



C/2024/3542

31.5.2024

Schlussfolgerungen des Rates zur Stärkung der Kultur- und Kreativbranche durch datengestützte Publikumsentwicklung

(C/2024/3542)

DER RAT DER EUROPÄISCHEN UNION —

IN ANERKENNUNG DES FOLGENDEN:

1. Der digitale Wandel hat sich zu einem immer wichtigeren Thema in der europäischen Politik entwickelt, was sich in Initiativen wie dem Programm Kreatives Europa, dem Politikprogramm 2030 für die digitale Dekade, der Strategie für die Industriepolitik der EU, der Europäischen Kompetenzagenda, dem Europäischen Bildungsraum und der Europäischen Datenstrategie niederschlägt und zur Schaffung gemeinsamer europäischer Datenräume geführt hat, einschließlich eines gemeinsamen europäischen Datenraums für das Kulturerbe ⁽¹⁾ und der europäischen Cloud für das Kulturerbe innerhalb des Programms „Horizont Europa“ ⁽²⁾.
2. Im EU-Arbeitsplan für Kultur 2023-2026 ⁽³⁾ wird der intrinsische Wert der Kultur, einschließlich des kulturellen Erbes, unterstrichen. In diesem Zusammenhang wird im Arbeitsplan die Notwendigkeit hervorgehoben, den digitalen Wandel in der Kultur- und Kreativbranche anzuregen; ferner wird betont, dass die kulturelle Teilhabe zu den Prioritäten zählt, und es ist eine spezifische Maßnahme vorgesehen, um vielfältige europäische kulturelle Inhalte im digitalen Umfeld auffindbar zu machen.
3. Publikumsentwicklung bietet die Möglichkeit, substanzielle und interaktive Beziehungen mit unterschiedlichen Zielgruppen aufzubauen, das Nutzererlebnis zu verbessern sowie die kulturelle Vielfalt und Entwicklung, den sozialen Zusammenhalt und die Demokratie zu fördern ⁽⁴⁾. Ein breites und vielfältiges Publikum zu erreichen, zählt zu den mit dem Programm Kreatives Europa 2021-2027 angestrebten Zielen ⁽⁵⁾. In der Kultur- und Kreativbranche werden derzeit innovative Instrumente und Leitlinien für die Erhebung und Verwaltung von Publikumsdaten erforscht, um bessere und in stärkerem Maße nutzerorientierte Dienstleistungen zu entwickeln. Auf diese Weise kann auch zu einer faktengestützten Politikgestaltung beigetragen werden ⁽⁶⁾. Es sind allerdings weitere gemeinsame Anstrengungen erforderlich.
4. Neue Technologien bieten ein erhebliches Potenzial zur Verbesserung der Einbeziehung des Publikums und zur Verbesserung des Zugangs zum bestehenden und zu einem potenziellen Publikum. Allerdings befinden sich die Kultureinrichtungen in unterschiedlichen Stadien der digitalen Entwicklung und nutzen die von den Technologieanbietern angebotenen Dienste in unterschiedlicher Weise.
5. Nach der COVID-19-Pandemie, durch die sich der digitale Wandel in der Gesellschaft beschleunigt hat, werden Daten für viele Kulturakteure zunehmend zu einer Priorität, wenn es darum geht, das Publikum zu verstehen, einzubinden und zurückzugewinnen ⁽⁷⁾;

IN ERWÄGUNG DES FOLGENDEN:

6. Im Zuge der Digitalisierung in der Kultur- und Kreativbranche werden immer mehr Daten generiert, die für die Publikumsentwicklung genutzt werden können. Die Nutzung von Publikumsdaten eröffnet für die Kultur- und Kreativbranche eine Chance, um die Bedürfnisse und das Verhalten des Publikums besser zu verstehen, eine substanzielle Beziehung zum Publikum aufzubauen, maßgeschneiderte innovative kulturelle Inhalte und Dienstleistungen bereitzustellen und eine gezielte Öffentlichkeitsarbeit zu entwickeln, um ein breiteres Publikum zu erreichen und die kulturelle Teilhabe, insbesondere die physische Teilhabe, zu maximieren. Dies fördert die kulturelle Vielfalt in Europa und kann kulturelle Veranstaltungsorte als Räume für eine informelle und freie gesellschaftliche Interaktion stärken, die für die Demokratie von wesentlicher Bedeutung sind und auch als „Dritte Orte“ bezeichnet werden.

