

ZALECENIA

ZALECENIE KOMISJI (UE) 2021/1970

z dnia 10 listopada 2021 r.

w sprawie wspólnej europejskiej przestrzeni danych na potrzeby dziedzictwa kulturowego

KOMISJA EUROPEJSKA,

uwzględniając Traktat o funkcjonowaniu Unii Europejskiej, w szczególności jego art. 292,

a także mając na uwadze, co następuje:

- (1) Technologie cyfrowe w szybkim tempie zmieniają nasze życie, stwarzając nowe możliwości dla społeczeństwa, w tym dla instytucji dziedzictwa kulturowego. Technologie cyfrowe oferują instytucjom dziedzictwa kulturowego skuteczniejsze narzędzia, za pomocą których instytucje te mogą digitalizować zasoby dziedzictwa kulturowego i docierać do szerszej publiczności. Dzięki temu społeczeństwo może na więcej sposobów uzyskiwać dostęp do dóbr kultury, odkrywać je, zgłębiać i korzystać z nich, a także otrzymuje więcej możliwości ponownego wykorzystywania dóbr kultury na potrzeby innowacyjnych i kreatywnych usług i produktów w różnych sektorach, takich jak inne sektory kultury i sektory kreatywne, a także turystyka.
- (2) Jak podkreślono w komunikacie „Cyfrowy kompas na 2030 r.: europejska droga w cyfrowej dekadzie” ⁽¹⁾, technologie cyfrowe stały się bardziej niż kiedykolwiek niezbędne w pracy, nauce, kontaktach towarzyskich, rozrywce i w celu uzyskania dostępu do szerokiej gamy usług i produktów, od świadczeń zdrowotnych po dostęp do kultury.
- (3) Pandemia COVID-19 uwypukliła mocne i słabe strony sektora dziedzictwa kulturowego oraz potrzebę przyspieszenia jego transformacji cyfrowej w celu jak najlepszego wykorzystania możliwości, jakie oferuje. Wiele instytucji kultury poniosło poważne straty finansowe lub musiało zostać zamkniętych. Pomimo wyzwań finansowych spowodowanych pandemią wiele z nich zdołało jednak utrzymać, a nawet poszerzyć swoją publiczność, zwiększając zakres usług cyfrowych (np. nawiązując kontakt z publicznością, udostępniając zbiory, oferując narzędzia cyfrowe), co po raz kolejny dowodzi ich wysokiej wartości dla społeczeństwa i europejskiej gospodarki.
- (4) Dziedzictwo kulturowe jest nie tylko kluczowym elementem budowania europejskiej tożsamości, która opiera się na wspólnych wartościach, ale także ważnym czynnikiem przyczyniającym się do rozwoju europejskiej gospodarki, wspierającym innowacje, kreatywność i wzrost gospodarczy. Na przykład turystyka kulturalna stanowi do 40 % całej turystyki w Europie ⁽²⁾, a dziedzictwo kulturowe stanowi zasadniczą część turystyki kulturalnej. Zaawansowana digitalizacja zasobów dziedzictwa kulturowego i ponowne wykorzystywanie tych treści mogą przyczynić się do powstania nowych miejsc pracy nie tylko w sektorze dziedzictwa kulturowego, ale również w innych sektorach kultury i sektorach kreatywnych, w tym na przykład w branży gier komputerowych i przemyśle filmowym. Sektor kultury i sektor kreatywny generują 3,95 % łącznej wartości dodanej w UE (477 mld EUR), zatrudniają 8,02 mln osób i obejmują 1,2 mln przedsiębiorstw, z których 99,9 % stanowią MŚP ⁽³⁾.

⁽¹⁾ COM(2021) 118 final.

⁽²⁾ Sprawozdanie UNWTO (Światowej Organizacji Turystyki) na temat synergii turystyki i kultury.

⁽³⁾ SWD(2021) 351 final.

