



Політика Європейського Союзу у сфері креативних індустрій: виклики публічного управління та перспективи для України

Святослав І. Федорів ^{1*} ● Олена І. Познякова ²

¹ Національний університет «Львівська Політехніка» (Україна). Аспірант кафедри адміністративного та фінансового менеджменту.

² Національний університет «Львівська Політехніка» (Україна). Доцент кафедри адміністративного та фінансового менеджменту, канд. екон. наук, доцент.

* Автор-кореспондент, e-mail: sviatoslav.i.fedoriv@lpnu.ua

СТАТТЯ

АНОТАЦІЯ

Дослідницька

DOI:

[10.70651/3041-2498/2025.5.02](https://doi.org/10.70651/3041-2498/2025.5.02)

Авторське право

© 2025 авторів



Цей твір ліцензовано на умовах Ліцензії Creative Commons «Із Зазначенням Авторства – Некомерційна 4.0 Міжнародна» (CC BY-NC 4.0).



Культурні та креативні індустрії (ККІ) є однією з найдинамічніших сфер сучасної економіки, що поєднує культурну цінність, інноваційний потенціал і здатність до соціальної трансформації. У політиці Європейського Союзу ККІ розглядаються як стратегічний ресурс сталого розвитку, цифрової трансформації та інклюзивного зростання. З огляду на набуття Україною статусу кандидата на вступ до ЄС, актуальним є аналіз європейських підходів до підтримки ККІ з метою адаптації ефективних моделей публічного управління в українських реаліях. Особливу важливість має вивчення розподілу компетенцій між інституціями ЄС і державами-членами у сфері культури, що визначає допоміжний характер політики Союзу й автономію держав у реалізації національної культурної стратегії. У статті охарактеризовано правові засади функціонування культурної політики ЄС відповідно до Договору про функціонування Європейського Союзу (ДФЄС), який визначає культуру як сферу підтримуючої компетенції. Проаналізовано повноваження основних інституцій ЄС у формуванні політики у сфері ККІ: Європейська Комісія розробляє стратегічні документи та управляє програмами підтримки; Європейський Парламент ухвалює резолюції, бюджет і виконує контрольну функцію; Рада ЄС координує культурну політику через Секторальну раду та ухвалює Плани роботи у сфері культури. Визначено ключові програми підтримки ККІ, зокрема «Креативна Європа», Horizon Europe, Erasmus+, InvestEU, ESF+ та Intereg, їхні пріоритети, інструменти та бюджетне забезпечення. Розглянуто приклад України як асоційованого члена програми «Креативна Європа», зокрема після 2022 року, коли ЄС розширив доступ українських учасників до напрямку MEDIA. Політика ЄС у сфері ККІ демонструє приклад багаторівневого врядування, в якому поєднуються стратегічне бачення інституцій Союзу з автономією держав-членів. Розподіл компетенцій передбачає, що ЄС не втручається у культурну політику держав, але підтримує їхні ініціативи шляхом фінансування, координації та обміну досвідом. Для України важливо використати ці можливості для розбудови сталої інституційної підтримки ККІ, інтеграції у європейський культурний простір та підвищення ефективності публічного управління в цій сфері. Європейський досвід доводить, що ККІ можуть стати важливим інструментом економічного відновлення, інклюзії та міжнародної співпраці.

КЛЮЧОВІ СЛОВА

креативні індустрії, культурна політика ЄС, публічне управління, розподіл компетенцій, інституційний механізм ЄС.



e-ISSN 3041-2498

Public Management and Policy

<https://www.eu-scientists.com/index.php/pmap>



European Union Policy on Creative Industries: Public Administration Challenges and Prospects for Ukraine

Svyatoslav Fedoriv  ^{1*} ● Olena Pozniakova  ²

¹ Lviv Polytechnic National University (Ukraine). PhD Student at the Administrative and Financial Management Department.

² Lviv Polytechnic National University (Ukraine). Associate Professor at the Administrative and Financial Management Department, PhD in Economics, Associate Professor.

* **Corresponding Author**, e-mail: sviatoslav.i.fedoriv@lpnu.ua

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Research Article

DOI:

[10.70651/3041-2498/2025.5.02](https://doi.org/10.70651/3041-2498/2025.5.02)

Copyright © 2025
by authors



This is an open access journal and all published articles are licensed under a Creative Commons Attribution – NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0)



Cultural and creative industries (CCIs) represent one of the most dynamic sectors of the modern economy, combining cultural value, innovative potential, and capacity for social transformation. The European Union's policy framework considers CCIs a strategic resource for sustainable development, digital transformation, and inclusive growth. Given Ukraine's status as a candidate for EU membership, analyzing European approaches to supporting CCIs is crucial for adapting effective models of public administration to national realities. The study of the division of competences between EU institutions and Member States in the cultural sphere is particularly important, as it defines the Union's supporting role and the autonomy of states in implementing national cultural strategies. The article examines the legal foundations of the EU's cultural policy as defined by the Treaty on the Functioning of the European Union (TFEU), which classifies culture as a shared but primarily supporting competence. The roles of key EU institutions in shaping CCI policy are analyzed: the European Commission designs strategic documents and manages support programs; the European Parliament adopts resolutions, approves budgets, and exercises oversight; and the Council of the EU coordinates cultural policy through its Education, Youth, Culture and Sport configuration and Work Plans for Culture. Major support programs such as Creative Europe, Horizon Europe, Erasmus+, InvestEU, ESF+, and Interreg are discussed, highlighting their priorities, instruments, and budgetary allocations. The article also explores Ukraine's participation in Creative Europe as an associated member, including the expansion of access to the MEDIA strand after 2022. EU policy on CCIs illustrates a model of multilevel governance combining strategic guidance from EU institutions with the autonomy of Member States. The division of competences ensures that while the EU does not directly harmonize national cultural policies, it plays a key role in coordinating efforts, providing financial support, and promoting best practices. For Ukraine, leveraging these mechanisms is essential for building sustainable institutional support for CCIs, integrating into the European cultural space, and improving the effectiveness of public administration in this field. The EU experience demonstrates that CCIs can become a powerful tool for economic recovery, inclusion, and international cooperation.

