

**Monika Tomczyk, Ewelina  
Burzec-Burzyńska**

---

**Rola funduszy unijnych w rozwoju  
sektora kreatywnego**

---

Ekonomiczne Problemy Usług nr 103, 265-275

---

2013

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach  
dozwolonego użytku.

**Monika Tomczyk**

**Ewelina Burzec-Burzyńska**

Uniwersytet Szczeciński

## **ROLA FUNDUSZY UNIJNYCH W ROZWOJU SEKTORA KREATYWNEGO**

### **Streszczenie**

Sektor kreatywny i kultury są nie tylko jednym z gorących tematów ostatnich lat, ale także motorem napędowym ekonomii regionalnej. Leżąc na pograniczu kultury i ekonomii sektor kreatywny pobudza biznes, technologię i społeczeństwo oraz wpływa na rozwój regionalny. Co oznacza, że sektor kreatywny staje się ważnym komponentem w nowej, postindustrialnej, opartej na gospodarce ekonomii. Sektor kreatywny w ostatnich latach kreuje więcej miejsc pracy niż inne sektory, jest również czynnikiem w wyrównywaniu różnic społecznych i budowaniu spójności. Ze względu na specyfikę działania sektora kreatywnego fundusze UE odgrywają dużą rolę w budowaniu jego potencjału.

**Słowa kluczowe:** sektor kultury, sektor kreatywny, fundusze unijne, rozwój regionalny.

### **Wprowadzenie**

Kultura kształtuje naszą tożsamość, nasze aspiracje, styl życia, stosunki międzyludzkie i stosunki z resztą świata. Kultura kształtuje miejsca, w których mieszkamy, wpływa na krajobraz i na nasz temperament. Takie dziedziny kultury, jak sztuka, dziedzictwo kulturowe, przedstawienia teatralne, działal-

ność wydawnicza, czy design już od dawna są widoczne w naszym życiu, a od niedawna są również postrzegane jako czynniki wzrostu gospodarczego i społecznego. Stanowią one tzw. sektor kreatywny i sektor kultury. Termin „sektor kreatywny” pojawił się w Wielkiej Brytanii w latach 90., ale rozpowszechnił się dopiero w roku 1997, kiedy to powołany został międzysektorowy Zespół ds. Przemysłów Kreatywnych (Creative Industries Taskforce). Pierwszy jego raport zawierał definicję przemysłu kreatywnego, która w Wielkiej Brytanii jest stosowana do dziś: „działania, które biorą się z indywidualnej kreatywności i talentu, i które mają zarazem potencjał kreowania bogactwa oraz zatrudnienia poprzez wytwarzanie i wykorzystywanie praw własności intelektualnej”<sup>1</sup>. Culture, Media and Sport (DCMS) wymienia **13 sektorów kreatywnych**: architektura, film, wideo, fotografia, moda, muzyka i sztuka performerska, oprogramowanie, gry komputerowe, publikacje elektroniczne, prasa i książki, radio, reklama, rzemiosło artystyczne, sztuka i antyki, sztuka użytkowa (design), telewizja<sup>2</sup>.

## 1. Znaczenie sektora kreatywnego

Przemysł kulturowy i kreatywny stają się głównymi źródłami usług o wartości dodanej stanowiących podstawę dynamicznej, opartej na wiedzy gospodarki. Dobrobyt zależy w coraz mniejszym stopniu od fizycznych zasobów, a w coraz większym od zdolności tworzenia gospodarczo użytecznych nowych pomysłów. W rozwoju miast i regionów opartych na wiedzy wkład ludzi kreatywnych ma znaczenie zasadnicze<sup>3</sup>. Podstawowa myśl Jane Jacobs, w teorii kapitału społecznego, mówi o tym, że to ludzie bardziej niż pieniądze są motorem gospodarczego i społecznego wzrostu. Szczególnie w modelach rozwoju endogenicznego kapitał społeczny jest główną zmienną<sup>4</sup>. Wynikiem modeli tego typu jest teza, że kluczem do rozwoju jest osiągnięcie na danym

---

<sup>1</sup> DCMS *Investing in creative industries – a guide for local authorities*, UK Government, Department of Culture, Media and Sport, London, DCMS 2009, s. 4.