- (5) W ocenie ⁽⁴⁾ zalecenia Komisji w sprawie digitalizacji i udostępniania w internecie dorobku kulturowego oraz w sprawie ochrony zasobów cyfrowych (2011/711/UE) stwierdzono, że niektóre z wyzwań, przed którymi sektor dziedzictwa kulturowego stał 10 lat temu, są nadal aktualne, np. pilna potrzeba ochrony i zachowania europejskiego dziedzictwa kulturowego, a w szczególności zagrożonego dziedzictwa kulturowego. W ocenie tej stwierdzono jednak również, że w ostatnich latach krajobraz dziedzictwa kulturowego znacznie się zmienił: pojawiły się nowe potrzeby, ale przede wszystkim nowe możliwości, które mogłyby jeszcze bardziej zwiększyć wkład dziedzictwa kulturowego w europejską gospodarkę. Konieczne jest zatem zapewnienie reakcji politycznej, która odpowiadałaby tym nowym potrzebom i oczekiwaniom sektora dziedzictwa kulturowego, sektora kultury i sektora kreatywnego oraz ogółu społeczeństwa.
- (6) W niniejszym zaleceniu zachęca się państwa członkowskie do wprowadzenia odpowiednich ram w celu usprawnienia procesu odbudowy i transformacji sektora dziedzictwa kulturowego oraz do wspierania instytucji dziedzictwa kulturowego w umacnianiu ich pozycji i zwiększaniu odporności w przyszłości. Doprowadzi to do lepszej jakości digitalizacji, ponownego wykorzystywania i ochrony zasobów cyfrowych w całej UE, a także wywoła pozytywne efekty w innych kluczowych sektorach europejskiej gospodarki, takich jak turystyka, badania naukowe oraz inne sektory kultury i sektory kreatywne.
- (7) Państwa członkowskie stosują różne podejścia do dziedzictwa kulturowego, w różnym stopniu uwzględniając specyficzne cechy i potrzeby instytucji dziedzictwa kulturowego. Kompleksowa strategia cyfrowa dla sektora dziedzictwa kulturowego, w której określono jasną i konkretną wizję oraz najważniejsze środki jej realizacji, zapewniłaby skuteczniejszą reakcję polityczną i wzmocniła ten sektor. Aby osiągnąć skuteczną transformację cyfrową, wzbudzić zaufanie i nawiązać ścisłą współpracę, państwa członkowskie powinny zaangażować w przygotowanie strategii wszystkie odpowiednie zainteresowane strony.
- (8) Rozwój zaawansowanych technologii cyfrowych, takich jak 3D, sztuczna inteligencja, uczenie maszynowe, przetwarzanie w chmurze, technologie danych, rzeczywistość wirtualna i rzeczywistość rozszerzona, przyniosł bezprecedensowe możliwości w zakresie digitalizacji, dostępu w internecie i ochrony zasobów cyfrowych. Zaawansowane technologie cyfrowe prowadzą do zwiększenia efektywności procesów (np. automatyczne generowanie metadanych, ekstrakcja wiedzy, tłumaczenie maszynowe, rozpoznawanie tekstu za pomocą systemów optycznego rozpoznawania znaków) i poprawy jakości treści. Umożliwiają one innowacyjne formy twórczości artystycznej, a jednocześnie otwierają nowe możliwości cyfrowego uczestnictwa w treściach kulturowych i korzystania z nich poprzez wspólne opiekowanie się treścią, współprojektowanie i pozyskiwanie wiedzy z tłumu (*crowdsourcing*), zwiększając udział społeczeństwa. Można również zbadać możliwości zastosowania sztucznej inteligencji, łańcucha bloków i innych zaawansowanych technologii w celu automatycznego identyfikowania dóbr kultury, które są przedmiotem nielegalnego handlu. Wykorzystanie takich zaawansowanych technologii ma znaczący wpływ na odbudowę i wzrost gospodarczy w Europie po pandemii COVID-19, a państwa członkowskie powinny je wspierać, wprowadzając odpowiednie środki.
- (9) Ponadto państwa członkowskie i instytucje dziedzictwa kulturowego powinny wykorzystywać bezprecedensowe możliwości, jakie stwarzają zaawansowane technologie cyfrowe, aby pobudzić działania w dziedzinie klimatu i wesprzeć przejście na bardziej ekologiczną i zrównoważoną gospodarkę UE, jak określono w Europejskim Zielonym Ładzie ⁽⁵⁾. Na przykład zdigitalizowane w 3D zasoby dziedzictwa kulturowego mogą być źródłem odpowiedniej wiedzy na temat oddziaływania związanego z klimatem, przystosowania się do zmiany klimatu i odporności na zmianę klimatu (np. 3D umożliwi niepowodującą zniszczeń analizę zasobów i wizualizację szkód oraz zapewnia informacje na potrzeby renowacji, konserwacji itp.). Podobnie cyfrowe bliźniaki i technologie obserwacji Ziemi mogą mieć kluczowe znaczenie dla zwiększenia odporności na zmianę klimatu i wspierania profilaktycznej konserwacji zabytków, budynków i obiektów dziedzictwa kulturowego. W tym kontekście digitalizacja jest również czynnikiem wspierającym ekspertów w zwalczaniu przestępstw przeciwko środowisku w konkretnych miejscach.
- (10) Ważne jest, aby państwa członkowskie kontynuowały swoje starania na rzecz digitalizacji ⁽⁶⁾ i cyfrowej ochrony zasobów dziedzictwa kulturowego. Wyznaczenie konkretnych celów w zakresie digitalizacji i ochrony, opartych na ocenie potrzeb oraz na jasnych i obiektywnych kryteriach, przyniosłoby konkretne i wymierne rezultaty. Byłoby to szczególnie istotne w przypadku zagrożonego dziedzictwa kulturowego. W takich przypadkach digitalizacja 3D zapewniająca najwyższy poziom szczegółowości może być nawet koniecznością, na przykład do celów konserwacji i renowacji. Jednak nawet w przypadkach gdy ryzyko pogorszenia stanu lub zniszczenia jest niskie, powinno to być priorytetem ze względu na wysoki potencjał ponownego wykorzystywania zdigitalizowanych zasobów dziedzictwa kulturowego, na przykład na potrzeby innowacyjnych doświadczeń i zrównoważonej turystyki, w celu wspierania ogólnej odbudowy i zwiększania odporności gospodarki zgodne z celami Europejskiego Zielonego Ładu. Ponadto państwa członkowskie powinny zwiększyć starania w obszarach, których nie poddano wystarczającej digitalizacji, takich jak budynki, zabytki i obiekty, oraz w przypadku niematerialnego dziedzictwa kulturowego.

⁽⁴⁾ SWD(2021)15 final.

⁽⁵⁾ COM(2019) 640 final.

⁽⁶⁾ W tym digitalizacji 2D.