KEYWORDS

creative industries, EU cultural policy, public administration, division of competences, EU institutional mechanism.

1. Вступ

Креативні індустрії є одним з найдинамічніших секторів сучасної економіки, який поєднує економічний потенціал з культурною цінністю, сприяючи створенню нових робочих місць, зростанню доданої вартості та зміцненню соціальної згуртованості. У Європейському Союзі культурні та креативні індустрії (далі – ККІ) визнані одним із пріоритетних напрямів сталого розвитку, інновацій та культурного розмаїття. Програми ЄС, зокрема Creative Europe та Horizon Europe, націлені на підтримку цього сектору як на європейському, так і на національних рівнях, забезпечуючи інституційну та фінансову підтримку для розвитку культурного і креативного потенціалу держав-членів ЄС.

Для України креативні індустрії набувають особливого значення як драйвер економічного відновлення, соціальної стійкості та міжнародної інтеграції, особливо в умовах повномасштабної війни та економічної нестабільності. Незважаючи на надзвичайні виклики, український креативний сектор демонструє високу здатність до адаптації, інноваційності та мобілізації ресурсів, що робить його важливою складовою майбутнього розвитку країни.

Актуальність дослідження зумовлена тим, що після набуття Україною статусу кандидата в члени Європейському Союзі постає завдання гармонізації державної політики з європейськими підходами, зокрема у сфері підтримки креативних індустрій. Вивчення політики ЄС у цій сфері дозволить виявити ефективні інструменти публічного управління, які можуть бути використані для формування національної стратегії розвитку креативних індустрій в Україні у відповідності до європейських стандартів і практик.

2. Огляд літературних джерел

Політика Європейського Союзу у сфері ККІ є предметом дослідження як з боку європейських інституцій і аналітичних центрів, так і в роботах іноземних та українських авторів, які аналізують трансформацію культурної політики в контексті євроінтеграційних процесів.

У звіті KEA European Affairs (2006) *The Economy of Culture in Europe* уперше системно обґрунтовано стратегічну роль культурного та креативного сектору в економіці ЄС [1]. Подальші дослідження (Bakhshi et al., 2013[2]; European Commission, 2018 р. [3], 2021р. [4]) акцентують на інноваційному потенціалі креативних індустрій, потребі цифрової трансформації та важливості інституційної підтримки на рівні ЄС.

Європейський Парламент у своїх резолюціях 2016 р. [5] та 2021 р. [6] послідовно підкреслює необхідність розвитку узгодженої політики підтримки креативного сектору, а Рада ЄС у нещодавніх висновках 2023р. вказує на важливість цифрових медіа та культурного виміру індустрії відеоігор [7].

У сучасних європейських дослідженнях креативні індустрії розглядаються як драйвер трансформації публічного управління та інструмент відповіді на глобальні виклики. Зокрема, у статті Gustafsson & Lazzaro (2021) обґрунтовується здатність ККІ сприяти стійкості, соціальній згуртованості та інноваційності в умовах багаторівневого врядування в ЄС. Автори визначають чотири напрями потенціалу ККІ: економічна стійкість, інклюзія, міжнародні зв'язки та формування європейської ідентичності [8].

Питання формування культурної політики в межах інституційного розвитку ЄС висвітлено в праці за загальною редакцією Е. Psychogiorgoulou (2014), де проаналізовано, як культурна політика стала частиною ширших стратегій ЄС, зокрема Стратегії «Європа 2020» [9].

Криза, спричинена COVID-19, актуалізувала дослідження стійкості культурної сфери. У роботі Ost & Saleh (2021) аналізується роль інноваційних бізнес-моделей у сфері спадщини, цифрової адаптації та креативного підприємництва в умовах пандемії [10].

Порівняльний аналіз Воіх та ін. (2016) демонструє, що політика у сфері ККІ повинна враховувати нерівномірність розвитку між центрами та регіонами, а також потребу в «розумній» регіональній політиці підтримки культурної економіки [11].

В українському академічному дискурсі тематика креативних індустрій розглядається переважно в контексті модернізації державної культурної політики, інтеграції у європейський простір та розвитку публічно-приватного партнерства. Значний внесок у дослідження зроблено Яблунівським С.В. (2011) [12], який розглядає інституційні засади регулювання театральної діяльності, а також Смолінською, Гнаткович та Сич, які дослідили політику розвитку креативних

індустрій ЄС з акцентом на показники глобального інноваційного індексу розвинених європейських країн та України в контексті розвитку їх творчого та інноваційного потенціалу [13].

Окрему роль відіграють напрацювання Українського культурного фонду, Міністерства культури та інформаційної політики [14], які оприлюднюють дані щодо участі України в програмі «Креативна Європа» та ефективності залучення до європейських культурних ініціатив.

Таким чином, як іноземна, так і українська наукова та експертна література створює підґрунтя для системного аналізу політики Європейського Союзу у сфері креативних індустрій з урахуванням управлінських, нормативних та фінансових вимірів.

3. Постановка завдання

На тлі актуалізації питань культурної інклюзії, цифрової трансформації та сталого розвитку ЄС реалізує низку політик, програм і фінансових інструментів, спрямованих на підтримку культурного і креативного сектору.

