KOMISJA
EUROPEJSKA

Bruksela, dnia 17.12.2025 r.
COM(2025) 768 final

SPRAWOZDANIE KOMISJI DLA PARLAMENTU EUROPEJSKIEGO, RADY, EUROPEJSKIEGO KOMITETU EKONOMICZNO-SPOŁECZNEGO I KOMITETU REGIONÓW

Dekada Kreatywnej Europy

{SWD(2025) 418 final}

1. Wprowadzenie

„Kreatywna Europa” to program Unii Europejskiej utworzony w celu wspierania sektora kultury, sektora kreatywnego i sektora audiowizualnego. W niniejszym sprawozdaniu przedstawiono główne wyniki oceny końcowej programu „Kreatywna Europa” na lata 2014–2020 (zwanego dalej „CE1”) oraz oceny śródokresowej programu „Kreatywna Europa” na lata 2021–2027 (zwanego dalej „CE2”) zgodnie z odpowiednimi przepisami obu instrumentów prawnych[1]. Działania w ramach obu edycji programu podzielono na trzy komponenty w celu zaspokojenia konkretnych potrzeb: komponent MEDIA (sektor audiowizualny i gry wideo), komponent Kultura (wszystkie inne sektory kultury i sektory kreatywne) oraz komponent międzysektorowy (w tym media informacyjne).

Rolę Unii Europejskiej w sektorze kultury reguluje zasada pomocniczości określona w art. 167 Traktatu o funkcjonowaniu Unii Europejskiej (TFUE)[2], natomiast rolę UE w sektorze mediów regulują również przepisy TFUE dotyczące jednolitego rynku (art. 26) i konkurencyjności (art. 173). Ramy te stanowią podstawę dwojakiego celu programu „Kreatywna Europa”, jakim jest: ochrona, rozwijanie i propagowanie europejskiej współpracy w zakresie różnorodności kulturowej i językowej oraz dziedzictwa kulturowego i językowego, a także zwiększanie konkurencyjności i potencjału gospodarczego sektora kultury i sektora kreatywnego, zwłaszcza sektora audiowizualnego.

CE2 opiera się na mocnych stronach CE1, a zarazem wprowadza innowacje. Były one głównie odpowiedzią na transformację cyfrową, stanowiącą zmianę paradygmatu. Wobec uznania znaczenia sektora kultury i sektora kreatywnego[3] oraz skali stojących przed nimi wyzwań, program otrzymał budżet w wysokości 2,44 mld EUR na okres finansowania 2021–2027, co stanowi wzrost o 66 % w porównaniu z poprzednim okresem finansowania. Podział budżetu między trzy komponenty utrzymywał się na stosunkowo stabilnym poziomie w obu okresach finansowania: 56–58 % na komponent MEDIA, 31–33 % na komponent Kultura i 13–9 % na komponent międzysektorowy. Budżet został w pełni wykonany w obu okresach programowania, w tym podczas pandemii COVID-19, kiedy to wiele obiektów pozostawało zamkniętych.

Budżet programu „Kreatywna Europa” jest bardzo ograniczony i odpowiada 0,2 % obecnego budżetu UE, a głównym źródłem finansowania publicznego są państwa członkowskie. Program „Kreatywna Europa” jest jednak ukierunkowany na działania, w przypadku których interwencja UE może przynieść wartość dodaną w porównaniu z działaniami samych państw członkowskich. W szczególności program ma wyeliminować rozdrobnienie sektora kultury, sektora kreatywnego i sektora mediów wzdłuż linii wyznaczonych przez granice narodowe i różnice językowe. Ponadto samo finansowanie na szczeblu krajowym jest niewystarczające, aby wspierać ogólną konkurencyjność i różnorodność unijnego sektora mediów, sektora audiowizualnego oraz innych sektorów kultury i sektorów kreatywnych. W szczególności program „Kreatywna Europa” wspiera współpracę transnarodową oraz obieg treści w całej UE poprzez ogólnoeuropejskie działania, takie jak współpraca, koprodukcje i sieci, i poszerza w ten sposób wartość krajowych

[1] Program „Kreatywna Europa” ustanowiono w 2013 r. rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 1295/2013 łączącym programy Kultura, MEDIA 2007 oraz MEDIA Mundus w jeden instrument finansowania. W 2021 r. ustanowiono nowy program „Kreatywna Europa” na lata 2021–2027 (rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2021/818).

