COMMISSION
EUROPÉENNE

Bruxelles, le 17.12.2025
COM(2025) 768 final

RAPPORT DE LA COMMISSION AU PARLEMENT EUROPÉEN, AU CONSEIL, AU COMITÉ ÉCONOMIQUE ET SOCIAL EUROPÉEN ET AU COMITÉ DES RÉGIONS

Dix ans d'Europe Créative

{SWD(2025) 418 final}

1. Introduction

«Europe créative» est le programme de l'Union européenne destiné à soutenir les secteurs de la culture, de la création et de l'audiovisuel. Le présent rapport présente les principaux résultats de l'évaluation finale du programme «Europe créative» sur la période 2014-2020 (ci-après le «programme EC1») et de l'évaluation à mi-parcours du programme «Europe créative» sur la période 2021-2027 (ci-après le «programme EC2»), conformément aux dispositions pertinentes des deux instruments juridiques[1]. Les actions réalisées dans le cadre des deux versions du programme ont été organisées en trois volets afin de répondre à des besoins spécifiques: un volet «MEDIA» (audiovisuels et jeux vidéo), un volet «Culture» (tous les autres secteurs de la culture et de la création) et un volet transsectoriel (comprenant les médias d'information).

Le rôle de l'Union européenne dans la culture est régi par la subsidiarité, comme le prévoit l'article 167 du traité sur le fonctionnement de l'Union européenne (TFUE)[2], tandis que le rôle de l'Union dans les médias est également régi par les dispositions du TFUE relatives au marché unique (article 26) et à la compétitivité (article 173). Ce cadre constitue la base du double objectif du programme «Europe créative»: préserver, développer et promouvoir la diversité et le patrimoine culturels et linguistiques européens, d'une part, et accroître la compétitivité et le potentiel économique des secteurs et industries de la culture et de la création (ci-après les «SICC»), en particulier du secteur de l'audiovisuel, d'autre part.

Le programme EC2 s'appuie sur les points forts du programme EC1, tout en introduisant des innovations. Ces dernières visent principalement à tenir compte de la transition numérique, qui représente un changement de paradigme. Reconnaissant l'importance des SICC[3] ainsi que l'ampleur des défis auxquels ils sont confrontés, le programme s'est vu allouer un budget de 2,44 milliards d'euros pour la période de financement 2021-2027, ce qui représente une augmentation de 66 % par rapport à la période de financement précédente. La répartition du budget entre les trois volets est restée relativement stable au cours des deux périodes de financement: 56 à 58 % pour le volet «MEDIA», 31 à 33 % pour le volet «Culture» et 13 à 9 % pour le volet transsectoriel. Le budget a été entièrement exécuté au cours des deux périodes de programmation, y compris pendant la pandémie de COVID-19, alors que de nombreux lieux étaient rendus inaccessibles par les mesures de confinement.

Le budget du programme «Europe créative» est très limité, équivalant à 0,2 % du budget actuel de l'UE, et les États membres constituent la principale source de financement public. Toutefois, ce programme cible des activités auxquelles l'intervention de l'UE peut apporter une valeur ajoutée par rapport aux actions menées par les seuls États membres. Il vise notamment à remédier à la fragmentation des secteurs de la culture, de la création et des médias due aux frontières nationales et linguistiques. En outre, le financement au seul niveau national est insuffisant pour favoriser la compétitivité et la diversité globales des médias, de l'audiovisuel et des autres SICC de l'Union. Plus particulièrement, «Europe créative» soutient la coopération transnationale et la circulation des contenus dans l'ensemble de l'UE, au moyen d'activités paneuropéennes telles que des

[1] Le programme «Europe créative» a été créé en 2013 par le règlement (UE) nº 1295/2013 du Parlement européen et du Conseil, qui a intégré les programmes Culture, MEDIA 2007 et MEDIA Mundus dans un instrument de financement unique. En 2021, un nouveau programme «Europe créative» a été établi pour la période 2021-2027 [règlement (UE) 2021/818 du Parlement européen et du Conseil].

2 VERSION CONSOLIDÉE DU TRAITÉ SUR LE FONCTIONNEMENT DE L'UNION EUROPÉENNE.

[3] L'écosystème des SICC joue un rôle essentiel car il constitue l'un des 14 écosystèmes industriels clés recensés après de l'adoption, en 2020, de la communication intitulée *«Une nouvelle stratégie industrielle pour l'Europe»*, COM (2020) 102 final, Bruxelles, 10.3.2020.

collaborations, des coproductions et des réseaux, tirant ainsi parti de la valeur des biens culturels nationaux au-delà des frontières nationales. Cette approche facilite également l'égalité d'accès aux médias et aux contenus culturels pour les personnes qui vivent dans l'UE.