⁽¹⁾ Empfehlung der Kommission für einen gemeinsamen europäischen Datenraum für das Kulturerbe (ABl. L 401 vom 12.11.2021, S. 5).

⁽²⁾ Verordnung (EU) 2021/695 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 28. April 2021 zur Einrichtung von „Horizont Europa“, dem Rahmenprogramm für Forschung und Innovation, sowie über dessen Regeln für die Beteiligung und die Verbreitung der Ergebnisse und zur Aufhebung der Verordnungen (EU) Nr. 1290/2013 und (EU) Nr. 1291/2013 (ABl. L 170 vom 12.5.2021, S. 1).

⁽³⁾ Entschließung des Rates zum Arbeitsplan für Kultur 2023-2026 (ABl. C 466 vom 7.12.2022, S. 1).

⁽⁴⁾ Bericht der Europäischen Kommission mit dem Titel „Culture and Democracy, the evidence. How citizens' participation in cultural activities enhances civic engagement, democracy and social cohesion: lessons from international research“ (Kultur und Demokratie — der Nachweis. Wie die Teilhabe der Bürgerinnen und Bürger an kulturellen Aktivitäten das bürgerschaftliche Engagement, die Demokratie und den sozialen Zusammenhalt stärkt: Erkenntnisse aus der internationalen Forschung) (2023) sowie die Charta von Porto Santo (2021).

⁽⁵⁾ 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 (ABl. L 189 vom 28.5.2021, S. 34).

⁽⁶⁾ Schlussfolgerungen des Rates zur Förderung des Zugangs zur Kultur über digitale Mittel unter besonderer Berücksichtigung der Publikumsentwicklung (ABl. C 425 vom 12.12.2017, S. 4).

⁽⁷⁾ Bericht der Organisation Voices of Culture mit dem Titel „(Re-)Engaging digital audiences in the cultural sectors: improving audience data“ ((Wieder-)Einbindung des digitalen Publikums im Kultursektor: Verbesserung der Daten zum Publikum).