2 TRAKTAT O FUNKCJONOWANIU UNII EUROPEJSKIEJ (WERSJA SKONSOLIDOWANA).

[3] Ekosystem sektora kultury i sektora kreatywnego odgrywa kluczową rolę jako jeden z 14 kluczowych ekosystemów przemysłowych określonych po przyjęciu w 2020 r. komunikatu pt. „Nowa strategia przemysłowa dla Europy”, COM(2020) 102 final; Bruksela, 10.03.2020 r.

dóbr kultury poza granice państw. Podejście to ułatwia również osobom mieszkającym w UE równy dostęp do mediów i treści kulturowych.

Szeroki udział członków Europejskiego Stowarzyszenia Wolnego Handlu będących członkami Europejskiego Obszaru Gospodarczego, krajów kandydujących i potencjalnych krajów kandydujących, a także państw objętych europejską polityką sąsiedztwa stanowi cenny atut programu, gdyż wzmacnia jego znaczenie i zasięg. Przyczynia się do działań UE na rzecz dyplomacji kulturalnej przez tworzenie wymiernych powiązań z tymi państwami. Dla państw na drodze do przystąpienia do UE ich udział w programie „Kreatywna Europa" stanowi pozytywny aspekt w kontekście rozdziału 26 wspólnotowego dorobku dotyczącego edukacji, kultury i mediów. Jeżeli chodzi o sektor audiowizualny, dostosowanie państw trzecich do dyrektywy o audiowizualnych usługach medialnych jest warunkiem *ex ante* uczestnictwa w komponencie MEDIA i komponencie międzysektorowym i stanowi tym samym zachętę do przyspieszenia zbieżności przepisów.

2. Osiągnięcia i wyzwania

Komponent MEDIA

Komponent MEDIA z powodzeniem przyczynił się do ochrony różnorodności kulturowej i wzmocnienia konkurencyjności. Od ponad trzydziestu lat główna misja komponentu MEDIA pozostaje jasna: zapewnienie obywatelom w całej Europie wysokiej jakości europejskich filmów i seriali. W związku z tym działania w ramach komponentu MEDIA wpisują się w cały łańcuch wartości sektora audiowizualnego i przyczyniają się do budowania odpornego i europejskiego ekosystemu. Jest to tym ważniejsze, że sektor audiowizualny UE stoi w obliczu silnej konkurencji ze strony podmiotów globalnych, w tym nie tylko największych wytwórni hollywoodzkich, lecz coraz częściej także największych przedsiębiorstw technologicznych na świecie.

Komponent MEDIA w znaczący sposób wzbogacił transnarodowy obieg europejskich filmów i seriali w sektorze, który pozostaje silnie podzielony liniami wyznaczonymi przez granice narodowe. Ocena wykazała, że średnio europejskie filmy i seriale wspierane przez komponent MEDIA[4] mogły docierać do widzów w 9,5-, 6,6- i 3,2-krotnie większej liczbie państw członkowskich UE, odpowiednio w przypadku telewizji, kina i wideo na żądanie, w porównaniu z utworami UE, które nie otrzymały finansowania w ramach komponentu MEDIA. Szacuje się, że podczas obowiązywania poprzedniego programu filmy i seriale UE wspierane w ramach komponentu MEDIA przyciągnęły w państwach członkowskich UE spoza swojego kraju pochodzenia co najmniej o 241 mln widzów więcej niż filmy i seriale, które nie otrzymały takiego wsparcia.