<sup>2</sup> *Ibidem*, s. 6.

<sup>3</sup> M. Kozak, *Polityka strukturalna UE i jej główne instrumenty*, Warszawa 2005; <http://1markoz.webpark.pl/politykastrukturalnaue05.htm>.

<sup>4</sup> *Ibidem*.

terenie znaczącej koncentracji osób wysoko wykształconych, kreatywnych i bardzo produktywnych. Gdyż to wykorzystanie potencjału twórczego przyczynia się do tworzenia nowych miejsc pracy. Ze sprawozdania z 2010 roku na temat europejskiej konkurencyjności wynika, że sektor kultury i sektor kreatywny stanowią 3,3% dziedziny PKB i zatrudniają 6,7 mln osób, co stanowi 3% wszystkich pracujących. Inne źródła mówią nawet o wyższych wskaźnikach tj. 4,5% PKB i 8,5 mln zatrudnionych<sup>5</sup>. Między 2008 a 2011 rokiem sektor kreatywny i kultury okazał się szczególnie odporny na konsekwencje kryzysu. Jak podaje EUROSTAT, gałęzie odnotowywały stały wzrost, zatrudniając grupy pozostające w trudnej sytuacji na rynku pracy tj. np. młodzież. Analizując ostatnią dekadę poziom zatrudnienia w sektorze kreatywnym i sektorze kultury wzrósł trzykrotnie w stosunku do poziomu zatrudnienia w całej gospodarce UE<sup>6</sup>. W niektórych przypadkach, na szczeblu lokalnym i regionalnym przedsięwzięcia z pogranicza kultury i kreatywności np. organizacja festiwali czy Europejskie Stolice Kultury przyniosły spektakularne wyniki, zanotowując czasami ponad dziesięciokrotny efekt dźwigni finansowej na każde zainwestowane euro. Europa jest światowym liderem w eksporcie produktów sektora kreatywnego. Aby utrzymać tę pozycję, należy inwestować w zdolność tych sektorów do działania poza granicami UE<sup>7</sup>.

Znajdując się pomiędzy sztuką, biznesem a technologią sektor kreatywny i kultury posiadają strategiczną pozycję i znaczenie mogąc wpływać na zewnętrzne gałęzie przemysłu. Dla przykładu sektor kreatywny dostarcza merytoryczną treść dla aplikacji ICT, tworząc tym samym popyt na zaawansowaną elektronikę użytkową oraz urządzenia telekomunikacyjne. Sektor kulturowy i kreatywny wpływa na zwiększenie tzw. pojemności turystycznej regionów, generuje nowe trendy turystyczne przez tzw. turystykę kreatywną, dzięki której tam sama liczba turystów generuje większe przychody. Są również elementem łańcucha wartości sektora dóbr luksusowych<sup>8</sup>.

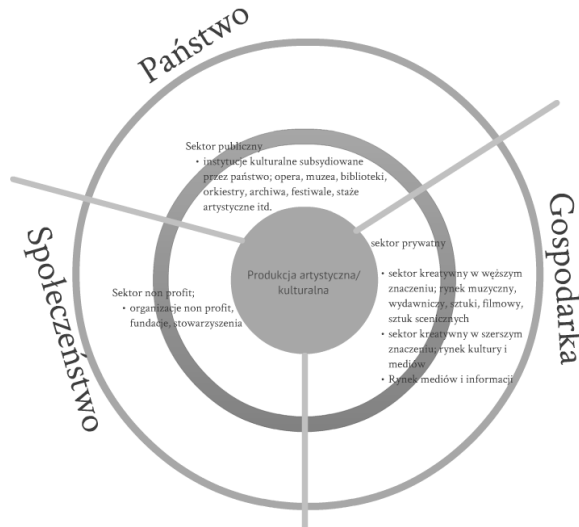
---

<sup>5</sup> <http://ec.europa.eu/culture/our-policy-development/documents/120505-cci-policy-handbook.pdf>, 27.10.2012.