- (11) Technologie 3D nie tylko służą celom ochrony i renowacji, ale mogą również zapewnić instytucjom dziedzictwa kulturowego większe możliwości dotarcia do szerszej publiczności dzięki bardziej zajmującym doświadczeniom zapewniającym wirtualny dostęp do miejsc, które normalnie są niedostępne (np. znajdują się pod wodą) lub są tymczasowo zamknięte, lub dotarcia do osób słabowidzących, oferując na przykład dostępne wrażenia dotykowe. W związku z tym szczególny nacisk na digitalizację 3D zagrożonego dziedzictwa kulturowego oraz najczęściej odwiedzanych zabytków, budynków i obiektów związanych z kulturą i dziedzictwem kulturowym zwiększyłby wartość i potencjał dziedzictwa kulturowego. Byłoby to również zgodne z deklaracją współpracy w sprawie postępów w zakresie digitalizacji dziedzictwa kulturowego z kwietnia 2019 r. ⁽⁷⁾, w której państwa członkowskie zgodziły się zwiększyć starania i wspólnie dążyć do postępów w ramach filaru ogólnoeuropejskiej inicjatywy na rzecz digitalizacji 3D artefaktów, zabytków i obiektów dziedzictwa kulturowego.
- (12) Digitalizacja nie pociąga za sobą jednak domyślnej ochrony zasobów cyfrowych. Aby zapewnić dostęp do zdigitalizowanych zasobów w dłuższym okresie, państwa członkowskie muszą starannie zaplanować i zapewniać cyfrową ochronę swoich zasobów, uwzględniając wszystkie istotne wyzwania finansowe, organizacyjne i techniczne w perspektywie długoterminowej. Cele w zakresie ochrony zasobów cyfrowych mogą obejmować nie tylko zasoby dziedzictwa kulturowego uznane za priorytetowe z punktu widzenia digitalizacji (np. zasoby zagrożone, najczęściej odwiedzane zabytki i obiekty lub obszary, których nie poddano wystarczającej digitalizacji), ale także zasoby wcześniej zdigitalizowane.
- (13) Obecne ramy finansowe stwarzają państwom członkowskim bezprecedensowe możliwości wykorzystania różnych źródeł finansowania w celu znacznego pobudzenia digitalizacji i zwiększenia ochrony oraz zbudowania znacznie większego potencjału w sektorze dziedzictwa kulturowego. Państwa członkowskie powinny zwiększyć świadomość przedstawicieli sektora na temat możliwości finansowania, jakie oferują program „Cyfrowa Europa”, program „Horyzont Europa” ⁽⁸⁾, fundusze polityki spójności ⁽⁹⁾, REACT-EU ⁽¹⁰⁾, Instrument Wsparcia Technicznego ⁽¹¹⁾ oraz Instrument na rzecz Odbudowy i Zwiększania Odporności ⁽¹²⁾, aby wspierać inwestycje niezbędne do odbudowy i transformacji cyfrowej sektora, zapewnić szerszy dostęp do kultury i wywierać pozytywny wpływ na społeczności lokalne.
- (14) Digitalizacja europejskiego dziedzictwa kulturowego wymaga znacznych zasobów finansowych. W celu podziału nakładów finansowych i jednoczesnego przyspieszenia publicznego dostępu do dziedzictwa kulturowego instytucje dziedzictwa kulturowego współpracują z podmiotami prywatnymi. Wiele z tych ustaleń dotyczących współpracy zapewnia jednak prawa wyłączne partnerom prywatnym. W dyrektywie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2019/1024 ⁽¹³⁾ ustanowiono zestaw minimalnych przepisów regulujących ponowne wykorzystywanie oraz określono ustalenia praktyczne ułatwiające ponowne wykorzystywanie istniejących dokumentów będących w posiadaniu organów sektora publicznego państw członkowskich. W szczególności ustanowiono wymóg, aby instytucje dziedzictwa kulturowego objęte zakresem dyrektywy (np. muzea, archiwa, biblioteki) przestrzegały przepisów szczególnych w zakresie uzgodnień dotyczących wyłączności, jak określono w art. 12 dyrektywy. W celu ułatwienia sprawiedliwego i niedyskryminacyjnego dostępu dla wszystkich osób do zasobów dziedzictwa kulturowego instytucje dziedzictwa kulturowego współpracujące z sektorem prywatnym, w tym instytucje nieobjęte zakresem wyżej wymienionej dyrektywy, powinny dążyć do stosowania zasad ustanowionych w tymże art. 12.
- (15) Jak podkreślono w europejskim programie na rzecz umiejętności ⁽¹⁴⁾, pandemia COVID-19 pogłębiła istniejący już niedobór umiejętności cyfrowych, a jednocześnie pojawiły się nowe nierówności, ponieważ wielu specjalistów nie posiada wymaganego poziomu umiejętności cyfrowych, które są potrzebne w miejscu pracy. Dotyczy to również sektora dziedzictwa kulturowego, w którym przepaść cyfrowa sprawia, że w szczególności małe instytucje (np. muzea) mają trudności z wykorzystaniem zaawansowanych technologii, takich jak 3D lub sztuczna inteligencja. W związku z tym, zgodnie z europejskim programem na rzecz umiejętności i jego pierwszą inicjatywą przewodnią – paktem na rzecz umiejętności – oraz w ramach wspierania Planu działania na rzecz Europejskiego filaru praw socjalnych ⁽¹⁵⁾, państwa członkowskie powinny wyznaczyć konkretne cele dotyczące podnoszenia lub zmiany kwalifikacji specjalistów zajmujących się dziedzictwem kulturowym. W ramach uzupełnienia i na podstawie sojuszu na rzecz dziedzictwa kulturowego (CHARTER) sektor kultury i sektor kreatywny, jako jeden z 14 ekosystemów określonych w strategii jednolitego rynku, tworzy obecnie partnerstwo na dużą skalę na rzecz rozwoju umiejętności, które powinno dołączyć do paktu na rzecz umiejętności.

⁽⁷⁾ <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/news/eu-member-states-sign-cooperate-digitising-cultural-heritage>

⁽⁸⁾ https://ec.europa.eu/info/horizon-europe_en

⁽⁹⁾ https://ec.europa.eu/regional_policy/en/2021_2027/

⁽¹⁰⁾ https://ec.europa.eu/regional_policy/en/newsroom/coronavirus-response/react-eu

⁽¹¹⁾ https://ec.europa.eu/info/overview-funding-programmes/technical-support-instrument-tsi_pl

⁽¹²⁾ https://ec.europa.eu/info/business-economy-euro/recovery-coronavirus/recovery-and-resilience-facility_en

⁽¹³⁾ Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2019/1024 z dnia 20 czerwca 2019 r. w sprawie otwartych danych i ponownego wykorzystywania informacji sektora publicznego (Dz.U. L 172 z 26.6.2019, s. 56).

⁽¹⁴⁾ COM(2020) 274 final.

⁽¹⁵⁾ COM(2021) 102 final.