Wsparcie w ramach komponentu MEDIA dla kin europejskich to kolejna udana inicjatywa w zakresie transnarodowego obiegu europejskich filmów i seriali. W latach 2014–2023 sieć Europa Cinemas zwiększyła swój zasięg geograficzny o 32 % i dotarła do ponad 750 gmin. Do 2023 r. sieć sprzedała niemal 40 % wszystkich biletów na zagraniczne filmy europejskie w UE, co stanowi znaczącą europejską wartość dodaną.

[4] W tym działania w ramach CE1: rozwój katalogów; rozwój – filmy animowane; rozwój – filmy dokumentalne; rozwój – filmy fabularne; wsparcie programowania telewizyjnego europejskich utworów audiowizualnych; wsparcie międzynarodowych funduszy koprodukcyjnych; dystrybucja automatyczna; dystrybucja selektywna; agenci sprzedaży oraz działania w ramach CE2: rozwój katalogów; rozwój minikatalogów; wspólny rozwój; treści telewizyjne i internetowe; dystrybucja europejska; europejscy agenci sprzedaży; inicjatywa Films on the Move.

Finansowanie w ramach komponentu MEDIA przyczyniło się również do zwiększenia produkcji i późniejszego udostępnienia wysokiej jakości utworów audiowizualnych. W szczególności wspierało ono filmy i seriale telewizyjne na ich kluczowym etapie rozwoju. Szacuje się, że udział ostatecznie wydanych tytułów objętych wsparciem na etapie rozwoju w okresie oceny wynosi 29 % wszystkich filmów i seriali, co najwyraźniej przekracza średnią rynkową. Wskazuje to na pozytywny wpływ finansowania. Jedną trzecią gier wideo opracowanych przy wsparciu finansowym w ramach komponentu MEDIA ostatecznie wprowadzono do obrotu, co jest oznaką sukcesu w wysoce konkurencyjnym i dynamicznym sektorze.

W ramach komponentu MEDIA skoncentrowano się na europejskich koprodukcjach transgranicznych, aby osiągnąć większy wpływ na szczeblu europejskim, zarówno na etapie rozwoju, jak i w produkcji programów telewizyjnych i wideo na żądanie. Takie koprodukcje zwiększają konkurencyjność, umożliwiają dotarcie do większej liczby widzów za granicą, wprowadzają nowe źródła finansowania i pozwalają na dzielenie się wiedzą fachową. Udział wspieranych transgranicznych koprodukcji europejskich znacząco wzrósł z 36 % w przypadku CE1 do 84 % w przypadku CE2 (2021–2023), znacznie powyżej szacowanej średniej rynkowej dla unijnych utworów nieobjętych wsparciem w ramach komponentu MEDIA (13,7 %).

Ponadto filmy, seriale i gry wspierane w ramach komponentu MEDIA konsekwentnie zdobywały uznanie krytyków oraz nagrody. W latach 2014–2023 wspierane utwory otrzymały około 1 200 nominacji oraz 500 nagród na prestiżowych międzynarodowych festiwalach i od organizacji przyznających nagrody. Na przykład wspierane utwory zdobyły 127 nagród w Cannes, 86 nagród na Berlinale oraz 73 nagrody w ramach Europejskich Nagród Filmowych. Świadczy to o wysokiej wartości kulturowej oraz międzynarodowej renomie europejskich utworów wspieranych w ramach komponentu MEDIA.

Różnorodność kulturową poszerzono za pomocą środków skierowanych do państw o mniejszym potencjale audiowizualnym, w szczególności przez wspieranie współpracy. Udział wspieranych utworów obejmujących współpracę między państwami o mniejszym i większym potencjale audiowizualnym wzrósł z mniej niż 5 % w przypadku CE1 do około 30 % w przypadku CE2 (2021–2023). Ponadto udział wspieranych utworów w rzadziej używanych językach wzrósł z 25 % w przypadku CE1 do 32 % w przypadku CE2 (2021–2023). Chociaż poczyniono postępy w zwiększaniu udziału wszystkich państw członkowskich, wsparcie nadal koncentruje się na ograniczonej liczbie państw będących beneficjentami.