<sup>6</sup> Sprawozdanie na temat europejskiej konkurencyjności, rok 2012 – SEC 2010/1276 wersja ostateczna.

<sup>7</sup> MEMO 11-89\_PL.

<sup>8</sup> Komunikat Komisji do Parlamentu Europejskiego, Rady, Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego i Komitetu Regionów.



Rys. 1. Development and potential

Źródło: *Creative Industries in Berlin*, DCMS (2008), Berlin 2008, s. 5.

Mówiąc ogólnie sektor kultury i kreatywny mają wpływ na innowacyjność innych powiązanych z nimi przemysłów. W dokumencie strategicznym „Unia innowacji” mówi się o innowacji stymulowanej przez czynniki poza-technologiczne, którymi są kreatywność, wzornictwo, nowe procesy czy modele biznesowe. Stymulujący potencjał sektora kreatywnego i kultury może mieć również znaczenie dla innowacji społecznych, a co za tym idzie do rozwiązywania największych wyzwań przed jakimi stoi współczesne społeczeństwo jakimi są zmiany klimatu, zmiany demograficzne, czy różnorodność kulturowa<sup>9</sup>.

## 2. Finansowanie sektora kultury i sektora kreatywnego

Europa stoi przed koniecznością odbudowy swojej gospodarki, trudno jednak osiągnąć konwergencję bez spójności społecznej. Kultura i kreatywność posiadają cechy dóbr publicznych, a zarazem poprawiają jakość życia<sup>10</sup>.

<sup>9</sup> *Unia Innowacji*, <http://www.mg.gov.pl/files/upload/8418/Unia%20innowacji.pdf>.

<sup>10</sup> R. Towse, *Ekonomika Kultury. Kompendium*, Warszawa 2011, s. 187.

Kultura doskonale uzupełnia społeczny i gospodarczy wymiar projektu europejskiego, wpływa na dobrobyt we wszystkich sektorach i przyczynia się do zwiększenia kreatywności<sup>11</sup>. Projekty ze sfery kultury uczą współdziałania, współpracy z innymi, poznania odmienności i radzenia sobie ze światem<sup>12</sup>.

Kultura pozwala na promowanie wartości i celów istotnych z punktu widzenia interesu publicznego wybiegającego poza dobrobyt materialny. Od niedawna kultura rozumiana jest przez UE w szerszym pojęciu, a najnowsze europejskie praktyki w dziedzinie kultury, innowacji i spójności są dowodem docenienia roli kultury.

Unia Europejska postawiła sobie za cel powstanie zintegrowanego europejskiego jednolitego rynku cyfrowego. W dokumencie „jednolity rynek w obronie praw własności intelektualnej” określone są ramy prawne w zakresie własności intelektualnej i działania transgranicznego na rynku wewnętrznym. W Agendzie Kultury<sup>13</sup> kulturę opisuje się jako narzędzie do osiągnięcia celów spójności, sprzyjające dialogowi międzykulturowemu, kreatywności i stosunkom międzynarodowym.

Sektor kreatywny i kultury działają w kontekście szybko zmieniającego się otoczenia kształtowanego przez cyfryzację i globalizację<sup>14</sup>. I w tym kontekście dostęp do komercyjnych źródeł finansowania jest ogromnym wyzwaniem. Sektor bankowy nie dysponuje bowiem odpowiednimi narzędziami, oraz wiedzą do analizowania modeli biznesowych sektorów, gdzie głównym aktywem jest wiedza i pomysł. W związku z tym nieadekwatnie jest oceniana wartość niematerialna przedsiębiorstwa. Silna dynamika odczuwalna jest również na pograniczu między sektorami a gdzie zaciera się granica między dziedzinami takimi, jak np. film, gry, muzyka, moda. Sektory pozostają jednak hermetyczne, co ogranicza możliwość synergii i powstania nowych silnych przedsiębiorstw<sup>15</sup>.