Актуальність дослідження зумовлена необхідністю систематизації й аналізу інституційного механізму, нормативних підходів і програмних ініціатив Європейського Союзу у сфері підтримки креативних індустрій. Такий аналіз є важливим для розуміння стратегічних орієнтирів ЄС у цій сфері та структури публічного управління культурним сектором на наднаціональному рівні.

Метою статті є аналіз інституційних, нормативних і фінансових засад реалізації політики Європейського Союзу у сфері креативних індустрій.

Для досягнення цієї мети в статті поставлено такі завдання:

- охарактеризувати правову і функціональну природу культурної політики ЄС у контексті розподілу компетенцій між інституціями Союзу та державами-членами;
- проаналізувати роль основних інституцій ЄС (Європейської Комісії, Європейського Парламенту, Ради ЄС) у формуванні і реалізації культурної політики;
- вивчити стратегічні документи та програми підтримки культурного і креативного сектору, зокрема «Креативна Європа»;
- визначити фінансові інструменти підтримки креативних індустрій у рамках бюджетної архітектури ЄС.

4. Методи та матеріали

У процесі дослідження політики Європейського Союзу у сфері креативних індустрій застосовувався комплекс загальнонаукових методів, які забезпечили цілісне та логічно обґрунтоване висвітлення проблематики.

Метод аналізу і синтезу було використано для опрацювання міжнародних і європейських нормативно-правових документів (зокрема Договору про функціонування ЄС, Договору про ЄС, Регламенту програми «Креативна Європа»), а також для систематизації ключових напрямів культурної політики ЄС. Нормативно-документальний аналіз дав змогу вивчити зміст актів ЄС та їхню роль у розподілі повноважень між інституціями ЄС і державами-членами, а також з'ясувати особливості регулювання підтримки креативних індустрій. Системний підхід дозволив розглядати політику ЄС у сфері культурних і креативних індустрій як складову загальної політики сталого розвитку, цифрової трансформації та інституційного розвитку ЄС. Метод узагальнення був застосований для формулювання висновків щодо інституційних та фінансових механізмів реалізації культурної політики ЄС, а також для виокремлення перспектив адаптації цього досвіду в Україні. Контент-аналіз офіційних джерел, програм, резолюцій Європейської Комісії, Європейського Парламенту та Ради ЄС дав змогу виявити стратегічні пріоритети і новітні тенденції у підтримці креативного сектору в Європі.

Обґрунтоване використання зазначених методів дало змогу комплексно дослідити особливості формування політики ЄС у сфері креативних індустрій, висвітлити ключові фінансові інструменти підтримки цього сектору та окреслити релевантні орієнтири для України як країни-кандидата на вступ до ЄС.

5. Результати та обговорення

Еволюція За даними Європейської Комісії, екосистема ККІ становить близько 3,95 % доданої вартості ЄС (477 млрд євро) та забезпечує роботою близько 8 мільйонів людей, об'єднаних у 1,2 мільйона підприємств, з яких понад 99,9 % – це малі та середні підприємства [15].

Як зазначено у Європейській Промисловій стратегії [16], цей сектор є одним із 14 стратегічних промислових екосистем, що підлягають підтримці та моніторингу з метою забезпечення сталого розвитку, зеленого та цифрового переходу європейської економіки. Водночас усвідомлення потенціалу ККІ на рівні політики та бізнесу часто залишається обмеженим через їхню високу фрагментованість, зокрема через домінування мікропідприємств, фрілансерів та національно-лінгвістичне розмежування ринків, що ускладнює їх інтеграцію в єдиний європейський простір [17, с. 4].

ЄС як унікальне інтеграційне об'єднання створений внаслідок укладення міжнародних договорів, за якими держави-члени передали частину своїх суверенних прав, поклавши їх на реалізацію інститутів ЄС, що свідчить про поєднання у правовій природі ЄС характерних ознак не лише міжнародної організації, а й федеративної держави. Порядок функціонування ЄС, його інституції та повноваження, а також принципи розподілу повноважень між ЄС та державами-членами регулюються установчими договорами – Договором про Європейський Союз (далі – ДЄС) та Договором про функціонування Європейського Союзу (далі – ДФЄС) [18].

У преамбулі Договору про Європейський Союз (ДЄС) зазначено, що ЄС «надихається культурною, релігійною та гуманістичною спадщиною Європи», а серед цілей Союзу визначено повагу до «культурного і мовного розмаїття» та забезпечення «збереження і розвитку культурної спадщини Європи» (стаття 3 ДЄС).

Відповідно до статті 6 ДФЄС, культура належить до сфер підтримуючої (допоміжної) компетенції, тобто таких, у яких ЄС може вживати дії лише для підтримки, координації або доповнення дій держав-членів. Юридично обов'язкові акти ЄС не повинні вимагати гармонізації законів чи інших нормативних актів держав-членів з правом ЄС. Це означає, що провідна роль у формуванні та реалізації культурної політики належить саме державам-членам.

Варто зазначити, що жоден із засновницьких документів Європейського Союзу не містить вичерпного визначення культури, залишаючи це на розсуд держав-членів та самих громадян ЄС. Водночас Регламент про заснування Програми Креативна Європа – єдиної програми ЄС, яка спеціально спрямована на підтримку культури, містить широке невичерпне визначення культурних і креативних секторів, що дозволяє адаптувати європейську політику до широкого спектра проявів культури та креативності в усіх країнах Європейського Союзу.