W szerszym ujęciu w ramach komponentu MEDIA pozyskano również inwestycje kapitałowe przez zapewnienie wsparcia mieszanego dla inicjatywy MediaInvest, którą wprowadzono w 2021 r. w ramach InvestEU. Ta nowa platforma inwestycji kapitałowych jest przeznaczona dla europejskich projektów audiowizualnych i projektów gier. Celem inicjatywy MediaInvest jest pobudzenie inwestycji prywatnych, a tym samym zwiększenie konkurencyjności. Docelowo planuje się pozyskanie inwestycji kapitałowych o wartości do 400 mln EUR w latach 2022–2027. W ramach inicjatywy MediaInvest podpisano już cztery umowy inwestycyjne i jest ona na dobrej drodze do osiągnięcia założonego celu. Jest to również skuteczne uzupełnienie gwarancji kredytowych (zob. poniżej w sekcji poświęconej ocenie działań międzysektorowych).

Ogólnie rzecz biorąc, komponent MEDIA pomógł w kształtowaniu europejskiego ekosystemu i uzupełnia polityki państw członkowskich, które mają wymiar krajowy. Efekt ten nie może jednak sam w sobie przeciwdziałać silnym mechanizmom rynkowym, które przekształcają sektor i wynikają ze zmieniających się zachowań konsumentów oraz postępu technologicznego.

Komponent Kultura

Komponent Kultura nieprzerwanie służy jako instrument umożliwiający organizacjom sektora kultury i sektora kreatywnego w całej Europie współpracę ponad granicami państw – w sposób i w kwestiach, które nie są objęte finansowaniem krajowym. W sektorach borykających się z wyzwaniami, takimi jak rozdrobnienie rynku i fragmentacja językowa, transformacja cyfrowa, wysoki odsetek bardzo małych organizacji, ograniczona mobilność i niepewność zatrudnienia, komponent Kultura stanowi platformę współpracy transgranicznej i umożliwia podmiotom angażowanie się we wspólne tworzenie i wymianę doświadczeń, które na ogół nie są wspierane na szczeblu krajowym na taką skalę. Komponent ten wspiera również działania UE poprzez swoje przekrojowe elementy dotyczące włączenia społecznego, równouprawnienia płci i zrównoważonego rozwoju oraz przyczynia się do działań dyplomatycznych UE w dziedzinie kultury.

W ramach CE1 komponent ten umożliwił realizację ponad 1 200 projektów transnarodowych i stworzenie ponad 7 500 działań kulturalnych, które wsparły ponad 22 000 specjalistów w umiędzynarodowieniu ich kariery zawodowej oraz zdobywaniu doświadczenia w innych państwach. W ramach CE2 w latach 2021–2023 komponent Kultura zapewnił wsparcie 630 projektom, skierowując 294 mln EUR dla ponad 2 000 organizacji w 39 państwach. Ułatwiło to tłumaczenie ponad 1 500 książek oraz zwiększenie różnorodności językowej i dostępu do literatury tworzonej w rzadziej używanych językach. Program Culture Moves Europe stworzył dla ponad 3 800 młodych artystów możliwości mobilności i ekspozycji i pozwolił im nawiązać nowe i (często) trwałe partnerstwa międzynarodowe. Ponadto komponent zapewnia wsparcie dla inicjatyw takich jak sieci organizacji kulturalnych, platformy wspierające młode talenty artystyczne, orkiestry i nagrody kulturalne.

Dzięki rozwojowi umiejętności specjalistów z sektora kultury i sektora kreatywnego, a także na podstawie danych, które wskazują, że 8 na 10 przypadków współpracy kontynuowano po zakończeniu projektu, komponent ten przyczynia się do rozwoju trwałych partnerstw i europejskiej przestrzeni kulturalnej.