- (16) Przy digitalizacji i udostępnianiu dziedzictwa kulturowego instytucje dziedzictwa kulturowego napotykają różne przeszkody związane z prawami autorskimi, takie jak koszty związane z weryfikacją praw, brak wystarczającej wiedzy fachowej w dziedzinie praw autorskich wśród specjalistów zajmujących się dziedzictwem kulturowym, ograniczenia we współpracy transgranicznej między instytucjami. W związku z tym na poziomie UE wprowadzono szczególne środki, aby sprostać tym wyzwaniom. Na przykład w dyrektywie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2019/790⁽¹⁶⁾ w sprawie prawa autorskiego i praw pokrewnych na jednolitym rynku cyfrowym ustanowiono różne przepisy modernizujące ramy prawa autorskiego, które regulują sposób funkcjonowania instytucji dziedzictwa kulturowego w środowisku cyfrowym. Jedną z najważniejszych zmian wprowadzonych dyrektywą są jasne ramy dotyczące digitalizacji i rozpowszechniania utworów niedostępnych w obrocie handlowym, które znajdują się w zbiorach instytucji dziedzictwa kulturowego. Ponadto w dyrektywie wprowadzono zharmonizowane i obowiązkowe wyjątki dotyczące sporządzania kopii na potrzeby ochrony zasobów przez instytucje dziedzictwa kulturowego oraz eksploatacji tekstów i danych na potrzeby badań naukowych. Ponadto w celu zwiększenia pewności prawa w dyrektywie wyjaśniono status utworów sztuk wizualnych w domenie publicznej. W szczególności nowe przepisy o prawie autorskim ułatwią realizację podstawowej misji interesu publicznego przez instytucje dziedzictwa kulturowego, wzmacniając ochronę i dostępność dziedzictwa kulturowego oraz znacznie ułatwiając korzystanie z utworów, które nie są już dostępne w obrocie handlowym, z korzyścią dla europejskiej kultury i wszystkich obywateli. Państwa członkowskie muszą zatem zapewnić skuteczne wdrożenie i stosowanie unijnych przepisów dotyczących prawa autorskiego, tak aby instytucje dziedzictwa kulturowego mogły w pełni korzystać z ram prawa autorskiego zaktualizowanych w szczególności dyrektywą (UE) 2019/790.
- (17) Kluczową rolę we wzmacnianiu współpracy i działań normalizacyjnych ponad granicami, zarówno w UE, jak i poza nią, odegrała Europeana⁽¹⁷⁾. Sektor dziedzictwa kulturowego w Europie i na świecie przyjął na szeroką skalę jej znormalizowane ramy udostępniania treści cyfrowych i metadanych w internecie, w szczególności model danych Europeany⁽¹⁸⁾, oświadczenia o prawach⁽¹⁹⁾ oraz ramy wydawnicze Europeany⁽²⁰⁾. Na przykład model danych Europeany umożliwił znormalizowaną reprezentację danych dostarczanych do Europeany przez instytucje dziedzictwa kulturowego z różnych dziedzin przy użyciu różnych formatów. Konsorcjum RightsStatements.org zapewnia zestaw znormalizowanych oświadczeń o prawach, które instytucje dziedzictwa kulturowego mogą wykorzystywać, aby informować społeczeństwo o statusie obiektów cyfrowych pod względem prawa autorskiego i ponownego wykorzystywania. Ciągłe jednak istnieją wyzwania związane z interoperacyjnością w zakresie formatów i standardów treści cyfrowych i metadanych, jak w przypadku 3D lub wykorzystywania jednostek kontekstowych i plików uwierzytelniania na potrzeby interoperacyjności semantycznej. W deklaracji współpracy w sprawie postępów w zakresie digitalizacji dziedzictwa kulturowego z kwietnia 2019 r. państwa członkowskie zgodziły się zwiększyć starania na rzecz dalszego rozwoju i promowania norm i ram interoperacyjności w inicjatywach w zakresie digitalizacji. Państwa członkowskie i instytucje dziedzictwa kulturowego powinny zatem zwiększyć starania na rzecz wspierania lub przestrzegania odpowiednich norm i ram w celu przyspieszenia udostępniania i ponownego wykorzystywania danych.
- (18) Stworzenie wspólnej europejskiej przestrzeni danych na potrzeby dziedzictwa kulturowego zapewni instytucjom dziedzictwa kulturowego możliwość korzystania ze skali jednolitego rynku zgodnie z europejską strategią w zakresie danych⁽²¹⁾. Wspólna europejska przestrzeń danych będzie sprzyjać ponownemu wykorzystywaniu treści i pobudzać kreatywność w różnych sektorach, co przyniesie korzyści całej gospodarce i całemu społeczeństwu. W szczególności zapewni ona wysokiej jakości treści oraz skuteczny, godny zaufania i łatwy w użyciu dostęp do zasobów europejskiego cyfrowego dziedzictwa kulturowego. Wzmocni ona dalszą współpracę, partnerstwa i zaangażowanie w sieć partnerów w zakresie danych (np. muzeów, galerii, bibliotek, archiwów w całej Europie), agregatorów i ekspertów działających w dziedzinie cyfrowego dziedzictwa kulturowego. Przestrzeń danych będzie opierać się na obecnej strategii Europeany na lata 2020–2025⁽²²⁾, której celem jest wzmocnienie instytucji dziedzictwa kulturowego w ich transformacji cyfrowej.
- (19) Europeana zapewnia obecnie dostęp do 52 mln zasobów dziedzictwa kulturowego, z których 45 % może być ponownie wykorzystywane w różnych sektorach. Obrazy i teksty stanowią 97,5 % zasobów, jedynie 2,47 % to treści audiowizualne, a 0,03 % treści 3D. Zwiększony wkład w postaci wysokiej jakości zdigitalizowanych zasobów, np. w formacie 3D, wzmocniłby innowacje i twórczość poprzez wykorzystywanie i ponowne wykorzystywanie zdigitalizowanych zasobów dziedzictwa kulturowego w różnych kluczowych dziedzinach (takich jak edukacja, inteligentne miasta i modelowanie środowiska, zrównoważona turystyka i sektory kreatywne związane z kulturą). Udostępnienie w ramach przestrzeni danych dodatkowych 40 mln wysokiej jakości, zdigitalizowanych i zróżnicowanych rodzajów zasobów zwiększyłoby bogactwo materiałów dostępnych w internecie, a jednocześnie przyczyniłoby się do dalszego promowania naszego europejskiego dziedzictwa kulturowego. Wzrost ten umożliwiłby również zwiększenie ponownego wykorzystywania, a tym samym potencjalne nowe usługi i zastosowania. Ważne jest, aby instytucje dziedzictwa kulturowego wносиły znaczący wkład w przestrzeń danych przy wsparciu państw członkowskich.

⁽¹⁶⁾ Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2019/790 z dnia 17 kwietnia 2019 r. w sprawie prawa autorskiego i praw pokrewnych na jednolitym rynku cyfrowym oraz zmiany dyrektyw 96/9/WE i 2001/29/WE (Dz.U. L 130 z 17.5.2019, s. 92).

⁽¹⁷⁾ COM(2018) 612 final.

⁽¹⁸⁾ <https://pro.europeana.eu/page/edm-documentation>

⁽¹⁹⁾ <https://rightsstatements.org/>

⁽²⁰⁾ <https://pro.europeana.eu/post/publishing-framework>

⁽²¹⁾ COM(2020) 66 final.

⁽²²⁾ <https://op.europa.eu/s/pjHV>

- (20) Agregatorzy krajowi i dziedzicowi lub tematyczni odgrywają kluczową rolę w krajobrazie dziedzictwa kulturowego, tworząc powiązania między poszczególnymi podmiotami w sektorze dziedzictwa kulturowego i poza nim, na poziomie krajowym i europejskim. Na przykład agregatorzy krajowi gromadzą i wzbogacają treści dla Europejczyków, zapewniają dostęp do zasobów dziedzictwa kulturowego swojego kraju i promują je, a także gromadzą cenne zasoby i wiedzę dla sektora dziedzictwa kulturowego. Mimo że większość agregatorów w całej UE posiada oficjalne upoważnienie do działania, wielu innych nadal go jednak nie posiada i ma trudności w zapewnieniu wystarczających i trwałych zasobów lub wsparcia organizacyjnego. Państwa członkowskie powinny sprostać temu wyzwaniu, wzmacniając rolę agregatorów, zapewniając im odpowiednie wsparcie i wspierając ich wkład we wspólną europejską przestrzeń danych na potrzeby dziedzictwa kulturowego.
- (21) Oczekiwany wzrost liczby i złożoności zasobów cyfrowych będzie wymagał bezpiecznych, odpornych, wydajnych i zrównoważonych rozwiązań opartych na chmurze, służących do przetwarzania takich zbiorów danych, uzyskiwania do nich dostępu i zarządzania nimi. W związku z tym wsparcie państw członkowskich⁽²³⁾ dla europejskiej federacji infrastruktury i usług brzegowych będzie miało kluczowe znaczenie dla skutecznego dostępu do zdigitalizowanych zasobów dziedzictwa kulturowego.
- (22) Niniejsze zalecenie stanowi rozwinięcie zalecenia 2011/711/UE i zastępuje to zalecenie,

