξη για επαγγελματική εξέλιξη, σχέδια για την καταπολέμηση της βίας με βάση το φύλο· καθώς και αποφυγή δημιουργίας, διαιώνισης ή επιδείνωσης στερεοτύπων·

23. Να ενθαρρύνει τη διασυνοριακή συνεργασία στον τομέα των βιντεοπαιχνιδιών, καθώς και με άλλους κλάδους του πολιτισμού και της δημιουργικότητας και άλλους τομείς της ευρωπαϊκής οικονομίας, προκειμένου να αξιοποιηθούν οι ευκαιρίες και οι συνέργειες που προσφέρει η συνεργασία όσον αφορά τη χρηματοδότηση, τους πόρους, την προβολή και την εμπειρογνώσια, και να βελτιωθεί η ανταγωνιστικότητα και η διεθνής θέση·
24. Να στηρίζει και να τονώσει την ανταγωνιστικότητα και την ανεξαρτησία των ευρωπαϊκών εταιρειών του τομέα των βιντεοπαιχνιδιών, ιδίως των πολύ μικρών, των μικρών και των μεσαίων επιχειρήσεων, μέσω επανεξέτασης της εφαρμογής των κανόνων για τις κρατικές ενισχύσεις, ιδίως, κατά περίπτωση, στο πλαίσιο αναθεώρησης του γενικού κανονισμού απαλλαγής κατά κατηγορία, και μέσω κατάλληλων ευρωπαϊκών προγραμμάτων και ταμείων.

Έγγραφα αναφοράς

- Ανακοίνωση της Επιτροπής «Μια πρωτοβουλία της ΕΕ για τον παγκόσμιο ιστό 4.0 και τους εικονικούς κόσμους: Μια πρώτη αρχή στην επόμενη τεχνολογική μετάβαση» — SWD (2023) 250, 11 Ιουλίου 2023·
- Προοπτικές του ευρωπαϊκού κλάδου των μέσων ενημέρωσης — SWD (2023) 150 final έγγραφο εργασίας των υπηρεσιών της Επιτροπής, 22 Μαΐου 2023·
- Ψήφισμα του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου της 18ης Ιανουαρίου 2023 σχετικά με την προστασία των καταναλωτών στα διαδικτυακά βιντεοπαιχνίδια: Προσέγγιση στο επίπεδο της ευρωπαϊκής ενιαίας αγοράς (2022/2014(INI))·
- Ψήφισμα του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου, της 14ης Δεκεμβρίου 2022, σχετικά με την εφαρμογή του νέου ευρωπαϊκού θεματολογίου για τον πολιτισμό και τη στρατηγική της ΕΕ για διεθνείς πολιτιστικές σχέσεις (2022/2047(INI))·
- Ψήφισμα του Συμβουλίου σχετικά με το πρόγραμμα εργασιών της ΕΕ στον πολιτιστικό τομέα (2023-2026) (ΕΕ C 466 της 7.12.2022)·
- Ψήφισμα του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου της 10ης Νοεμβρίου 2022 σχετικά με τον ηλεκτρονικό αθλητισμό και τα βιντεοπαιχνίδια (2022/2027(INI))·
- Ανακοίνωση της Επιτροπής «Ψηφιακή δεκαετία για τα παιδιά και τους νέους, η νέα ευρωπαϊκή στρατηγική για καλύτερο διαδίκτυο για τα παιδιά», της 11ης Μαΐου 2022 — COM (2022) 212 final·
- Συμπεράσματα του Συμβουλίου της 13ης Απριλίου 2022 με θέμα τη «Δημιουργία ευρωπαϊκής στρατηγικής για το οικοσύστημα των κλάδων του πολιτισμού και της δημιουργικότητας» (2022/C 160/06)·
- Έγγραφο εργασίας των υπηρεσιών της Επιτροπής, Ετήσια έκθεση για την ενιαία αγορά 2021 (SWD/2021/351 final).

- Θεματική ανάλυση του πίνακα αποτελεσμάτων για την ανάκαμψη και την ανθεκτικότητα σχετικά με τους κλάδους του πολιτισμού και της δημιουργικότητας (Απρίλιος 2022)·
- Συμπεράσματα του Συμβουλίου της 13ης Δεκεμβρίου 2021 σχετικά με την αύξηση της διαθεσιμότητας και της ανταγωνιστικότητας του ευρωπαϊκού οπτικοακουστικού περιεχομένου και του ευρωπαϊκού περιεχομένου των μέσων ενημέρωσης (2021/C 501 I/02)·
- Συμπεράσματα του Συμβουλίου της 3ης Ιουνίου 2021 με θέμα «Τα ευρωπαϊκά μέσα ενημέρωσης κατά την ψηφιακή δεκαετία: Σχέδιο δράσης για τη στήριξη της ανάκαμψης και του μετασχηματισμού» (2021/C 210/01)·
- Συμπεράσματα του Συμβουλίου της 2ας Ιουνίου 2021 σχετικά με την ανάκαμψη, την ανθεκτικότητα και τη βιωσιμότητα των τομέων του πολιτισμού και της δημιουργίας (2021/C 209/03)·
- Κανονισμός (ΕΕ) 2021/818 του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου της 20ής Μαΐου 2021 για τη θέσπιση του προγράμματος Δημιουργική Ευρώπη (2021-2027) και την κατάργηση του κανονισμού (ΕΕ) αριθ. 1295/2013·
- Συμπεράσματα του Ευρωπαϊκού Συμβουλίου της 21ης Ιουλίου 2020 σχετικά με το σχέδιο ανάκαμψης και το πολυετές δημοσιονομικό πλαίσιο για την περίοδο 2021-2027·
- Ανακοίνωση της Επιτροπής με τίτλο «Μια Ένωση ισότητας: Στρατηγική για την ισότητα των φύλων 2020-2025» της 5ης Μαρτίου 2020 — COM (2020) 152 final
- Συμπεράσματα του Συμβουλίου σχετικά με τις συνέργειες του πολιτιστικού και του δημιουργικού τομέα με άλλους τομείς για την προώθηση της καινοτομίας, της οικονομικής βιωσιμότητας και της κοινωνικής ενσωμάτωσης (2015/C 172/04)·
- Κανονισμός (ΕΕ) αριθ. 651/2014 της Επιτροπής της 17ης Ιουνίου 2014 για την κήρυξη ορισμένων κατηγοριών ενισχύσεων ως συμβατών με την εσωτερική αγορά κατ' εφαρμογή των άρθρων 107 και 108 της Συνθήκης (ΕΕ L 187 της 26.6.2014, σ.1) και των διαδοχικών τροποποιήσεων (Γενικός κανονισμός απαλλαγής κατά κατηγορία).