Znaczenie tego komponentu stało się szczególnie widoczne podczas kryzysów, które miały miejsce w latach 2014–2023. Chociaż pandemia COVID-19 stanowiła zagrożenie egzystencjalne dla sektora kultury i sektora kreatywnego, program zachował elastyczność przez opracowanie innowacyjnych instrumentów, takich jak Culture Unite, lub przez dostosowanie wsparcia finansowego w celu wspierania sektora kultury i sektora kreatywnego. Podobnie w odpowiedzi na rosyjską wojnę napastniczą przeciwko Ukrainie w ramach komponentu wystosowano zaproszenie do składania wniosków o wartości 5 mln EUR z myślą o wsparciu ukraińskiego sektora kultury i sektora kreatywnego.

Należy jednak zauważyć, że niektóre sektory, takie jak moda i wzornictwo, do dziś nie są wystarczająco reprezentowane w działaniach horyzontalnych realizowanych w ramach tego komponentu.

Program opiera się na zasadzie doskonałości bez wcześniej określonej puli środków budżetowych przeznaczonych na każde państwo uczestniczące. Środki finansowe są przydzielane na podstawie jakości projektów, a nie w zależności od kraju pochodzenia organizacji. W rezultacie przydział środków finansowych w formie dotacji jest uzależniony od kilku czynników. Na przykład państwa o mocno ugruntowanej pozycji w sektorze kultury i sektorze kreatywnym lub działające jako ośrodki regionalne zazwyczaj otrzymują większą część środków finansowych (na przykład

Francja, Włochy, Niemcy i Belgia). W ramach CE2 niektóre państwa, takie jak Chorwacja, Słowenia i Serbia, zaczęły jednak odgrywać bardziej znaczącą rolę w programie. Nadal konieczne są jednak pewne starania, aby dotrzeć do państw, które nie są w wystarczającym stopniu zaangażowane w program „Kreatywna Europa".

Utrzymuje się luka między popytem a dostępnym finansowaniem[5]. Aby temu zaradzić, w ostatnich latach wprowadzono zmiany w celu zwiększenia dostępności oraz zrównoważenia finansowania projektów o każdej skali; przez ograniczenie liczby projektów, w których ta sama organizacja może brać udział w ramach tego samego zaproszenia do składania wniosków, a także przez publikowanie projektów opartych na współpracy na dużą skalę co dwa lata zamiast co roku.

Komponent międzysektorowy

W 2021 r. uruchomiono wsparcie dla mediów informacyjnych i sfinansowano wysokiej jakości projekty mające na celu przeciwdziałanie kluczowym zmianom strukturalnym i technologicznym oraz propagowanie niezależności i pluralizmu mediów, a także umiejętności korzystania z mediów. Dochody w mediach informacyjnych gwałtownie maleją, ponieważ reklama przeniosła się na globalne platformy internetowe, a Monitor Pluralizmu Mediów[6] wskazuje zagrożenia dla pluralizmu mediów i niezależności redakcyjnej we wszystkich państwach członkowskich. Niewiele państw członkowskich przeznacza znaczne zasoby finansowe na wspieranie bezpieczeństwa dziennikarzy lub odporności i innowacji w mediach.

Działanie „Laboratorium innowacji w sektorze kreatywnym" zapewniło finansowanie zalążkowe na rzecz współpracy między sektorem audiowizualnym a innymi sektorami kultury i sektorami kreatywnymi. Po początkowych trudnościach w przyciąganiu odpowiednich wniosków działanie to zaczęło stopniowo zapewniać wartość dodaną przez finansowanie projektów multidyscyplinarnych, które dotyczą wspólnych wyzwań, w szczególności docieranie do szerszego grona odbiorców i monetyzacji przez wykorzystywanie rozwiązań cyfrowych, takich jak sztuczna inteligencja i łańcuch bloków. Mimo to innowacje pozostają ogromnym wyzwaniem dla unijnych sektorów kultury i sektorów kreatywnych. Jedynie 30 % unijnych przedsiębiorstw z sektora kultury i sektora kreatywnego przyjęło strategię transformacji cyfrowej, a inwestycje w sztuczną inteligencję stanowią mniej niż 1 % ich łącznych inwestycji. W ocenie wskazano również, że proces transmedialnego wykorzystywania tej samej własności intelektualnej pozytywnie wpływa na popularność objętych nią utworów oraz na konkurencyjność. Pod tym względem synergie między sektorem audiowizualnym a innymi sektorami mediów, których utwory są w szerokim zakresie chronione prawem autorskim (muzyka i wydawnictwa) są wyraźniejsze. Do pewnego stopnia stoją one przed wspólnymi wyzwaniami i możliwościami w zakresie konkurencyjności i transformacji cyfrowej, w czasie, w którym duże platformy spoza UE zwiększyły kontrolę nad tym, jakim treściom odbiorcy poświęcają swój czas.