7. Durch eine datengestützte Publikumsentwicklung eröffnen sich für die Kultur- und Kreativbranche Chancen, neue Geschäftsmodelle auszuloten und mittels Innovation und kollaborativer Verfahren zusätzliche Einnahmen zu erzielen.
8. Die Kultur- und Kreativbranche ist äußerst vielfältig und umfasst sowohl privatwirtschaftliche als auch öffentliche Einrichtungen, Branchen und Sektoren, die auf unterschiedlichen politischen und organisatorischen Ebenen tätig sind, verschiedene kulturelle Ausdrucksformen und künstlerische Disziplinen umfassen und ganz unterschiedlich aufgestellt sind, was den Grad der digitalen Innovation und die digitale Infrastruktur anbelangt. Deshalb sollte bei der datengestützten Publikumsentwicklung ein differenzierter Ansatz verfolgt werden.
9. Um beim digitalen Wandel und bei den technischen, digitalen und kreativen Kompetenzen Fortschritte zu erzielen, sind Führungsstärke und Unternehmergeist im Hinblick auf die Nutzung datengestützter Lösungen und fortschrittlicher Technologien wie künstlicher Intelligenz erforderlich. Darüber hinaus sollten auch die digitalen Kompetenzen des Publikums berücksichtigt werden. Daher sollten ein umfassender Ansatz und eine angemessene Unterstützung für Kultureinrichtungen mit begrenzten Kapazitäten, Fachkenntnissen und Mitteln in Erwägung gezogen werden, um die Chancen und Herausforderungen des digitalen Wandels anzugehen⁽⁸⁾.
10. Manche Einrichtungen in der Kultur- und Kreativbranche stützen sich auf Technologieunternehmen, soziale Medien, Plattformen oder Vermittler, um Publikum zu gewinnen. Diese Akteure des Technologiemarktes arbeiten nicht unbedingt mit Publikumsdaten, die einen spezifischen Bezug zu den Aktivitäten, Inhalten oder Werken dieser Einrichtungen der Kultur- und Kreativbranche aufweisen. Das wirkt sich möglicherweise nachteilig auf die Fähigkeit der Kultur- und Kreativbranche, das Potenzial der Digitalisierung voll auszuschöpfen, und auf ihre Wettbewerbsfähigkeit aus.
11. Eine Reihe von Mitgliedstaaten hat in ihren COVID-19-Aufbau- und Resilienzplänen Mittel für die Entwicklung von Digitalisierungsprogrammen und -strategien für die Kultur- und Kreativbranche vorgesehen (einige davon mit einem Schwerpunkt auf der Teilhabe). Das gemeinsame Bestreben, die Zusammenarbeit auf breiterer Ebene zu verstärken, weist in jedem Fall das Potenzial auf, Fortschritte voranzutreiben.
12. Die Nutzung von Daten für die Publikumsentwicklung und die Stärkung der Teilhabe eröffnet zahlreiche Chancen, erfordert aber auch, dass die Kultur- und Kreativbranche den Risiken und Auswirkungen dieser Nutzung vorgeht und ihre Arbeitsweisen entsprechend anpasst. Dazu gehört die Berücksichtigung rechtlicher Belange (einschließlich der Rechte des geistigen Eigentums, des Urheberrechts, des Rechts auf Privatsphäre und des Rechts auf den Schutz personenbezogener Daten), ethischer, nachhaltigkeitsbezogener und ökologischer Belange sowie eine sorgfältige Bewertung der Auswirkungen der künstlichen Intelligenz und anderer fortschrittlicher digitaler Technologien —

ERSUCHT DIE MITGLIEDSTAATEN,

13. die Entwicklung eines politischen Rahmens und die Schaffung von Bedingungen zu erwägen, die einen datengestützten Ansatz in der Kultur- und Kreativbranche fördern und begünstigen, unter anderem durch Unterstützung auf nationaler und regionaler Ebene für die Erhebung, den Schutz, die Verwaltung und die Nutzung von Publikumsdaten;
14. die Einrichtungen der Kultur- und Kreativbranche dazu anzuhalten und dabei zu unterstützen, als Teil ihrer politischen Maßnahmen zur Publikumsentwicklung eine Strategie für datengestützte Lösungen zu entwickeln; die Einrichtungen der Kultur- und Kreativbranche dazu anzuhalten und dabei zu unterstützen, Publikumsdaten intelligenter und in ethisch einwandfreier Weise weiterzugeben und zu nutzen. Auf diese Weise soll sichergestellt werden, dass die Branche selbst neue Zielgruppen besser kennenlernen, ermitteln und ansprechen kann, dass europäische Inhalte leichter auffindbar sind und dass die Zielgruppen geeignete und vielfältige kulturelle und kreative Dienstleistungen finden können;
15. die Einrichtungen der Kultur- und Kreativbranche dazu anzuhalten und dabei zu unterstützen, sich an einschlägigen EU-finanzierten Programmen zu beteiligen, die darauf abzielen, eine datengestützte Zusammenarbeit und innovative Lösungen in der Kultur- und Kreativbranche zu fördern;
16. die digitalen Kompetenzen bei den Einrichtungen und Fachleuten der Kultur- und Kreativbranche zu fördern sowie die Entwicklung von interoperablen Instrumenten, von Maßnahmen zum Kapazitätsaufbau und von Förderprogrammen zur Stärkung der digitalen Prozesse in den Einrichtungen zu erleichtern, um die Einrichtungen auf diese Weise in die Lage zu versetzen, sich in der sich wandelnden digitalen Landschaft souverän zu bewegen;