<sup>11</sup> *Dziennik Urzędowy Unii Europejskiej*, C175/1 <http://eurlex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2011:175:0001:0004:PL:PDF>, 27.10.2012.

<sup>12</sup> M. Kowalewski, A. Nowak, R. Thurow, *Czy kultura może wzmacniać spójność społeczną*, s. 75.

<sup>13</sup> *Dziennik Urzędowy Komisji Europejskiej*, <http://eurlex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2009:247E:0032:0041:PL:PDF>, 28.10.2012.

<sup>14</sup> Komunikat Komisji do Parlamentu Europejskiego, Rady, Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego i Komitetu Regionów.

<sup>15</sup> *Ibidem*, s. 4.

Kultura i kreatywność się opłacają, ponieważ inwestycje w kulturę cechuje duża stopa zwrotu, pozwala ona nie tylko zarabiać jako przemysł kultury czy przemysł kreatywny, ale także pozwala zaoszczędzić poprzez „wyprzedanie” problemów społecznych takich jak brak ekonomicznej aktywności<sup>16</sup>. Kultura ożywia i mobilizuje do działania – aktywność kulturalna jest wstępem do innych form aktywności, wzmacniają wartości grupowe i wzmacniając więzi międzyludzkie.

Zgodnie z dokumentem Komisji Europejskiej „The Economy of Culture in Europe”<sup>17</sup>, przyszłość gospodarcza Europy związana będzie z jej przywództwem w zakresie kreatywności i innowacji. Komisja Europejska wzywa zatem do zbierania systematycznych danych dotyczących sektora kreatywnego i kultury, opracowania polityk strukturalnych mających na celu rozwój kreatywnego europejskiego przemysłu i włączenie go do ram europejskiej strategii na rzecz kultury<sup>18</sup>. Również w dokumentach strategicznych Unii Europejskiej wskazuje się na przedsiębiorstwa z sektora kultury i sektora kreatywnego jako na te, które posiadają potencjał pozwalający przyczynić się do sukcesu strategii Europa 2020, w tym jej kluczowych inicjatyw, takich jak Unia Innowacji, agenda cyfrowa, program na rzecz nowych umiejętności i zatrudnienia oraz polityka przemysłowa w erze globalizacji.

W latach 2007 do 2013 państwa członkowskie otrzymały łącznie 347 mld EURO na rzecz osiągnięcia celów polityki spójności z tego 6 miliardów bezpośrednio zostało przeznaczonych na kulturę<sup>19</sup>. Fundusze Europejskie okazały się niezbędne do wdrażania kreatywnych polityk i projektów. Dzięki tym funduszom zainicjowano politykę kreatywności w Estonii, Quartier de la Creation w Nantes, dokonano rewitalizacji dzielnicy Temple Bar w Dublinie. Miasto Nantes przeznaczyło 18% budżetu EFRR (około 54 mln EURO) na projekty rewitalizacji i uatrakcyjnienia miasta oraz budowę obiektów kulturalnych. Miasto Berlin przeznaczyło 50 mln EURO na kulturę i sektor

<sup>16</sup> M. Kowalewski, A. Nowak, R.Thurow, *Czy kultura...*, *op.cit.*, s. 75.

<sup>17</sup> UNCTAD (2008), *Creative Economy Report 2008*, cz. I, s. 40.

<sup>18</sup> *Dziennik Urzędowy Unii Europejskiej*, C175/1 <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2011:175:0001:0004:PL:PDF>, 27.10.2012.