Jeśli chodzi o instrumenty finansowe, bardzo skuteczny wkład wniósł pierwszy system poręczeń na rzecz sektora kultury i sektora kreatywnego. Skuteczna współpraca między Komisją a Europejskim Funduszem Inwestycyjnym skutkowała zdecydowaną reakcją rynku w sektorach wcześniej postrzeganych jako obarczone wysokim ryzykiem ze względu na niematerialny

[5] Luka ta jest szczególnie wyraźna w przypadku europejskich projektów opartych na współpracy, największego działania realizowanego w ramach komponentu, które boryka się z ogromną i coraz większą ponadplanową liczbą wniosków. Liczba wniosków wzrosła z 463 w 2021 r. do 831 w 2023 r., a ze względu na stabilny budżet wskaźnik powodzenia spadł z 27 % w 2021 r. do 17 % w 2023 r. W latach następujących po 2023 r. utrzymywała się tendencja ponadplanowej liczby wniosków w odniesieniu do każdego zaproszenia do składania wniosków w ramach projektów opartych na współpracy.

[6] Centrum ds. Pluralizmu i Wolności Mediów (2025), Monitor Pluralizmu Mediów.

charakter aktywów przedsiębiorstw, trudności z przepływami środków pieniężnych i niedobór wiarygodnych danych gospodarczych. Pozyskano ponad 1,8 mld EUR w formie pożyczek, co znacznie przekroczyło pierwotny cel wynoszący 600 mln EUR. W ten sposób zmniejszono lukę w finansowaniu dłużnym, szacowaną na 837 mln – 2,07 mld EUR rocznie, o 15–30 %. Sektor audiowizualny i sektor multimedialny odpowiadały za 44 % udzielanych pożyczek, ale skorzystało z nich również kilka innych sektorów, w tym sektory muzyki, sztuk widowiskowych i gier wideo. W 2021 r. system poręczeń na rzecz sektora kultury i sektora kreatywnego został następnie włączony do InvestEU.

Biura programu „Kreatywna Europa" utworzone we wszystkich państwach uczestniczących mają ogromne znaczenie dla propagowania programu oraz wspierania potencjalnych wnioskodawców, w szczególności mikroorganizacji o ograniczonym potencjale.

3. Skuteczność administracyjna

Europejska Agencja Wykonawcza ds. Edukacji i Kultury, która zrealizowała większość programu „Kreatywna Europa", zapewniła skuteczną scentralizowaną realizację zaproszeń do składania wniosków i zarządzanie dotacjami. W ujęciu ogólnym koszty administracyjne wyrażone jako odsetek całkowitego budżetu poprzedniego programu były znacznie poniżej oczekiwanych poziomów odniesienia i zostały jeszcze bardziej zmniejszone w ramach obecnego programu. Koszty te spadły z 7,74 % całkowitego budżetu w 2014 r. do 6,74 % w 2023 r. Koszty administracyjne wzrosły w mniejszym stopniu niż budżet operacyjny, co wskazuje na osiągnięcie oszczędności wynikających ze zwiększenia efektywności.

Wprowadzono szereg środków (płatności ryczałtowe, wyższe pułapy współfinansowania, umowy wieloletnie) w celu uproszczenia procedur i zmniejszenia obciążenia wnioskodawców związanego ze składaniem wniosków. Z informacji zwrotnych od beneficjentów wynika, że obciążenie administracyjne zmniejszyło się w ramach obecnego programu – 73 % uczestników CE1 uznało koszty składania wniosków za wysokie, podczas gdy w przypadku CE2 odsetek ten spadł do 66 %.

