

Kreatywna Europa: większy budżet w 2022 r. na wsparcie sektora kultury i sektora kreatywnego

Komisja przyjęła dziś [program prac na 2022 r. Kreatywna Europa](#). Wkrótce zostaną ogłoszone zaproszenia do składania wniosków. Dzięki budżetowi w wysokości ok. 385 mln euro, czyli o prawie 100 mln euro większym niż w 2021 r., program Kreatywna Europa oznacza większe wsparcie dla partnerów w sektorze kultury i sektorze kreatywnym i należyte uwzględnia wyzwania wynikające z kryzysu związanego z COVID-19 i rosnącej globalnej konkurencji.

Jak zauważyła komisarz do spraw innowacji, badań naukowych, kultury, edukacji i młodzieży **Marija Gabriel**: *Sektor kultury i sektor kreatywny to dusza europejskiego społeczeństwa. Wiemy, jaką odpornością musiały się wykazać w ciągu ostatnich dwóch lat sektor kultury i sektor kreatywny. W 2022 r. budżet programu Kreatywna Europa będzie największy w jego historii. UE wspiera ich odbudowę, kreatywność i innowacyjny potencjał. Zachęcamy artystów, twórców i osoby zawodowo zajmujące się kulturą do zbadania i wykorzystania licznych możliwości finansowania oferowanych przez program Kreatywna Europa.*

Komisarz ds. rynku wewnętrznego **Thierry Breton** dodał: *W 2022 r. zwiększymy nasze wsparcie dla sektora kultury i sektora kreatywnego, które bardzo ucierpiały w wyniku kryzysu powodowanego COVID-19, od kin po festiwale. W programie Kreatywna Europa zapisano bezprecedensową kwotę 226 mln euro dla sektora audiowizualnego i 35 mln euro dla sektora audiowizualnego, w tym dla mediów informacyjnych. Program przewiduje inwestycje w technologie cyfrowe i nowe rodzaje treści, od wysokiej klasy seriali telewizyjnych po rzeczywistość wirtualną. W ramach działań na rzecz ochrony wolności mediów w UE będziemy również finansować współpracę dziennikarską, wzmacniać standardy zawodowe oraz promować umiejętność korzystania z mediów.*

[Komponent KULTURA](#) programu będzie obejmował nowe zaproszenia do składania wniosków i inicjatywy w sektorach muzyki, dziedzictwa kulturowego, sztuk widowiskowych i literatury. Zostanie również uruchomiony program mobilności oferujący artystom, twórcom lub osobom zawodowo zajmującym się kulturą możliwość wyjazdu za granicę w celu rozwoju zawodowego lub współpracy międzynarodowej oraz znalezienia nowych odbiorców, wspólnego tworzenia, produkowania lub prezentowania swoich dzieł.

[Komponent MEDIA](#) koncentruje się na sektorze audiowizualnym i w 2022 r. będzie zawierał kilka nowości. Dostępne będzie finansowanie innowacyjnych gier wideo i doświadczeń związanych z rzeczywistością wirtualną. Nowe działanie „MEDIA 360 stopni” będzie ukierunkowane na wiodące fora branżowe i na współdziałanie z firmami w całym audiowizualnym łańcuchu wartości. Aby bardziej pobudzić innowacje, uruchomiony zostanie portal rynku MEDIA dla obiecujących przedsiębiorstw typu start-up („Media Market Gateway”). Wzmocniona zostanie współpraca między festiwalami filmowymi za pośrednictwem sieci kontaktów.

[Komponent międzysektorowy](#) zwiększy finansowanie dla „Laboratorium innowacji w sektorze kreatywnym” (Creative Innovation Lab) na potrzeby wspólnych projektów w zakresie innowacji obejmujących kilka sektorów kreatywnych. Wnieście również wkład w realizację nowego europejskiego Bauhausu. Zwiększy on także zakres wsparcia dla mediów informacyjnych poprzez dodatkowe środki na rzecz wolności mediów.

Program Kreatywna Europa zajmie się również kluczowymi kwestiami mającymi wpływ na sektor kultury i sektor kreatywny. Projekty finansowane w ramach programu MEDIA będą musiały wdrożyć strategię na rzecz ekologizacji i różnorodności, w tym równowagi płci. Program Kreatywna Europa przyczyni się zatem znacząco do realizacji priorytetów politycznych Komisji w zakresie zrównoważonego rozwoju i włączenia społecznego. Program będzie obejmował inicjatywy obejmujące dodatkowe priorytety UE, takie jak wkład w [strategię UE w sprawie zwalczania antysemityzmu i wspierania życia żydowskiego](#), a także [Europejski Rok Młodzieży](#).

Sektor kultury i sektor kreatywny zachęca się również do korzystania z [CulturEU](#), niedawno uruchomionego przewodnika internetowego na temat wszystkich dostępnych im funduszy UE. Interaktywna strona internetowa obejmuje łącznie 75 możliwości finansowania z 21 różnych programów UE, od programu [Kreatywna Europa](#) i [Horyzont Europa](#) po [fundusze strukturalne](#) i [InvestEU](#).

Kontekst

Sektor kultury i sektor kreatywny od zawsze są niezwykle istotnym aspektem europejskiego życia. Przyczyniają się do spójności i różnorodności społecznej Europy, ale także wnoszą wkład w [jej gospodarkę](#) – odpowiadają za 4,2 proc.

całkowitego PKB UE i 3,7 proc. siły roboczej w UE.

Całkowity budżet programu [Kreatywna Europa w latach 2021-2027](#) wynosi około 2,4 mld euro, czyli o 63% więcej niż w latach 2014-2020. Zwiększony budżet odzwierciedla zobowiązanie Unii Europejskiej do wspierania odbudowy tych sektorów i zwiększania ich odporności w nadchodzących latach. Program ma trzy komponenty:

- Komponent „Kultura” obejmuje wszystkie obszary sektora kultury i sektora kreatywnego z wyjątkiem sektora audiowizualnego i mediów informacyjnych.
- Komponent „Media” to wsparcie dla sektora audiowizualnego i filmowego.
- Komponent międzysektorowy umożliwia współpracę międzysektorową.

Podmioty publiczne i prywatne działające w sektorze kreatywnym mogą przy ubieganiu się o finansowanie korzystać z pomocy [biur programu Kreatywna Europa](#), mających siedzibę we wszystkich państwach członkowskich UE i państwach trzecich stowarzyszonych z programem.

Szczegółowe informacje na temat konkretnych działań i terminów składania wniosków są dostępne na [specjalnej stronie internetowej](#).

Więcej informacji:

[Roczny program prac na 2022 r. dotyczący realizacji programu Kreatywna Europa](#)

[Strona internetowa programu Kreatywna Europa](#)

[Artykuł prasowy](#)

Kreatywna Europa: większy budżet w 2022 r. [Pobierz \(51.838 kB - PDF\)](#)

Komunikat prasowy

13 stycznia 2022, Bruksela