ERSUCHT DIE EUROPÄISCHE KOMMISSION UND DIE MITGLIEDSTAATEN, INNERHALB IHRER JEWEILIGEN ZUSTÄNDIGKEITSBEREICHE UND UNTER GEBÜHRENDER BERÜCKSICHTIGUNG DES SUBSIDIARITÄTSPRINZIPS

17. die Forschung zu fördern sowie die branchen- und grenzübergreifende Zusammenarbeit (z. B. mit anderen Regierungs- und Verwaltungsebenen, Hochschulen und kommerziellen Akteuren) bei der Erforschung und Anwendung von Standards für eine zugängliche, grundlegende und nachhaltige digitale Infrastruktur zu erleichtern, die sichere, zuverlässige und interoperable Daten ermöglicht, wobei die Rechtsvorschriften der Union zum Schutz der Rechte des geistigen Eigentums, zum Urheberrecht, zum Datenschutz und zum Schutz der Privatsphäre einzuhalten sind und auf bestehender Infrastruktur aufzubauen ist;

⁽⁸⁾ Bericht der Methode der offenen Koordinierung mit dem Titel „Promoting access to culture through digital means“ (Förderung des Zugangs zur Kultur mit digitalen Mitteln).

18. die Entwicklung und Anwendung von Normen und Rahmen zu fördern, um die Kultur- und Kreativbranche bei der Erhebung und Verwaltung ihrer Publikumsdaten zu unterstützen, damit die Daten zugänglich, vergleichbar, nutzbar und interoperabel werden und somit für neue (in stärkerem Maße nutzerorientierte) Dienstleistungen genutzt werden können;
19. die Kultur- und Kreativbranche dazu anzuhalten, als Grundlage für die gemeinsame Nutzung und die Weitergabe von Daten nach Möglichkeit die „Open Data“-Grundsätze⁽⁹⁾ und die FAIR-Grundsätze⁽¹⁰⁾ anzuwenden, wie sie insbesondere in der Richtlinie über offene Daten und die Weiterverwendung von Informationen des öffentlichen Sektors festgelegt sind, sowie ferner die „MyData“-Grundsätze anzuwenden, um das Recht eines jeden Menschen auf Zugang zu den über ihn gesammelten Daten zu gewährleisten⁽¹¹⁾ und zugleich die Daten der jeweiligen Einrichtung als ihren Wettbewerbsvorteil wirksam zu schützen;
20. die Entwicklung von Programmen zur Datenkompetenz und zum Kapazitätsaufbau in der Kultur- und Kreativbranche voranzutreiben, und zwar im Hinblick auf die Erhebung, die Auswertung, den Schutz, die Verwaltung und die Governance von Daten, im Hinblick auf die Ausarbeitung einer Strategie für die Nutzung von Daten bei der Publikumsentwicklung und beim Publikumsmanagement und im Hinblick auf die Schärfung des Bewusstseins für und die Verbesserung der Kenntnisse über die Europäische Erklärung zu den digitalen Rechten und Grundsätzen und deren Anwendung im Kontext der datengestützten Publikumsentwicklung, um die Transparenz gegenüber dem Publikum, dessen sensible Daten verarbeitet werden, sicherzustellen;
21. die Forschung zu fördern und voranzutreiben, um das Potenzial digitaler Instrumente für die Publikumsentwicklung zu erschließen, indem sich abzeichnende Trends und die in der Kultur- und Kreativbranche benötigten zukunftssicheren Kompetenzen ermittelt werden und untersucht wird, wie diese Kompetenzen in Programmen der allgemeinen und beruflichen Bildung, die auf eine Beschäftigung in der Kreativbranche ausgerichtet sind, entwickelt werden können. Auf europäischer Ebene können der Europäische Bildungsraum, die Europäische Kompetenzagenda, der Kompetenzpakt⁽¹²⁾, die Europäischen Blaupause-Allianzen und die Plattform für digitale Kompetenzen und Arbeitsplätze hierzu beitragen⁽¹³⁾;
22. die Konsultation, den Austausch von Wissen und bewährten Verfahren sowie die Zusammenarbeit zwischen den Mitgliedstaaten und den einschlägigen Partnern auf europäischer Ebene im Hinblick auf die Entwicklung und/oder Umsetzung digitaler Ökosysteme, Strategien und gemeinsamer digitaler Instrumente für die Erhebung von Daten zur Publikumsteilnahme und -entwicklung voranzutreiben und dabei kleinere Kultureinrichtungen mit begrenzten Ressourcen sowie die Unterschiede bei der Verfügbarkeit technologischer Infrastruktur in den einzelnen Mitgliedstaaten zu berücksichtigen;
23. eine Bestandsaufnahme der in der Kultur- und Kreativbranche vorhandenen bewährten Verfahren für die Erhebung, den Schutz, die Verwaltung und die Auswertung von Daten zur Publikumsteilnahme und -entwicklung durchzuführen;