4. Plany na przyszłość

Ocena dostarczyła cennych wniosków dotyczących opracowywania i wdrażania finansowania w sektorze kultury i mediów na szczeblu UE w dalszej perspektywie, a jej wyniki uwzględniono w ocenie skutków kolejnego programu „Kreatywna Europa", tj. AgoraEU.

<u>Komponent MEDIA</u>

Dystrybucja europejskich filmów, seriali, filmów dokumentalnych i innych utworów audiowizualnych poza granicami państw zbliża Europejczyków do siebie poprzez dzielenie się niezwykłymi europejskimi historiami, a jednocześnie wzmacnia europejskie przedsiębiorstwa konkurujące ze światowymi mediami i gigantami technologicznymi. Konieczne są jednak dalsze działania mające na celu przyciągnięcie na wszystkich platformach szerszego grona odbiorców transgranicznych, w szczególności młodszych pokoleń. Ponadto mimo znaczących postępów w zapewnianiu równych warunków działania między państwami objętymi komponentem MEDIA, niezbędne są dalsze działania mające na celu zwiększenie różnorodności geograficznej i językowej oraz poszerzenie uczestnictwa.

Komponent MEDIA rozwijał się dzięki większemu naciskowi na innowacje oraz współpracę transgraniczną, w tym koprodukcje i dystrybucję ogólnoeuropejską. Ta zdolność adaptacji ma

kluczowe znaczenie, ponieważ stanowi odpowiedź na tendencje rynkowe i nowe wyzwania, takie jak rozwój streamingu. Ponieważ rynki mediów są globalne, innowacyjne i dynamiczne, ważne będzie dalsze monitorowanie tendencji w celu ukierunkowania komponentu MEDIA tak, aby dostosowywał się do zachodzących zmian. Jeśli chodzi o gry wideo, zapotrzebowanie na wsparcie w tym dynamicznym i szybko rozwijającym się sektorze znacznie przekracza obecne pule środków budżetowych. Chociaż w kilku działaniach w ramach komponentu MEDIA wprowadzono już pewne dostosowania uwzględniające zarówno jego znaczenie gospodarcze, jak i atrakcyjność wśród Europejczyków w każdym wieku, konieczna jest dalsza refleksja nad tym, jak najlepiej wzmocnić to wsparcie w przyszłości.

Połączenie finansowania z dotacji i instrumentów finansowych dobrze służyło sektorowi, gdyż zaspokajało różne potrzeby, począwszy od dostępu do finansowania zalążkowego i współfinansowania po kredyty pomostowe i kapitał własny dla ambitnych przedsięwzięć ogólnoeuropejskich.

Sektory intensywnie korzystające z praw własności intelektualnej stoją przed wspólnymi wyzwaniami, na przykład związanymi z przyciąganiem szerszego grona odbiorców w epoce cyfrowej oraz reagowaniem na zmieniające się preferencje konsumentów (zwłaszcza osób młodych będących cyfrowymi tubylcami). Sukces komponentu MEDIA oraz doświadczenie w docieraniu do szerszego, transgranicznego grona odbiorców, na przykład poprzez koprodukcje i dystrybucję ogólnoeuropejską, mają w tym kontekście duże znaczenie.

Biorąc pod uwagę skalę wyzwań, komponentowi MEDIA musi towarzyszyć współpraca z państwami członkowskimi i całym sektorem audiowizualnym w celu lepszego wykorzystania synergii.

Komponent Kultura

W ramach obu edycji programu komponent Kultura pomógł sektorowi kultury i sektorowi kreatywnemu sprostać kluczowym wyzwaniom, takim jak rozdrobnienie rynku europejskiego wzdłuż linii wyznaczonych przez granice narodowe i różnice językowe oraz przemiany wynikające z dwojakiej transformacji. W ostatnich latach niektóre potrzeby stały się jeszcze pilniejsze i pojawiły się też nowe, takie jak ataki na wolność artystyczną czy rozwój sztucznej inteligencji. Należy lepiej reagować na te potrzeby, zgodnie z ambitnymi założeniami przyszłego „Kulturalnego kompasu” dla Europy.