La large participation des membres de l'Association européenne de libre-échange qui sont membres de l'Espace économique européen, des pays candidats et candidats potentiels ainsi que des pays relevant de la politique européenne de voisinage constitue un atout précieux du programme, renforçant sa pertinence et sa portée. Cela permet de contribuer aux efforts déployés par l'UE pour promouvoir la diplomatie culturelle en créant des liens tangibles avec ces pays. Pour les pays engagés sur la voie de l'adhésion à l'UE, leur participation au programme «Europe créative» est un point positif par rapport au chapitre 26 de l'acquis communautaire, qui porte sur l'éducation, la culture et les médias. En ce qui concerne le secteur audiovisuel, l'alignement des pays tiers sur la directive «Services de médias audiovisuels» est une condition préalable à la participation aux volets «MEDIA» et transsectoriel, incitant ces pays à accélérer la convergence réglementaire.

2. Réussites et défis

Volet «MEDIA»

Le volet «MEDIA» a considérablement favorisé la préservation de la diversité culturelle et le renforcement de la compétitivité. Pendant trente ans, la mission principale de ce volet est restée claire: apporter des films et des séries européens de qualité aux citoyens de toute l'Europe. Ainsi, les actions «MEDIA» sont intégrées tout au long de la chaîne de valeur de l'industrie audiovisuelle, ce qui contribue à la construction d'un écosystème européen résilient. Cela est d'autant plus important que le secteur audiovisuel de l'UE est confronté à une concurrence acharnée de la part d'acteurs mondiaux, dont non seulement les grands studios hollywoodiens, mais aussi, de plus en plus, les plus grandes entreprises technologiques mondiales.

Le volet «MEDIA» a notamment renforcé la circulation transnationale de films et séries européens, dans un secteur fortement fragmenté le long des frontières nationales. L'évaluation a révélé qu'en moyenne, les films et séries soutenus par ce volet[4] étaient accessibles aux publics de 9,5, 6,6 et 3,2 pays de l'UE supplémentaires, respectivement via la télévision, le cinéma et la vidéo à la demande, que les œuvres comparables de l'UE qui n'avaient pas bénéficié d'un financement au titre du volet «MEDIA». On estime que, rien que dans le cadre du programme précédent, les films et séries de l'UE soutenus par le volet «MEDIA» ont engrangé, dans les pays de l'UE autres que leur pays d'origine, au moins 241 millions d'entrées de plus que les films et séries qui n'ont pas bénéficié d'un tel soutien.

L'appui du volet «MEDIA» aux cinémas européens est une autre initiative couronnée de succès en ce qui concerne la circulation transnationale de films et séries européens. Entre 2014 et 2023, le réseau Europa Cinemas a augmenté sa couverture géographique de 32 %, pour englober plus de 750 municipalités. En 2023, il avait permis de vendre près de 40 % de l'ensemble des entrées pour

[4] Y compris les actions du programme EC1: développement de catalogues de projets, développement de projets d'animation, développement de projets documentaires, développement de projets de fiction, soutien à la programmation télévisuelle d'œuvres audiovisuelles européennes, soutien aux fonds de coproduction internationaux, distribution automatique, distribution sélective, agents de vente, et les actions du programme EC2: développement de catalogues de projets, développement de mini-catalogues de projets, codéveloppement, contenu télévisuel et en ligne, distribution européenne, agents de vente européens, films en mouvement.

le visionnage de films européens non nationaux dans l'UE, ce qui témoigne d'une valeur ajoutée européenne considérable.

Le financement au titre du volet «MEDIA» a également amélioré la production et, à terme, la diffusion d'œuvres audiovisuelles de haute qualité. Il a notamment permis de soutenir des films et des séries télévisées dans la phase cruciale de leur développement. La part des œuvres qui ont bénéficié d'un soutien et ont finalement été diffusées est estimée à 29 % de l'ensemble des films et séries dont le développement a été soutenu au cours de la période d'évaluation, ce qui est apparemment supérieur à la moyenne du marché. Ce chiffre révèle l'incidence positive du financement. Un tiers des jeux vidéo développés avec l'aide du financement «MEDIA» ont finalement été commercialisés, signe de succès dans ce secteur hautement compétitif et dynamique.