Культурні та креативні сектори» означають усі сектори,

(а) діяльність яких, багато з яких мають потенціал для створення інновацій та робочих місць, зокрема завдяки використанню інтелектуальної власності:

(i) ґрунтується на культурних цінностях, а також на художніх та інших індивідуальних чи колективних формах творчого вираження; та

(ii) охоплює розробку, створення, виробництво, розповсюдження та збереження товарів і послуг, що втілюють культурні, художні або інші творчі прояви, а також супутні функції, такі як освіта чи управління;

(b) незалежно від:

(i) орієнтації діяльності цих секторів – ринкової чи неринкової;

(ii) типу суб'єкта, що здійснює цю діяльність;

(iii) джерел і способів фінансування такої діяльності.

До цих секторів, зокрема, належать: архітектура, архівна справа, бібліотеки та музеї, художні ремесла, аудіовізуальна продукція (включно з кіно, телебаченням, відеоіграми та мультимедіа), матеріальна та нематеріальна культурна спадщина, дизайн (зокрема, дизайн одягу), фестивалі, музика, література, виконавські мистецтва (включно з театром і танцем), книговидавництво, радіомовлення та образотворче мистецтво [19].

Слід зауважити, що на рівні політики Європейського Союзу культурні та креативні індустрії здебільшого розглядаються як єдина інтегрована сфера. У програмних документах ЄС, зокрема у вищезазначеному Регламенті Програми Креативна Європа, використовується спільне поняття «культурні та креативні сектори» (cultural and creative sectors), що охоплює як

традиційні культурні сфери (музеї, бібліотеки, театри, охорону спадщини), так і сучасні креативні індустрії (дизайн, моду, аудіовізуальну продукцію, ігрову індустрію тощо). Такий підхід підкреслює взаємозв'язок між цими секторами та забезпечує єдину рамку для їхньої підтримки і розвитку на європейському рівні.

Для реалізації політики Європейського Союзу, зокрема у сфері культурних і креативних індустрій, функціонує інституційний механізм, що охоплює низку органів ЄС, наділених повноваженнями з формування стратегічних пріоритетів, розробки нормативних і програмних документів, координації дій між державами-членами та забезпечення фінансової підтримки відповідних ініціатив. Відповідно до статті 13 Договору про Європейський Союз (ДЄС), ця інституційна структура покликана сприяти реалізації цілей та цінностей Союзу, служити інтересам громадян, держав-членів та самого ЄС, а також забезпечувати узгодженість, ефективність і послідовність політик і дій Союзу. Кожна з інституцій ЄС виконує свою визначену роль у політичному, нормативному та адміністративному забезпеченні розвитку культурних і креативних індустрій як на рівні Союзу, так і в державах-членах.

Європейська Комісія відіграє ключову роль у розробці та реалізації політики Європейського Союзу у сфері культури та креативних індустрій. Вона відповідає за ініціювання законодавчих пропозицій, розробку стратегічних документів, координацію дій між державами-членами та управління відповідними фінансовими інструментами.

Європейська Комісія також виступає ініціатором і розробником ключових стратегічних документів у сфері культурної політики ЄС. Серед них варто відзначити Європейську програму для культури (2007 р.), Нову європейську програму для культури (2018 р.) та Плани роботи у сфері культури (на періоди 2019–2022 та 2023–2026 років). Ці документи визначають стратегічні пріоритети культурної співпраці на рівні ЄС, включаючи підтримку інновацій, соціальної інклюзії та сталого розвитку у сфері культурних і креативних індустрій.

Основним структурним підрозділом Комісії, що опікується культурною політикою, є Генеральний директорат з питань освіти, молоді, спорту та культури (DG EAC). Цей директорат відповідає за формування та впровадження політики у сфері культури, освіти, молоді та спорту, а також за координацію програм, спрямованих на підтримку культурного та креативного секторів [20].

У межах своєї діяльності Європейська Комісія також підтримує регулярний діалог з представниками культурних та креативних секторів, що сприяє обміну досвідом, виявленню потреб галузі та формуванню ефективної політики. Цей діалог є важливим елементом у забезпеченні участі зацікавлених сторін у процесі прийняття рішень та впровадження політик ЄС у сфері культури [21].

Крім того, Комісія координує реалізацію програми «Креативна Європа», яка є основним фінансовим інструментом ЄС для підтримки культурних та креативних секторів. Ця програма спрямована на зміцнення культурної та мовної різноманітності Європи, а також на підвищення конкурентоспроможності культурних і креативних індустрій.

Європейський Парламент активно залучений до розробки й реалізації політичних рішень ЄС у галузі культури та креативного сектору. Зокрема, він бере участь у прийнятті законодавчих актів, затвердженні бюджету та здійсненні парламентського контролю за виконанням програм ЄС, таких як «Креативна Європа», Erasmus+ та Європейський корпус солідарності.

Європейський Парламент не лише затверджує бюджетні та законодавчі ініціативи, але й активно формує політику в галузі культури через прийняття резолюцій, що визначають політичні пріоритети та відображають позицію Парламенту щодо ключових викликів і потреб у сфері культурних і креативних індустрій.

Зокрема, важливою є Резолюція Європейського Парламенту від 13 грудня 2016 року щодо послідовної політики ЄС у сфері культурних і креативних індустрій (2016/2072(INI)), в якій підкреслюється значення ККІ для економічного зростання, інновацій та зайнятості, а також наголошується на необхідності покращення доступу до фінансування та розвитку навичок у галузі [22].

У відповідь на наслідки пандемії COVID-19 Європейський Парламент прийняв Резолюцію від 20 жовтня 2021 року про становище митців та культурне відновлення в ЄС (2020/2261(INI)), у якій закликав до посилення соціального захисту для працівників культури та інтеграції ККІ до заходів з економічного відновлення [23].