PRZYJMUJE NINIEJSZE ZALECENIE:

ROZDZIAŁ I

PRZEPISY OGÓLNE

Cel i zakres

1. Celem niniejszego zalecenia jest utworzenie drogi dla wspólnej europejskiej przestrzeni danych na potrzeby dziedzictwa kulturowego („przestrzeń danych”), a tym samym pomaganie instytucjom dziedzictwa kulturowego w przyspieszeniu ich starań w zakresie digitalizacji i ochrony oraz w wykorzystaniu możliwości, jakie stwarza transformacja cyfrowa. W niniejszym zaleceniu zachęca się państwa członkowskie do wprowadzenia odpowiednich ram w celu usprawnienia procesu odbudowy i transformacji sektora oraz w celu pomagania instytucjom dziedzictwa kulturowego w zwiększaniu ich odporności w przyszłości.
2. Niniejsze zalecenie obejmuje wszystkie rodzaje dziedzictwa kulturowego (materialne, niematerialne, naturalne, pierwotnie cyfrowe), w tym wszystkie kategorie zagrożonego dziedzictwa kulturowego.

Definicje

3. Na potrzeby niniejszego zalecenia stosuje się następujące definicje:
 - 1) „zasoby dziedzictwa kulturowego” oznaczają zasoby:
 - a) materialnego dziedzictwa kulturowego, takie jak zabytki, stanowiska archeologiczne, materiały dźwiękowe i audiowizualne, książki, czasopisma, gazety, fotografie, obiekty muzealne, dokumenty archiwalne;
 - b) niematerialnego dziedzictwa kulturowego;
 - c) dziedzictwa naturalnego, takie jak krajobrazy i miejsca naturalne, określone w art. 2 Konwencji w sprawie ochrony światowego dziedzictwa kulturalnego i naturalnego⁽²⁴⁾;
 - d) pierwotnie cyfrowego dziedzictwa kulturowego;
 - 2) „niematerialne dziedzictwo kulturowe” oznacza praktyki, formy reprezentacji, formy wyrazu, wiedzę, umiejętności – jak również związane z nimi instrumenty, przedmioty, artefakty i przestrzenie kulturowe – które społeczności, grupy, a w niektórych przypadkach także jednostki, uznają za część swojego dziedzictwa kulturowego w rozumieniu art. 2 Konwencji UNESCO w sprawie ochrony niematerialnego dziedzictwa kulturowego⁽²⁵⁾;

⁽²³⁾ <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/news/towards-next-generation-cloud-europe>

⁽²⁴⁾ UNESCO, Konwencja w sprawie ochrony światowego dziedzictwa kulturalnego i naturalnego, Paryż, 16 listopada 1972 r.

⁽²⁵⁾ Konwencja UNESCO w sprawie ochrony niematerialnego dziedzictwa kulturowego z 2003 r., Paryż, 17 października 2003 r.

- 3) „pierwotnie cyfrowy” oznacza zasoby powstałe w formie cyfrowej, takie jak sztuka cyfrowa lub animacja cyfrowa, wirtualne muzea, nieposiadające odpowiednika analogowego, lub treści kulturowe wytworzone poza instytucjami dziedzictwa kulturowego, jak na przykład w mediach społecznościowych lub branży gier komputerowych;
- 4) „instytucja dziedzictwa kulturowego” oznacza ogólnodostępną bibliotekę lub muzeum, archiwum lub instytucję dziedzictwa filmowego lub instytucję dziedzictwa dźwiękowego, zgodnie z definicją zawartą w art. 2 pkt 3 dyrektywy (UE) 2019/790;
- 5) „digitalizacja” oznacza przekształcenie zasobów z formatu analogowego na cyfrowy;
- 6) „transformacja cyfrowa” oznacza zarówno proces, jak i wynik wykorzystania technologii cyfrowych w celu przekształcenia sposobu działania organizacji i dostarczania przez nią wartości;
- 7) „ochrona zasobów cyfrowych” oznacza zbiór niezbędnych działań umożliwiających zlokalizowanie, odwzorowywanie, wykorzystywanie i zrozumienie zasobów cyfrowych w przyszłości.

ROZDZIAŁ II

ZAAWANSOWANA DIGITALIZACJA I OCHRONA ZASOBÓW CYFROWYCH WODNIESIENIU DO DZIEDZICTWA KULTUROWEGO

4. Państwa członkowskie powinny opracować i regularnie aktualizować kompleksową i perspektywiczną strategię cyfrową na rzecz dziedzictwa kulturowego na odpowiednim poziomie krajowym lub regionalnym, aby przyspieszyć transformację cyfrową tego sektora. Państwa członkowskie powinny współpracować ze wszystkimi odpowiednimi zainteresowanymi stronami oraz podmiotami, takimi jak instytucje dziedzictwa kulturowego i właściwe organy, lub poczynić przygotowania do takiej współpracy, w celu przygotowania strategii cyfrowej, a także powinny zapewnić zasoby lub wsparcie dla jej realizacji.
5. Strategia krajowa powinna obejmować środki wspierające instytucje dziedzictwa kulturowego w stosowaniu zaawansowanych technologii, takich jak 3D, sztuczna inteligencja, rzeczywistość rozszerzona, przetwarzanie w chmurze, technologie danych i łańcuch bloków, w celu zapewnienia bardziej efektywnego procesu digitalizacji i ochrony zasobów cyfrowych oraz wyższej jakości treści w celu zapewnienia szerszego dostępu, wykorzystywania i ponownego wykorzystywania.
6. W strategii cyfrowej należy określić jasne cele w zakresie digitalizacji i ochrony zasobów cyfrowych. Cele te powinny opierać się na obiektywnych i jasnych kryteriach, obejmujących między innymi:
 - a) zagrożone dziedzictwo kulturowe;
 - b) najczęściej odwiedzane zabytki, budynki i obiekty kultury i dziedzictwa kulturowego; oraz
 - c) niski poziom digitalizacji określonych kategorii zasobów dziedzictwa kulturowego.