Le volet «MEDIA» a ciblé les coproductions transfrontalières européennes afin d'avoir une plus grande incidence au niveau européen, tant au stade du développement que dans la production de programmes pour la télévision et la vidéo à la demande. Ces coproductions accroissent la compétitivité en permettant l'élargissement du public à l'étranger, l'apport de nouvelles sources de financement et le partage de savoir-faire. La part des coproductions européennes transfrontalières bénéficiant d'un soutien a considérablement augmenté, passant de 36 % dans le cadre du programme EC1 à 84 % dans celui du programme EC2 (2021-2023), soit un taux nettement supérieur à la moyenne estimée du marché pour les œuvres européennes non soutenues par le volet «MEDIA» (13,7 %).

En outre, les films, séries et jeux vidéo qui ont reçu le soutien du volet «MEDIA» sont systématiquement bien reçus par la critique. Au cours de la période 2014-2023, les œuvres soutenues ont reçu environ 1 200 nominations et 500 prix décernés par des festivals internationaux prestigieux et des organismes d'attribution de prix. Elles ont, par exemple, récolté 127 prix à Cannes, 86 prix à la Berlinale et 73 prix aux European Film Awards. Cette reconnaissance reflète la grande valeur culturelle et la réputation internationale des œuvres européennes soutenues par le volet «MEDIA».

Le dispositif a permis de renforcer la diversité culturelle grâce à des mesures destinées aux pays à faibles capacités audiovisuelles, et notamment en encourageant la collaboration. La part des œuvres soutenues et développées dans le cadre de collaborations entre les pays à faible capacité et les pays à forte capacité est passée de moins de 5 % lors de la réalisation du programme EC1 à environ 30 % lors de celle du programme EC2 (2021-2023). En outre, la part des œuvres soutenues qui ont été réalisées dans des langues moins répandues est passée de 25 % dans le cadre du programme EC1 à 32 % dans le cadre du programme EC2 (2021-2023). Malgré les progrès accomplis concernant l'élargissement de la participation de tous les États membres, le soutien reste concentré sur un nombre restreint de pays bénéficiaires.

Plus généralement, le volet «MEDIA» a par ailleurs mobilisé des investissements en fonds propres en apportant un soutien mixte à MediaInvest, introduit à partir de 2021 dans le cadre du programme InvestEU. Cette nouvelle plateforme d'investissement en fonds propres est consacrée à des projets audiovisuels et de jeux vidéo européens. L'objectif de MediaInvest est de stimuler les investissements privés afin de renforcer la compétitivité. Ce dispositif vise à mobiliser jusqu'à 400 millions d'euros d'investissements en fonds propres entre 2022 et 2027. Quatre accords d'investissement ont déjà été signés dans le cadre de MediaInvest, qui est bien parti pour atteindre

son objectif. En outre, cette plateforme constitue un complément efficace aux garanties de prêts (voir, ci-dessous, l'évaluation des actions transsectorielles).

Dans l'ensemble, le volet «MEDIA» a favorisé la création d'un écosystème européen et complète les stratégies des États membres dont la dimension est essentiellement nationale. Toutefois, son incidence ne peut, en soi, contrecarrer les puissants forces du marché qui transforment le secteur et résultent de l'évolution du comportement des consommateurs et des progrès technologiques.

Volet «Culture»

Le volet «Culture» sert constamment d'instrument qui permet de donner aux organismes des SICC de toute l'Europe les moyens de coopérer au-delà des frontières nationales et ce, d'une manière et sur des questions qui ne sont pas couvertes par les financements nationaux. Dans les secteurs confrontés à des défis tels que la segmentation du marché et la fragmentation linguistique, les transformations numériques, la forte proportion d'organismes de très petite taille, la mobilité limitée et la précarité du travail, le volet «Culture» fournit une plateforme de collaboration transfrontière, permettant aux acteurs de s'engager dans des démarches conjointes de création et d'échange qui ne bénéficient généralement d'aucun soutien national à cette échelle. En outre, ce volet appuie les efforts de l'UE par l'intermédiaire de ses éléments transversaux d'inclusion sociale, de durabilité et d'égalité entre les femmes et les hommes, et contribue aux efforts diplomatiques déployés par l'Union dans le domaine de la culture.