В рамках Європейського Парламенту функціонує Комітет з питань культури та освіти (CULT), який відповідає за всі аспекти культурної політики Союзу, включаючи:

- збереження та популяризацію культурної спадщини;
- підтримку культурного та мовного розмаїття;
- сприяння художній творчості;
- розвиток освітньої політики, включаючи вищу освіту та безперервне навчання;
- формування аудіовізуальної політики та політики в сфері інформації та медіа;
- реалізацію молодіжної та спортивної політики;
- співпрацю з третіми країнами в галузі культури та освіти [24].

Комітет CULT також здійснює нагляд за виконанням програм ЄС у сфері культури та освіти, організовує слухання, обговорення та взаємодіє з громадянським суспільством для забезпечення ефективної реалізації політик ЄС у цих сферах.

Рада Європейського Союзу є інституцією, що представляє інтереси держав-членів і виконує законодавчу та координаційну функції разом з Європейським Парламентом. У сфері культури вона діє через Секторальну раду з питань освіти, молоді, культури і спорту, до якої входять міністри культури держав-членів.

Рада ЄС затверджує Плани роботи у сфері культури – ключові документи, що встановлюють спільні пріоритети для культурної співпраці в ЄС на визначені періоди. Наприклад, План роботи у сфері культури на 2023–2026 роки визначає п'ять пріоритетних напрямів: культурна спадщина, культурне розмаїття, творчість, культурна участь і цифровий перехід. Ці плани спрямовані на узгодження дій держав-членів, обмін кращими практиками та підтримку взаємного визнання ролі культури як рушія сталого розвитку та інновацій.

Крім того, Рада ухвалює висновки та резолюції, які, хоч і не мають юридично зобов'язального характеру, відіграють значну роль у формуванні культурної політики ЄС. Наприклад, у листопаді 2023 року Рада ухвалила висновки щодо посилення культурного та креативного виміру європейського сектору відеоігор. У цьому документі підкреслюється потенціал відеоігор для передачі культурного контенту, сприяння інноваціям та створення робочих місць, особливо серед молоді. Рада закликала держави-члени підтримувати культурний вимір відеоігор, сприяти зростанню та інноваціям у цьому секторі, а також забезпечити безпечне онлайн-середовище для гравців [25].

Звісно ж, політика Європейського Союзу у сфері культурних і креативних індустрій реалізується не лише завдяки стратегічним документам та інституційній взаємодії, а й через систему фінансового забезпечення, яка дозволяє впроваджувати конкретні програми, ініціативи та інструменти підтримки. Основоположну роль у регулюванні розподілу видатків відіграють два фінансово-правових документи, а саме: багаторічна фінансова програма (далі – БФП) та щорічний бюджет.

Згідно з ст. 312 ДФЄС, БФП складається на термін не менший, ніж 5 років та має забезпечувати упорядкований розвиток видатків Союзу в межах його власних ресурсів. За своєю природою, БФП – це багаторічний план видатків Євросоюзу, в якому пріоритети політики ЄС набувають фінансового вираження. Фінансова програма визначає граничні обсяги видатків за основними статтями щорічних бюджетів загалом і з розбивкою за роками. Багаторічна фінансова програма на 2021–2027 роки становить 1 074,3 млрд євро, доповнена інструментом Next Generation EU (NGEU) з бюджетом 750 млрд євро, що загалом складає 1,8 трлн євро. Європейський інструмент відновлення – це винятковий надзвичайний механізм, що реалізує заходи з відновлення та стійкості, і з цією метою спрямовує фінансування на ключові програми Союзу протягом обмеженого періоду та фокусується на нагальних інвестиційних потребах, що виникають внаслідок кризи COVID-19 [26].

«Креативна Європа» – це єдина програма Європейського Союзу, яка спеціально присвячена підтримці культурного, креативного та аудіовізуального секторів. Вона сприяє європейській співпраці між культурними організаціями, захисту спільної європейської культурної спадщини та зміцненню культурного і мовного різноманіття в Європі. Крім того, програма спрямована на підвищення конкурентоспроможності культурного й креативного секторів, зокрема аудіовізуальної індустрії. У новому фінансовому періоді 2021–2027 років програма «Креативна Європа» отримала фінансування в обсязі 2,44 мільярда євро, що на 800 мільйонів євро більше порівняно з попереднім бюджетним циклом (2014–2020 рр.) [27, с. 6]

Напрямок «Культура» програми Креативна Європа спрямований на підтримку транснаціональної культурної співпраці, зміцнення європейської культурної ідентичності та розвиток нових можливостей для митців і культурних організацій. Основна мета цього напрямку – сприяти мобільності митців, циркуляції культурного контенту та доступу до культури, з особливим акцентом на інклюзію, сталий розвиток і цифрову трансформацію сектору.

Фінансування в межах напрямку «Культура» надається таким категоріям проєктів:

- Європейські проєкти співпраці між організаціями з різних країн ЄС та асоційованих держав;
- Європейські мережі – об'єднання професіоналів у сфері культури;
- Європейські платформи – для просування нових талантів та культурного контенту;
- Літературні переклади та промоція читання;
- Премії ЄС у сфері літератури, музики, архітектури та культурної спадщини.

Цей напрям активно сприяє розвитку інноваційних підходів до менеджменту в культурі, цифрових технологій, розширенню аудиторій, а також залученню нових груп населення до участі у культурному житті. Він також передбачає підтримку культурних ініціатив, що сприяють соціальній згуртованості, свободі вираження та міжкультурному діалогу [28].