Do 2030 r. państwa członkowskie powinny dokonać digitalizacji w 3D wszystkich zabytków i obiektów, o których mowa w lit. a), oraz 50 % zabytków i obiektów, o których mowa w lit. b).

Do 2025 r. państwa członkowskie powinny dokonać digitalizacji na poziomie 40 % łącznych celów na 2030 r.

Państwa członkowskie powinny wprowadzić niezbędne środki w celu zapewnienia, aby wszystkie zdigitalizowane zasoby kultury, o których mowa w pkt 6 lit. a), b) i c), były również objęte ochroną zasobów cyfrowych.
7. Planując digitalizację, państwa członkowskie i instytucje dziedzictwa kulturowego powinny przyjąć podejście całościowe. W ramach takiego podejścia należy na przykład uwzględnić cel digitalizacji, docelowe grupy użytkowników, najwyższą jakość możliwą do osiągnięcia w przystępnej cenie, ochronę zasobów cyfrowych zdigitalizowanego dziedzictwa kulturowego, w tym takie aspekty jak formaty, przechowywanie, przyszłe migracje, stałą konserwację oraz niezbędne długoterminowe zasoby finansowe i kadrowe. W strategii cyfrowej należy przewidzieć wyraźne i ściśle określone upoważnienie krajowych lub regionalnych agregatorów do współpracy z instytucjami dziedzictwa kulturowego w celu udostępniania zdigitalizowanych zasobów dziedzictwa kulturowego za pośrednictwem Europeany i przestrzemi danych. W szczególności państwa członkowskie powinny wzmocnić rolę agregatorów jako pośredników między Europeaną a instytucjami dziedzictwa kulturowego oraz zachęcać ich do aktywnego udziału w przestrzeni danych.

8. Państwa członkowskie powinny wspierać partnerstwa między sektorem dziedzictwa kulturowego a innymi sektorami, takimi jak szkolnictwo wyższe oraz kształcenie i szkolenie zawodowe, sektor kreatywny i zrównoważona turystyka kulturalna, aby stymulować innowacje w zakresie nowych usług i zastosowań.
9. Państwa członkowskie powinny ułatwiać zaangażowanie małych i średnich przedsiębiorstw w celu wsparcia transformacji cyfrowej sektora dziedzictwa kulturowego, w szczególności w kierunku digitalizacji i innowacji wykorzystujących potencjał danych.
10. W przypadku gdy instytucje dziedzictwa kulturowego zawierają partnerstwa z sektorem prywatnym, powinny zapewnić ustanowienie jasnych i sprawiedliwych warunków ponownego wykorzystywania zdigitalizowanych zasobów, zgodnie z regułami konkurencji i z dyrektywą (UE) 2019/1024, a w szczególności, w stosownych przypadkach, z przepisami odnoszącymi się do uzgodnień dotyczących wyłączności określonymi w art. 12 tej dyrektywy.
11. Państwa członkowskie powinny wprowadzić niezbędne środki, aby ocenić niedobór umiejętności cyfrowych w sektorze, tak aby instytucje dziedzictwa kulturowego były w stanie w pełni wykorzystywać możliwości oferowane przez zaawansowane technologie cyfrowe. W szczególności państwa członkowskie powinny wyznaczyć ambitne cele, które należy osiągnąć do 2030 r., w zakresie podnoszenia i zmiany kwalifikacji specjalistów zajmujących się dziedzictwem kulturowym, w tym w zakresie zarządzania danymi i analizy danych, sztucznej inteligencji, zaawansowanej digitalizacji i technologii rzeczywistości rozszerzonej.
12. Aby ułatwić transformację cyfrową instytucji dziedzictwa kulturowego oraz pomóc w poszerzeniu dostępu do dziedzictwa kulturowego i jego promowaniu, zaleca się, aby państwa członkowskie w pełni wykorzystywały możliwości oferowane przez obecne ramy prawa autorskiego poprzez:
 - a) zapewnienie prawidłowego i skutecznego wdrożenia odpowiednich przepisów UE dotyczących prawa autorskiego, w szczególności przepisów określonych w dyrektywie (UE) 2019/790,
 - b) towarzyszenie wszystkim stronom w skutecznym praktycznym stosowaniu krajowych przepisów wykonawczych,
 - c) ścisłe monitorowanie krajowych przepisów wykonawczych w celu zagwarantowania ich skutecznego stosowania oraz
 - d) wspieranie specjalistów zajmujących się dziedzictwem kulturowym w nabywaniu umiejętności związanych z prawem autorskim i licencjonowaniem oraz zapewnianie wiedzy fachowej w zakresie prawa autorskiego.
13. W celu znalezienia wspólnych odpowiedzi na wspólne wyzwania związane z zaawansowaną digitalizacją i ochroną oraz w celu wymiany najlepszych praktyk, prezentowania i promowania europejskiej kultury oraz europejskich wartości i sukcesów, państwa członkowskie powinny zachęcać do transgranicznej współpracy i partnerstw z instytucjami dziedzictwa kulturowego na poziomie międzynarodowym, w uzupełnieniu działań promowanych przez UNESCO i Radę Europy.
14. Państwa członkowskie powinny w pełni wykorzystywać wszystkie możliwości finansowania na poziomie europejskim i krajowym, aby przyspieszyć działania w zakresie digitalizacji i ochrony.

ROZDZIAŁ III

WYTYCZNE W SPRAWIE WSPÓLNEJ EUROPEJSKIEJ PRZESTRZENI DANYCH NA POTRZEBY DZIEDZICTWA KULTUROWEGO

15. W celu osiągnięcia interoperacyjności na poziomie europejskim instytucje dziedzictwa kulturowego powinny przestrzegać odpowiednich norm i ram, takich jak normy i ramy stosowane w inicjatywie Europeana do celów wymiany treści cyfrowych i metadanych, w tym model danych Europeany, oświadczenia o prawach (konsorcjum RightsStatements.org) oraz ramy wydawnicze Europeany. Państwa członkowskie powinny wprowadzić niezbędne środki, aby promować i ułatwiać przestrzeganie takich istniejących i przyszłych norm i ram oraz współpracować na poziomie europejskim w celu ich rozszerzenia w kontekście przestrzeni danych.
16. Państwa członkowskie powinny aktywnie zachęcać instytucje dziedzictwa kulturowego do udostępniania swoich zdigitalizowanych zasobów za pośrednictwem Europeany, a tym samym do wnoszenia wkładu w tworzenie przestrzeni danych, zgodnie z normami i ramami, o których mowa w pkt 15, oraz orientacyjnymi celami określonymi w załączniku I i załączniku II.