Dans le cadre du programme EC1, il a facilité plus de 1 200 projets transnationaux, créant plus de 7 500 activités culturelles qui ont aidé plus de 22 000 professionnels à donner une dimension internationale à leur carrière ainsi qu'à acquérir de l'expérience dans d'autres pays. Dans le cadre du programme EC2, entre 2021 et 2023, le volet «Culture» a soutenu 630 projets, allouant 294 millions d'euros à plus de 2 000 organismes dans 39 pays. Il a facilité la traduction de plus de 1 500 ouvrages, renforçant ainsi la diversité linguistique et l'accès à la littérature rédigée dans des langues moins répandues. Le dispositif «Culture Moves Europe» a offert aux artistes émergents plus de 3 800 possibilités de mobilité et d'exposition, qui leur ont permis de créer de nouveaux partenariats internationaux (souvent) durables. En outre, le volet a soutenu des initiatives telles que des réseaux d'organisations culturelles, des plateformes d'appui aux jeunes talents artistiques, des orchestres et des prix culturels.

Grâce au renforcement des compétences des professionnels des SICC, et comme le montre le fait que 8 collaborations sur 10 se sont poursuivies après l'achèvement d'un projet, le volet «Culture» favorise l'établissement de partenariats durables et d'un espace culturel européen.

La pertinence de ce volet est devenue particulièrement évidente au cours des crises rencontrées entre 2014 et 2023. Alors que la COVID-19 représentait une menace existentielle pour les SICC, le programme a permis de réagir avec souplesse, en concevant des instruments innovants, tels que «Culture Unite», ou en adaptant son soutien financier pour mieux aider les SICC. De même, en réponse à la guerre d'agression menée par la Russie contre l'Ukraine, le volet «Culture» a lancé un appel de 5 millions d'euros pour soutenir les SICC ukrainiens.

Toutefois, il convient de préciser que certains secteurs, telles que la mode et le design, demeurent à ce jour sous-représentés dans les actions horizontales du volet.

Le programme repose sur le principe d'excellence, sans enveloppe budgétaire prédéfinie pour chaque pays participant. En effet, les fonds sont alloués en fonction de la qualité des projets et non en fonction du pays d'origine des organismes. Ainsi, l'allocation de financements sous forme de

subventions est influencée par plusieurs facteurs. Par exemple, les pays dont les SICC sont bien établis et qui servent de pôles régionaux (tels que la France, l'Italie, l'Allemagne et la Belgique) ont tendance à recevoir une part plus importante des fonds. Toutefois, dans le cadre du programme EC2, d'autres pays, tels que la Croatie, la Slovénie et la Serbie, ont commencé à jouer un rôle plus important. Il reste néanmoins nécessaire de prendre de nouvelles mesures pour mieux mobiliser les pays qui ne participent pas suffisamment au programme «Europe créative».

Il existe un écart persistant entre la demande et les financements disponibles[5]. Pour le combler, des ajustements ont été effectués ces dernières années afin d'améliorer l'accessibilité et d'équilibrer le financement à l'échelle des projets; le plafonnement du nombre de projets permet à un même organisme de faire partie d'un même appel. La publication de projets de coopération à grande échelle tous les deux ans, et non plus tous les ans, va également dans ce sens.

Volet transsectoriel

L'appui aux médias d'information a été introduit en 2021 et des projets de qualité sont désormais financés pour faire face aux changements structurels et technologiques clés ainsi que pour promouvoir l'indépendance et le pluralisme des médias, de même que l'éducation aux médias. Les recettes des médias d'information diminuent fortement, la publicité s'étant déplacée vers des plateformes en ligne mondiales, tandis que l'instrument de surveillance du pluralisme des médias[6] fait état de risques pour le pluralisme des médias et l'indépendance éditoriale dans l'ensemble des États membres. Peu d'États membres consacrent des ressources financières importantes au soutien à la sécurité des journalistes ou à la résilience et à l'innovation dans les médias.