Напрямок «MEDIA» програми Креативна Європа спрямований на підтримку європейської кіно- та аудіовізуальної індустрії, сприяючи розвитку, розповсюдженню та просуванню європейських творів у цифровому середовищі. Програма також стимулює співпрацю в межах аудіовізуального ланцюга створення вартості та на рівні ЄС для масштабування підприємств і європейського контенту на глобальному рівні. Крім того, вона підтримує розвиток талантів незалежно від їхнього походження та залучає споживачів усіх вікових категорій, особливо молодь [29].

Основні напрями підтримки:

- Розвиток проєктів: фінансування розробки сценаріїв, телевізійних серіалів, документальних фільмів та відеоігор.
- Розповсюдження та просування: підтримка дистрибуції європейських фільмів, включаючи субтитрування, дубляж та маркетингові кампанії.
- Освіта та тренінги: підвищення кваліфікації професіоналів аудіовізуального сектору через семінари та навчальні програми.
- Інноваційні інструменти та бізнес-моделі: підтримка створення нових платформ для розповсюдження контенту та розвитку нових бізнес-моделей у цифровому середовищі [30].

Крос-секторальний напрямок програми Креативна Європа спрямований на зміцнення співпраці між різними культурними та креативними секторами для подолання спільних викликів і впровадження інноваційних рішень. Цей напрямок охоплює такі ключові пріоритети:

- Транснаціональна політична співпраця: сприяння обміну знаннями про програму та підтримка перенесення результатів.
- Інноваційні підходи до створення контенту: заохочення новаторських методів створення, доступу, розповсюдження та просування контенту в культурних і креативних секторах, а також з іншими секторами.
- Підтримка новинних медіа: сприяння медіаграмотності, якісній журналістиці, свободі та плюралізму медіа.
- Підтримка діяльності Креативних Європейських Бюро: забезпечення функціонування національних і регіональних офісів програми.

Цей напрямок також включає Creative Innovation Labs, які стимулюють розробку інноваційних цифрових рішень з довгостроковим позитивним впливом на культурні та креативні сектори. Проєкти в рамках цього напрямку повинні бути реалізовані консорціумами, що складаються щонайменше з трьох юридичних осіб з двох різних країн, які беруть участь у програмі Креативна Європа.

Окрім програми Креативна Європа, культурні та креативні індустрії можуть отримувати підтримку і в межах інших горизонтальних програм ЄС. Зокрема, Horizon Europe [31] надає фінансування на дослідження й інновації, зокрема в галузі культурної спадщини та цифрових технологій; InvestEU [32] підтримує культурні підприємства через гарантійні механізми та доступ до фінансування; Erasmus+ [33] сприяє професійному розвитку фахівців і культурному обміну; Європейський соціальний фонд+ (ESF+) [34] може фінансувати проєкти зі сприяння

зайнятості у секторі ККІ; а програма Interreg [35] підтримує транскордонну культурну співпрацю. Таким чином, ККІ інтегруються у ширшу фінансову архітектуру ЄС, спрямовану на інноваційний, інклюзивний та сталий розвиток.

Таблиця 1. Політика ЄС у сфері креативних індустрій

Напрямок політики ЄС	Опис / Ініціативи	Конкретні програми / проекти	Виклики публічного управління
Фінансування та підтримка	Підтримка розвитку креативних секторів	Creative Europe (2021–2027) – програма з бюджетом 2,44 млрд євро для культури та медіа	Нерівномірний доступ до фінансування, складні бюрократичні процедури
Інтелектуальна власність	Гармонізація авторського права	Directive (EU) 2019/790 про авторське право в цифровому ринку	Баланс інтересів творців і користувачів, повільна імплементація в країнах-членах
Інновації та дослідження	Підтримка наукових досліджень та інновацій у сфері культури, креативних технологій і спадщини	Horizon Europe (кластер 2: Культура, творчість та інклюзивне суспільство)	Обмежене залучення креативного сектору до науково-дослідних програм, потреба в міждисциплінарному підході
Доступ до фінансування	Покращення умов фінансування для креативного бізнесу та соціальних підприємств	InvestEU – гарантії для мікробізнесу і культурного підприємництва	Низька фінансова грамотність, брак консультативної підтримки
Освіта і розвиток навичок	Навчання фахівців у сфері культури, мобільність і обміни	Erasmus+	Брак адаптованих програм для творчих спеціальностей, нерівний доступ до мобільності
Зайнятість та інклюзія	Сприяння зайнятості в культурному секторі, підтримка соціально вразливих груп	Європейський соціальний фонд+ (ESF+)	Недостатня інтеграція культурної складової у політику зайнятості
Територіальна співпраця	Транскордонна культурна співпраця, спільні проекти між регіонами	Interreg (програми співпраці країн та регіонів ЄС)	Координація між юрисдикціями, обмежена спроможність малих організацій

Україна стала асоційованим членом програми Креативна Європа у 2016 році, підписавши відповідну угоду з Європейським Союзом. З того часу українські культурні організації, установи та митці отримали можливість повноцінно брати участь у конкурсах програми на рівні з організаціями з країн-членів ЄС.

З 2021 року Україна бере участь у новому бюджетному періоді Креативної Європи (2021–2027), який передбачає розширене фінансування і більші можливості в напрямках «Культура», «MEDIA» та «Крос-секторальна співпраця» [36]. Українські проекти активно представлені у сфері музики, літератури, перекладів, аудіовізуального виробництва, цифрової культури та культурної спадщини.

Після початку повномасштабного вторгнення Росії в Україну у 2022 році, програма Креативна Європа продемонструвала політичну та практичну солідарність з українським культурним сектором. У 2022 році Європейська Комісія та Європейський парламент ухвалили рішення про розширення доступу України до програми MEDIA, яка раніше була обмежена лише країнами-членами ЄС та асоційованими країнами з розвиненою аудіовізуальною індустрією [37]. Це дозволило українським продакшн-компаніям, сценаристам, режисерам та платформам подавати проекти й отримувати фінансування у сфері кіно та медіа.