ERSUCHT DIE KOMMISSION, IM RAHMEN IHRER ZUSTÄNDIGKEITSBEREICHE

24. gegebenenfalls den Zugang der Kultur- und Kreativbranche zu anderen europäischen Programmen als dem Programm „Kreatives Europa“ zu fördern, die für den digitalen Wandel und die digitale Innovation relevant sind und über die finanzielle Unterstützung verfügbar ist, wie beispielsweise das Programm „Digitales Europa“, Horizont Europa und das Binnenmarktprogramm, auch durch die Bereitstellung klarer Leitlinien und Informationen;

⁽⁹⁾ „Open Data“ (offene Daten) bezieht sich auf Daten, die offen zugänglich, verwertbar, bearbeitbar und weitergebbar sind. Offene Daten unterliegen einer freien Lizenz, die es anderen erlaubt, die Arbeit eines anderen Urhebers nach Belieben weiterzuverwenden. Ohne eine besondere Lizenz sind derartige Verwendungen in der Regel aufgrund von Urheberrechten, Patenten oder gewerblichen Lizenzen verboten.

⁽¹⁰⁾ Die „FAIR-Grundsätze“ beziehen sich auf internationale Leitlinien für die Datenverwaltung, mit denen die Weiterverwendung von Daten optimiert werden soll. Dies wird erreicht, indem Daten auffindbar, zugänglich, interoperabel und weiterverwendbar (Findable, Accessible, Interoperable and Reusable — FAIR) gemacht werden. Wesentliche Faktoren für solche Daten sind umfangreiche Metadaten und Dokumentationen, bei denen offene oder standardisierte Dateiformate und Lizenzen für die Weiterverwendung verwendet werden.

⁽¹¹⁾ „MyData“ (Meine Daten) bezieht sich auf einen auf den Menschen ausgerichteten Ansatz für die Verwaltung personenbezogener Daten, der den Datenbedarf der Wirtschaft mit den digitalen Menschenrechten in Einklang bringt. Ziel ist es, den Menschen eine bessere Kontrolle über ihre personenbezogenen Daten zu geben, indem sie die Möglichkeit erhalten, die Umstände der Verwendung dieser Daten zu bestimmen.

⁽¹²⁾ Groß angelegte Kompetenzpartnerschaft für das Ökosystem der Kultur- und Kreativwirtschaft. Siehe „Creative Pact for Skills Manifesto“ (Manifest des Kompetenzpakts für die Kultur- und Kreativwirtschaft) unter https://pact-for-skills.ec.europa.eu/about/industrial-ecosystems-and-partnerships/creative-and-cultural-industries_en.

⁽¹³⁾ Siehe beispielsweise den Bericht aus dem Jahr 2022 der Organisation Voices of Culture mit dem Titel „(Re-)Engaging digital audiences in the cultural sectors“ ((Wieder-)Einbindung des digitalen Publikums im Kultursektor) und den „Creative Pact for Skills“ (Kompetenzpakt für die Kultur- und Kreativwirtschaft).

