

CREATIVE EUROPE – Lancement appels à propositions ce 3/10/2023

Thématiques	Objectifs
<p><u>Markets & Networking</u></p> <p>⇒ Marchés et mise en réseau</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Améliorer la promotion du contenu européen sur le marché mondial • Favoriser la coopération entre toutes les parties de la chaîne de valeur audiovisuelle pour la cocréation et la promotion d'œuvres audiovisuelles européennes
<p><u>European VOD Networks and operators</u></p> <p>⇒ Réseaux et opérateurs européens de vidéo à la demande</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Actions conjointes/collaboratives transfrontalières visant à améliorer la compétitivité et l'attractivité des plateformes européennes de vidéo à la demande offrant une proportion significative d'œuvres audiovisuelles européennes non nationales • Augmenter l'accessibilité, la visibilité et la notoriété du contenu européen pour un public mondial plus large (européen et international)
<p><u>TV and online content</u></p> <p>⇒ Contenu télévisuel et en ligne</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Accroître la capacité des producteurs audiovisuels à développer et à produire des projets solides ayant un fort potentiel de circulation en Europe et au-delà • Faciliter les coproductions européennes et internationales dans le secteur de la télévision et de l'Internet
<p><u>European slate development</u></p> <p>⇒ Sociétés de production indépendantes européennes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Favoriser la compétitivité des sociétés de production indépendantes européennes • Accroître leur poids économique sur le marché • Etendre la capacité des producteurs audiovisuels à développer des projets susceptibles de circuler en Europe et au-delà • Faciliter les coproductions européennes et internationales
<p><u>Films on the move</u> 'Films en mouvement'</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Encourager et soutenir la distribution plus large des films européens récents non nationaux par le soutien aux agents de vente et les distributeurs de salles
<p><u>Videogames and immersive content development</u></p> <p>⇒ Jeux vidéo et développement de contenus immersifs</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elargir la capacité des producteurs européens de jeux vidéo, des studios XR et des sociétés de production audiovisuelle à développer des jeux vidéo et des expériences immersives interactives susceptibles d'atteindre un public mondial

	<ul style="list-style-type: none"> • Améliorer la compétitivité de l'industrie européenne des jeux vidéo et d'autres sociétés produisant du contenu immersif interactif sur les marchés européens et internationaux en permettant aux développeurs européens de conserver leur propriété intellectuelle
<p>Innovative tools and business models ⇒ Outils et modèles d'entreprise innovants</p>	<p>Encourager le développement et/ou la diffusion d'outils et de modèles économiques innovants afin d'améliorer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la visibilité, la disponibilité, l'audience et la diversité des œuvres européennes à l'ère numérique - la compétitivité - le processus de transition écologique de l'industrie audiovisuelle européenne