17. Wkład instytucji dziedzictwa kulturowego, o którym mowa w pkt 16, powinien obejmować w szczególności zdigitalizowane w 3D zasoby dziedzictwa kulturowego w celu promowania klejnotów europejskiej kultury, zwiększenia możliwości ich ponownego wykorzystywania w ważnych dziedzinach, takich jak nauki społeczne i humanistyczne, zrównoważona turystyka kulturalna oraz sektor kultury i sektor kreatywny, lub pomocy w identyfikowaniu dóbr kultury, które są przedmiotem nielegalnego handlu.
18. Państwa członkowskie powinny zapewnić, aby, w wyniku prowadzonej przez nie polityki, dane uzyskane w ramach projektów digitalizacji finansowanych ze środków publicznych stały się i pozostały możliwe do znalezienia, dostępne, interoperacyjne i możliwe do ponownego wykorzystania („zasady FAIR”) za pośrednictwem infrastruktury cyfrowej (w tym przestrzeni danych), aby przyspieszyć wymianę danych.
19. Wszelkie publiczne finansowanie przyszłych projektów w zakresie digitalizacji zasobów dziedzictwa kulturowego powinno być uzależnione od udostępnienia zdigitalizowanych treści w Europeanie i w przestrzeni danych, o którym mowa w pkt 16.
20. Państwa członkowskie powinny wprowadzić wszystkie niezbędne środki w celu wspierania Europeany i zwiększania świadomości na jej temat wśród ogółu społeczeństwa, a w szczególności w sektorze edukacji i w szkołach, w tym za pomocą materiałów edukacyjnych.
21. Państwa członkowskie powinny wykorzystywać europejską federację infrastruktury i usług brzegowych w celu zwiększenia skali przechowywania zdigitalizowanych zasobów dziedzictwa kulturowego, zarządzania nimi i dostępu do nich.

ROZDZIAŁ IV

DZIAŁANIA NASTĘPCZE W ZWIĄZKU Z ZALECENIEM

Państwa członkowskie powinny przekazać Komisji – po 24 miesiącach od publikacji niniejszego zalecenia w *Dzienniku Urzędowym Unii Europejskiej*, a następnie co dwa lata – informacje na temat działań podjętych w odpowiedzi na zalecenie.

Sporządzono w Brukseli dnia 10 listopada 2021 r.

W imieniu Komisji
Thierry BRETON
Członek Komisji

ZAŁĄCZNIK I

Orientacyjne cele dotyczące wkładu (w postaci treści) w Europeanę i przestrzeń danych do 2030 r. w podziale na państwa członkowskie ⁽¹⁾

| | A | B | C | D | E | F |
|-------------------|---------------------------------------|---|--|---|---|---|
| | Liczba wpisów w dniu 1 lutego 2021 r. | Liczba wpisów wysokiej jakości ⁽¹⁾ w dniu 1 lutego 2021 r. | Nowe wpisy wysokiej jakości do 2030 r. | Łączna liczba wpisów do 2030 r. [= A+C] | Łączna liczba wpisów wysokiej jakości do 2030 r. ⁽²⁾ [= B+C] | Zasoby cyfrowe 3D do 2030 r. ⁽³⁾ |
| Austria | 2 372 357 | 1 106 942 | 1 002 892 | 3 375 249 | 2 109 834 | 401 157 |
| Belgia | 2 499 646 | 2 247 432 | 1 215 817 | 3 715 463 | 3 463 249 | 486 327 |
| Bułgaria | 94 447 | 62 647 | 329 454 | 423 901 | 392 101 | 131 782 |
| Chorwacja | 67 357 | 5 456 | 235 877 | 303 234 | 241 332 | 94 351 |
| Cypr | 30 959 | 1 858 | 71 466 | 102 425 | 73 324 | 28 586 |
| Czechy | 881 263 | 369 602 | 889 329 | 1 770 592 | 1 258 931 | 355 732 |
| Dania | 1 032 422 | 662 712 | 676 884 | 1 709 306 | 1 339 596 | 270 754 |
| Estonia | 648 205 | 486 024 | 99 825 | 748 030 | 585 849 | 39 930 |
| Finlandia | 1 093 297 | 960 899 | 548 428 | 1 641 725 | 1 509 327 | 219 371 |
| Francja | 3 860 232 | 1 779 567 | 6 381 064 | 10 241 296 | 8 160 631 | 2 552 426 |
| Niemcy | 5 536 786 | 4 107 742 | 8 924 266 | 14 461 052 | 13 032 008 | 3 569 707 |
| Grecja | 661 593 | 383 327 | 642 175 | 1 303 768 | 1 025 502 | 256 870 |
| Węgry | 732 033 | 571 425 | 637 732 | 1 369 765 | 1 209 157 | 255 093 |
| Irlandia | 86 765 | 44 424 | 856 780 | 943 545 | 901 204 | 342 712 |
| Włochy | 2 150 207 | 687 421 | 5 119 900 | 7 270 107 | 5 807 321 | 2 047 960 |
| Łotwa | 128 505 | 113 341 | 117 705 | 246 210 | 231 046 | 47 082 |
| Litwa | 224 359 | 182 337 | 209 875 | 434 234 | 392 212 | 83 950 |
| Luksemburg | 65 600 | 1 325 | 145 567 | 211 167 | 146 893 | 58 227 |
| Malta | 50 310 | 1 006 | 46 013 | 96 323 | 47 019 | 18 405 |
| Niderlandy | 9 126 499 | 7 554 003 | 1 992 463 | 11 118 962 | 9 546 466 | 796 985 |
| Polska | 3 040 221 | 936 996 | 2 477 819 | 5 518 040 | 3 414 815 | 991 127 |
| Portugalia | 203 044 | 138 963 | 727 333 | 930 377 | 866 297 | 290 933 |
| Rumunia | 135 213 | 84 549 | 1 209 889 | 1 345 102 | 1 294 438 | 483 956 |
| Słowacja | 15 106 | 453 | 341 636 | 356 742 | 342 089 | 136 654 |

⁽¹⁾ Orientacyjne cele dla poszczególnych państw członkowskich są proporcjonalne do liczby ludności danego państwa członkowskiego, skorygowanej o PKB na mieszkańca (wg parytetu siły nabywczej).