Zapotrzebowanie na finansowanie, nawet czterokrotnie większe niż obecny budżet dostępny na działania w ramach projektów opartych na współpracy, świadczy o dużym zapotrzebowaniu ze strony sektora kultury i sektora kreatywnego w ramach tego komponentu. Finansowanie ma kluczowe znaczenie, ponieważ pozwala komponentowi nadal wspierać sektor kultury i sektor kreatywny w pełnym wykorzystaniu ich potencjału i przygotowaniu się na przyszłość, a jednocześnie poszerza dostęp do różnorodnych treści kulturowych ponad granicami państw.

W podejściu sektorowym zastosowanym w ramach tego komponentu uwzględniono konkretne wyzwania stojące przed niektórymi sektorami, natomiast podejście horyzontalne zapewnia podmiotom działającym w sektorze kultury i sektorze kreatywnym większą elastyczność i swobodę działania. Należy stosować połączenie obu tych podejść, aby zagwarantować silne ukierunkowanie polityczne komponentu.

Konieczne są dalsze działania mające na celu zwiększenie widoczności komponentu Kultura w sektorze kultury i sektorze kreatywnym oraz w państwach, które nie są w wystarczającym

stopniu zaangażowane w jego realizację. Działania informacyjne można by jeszcze bardziej usprawnić przez wymianę i lepsze ukierunkowanie informacji na temat komponentu dla organizacji działających w takich sektorach i państwach.

Istnieje potrzeba regularnego przeglądu i ścisłego monitorowania środków upraszczających wprowadzonych w ramach CE2. W związku z tym komponent Kultura nadal powinien koncentrować się na przezwyciężaniu wyzwań związanych z dostępnością oraz rozszerzać swój zasięg na organizacje z sektora kultury i sektora kreatywnego, które nie mają wcześniejszego doświadczenia w pracy na szczeblu UE.

Wyciągnięto również kilka wniosków dotyczących regularnego monitorowania, oceny i dostępności danych. Komisja wdroży konkretne środki w celu opracowania bardziej systematycznego podejścia do gromadzenia danych w ramach komponentu. Obejmują one dogłębną analizę obecnie dostępnych danych w celu ich lepszego wykorzystania bez zwiększania obciążeń dla beneficjentów. Równocześnie zostaną podjęte działania z dodatkowymi zasobami na dalszy rozwój wewnętrznych narzędzi sprawozdawczych oraz gromadzenie danych od przedstawicieli sektora kultury i sektora kreatywnego.

Komponent międzysektorowy

Wsparcie dla mediów informacyjnych wynosi jedynie około 15 mln EUR rocznie i zapotrzebowanie na nie jest bardzo duże. Na przykład w ramach działań partnerstw dziennikarskich liczba złożonych wniosków była o 700 % większa niż planowano. Przyszłe wsparcie będzie miało kluczowe znaczenie, ponieważ wyzwania w całej UE stale rosną w obszarach takich jak wolność i pluralizm mediów, rentowność mediów i dezinformacja, co negatywnie wpływa na odporność społeczeństwa i demokratyczne uczestnictwo.

W przyszłych zaproszeniach do składania wniosków w ramach działania z zakresu „Laboratorium innowacji w sektorze kreatywnym” nadal należy udoskonalać kryteria, aby zagwarantować, że finansowane projekty są rzeczywiście innowacyjne i przyczyniają się do długoterminowej transformacji cyfrowej sektora audiowizualnego oraz innych sektorów kultury i sektorów kreatywnych. W ramach tego działania istnieje również możliwość lepszego ukierunkowania międzysektorowych synergii innowacji, które umożliwiają w szczególności rozwój i wykorzystanie międzysektorowej własności intelektualnej.