Участь у Креативній Європі дозволяє Україні не лише інтегруватися в європейський культурний простір, а й нарощувати інституційну спроможність культурного сектору, підвищувати якість менеджменту, формувати сталі партнерства та залучати додаткові ресурси для культурних ініціатив.

6. Висновки

Політика Європейського Союзу у сфері культурних і креативних індустрій (ККІ) ґрунтується на принципах поваги до культурного різноманіття, субсидіарності та підтримки національних ініціатив, що зумовлює її допоміжний характер у межах розподілу компетенцій між інституціями ЄС і державами-членами. Незважаючи на відсутність уніфікованої культурної політики, ЄС послідовно формує стратегічні орієнтири, розвиває інституційні механізми підтримки та забезпечує фінансування культурного і креативного сектору.

Три основні інституції – Європейська Комісія, Європейський Парламент та Рада ЄС – взаємодіють у процесі формування політики, пропонуючи нормативну базу, політичні орієнтири та фінансові програми. Центральне місце у фінансуванні ККІ займає програма Креативна Європа, яка у період 2021–2027 рр. отримала суттєве розширення бюджету та охоплює три напрями: «Культура», «Медіа» і «Крос-секторальна співпраця». Крім того, ККІ мають змогу отримувати підтримку в межах інших програм ЄС, таких як Horizon Europe, Erasmus+, InvestEU, ESF+ та Interreg.

Для України, яка з 2016 року бере участь у програмі Креативна Європа, а з 2022 року має статус країни-кандидата на вступ до ЄС, досвід Європейського Союзу у формуванні політики у сфері ККІ має важливе практичне значення. Він може бути використаний для адаптації національної культурної політики до європейських підходів, інтеграції українських культурних організацій до європейського простору та розбудови сталої інституційної інфраструктури підтримки ККІ.

З огляду на сучасні виклики, включаючи війну, цифрову трансформацію та потребу в економічному відновленні, системна підтримка культурних і креативних індустрій повинна стати одним із пріоритетів державної політики України, із урахуванням кращих практик ЄС та інструментів фінансування, які вже доступні для українських учасників.

References

1. KEA European Affairs. (2006). *The economy of culture in Europe*. European Commission, Directorate-General for Education and Culture. https://ec.europa.eu/assets/eac/culture/library/studies/cultural-economy_en.pdf
2. Bakhshi, H., Freeman, A., & Higgs, P. (2013). *A dynamic mapping of the UK's creative industries*. Nesta, UK, London. <https://www.nesta.org.uk/report/a-dynamic-mapping-of-the-uks-creative-industries>
3. European Commission. (2018). *New European Agenda for Culture*. <https://culture.ec.europa.eu/document/new-european-agenda-for-culture>
4. European Commission. (2021). *Work Plan for Culture 2023–2026*. <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-13948-2022-INIT/en/pdf>
5. European Parliament. (2016). Resolution on a coherent EU policy for cultural and creative industries (2016/2072(INI)). https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-8-2016-0486_EN.html
6. European Parliament. (2021). European Parliament resolution of 20 October 2021 on the situation of artists and the cultural recovery in the EU (2020/2261(INI)) (P9_TA(2021)0430). *Official Journal of the European Union*, C 184, 88–98. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A52021IP0430>
7. Council of the European Union. (2023, November 30). Council conclusions on enhancing the cultural and creative dimension of the European video games sector (C/2023/1345). *Official Journal of the European Union*, C 2023/1345. <http://data.europa.eu/eli/C/2023/1345/oj>
8. Gustafsson, C., & Lazzaro, E. (2021). The Innovative Response of Cultural and Creative Industries to Major European Societal Challenges: Toward a Knowledge and Competence Base. *Sustainability*, 13(23), 13267. <https://doi.org/10.3390/su132313267>
9. Kandyla, A. (2015). The Creative Europe Programme: Policy-Making Dynamics and Outcomes. In: E. Psychogiopoulou (Eds.) *Cultural Governance and the European Union*. Palgrave Studies in European Union Politics. Palgrave Macmillan, London. https://doi.org/10.1057/9781137453754_5
10. Ost, C., & Saleh, R. (2021). Cultural and creative sectors at a crossroad: From a mainstream process towards an active engagement. *Built Heritage*, (5), 14. <https://doi.org/10.1186/s43238-021-00032-y>
11. Boix, R., Capone, F., De Propriis, L., Lazzarotti, L., & Sanchez, D. (2014). Comparing creative industries in Europe. *European Urban and Regional Studies*, 23(4), 935–940. <https://doi.org/10.1177/0969776414541135>