L'appel «Creative Innovation Lab» fournit un financement d'amorçage à la collaboration entre les secteurs de l'audiovisuel et d'autres SICC. Après quelques difficultés initiales pour attirer des propositions pertinentes, il a progressivement apporté une valeur ajoutée en finançant des projets pluridisciplinaires qui permettent de relever des défis communs, notamment en touchant un public plus large et la en assurant la monétisation, grâce à l'exploitation d'applications numériques telles que l'intelligence artificielle (IA) et les chaînes de blocs. Malgré cela, l'innovation reste un immense défi pour les SICC de l'UE. Seules 30 % des entreprises européennes de ces secteurs ont adopté une stratégie de transformation numérique et les investissements dans l'IA représentent moins de 1 % de leurs investissements totaux. L'évaluation a également révélé que l'exploitation transmédia d'une même propriété intellectuelle a une incidence positive sur la popularité des œuvres couvertes et sur la compétitivité. À cet égard, les synergies sont plus marquées entre le secteur de l'audiovisuel et d'autres secteurs médiatiques fortement concernés par les droits d'auteur (musique et édition). Ces secteurs sont confrontés, dans une certaine mesure, à des défis communs et à des possibilités communes en matière de compétitivité et de transformation numérique, en cette période où de grandes plateformes extérieures à l'UE exercent un contrôle accru sur les contenus auxquels les gens consacrent leur temps.

En ce qui concerne les instruments financiers, le premier mécanisme de garantie en faveur des secteurs de la culture et de la création a apporté une contribution très efficace. Une collaboration fructueuse entre la Commission et le Fonds européen d'investissement a permis d'encourager une forte réaction du marché dans des secteurs précédemment perçus comme présentant un risque élevé

[5] Cet écart est particulièrement marqué dans les projets de coopération européenne, l'action la plus importante du volet, qui font l'objet d'une sursouscription massive et croissante. En effet, le nombre de soumissions est passé de 463 en 2021 à 831 en 2023 et, le budget n'ayant pas évolué, le taux de réussite est passé de 27 % en 2021 à 17 % en 2023. La tendance à la sursouscription pour chaque appel relatif à des projets de coopération s'est poursuivie après 2023.

[6] Centre pour le pluralisme et la liberté des médias (2025), Media pluralism monitor.

en raison de la nature immatérielle des actifs des entreprises, des difficultés de trésorerie et du manque de données économiques fiables. Plus de 1,8 milliard d'euros de prêts ont été mobilisés, dépassant de loin l'objectif initial de 600 millions d'euros. Cette démarche a ainsi réduit l'écart en matière de financement par l'emprunt, estimé à 837 millions d'euros (2,07 milliards d'euros par an), de 15 à 30 %. Les secteurs audiovisuel et multimédia représentaient 44 % des prêts, mais plusieurs autres secteurs, y compris ceux de la musique, des arts du spectacle et des jeux vidéo, en ont également bénéficié. Le mécanisme de garantie en faveur des SICC a ensuite été intégré dans le programme InvestEU à partir de 2021.

Les bureaux «Europe créative» mis en place dans tous les pays participants ont joué un rôle clé dans la promotion du programme et l'appui aux demandeurs potentiels, en particulier aux micro-organisations ayant des capacités limitées.

3. Efficacité administrative

L'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture, qui a exécuté la majeure partie du programme «Europe créative», a assuré une mise en œuvre centralisée et efficace des appels et de la gestion des subventions. Dans l'ensemble, le coût administratif du programme précédent, par rapport à son budget total, était nettement inférieur aux critères de référence escomptés, et il a encore été réduit dans le cadre du programme actuel. Il est ainsi passé de 7,74 % du budget total général en 2014 à 6,74 % en 2023. Les coûts administratifs ont moins augmenté que le budget opérationnel, ce qui indique que des économies ont été réalisées en termes d'efficacité.

Un certain nombre de mesures (montants forfaitaires, plafonds de cofinancement plus élevés, accords pluriannuels) ont été prises pour simplifier les procédures et réduire la charge pesant sur les demandeurs lorsqu'ils soumettent leurs demandes. Les retours d'information transmis par les bénéficiaires indiquent que la charge administrative a diminué dans le cadre du programme actuel: 73 % des participants au programme EC1 avaient considéré que les coûts associés à la demande étaient élevés, contre 66 % des participants au programme EC2.

4. Perspectives

L'évaluation a fourni des enseignements précieux pour la conception et la mise en œuvre futures du financement à l'échelle de l'UE en faveur de la culture et des médias; ses résultats alimenteront l'analyse d'impact du programme qui succédera au programme «Europe créative», à savoir AgoraEU.