25. zu prüfen, wie Initiativen zur Datentransparenz zugunsten der Kultur- und Kreativbranche weiter gefördert werden können, damit die Branche die Auswirkungen ihrer Arbeit und ihrer Tätigkeiten besser verstehen und sich bei ihren kreativen Prozessen auf einschlägige Erkenntnisse stützen kann;
 26. zu prüfen, wie der im Zusammenhang mit dem digitalen Wandel bestehende Bedarf und die sich wandelnden Anforderungen der Kultur- und Kreativbranche durch den Einsatz datengestützter Lösungen und die Förderung innovativer digitaler Projekte im Rahmen europäischer Initiativen weiter unterstützt werden können.
-

ANLAGE

Referenzdokumente

- Empfehlung der Kommission für einen gemeinsamen europäischen Datenraum für das Kulturerbe (Abl. L 401 vom 12.11.2021, S. 5)
- Schlussfolgerungen der Konferenz mit dem Titel „European Audiences: 2020 and beyond“ (Publikumszielgruppen in Europa: 2020 und darüber hinaus) (2012)
- Schlussfolgerungen des Rates zur Förderung des Zugangs zur Kultur über digitale Mittel unter besonderer Berücksichtigung der Publikumsentwicklung (Abl. C 425 vom 12.12.2017, S. 4)
- Entschließung des Rates zum Arbeitsplan für Kultur 2023-2026 (Abl. C 466 vom 7.12.2022, S. 1)
- Richtlinie (EU) 2019/1024 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 20. Juni 2019 über offene Daten und die Weiterverwendung von Informationen des öffentlichen Sektors (Richtlinie über offene Daten und PSI-Richtlinie) (Abl. L 172 vom 26.6.2019, S. 56)
- Bericht der Europäischen Kommission mit dem Titel „Culture and Democracy, the evidence. How citizens' participation in cultural activities enhances civic engagement, democracy and social cohesion: lessons from international research“ (Kultur und Demokratie — der Nachweis. Wie die Teilhabe der Bürgerinnen und Bürger an kulturellen Aktivitäten das bürgerschaftliche Engagement, die Demokratie und den sozialen Zusammenhalt stärkt: Erkenntnisse aus der internationalen Forschung) (2023)
- Europäische Industriestrategie: https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/european-industrial-strategy_de
- Arbeitsunterlage der Kommissionsdienststellen mit dem Titel „Annual Single Market Report 2021“ (Jährlicher Binnenmarktbericht 2021), mit einer Beschreibung des Ökosystems der Kultur- und Kreativbranche, S. 98-104 (<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/en/TXT/?uri=CELEX%3A52021SC0351>)
- Kompetenzpakt: https://pact-for-skills.ec.europa.eu/index_en
- Innovation Policy Platform for the Cultural and Creative Industries (Plattform für Innovationspolitik für die Kultur- und Kreativwirtschaft): <https://ekipengine.eu/policy-areas/>
- Bericht der Methode der offenen Koordinierung mit dem Titel „Promoting access to culture through digital means“ (Förderung des Zugangs zur Kultur mit digitalen Mitteln) (2017)
- CORDIS results pack on digital cultural heritage (CORDIS-Ergebnispaket zum digitalen Kulturerbe), Amt für Veröffentlichungen der Europäischen Union, 2020, <https://data.europa.eu/doi/10.2830/941375>
- Charta von Porto Santo (2021): <https://portosantocharter.eu/the-charter>
- Verordnung (EU) 2016/679 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 27. April 2016 zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten, zum freien Datenverkehr und zur Aufhebung der Richtlinie 95/46/EG (Datenschutz-Grundverordnung) (Abl. L 119 vom 4.5.2016, S. 1)
- Verordnung (EU) 2021/695 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 28. April 2021 zur Einrichtung von „Horizont Europa“, dem Rahmenprogramm für Forschung und Innovation, sowie über dessen Regeln für die Beteiligung und die Verbreitung der Ergebnisse und zur Aufhebung der Verordnungen (EU) Nr. 1290/2013 und (EU) Nr. 1291/2013 (Abl. L 170 vom 12.5.2021, S. 1)
- Die Cloud für Kulturerbe: 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
- Priorität der Kommission „Ein Europa für das digitale Zeitalter“: https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age_de
- Bericht der Organisation Voices of Culture mit dem Titel „(Re-)Engaging digital audiences in the cultural sectors: improving audience data“ ((Wieder-)Einbindung des digitalen Publikums im Kultursektor: Verbesserung der Daten zum Publikum) (2022)
- Vuylsteke, Devoldere, et al. (2023) „Digital transformation of the cultural and creative sectors in preparation for the 2024 Belgian EU presidency“ (Digitaler Wandel in der Kultur- und Kreativbranche, zur Vorbereitung des belgischen EU-Ratsvorsitzes 2024)