12. Yablunivskiy, S. V. (2011). *Udoskonalennia orhanizatsiino-pravovoho zabezpechennia derzhavnoho rehulivannia teatralnoi diialnosti v Ukraini* [Improvement of Organizational and Legal Support for State Regulation of Theatre Activities in Ukraine]. *Teoriia ta praktyka derzhavnoho upravlinnia – Theory and Practice of Public Administration*, 4(35), 292–298. http://nbuv.gov.ua/UJRN/Tpdu_2011_4_43 (in Ukrainian).
13. Smolinska, S., Hnatkovich, O., Sych, O. (2022). Polityka rozvytku kreatyvnykh industriy YES [EU creative industries development policy]. *Ekonomika ta suspilstvo – Economy and society*, (43). <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2022-43-28> (in Ukrainian)
14. Ministerstvo kultury ta informatsiinoi polityky Ukrainy. (2024). *Kreatyvni industrii: yikh rol ta mistse u suchasnomu ukrainskomu suspilstvi* [Creative Industries: Their Role and Place in Contemporary Ukrainian Society]. <https://mcsc.gov.ua/news/kreatyvni-industriyi-yih-rol-ta-misce-u-suchasnomu-ukrayinskomu-suspilstvi/> (in Ukrainian)
15. European Commission. (n.d.). *Cultural and creative industries. Internal Market, Industry, Entrepreneurship and SMEs*. https://single-market-economy.ec.europa.eu/sectors/cultural-and-creative-industries_en
16. European Commission. (2020). A new industrial strategy for Europe (COM(2020) 102 final). <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex:52020DC0102>
17. Schmerber, L. (2024, January). Cultural and creative industries: A policy brief from the Policy Learning Platform for a smarter Europe. *Interreg Europe*. <https://www.interregeurope.eu/sites/default/files/2024-01/Policy%20brief%20on%20Cultural%20and%20Creative%20Industries.pdf>
18. European Union. (2012). Consolidated version of the Treaty on the Functioning of the European Union. *Official Journal of the European Union*, C 326, 47–390. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:12012E/TXT>
19. European Parliament, & Council of the European Union. (2021). Regulation (EU) 2021/818 of 20 May 2021 establishing the Creative Europe Programme (2021 to 2027) and repealing Regulation (EU) No 1295/2013. *Official Journal of the European Union*, L 189, 34–60. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex:32021R0818>
20. European Commission. (n.d.). *EU competences in the field of culture: Commission and culture – leadership and responsible services*. <https://culture.ec.europa.eu/policies/eu-competences-in-the-field-of-culture>
21. European Commission. (2018). A new European agenda for culture (COM(2018) 267 final). <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=COM:2018:267:FIN>
22. European Parliament. (2016). European Parliament resolution of 13 December 2016 on a coherent EU policy for cultural and creative industries (2016/2072(INI)) (P8_TA(2016)0486). https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-8-2016-0486_EN.html
23. European Parliament. (2021). European Parliament resolution of 20 October 2021 on Europe's media in the digital decade: An action plan to support recovery and transformation (P9_TA(2021)0428). https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2021-0428_EN.html
24. European Parliament. (n.d.). *Rules of Procedure of the European Parliament*. <https://www.europarl.europa.eu/about-parliament/en/organisation-and-rules/rules-of-procedure>
25. Council of the European Union. (2023, November 30). Council conclusions on enhancing the cultural and creative dimension of the European video games sector (ST/15901/2023/INIT). <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-15901-2023-INIT/en/pdf>
26. European Commission. (2020). Amended proposal for a Council Regulation laying down the multiannual financial framework for the years 2021 to 2027 (COM(2020) 443 final). <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A52020PC0443>
27. Creative Europe Desk Kultur. (2021). EU funding for culture 2021–2027: An introduction into 13 EU programmes and their funding opportunities for the cultural and creative sector. https://cultureactioneurope.org/wp-content/uploads/2021/11/EU-funding-for-culture2021-2027_CEDKultur2020.pdf
28. European Commission. (n.d.). *Creative Europe CULTURE strand: Supporting and promoting Europe's culture sector*. <https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/creative-europe-culture-strand>
29. European Parliament, & Council of the European Union. (2021). Regulation (EU) 2021/818 of 20 May 2021 establishing the Creative Europe Programme (2021 to 2027) and repealing Regulation (EU) No 1295/2013. *Official Journal of the European Union*, L 189, 34–60. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex%3A32021R0818>
30. European Commission. (n.d.). *Creative Europe MEDIA strand: Supporting and promoting Europe's film and audiovisual sector*. <https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/creative-europe-media-strand>

31. European Parliament, & Council of the European Union. (2021). Regulation (EU) 2021/695 of 28 April 2021 establishing Horizon Europe. *Official Journal of the European Union*. <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2021/695/oj/eng>
32. European Parliament, & Council of the European Union. (2021). Regulation (EU) 2021/523 of 24 March 2021 establishing the InvestEU Programme and amending Regulation (EU) 2015/1017. *Official Journal of the European Union*, L 107, 30–89. <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2021/523/oj/en>
33. European Parliament, & Council of the European Union. (2021). Regulation (EU) 2021/817 of 20 May 2021 establishing Erasmus+: The Union Programme for education and training, youth and sport and repealing Regulation (EU) No 1288/2013. *Official Journal of the European Union*, L 189, 1–33. <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2021/817/oj/eng>
34. European Parliament, & Council of the European Union. (2021). Regulation (EU) 2021/1057 of 24 June 2021 establishing the European Social Fund Plus (ESF+) and repealing Regulation (EU) No 1296/2013. *Official Journal of the European Union*, L 231, 21–59. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex%3A32021R1057>
35. European Parliament, & Council of the European Union. (2021). Regulation (EU) 2021/1059 of 24 June 2021 on specific provisions for the European territorial cooperation goal (Interreg) supported by the European Regional Development Fund and external financing instruments. *Official Journal of the European Union*, L 231, 94–158. <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2021/1059/oj/eng>
36. Угода між Україною та Європейським Союзом про участь України у програмах «Креативна Європа» (2021–2027). [Agreement between Ukraine and the European Union on the participation of Ukraine in the Creative Europe Programme (2021–2027)] https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/984_001-21#Text (in Ukrainian)
37. Government of Ukraine. (2021, November 17). Україна стала повноправною учасницею програми YES «Креативна Європа» [Ukraine has become a full participant in the EU's Creative Europe program]. <https://eu-ua.kmu.gov.ua/news/ukrayina-stala-povnopravnoyu-uchasnytseyu-programy-yes-kreatyvna-yevropa/> (in Ukrainian)