<sup>19</sup> Baza danych DG REGIO.

kreatywny<sup>20</sup>. Są to ogromne kwoty, porównując je np. do Programu Kultura. Program Kultura na lata 2007–2013 dysponował budżetem 400 mln EURO; co stanowi 0,05% budżetu UE, a w przeliczeniu na jednego mieszkańca wynosi zaledwie 0,13 eurocenta rocznie<sup>21</sup>. W ramach prawnych dotyczących polityki spójności na lata 2007–2013 kulturę wiąże się głównie z turystyką, rewitalizacją, zapewnieniem usług kulturowych, czy dziedzictwa kulturowego. Ramy te nie odnoszą się bezpośrednio do potencjału kultury jako źródła innowacji nietechnologicznych i społecznych, wkładu kultury w rewitalizację miast, czy wpływu sektora kultury i sektora kreatywnego na gospodarkę ekologiczną<sup>22</sup>. W zintegrowanej Europie celem władz samorządowych województw jest zmniejszenie dystansu gospodarczego, kulturowego, edukacyjnego i informacyjnego do regionów rozwiniętych. Jednym ze sposobów jest tworzenie nowoczesnej i konkurencyjnej gospodarki regionalnej opartej na wiedzy. Podstawowym polskim dokumentem określającym priorytety i system wykorzystania funduszy strukturalnych przeznaczonych na lata 2007–2013 jest Narodowa Strategia Spójności (Narodowe Strategiczne Ramy Odniesienia), zaakceptowana przez Komisję Europejską w dniach 9–10 maja 2007 r. podczas konferencji „Silne regiony – budowanie mostów dla Europy”. Działania w perspektywie finansowej 2007–2013 o największym wpływie na rozwój sektora kreatywnego. Wpływ na sektor kreatywny został określony na podstawie siły oddziaływania na poszczególne czynniki wpływające na rozwój kreatywny. Czynniki te zostały zdefiniowane przez Richarda Floridę są to talent, tolerancja i postęp. Równoczesny rozwój trzech pozornie niezależnych obszarów prowadzi do sukcesu regionów kreatywnych<sup>23</sup>.

---

<sup>20</sup> *Wykorzystanie funduszy strukturalnych na projekty związane z kulturą*, DG ds. Polityk wewnętrznych Unii PE 474.563, lipiec 2012, s. 6.

<sup>21</sup> [http://eacea.ec.europa.eu/culture/index\\_en.php](http://eacea.ec.europa.eu/culture/index_en.php), 29.10.2012.

<sup>22</sup> *Ibidem*.

<sup>23</sup> K. Klineciewicz, *Klasa Kreatywna w Polsce*, Warszawa 2012, s. 145.



Tabela 1

## Działania wspierające sektor kreatywny perspektywa finansowa 2007–2013

Działanie	Oddziaływanie na sektor kreatywny <sup>24</sup>
PO KL 4.2 Rozwój kwalifikacji kadr systemu B + R i wzrost świadomości roli nauki w rozwoju gospodarczym	6
Po KL 1.3 Ogólnopolskie programy integracji i aktywizacji zawodowej	5
PO KL 6.1 Poprawa dostępu do zatrudnienia oraz wspieranie aktywności zawodowej w regionie	5
PO IG 1.2.Wzmocnienie potencjału kadrowego nauki	4
PO IG 4.5 Wsparcie inwestycji o dużym znaczeniu dla gospodarki	4
PO KL 9.2 Podniesienie atrakcyjności i jakości szkolnictwa zawodowego	4
PO IiŚ 11.1 Ochrona i zachowanie dziedzictwa kulturowego o znaczeniu ponadregionalnym	3
PO IG 1.3 Wsparcie projektów B + R na rzecz przedsiębiorców realizowanych przez jednostki naukowe	3
PO IG 2.1 Rozwój ośrodków o dużym potencjale badawczym	3
PO IG 3.1 Inicjowanie działalności innowacyjnej	3
PO IG 4.1 Wsparcie wdrożeń wyników prac B + R	3
PO IG 4.2 Stymulowanie działalności B + R przedsiębiorstw oraz wsparcie w zakresie wzornictwa przemysłowego	3
PO IG 5.2 Wspieranie instytucji otoczenia biznesu świadczących proinnowacyjne usługi oraz ich sieci o znaczeniu ponadregionalnym	3
PO IG 5.3 Wspieranie ośrodków innowacyjności	3
PO IG 5.4 Zarządzanie własnością intelektualną	3
PO KL 1.2 Wsparcie systemowe instytucji pomocy i integracji społecznej	3
POKL 2.1 Rozwój kadr nowoczesnej gospodarki	3
PO KL 2.2 Wsparcie dla systemu adaptacyjności kadr	3
PO KL 4.1 Wzmocnienie i rozwój potencjału dydaktycznego uczelni oraz zwiększenie liczby absolwentów kierunków o kluczowym znaczeniu dla gospodarki opartej na wiedzy	3
PO KL 8.1 Rozwój pracowników i przedsiębiorstw w regionie	3
Po KL 8.2 Transfer wiedzy	3
PO ROW 1.1 szkolenia zawodowe dla osób zatrudnionych w rolnictwie i szkolnictwie	3
PO RYBY 1.5 Rekompensaty społeczno-gospodarcze w celu zarządzania krajową flotą rybacką	3
PO Ryby 3.1 działania wspólne	3
PO Ryby 3.5 projekty pilotażowe	3