Begriffsbestimmungen

- Für die Zwecke dieser Schlussfolgerungen des Rates gelten die folgenden Begriffsbestimmungen:
- „Publikumsdaten“ bezieht sich auf von Kultureinrichtungen gesammelte und verarbeitete Informationen über Einzelpersonen oder Personengruppen, die (vorgesehene) Nutzer von kulturellen Produkten, Aktivitäten, Websites, Dienstleistungen oder Inhalten sind. Publikumsdaten können demografische Informationen, Daten über Besucherzahlen und -verhalten, Publikumsinteraktion und -teilhabe, Mitgliedsdaten, Umfrage- und Rückmeldungsergebnisse sowie Informationen über kulturelle Präferenzen umfassen.
- „Publikumsentwicklung“ bezieht sich auf Bemühungen und Aktivitäten, die von Kultureinrichtungen unternommen werden, um ihr Publikum zu pflegen, zu diversifizieren und auszuweiten, mit dem Ziel, die Einbindung des Publikums, die Teilhabe des Publikums und die Verbindung mit dem Publikum zu verbessern. Publikumsentwicklung kann je nach Zielsetzung und Zielgruppe auf unterschiedliche Weise verstanden werden: Steigerung der Publikumszahlen (Gewinnung von mehr Publikum mit demselben soziodemografischen Profil wie das derzeitige Publikum), Vertiefung der Beziehung zum Publikum (Verbesserung der Erfahrung des derzeitigen Publikums) und Diversifizierung des Publikums (Gewinnung von Menschen mit einem anderen soziodemografischen Profil als das derzeitige Publikum). Zu diesem Prozess gehört es, die Bedürfnisse, Vorlieben und Interessen des bestehenden und potenziellen Publikums zu verstehen sowie an die Öffentlichkeit gerichtete Initiativen zu ergreifen, um ein breiteres und vielfältigeres Publikum anzusprechen.
- „Digitale Infrastruktur“ bezieht sich auf Kommunikationsdienste und -plattformen, Speicherdienste und die zugrunde liegenden Softwarefunktionen, Protokolle und Standards. Dabei bezieht sich „digitale Infrastruktur“ nicht unbedingt auf die materielle und technische Infrastruktur (wie Kabel, drahtlose Netze, Datenzentren, Internet-Knoten), sondern vielmehr auf Dienste und Plattformen, die die Verbindung und den Austausch zwischen Kultureinrichtungen ermöglichen.
- „Interoperabilität“ bezieht sich auf die Fähigkeit von Informationssystemen und Software, Daten auszutauschen und Informationen gemeinsam zu nutzen, was eine Voraussetzung dafür ist, dass Kultureinrichtungen Publikumsdaten nahtlos austauschen und nutzen können. Hierzu zählt die Fähigkeit unterschiedlicher Softwaresysteme zusammenzuarbeiten, sodass sie die zwischen ihnen ausgetauschten Daten verstehen, interpretieren und nutzen können. In einer interoperablen Datenumgebung können unterschiedliche Systeme wirksam interagieren und kommunizieren, sodass sichergestellt ist, dass Daten über unterschiedliche Plattformen und Technologien hinweg ohne nennenswerte Kompatibilitätsprobleme übertragen, abgerufen und genutzt werden können.
- „Dritte Orte“ sind Räume für die informelle und freie gesellschaftliche Interaktion, die für die Demokratie von wesentlicher Bedeutung sind. Was die Kultur- und Kreativbranche anbelangt, so könnten dritte Orte beispielsweise Museen, Gemeindezentren, öffentliche Bibliotheken, Buchhandlungen, Theater und Opernhäuser sein.