| | | | | | | |
|------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| Słowenia | 598 310 | 382 081 | 166 799 | 765 109 | 548 880 | 66 720 |
| Hiszpania | 2 960 596 | 1 228 351 | 3 851 622 | 6 812 218 | 5 079 973 | 1 540 649 |
| Szwecja | 4 307 321 | 3 047 430 | 1 098 975 | 5 406 296 | 4 146 404 | 439 590 |
| UE 27 | 42 602 653 | 27 148 311 | 40 017 586 | 82 620 239 | 67 165 896 | 16 007 034 |

(¹) Wpisy wysokiej jakości spełniają wymogi poziomu (Tier) 2 lub wyższego (**Tier 2+**) ram wydawniczych Europeany w odniesieniu do treści oraz wymogi poziomu (Tier) A lub wyższego w odniesieniu do metadanych. Spełnienie tych norm jest wymagane w celu wspierania ponownego wykorzystywania do różnych celów.

(²) Państwa członkowskie zachęca się do zwiększenia jakości wpisów poziomu (Tier) 1, w związku z czym łączna liczba wpisów wysokiej jakości może jeszcze bardziej wzrosnąć. Państwa członkowskie zachęca się do zwiększenia jakości wpisów poziomu (Tier) 1, w związku z czym łączna liczba wpisów wysokiej jakości może jeszcze bardziej wzrosnąć.

(³) 40 % nowych wpisów powinno dotyczyć zasobów cyfrowych 3D. Liczba zasobów cyfrowych 3D dostępnych obecnie w Europeanie jest znikoma.

ZAŁĄCZNIK II

**Cele pośrednie dotyczące wkładu (w postaci treści) w Europeanę i przestrzeń danych do 2025 r.
w podziale na państwa członkowskie**

| | A | B | C | D | E | F |
|-------------------|---------------------------------------|---|--------------------------------------|---|---|-------------------------------------|
| | Liczba wpisów w dniu 1 lutego 2021 r. | Liczba wpisów wysokiej jakości ⁽¹⁾ w dniu 1 lutego 2021 r. | Nowe wpisy do 2025 r. ⁽²⁾ | Łączna liczba wpisów do 2025 r. [= A+C] | Łączna liczba wpisów wysokiej jakości do 2025 r. ⁽³⁾ [= B+C] | Zasoby 3D do 2025 r. ⁽⁴⁾ |
| Austria | 2 372 357 | 1 106 942 | 401 157 | 2 773 514 | 1 508 099 | 60 174 |
| Belgia | 2 499 646 | 2 247 432 | 486 327 | 2 985 973 | 2 733 759 | 72 949 |
| Bułgaria | 94 447 | 62 647 | 131 782 | 226 229 | 194 428 | 19 767 |
| Chorwacja | 67 357 | 5 456 | 94 351 | 161 708 | 99 807 | 14 153 |
| Cypr | 30 959 | 1 858 | 28 586 | 59 545 | 30 444 | 4 288 |
| Czechy | 881 263 | 369 602 | 355 732 | 1 236 995 | 725 333 | 53 360 |
| Dania | 1 032 422 | 662 712 | 270 754 | 1 303 176 | 933 465 | 40 613 |
| Estonia | 648 205 | 486 024 | 39 930 | 688 135 | 525 954 | 5 989 |
| Finlandia | 1 093 297 | 960 899 | 219 371 | 1 312 668 | 1 180 270 | 32 906 |
| Francja | 3 860 232 | 1 779 567 | 2 552 426 | 6 412 658 | 4 331 993 | 382 864 |
| Niemcy | 5 536 786 | 4 107 742 | 3 569 707 | 9 106 493 | 7 677 448 | 535 456 |
| Grecja | 661 593 | 383 327 | 256 870 | 918 463 | 640 197 | 38 530 |
| Węgry | 732 033 | 571 425 | 255 093 | 987 126 | 826 518 | 38 264 |
| Irlandia | 86 765 | 44 424 | 342 712 | 429 477 | 387 136 | 51 407 |
| Włochy | 2 150 207 | 687 421 | 2 047 960 | 4 198 167 | 2 735 381 | 307 194 |
| Łotwa | 128 505 | 113 341 | 47 082 | 175 587 | 160 423 | 7 062 |
| Litwa | 224 359 | 182 337 | 83 950 | 308 309 | 266 287 | 12 593 |
| Luksemburg | 65 600 | 1 325 | 58 227 | 123 827 | 59 552 | 8 734 |
| Malta | 50 310 | 1 006 | 18 405 | 68 715 | 19 411 | 2 761 |
| Niderlandy | 9 126 499 | 7 554 003 | 796 985 | 9 923 484 | 8 350 988 | 119 548 |
| Polska | 3 040 221 | 936 996 | 991 127 | 4 031 348 | 1 928 124 | 148 669 |
| Portugalia | 203 044 | 138 963 | 290 933 | 493 977 | 429 897 | 43 640 |
| Rumunia | 135 213 | 84 549 | 483 956 | 619 169 | 568 504 | 72 593 |
| Słowacja | 15 106 | 453 | 136 654 | 151 760 | 137 107 | 20 498 |

| | | | | | | |
|------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|------------------|
| Słowenia | 598 310 | 382 081 | 66 720 | 665 030 | 448 800 | 10 008 |
| Hiszpania | 2 960 596 | 1 228 351 | 1 540 649 | 4 501 245 | 2 769 000 | 231 097 |
| Szwecja | 4 307 321 | 3 047 430 | 439 590 | 4 746 911 | 3 487 019 | 65 938 |
| UE 27 | 42 602 653 | 27 148 311 | 16 007 034 | 58 609 687 | 43 155 345 | 2 401 055 |

(¹) Wpisy wysokiej jakości spełniają wymogi poziomu (Tier) 2 lub wyższego (**Tier 2+**) ram wydawniczych Europeany w odniesieniu do treści oraz wymogi poziomu (Tier) A lub wyższego w odniesieniu do metadanych. Spełnienie tych norm jest wymagane w celu wspierania ponownego wykorzystywania do różnych celów.

(²) Cel pośredni: 40 % orientacyjnych celów na 2030 r.

(³) Państwa członkowskie zachęca się do zwiększenia jakości wpisów poziomu (Tier) 1, w związku z czym łączna liczba wpisów wysokiej jakości może jeszcze bardziej wzrosnąć.

(⁴) Cel pośredni dla zasobów cyfrowych 3D: 15 % celów na 2030 r.