Źródło: opracowanie na podstawie K. Klincewicz, *Klasa kreatywna w Polsce*, Warszawa 2012, s. 138.

<sup>24</sup> Oddziaływanie na sektor kreatywny to suma oddziaływania na 3 czynniki zdefiniowanych przez Richarda Floridę, jako kluczowych w tworzeniu gospodarki opartej na wiedzy. Model 3T to technologia, talent, tolerancja. Równoczesny rozwój trzech pozornie niezależnych obszarów prowadzi do sukcesu regionów kreatywnych.

Doceniając rolę i znaczenie sektorów kreatywnych w rozwoju regionalnym Komisja Europejska podjęła decyzję dla nowych ram finansowania na lata 2014–2020 dotyczące powstania programu „Kreatywna Europa”, którego celem jest propagowanie różnorodności kulturowej i językowej i zwiększenie konkurencyjności sektora kreatywnego. Celami programu jest min.:

- wspieranie tworzenia transgranicznych sieci, sprostanie wyzwaniom cyfryzacji, wzmocnienie potencjału do prowadzenia działalności poza granicami,
- ustanowienie specjalnego mechanizmu finansowego pomagającego w uzyskaniu kredytów bankowych.

Ten program obok instrumentów Horyzont 2020 i COSME doprowadzić ma do ułatwienia instytucjom finansowym ocenę projektów w zakresie kultury i projektów kreatywnych, oraz wsparcie dla potencjału na rzecz poszerzenia kręgu odbiorców, testowania nowych modeli, oraz współpracy transgranicznej.

## Zakończenie

Wykorzystanie kultury i kreatywności jako czynnika rozwoju gospodarczego regionów powinno być oparte na wyrażonej w programach rozwoju regionalnego spójnej polityce, pozwalającej na wykorzystanie wybitnych walorów kulturowych i kreatywnych. Jedną z największych barier wzrostu są problemy z finansowaniem projektów sektora kreatywnego. Związane jest to z trudnościami w opracowaniu i przekonującej prezentacji biznesplanów oraz niedostosowanych modelach biznesowych. Ponieważ aktualnie rynek finansowy nie wspiera firm działających w sektorach wysokiego ryzyka, a takie stanowią przemysły kreatywne, należy dokonać starań, aby mechanizmy finansowe szyte były na miarę i odpowiadały na konkretne potrzeby organizacji<sup>25</sup>. Należy przy tym podkreślić istotną rolę kadr zarządzających infrastrukturą kulturalną kumulujących wysiłki zwłaszcza w sferze marketingu i promocji potencjału kultury regionalnej. Kultura w nowej Narodowej Strategii do roku 2020, traktowana jest jak inwestycja publiczna. Oddziaływanie projektów

<sup>25</sup> M. Koszerek, *Diagnoza sektora branż kreatywnych na obszarze Metropolii Gdańskiej*, Raport końcowy.

wspieranych ze źródeł publicznych zakłada pozytywne oddziaływanie w obszarach: gospodarczo-ekonomicznym, społecznym, przestrzennym. Narodowa Strategia Rozwoju Społecznego zastąpi obecnie obowiązującą Narodową Strategię Rozwoju Kultury i obowiązywać będzie do 2020 roku<sup>26</sup>.

## Literatura

Baza danych DG REGIO.

Creative Industries in Berlin, DCMS (2008), Berlin 2008.

*DCMS Investing in creative industries – a guide for local authorities*, UK Government, Department of Culture, Media and Sport, London, DCMS 2009.

*Dziennik Urzędowy Komisji Europejskiej*, <http://eurlex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2009:247E:0032:0041:PL:PDF>.

*Dziennik Urzędowy Unii Europejskiej*, C175/1 <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2011:175:0001:0004:PL:PDF>.

[http://eacea.ec.europa.eu/culture/index\\_en.php](http://eacea.ec.europa.eu/culture/index_en.php).

<http://ec.europa.eu/culture/our-policy-development/documents/120505-cci-policy-handbook.pdf>.

Klincewicz K., *Klasa Kreatywna w Polsce*, Warszawa 2012.

*Komunikat Komisji do Parlamentu Europejskiego*, Rady, Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego i Komitetu Regionów.

Koszerek M., *Diagnoza sektora branż kreatywnych na obszarze Metropolii Gdańskiej*, Raport końcowy.

Kowalewski M., Nowak A., Thurow R., *Czy kultura może wzmacniać spójność społeczną*.

Kozak M., *Polityka strukturalna UE i jej główne instrumenty*, Warszawa 2005; <http://1markoz.webpark.pl/politykastrukturalnaue05.htm>.

MEMO 11-89\_PL.

*Sprawozdanie na temat europejskiej konkurencyjności*, rok 2012 – SEC 2010/1276 wersja ostateczna.

Towse R., *Ekonomika Kultury. Kompendium*, Warszawa 2011.

UNCTAD (2008), *Creative Economy Report 2008*, cz. I.

Unia Innowacji, <http://www.mg.gov.pl/files/upload/8418/Unia%20innowacji.pdf>.

Wykorzystanie funduszy strukturalnych na projekty związane z kulturą, DG ds. Polityk wewnętrznych Unii PE 474.563, lipiec 2012.

---

<sup>26</sup> *Ibidem*, s. 23.

---

**THE ROLE OF EU FUNDS IN THE DEVELOPMENT  
OF THE CREATIVE SECTOR**

**Summary**

The term creative industries and culture industries are not only one of the today's buzz words but is an integral part of the structure of regional economy. Located at the interface of culture and economy, the creative industries in the 21<sup>st</sup> century evoke positive effects in the areas of business, technology, and society and are a driving force for creative regions. So it means that creative industries are becoming increasingly important components of modern post – industrial knowledge based economies. Not only they are thought to make higher than average growth and job creation, but also to be vehicles of cultural identity that play an important role in fostering cultural diversity. The authors will try to find out how and if the European Funds play the role in increasing the potential of creative sector in West Pomeranian Region, as well as present the best practises of the projects.

*Translated by Monika Tomczyk*

---

mgr Monika Tomczyk – Uniwersytet Szczeciński, Wydział Zarządzania i Ekonomiki Usług, Katedra Efektywności Innowacji, e-mail: monika.tomczyk@wzieu.pl, tel. 609 909 019

mgr Ewelina Burzec Burzyńska – Uniwersytet Szczeciński, Wydział Zarządzania i Ekonomiki Usług, Katedra Efektywności Innowacji, e-mail: ewelina.burzec@wzieu.pl, tel. 91 444 33 63