Volet «MEDIA»

La diffusion de films, de séries, de documentaires et d'autres œuvres audiovisuelles européens par-delà les frontières nationales rapproche les Européens en leur faisant découvrir des histoires européennes puissantes, tout en renforçant la compétitivité des entreprises européennes face aux géants mondiaux des médias et des technologies. Toutefois, des efforts supplémentaires sont nécessaires pour attirer un public transfrontière plus large sur toutes les plateformes, en particulier les jeunes générations. En outre, malgré l'amélioration notable des conditions de concurrence entre les pays couverts par le volet «MEDIA», il convient d'agir sans relâche pour accroître la diversité géographique et linguistique ainsi que pour élargir la participation.

Le volet «MEDIA» a évolué: il se concentre désormais davantage sur l'innovation et la collaboration transfrontière, y compris les coproductions et la distribution paneuropéenne. Cette

capacité d'adaptation est essentielle car elle permet de faire face aux tendances du marché et aux nouveaux défis, tels que la croissance de la diffusion en continu. Étant donné que les marchés des médias sont mondiaux, innovants et dynamiques, il sera important de continuer à suivre les tendances pour ajuster l'orientation du volet «MEDIA» à mesure que la situation évolue. En ce qui concerne les jeux vidéo, la demande de soutien dans ce secteur dynamique et en croissance rapide dépasse largement les enveloppes budgétaires actuelles. Bien que plusieurs actions «MEDIA» aient déjà été ajustées de façon à tenir compte à la fois de l'importance économique et de l'attrait du secteur auprès des Européens de tous âges, il convient de poursuivre la réflexion sur la meilleure manière de renforcer ce soutien à l'avenir.

La combinaison des subventions et des instruments financiers a profité au secteur en répondant à différents besoins, allant de l'accès au financement d'amorçage et au cofinancement à l'octroi de prêts relais et de fonds propres pour des entreprises paneuropéennes ambitieuses.

Les industries du contenu fortement concernées par la propriété intellectuelle sont confrontées à des défis communs, par exemple pour attirer un public plus large à l'ère numérique et faire face à l'évolution des préférences des consommateurs (notamment en ce qui concerne les jeunes natifs du numérique). À cet égard, le succès et l'expérience engrangés par le volet «MEDIA» pour atteindre un public transfrontière plus large grâce aux coproductions et à la distribution paneuropéennes, par exemple, sont très pertinents.

Compte tenu de l'ampleur des défis, le volet «MEDIA» doit être associé à une collaboration avec les États membres et l'ensemble de l'industrie audiovisuelle afin de mieux exploiter les synergies.

Volet «Culture»

Dans le cadre des deux versions du programme, le volet «Culture» a aidé les SICC à relever des défis majeurs, tels que la fragmentation du marché européen suivant les frontières nationales et linguistiques et les transformations résultant de la double transition. Toutefois, certains besoins sont devenus plus pressants ces dernières années, tandis que de nouveaux besoins sont apparus, tels que la nécessité de combattre les atteintes à la liberté artistique ou de faire face à la montée en puissance de l'intelligence artificielle. Il est indispensable de mieux y répondre, conformément à l'ambition de la future boussole culturelle pour l'Europe.

La demande de financement, jusqu'à quatre fois supérieure au budget actuellement disponible pour l'action relative aux projets de coopération, montre le fort intérêt des SICC pour le volet «Culture». Le financement est essentiel pour que le volet continue d'aider ces secteurs à libérer tout leur potentiel et à se projeter eux-mêmes dans l'avenir, tout en élargissant l'accès à une grande diversité de contenus culturels par-delà les frontières.

L'approche sectorielle du volet «Culture» répond à des défis spécifiques à certains secteurs, tandis que l'approche horizontale offre une plus grande souplesse et une plus grande marge de manœuvre aux acteurs de la culture et de la création. Il est important de conserver une combinaison des deux approches, pour faire en sorte que le volet conserve une forte orientation stratégique.

Des efforts supplémentaires sont nécessaires pour accroître la visibilité du volet «Culture» au sein des SICC et dans les pays qui n'y sont pas suffisamment associés. Il serait possible d'améliorer la sensibilisation à ce dispositif en partageant et en ciblant mieux les informations sur le volet destinées aux organismes de ces secteurs et pays.

Il convient de réexaminer régulièrement et de surveiller attentivement les mesures de simplification introduites dans le programme EC2. À cet égard, le volet «Culture» devrait rester

axé sur la résolution des problèmes d'accessibilité et continuer à élargir son soutien aux organisations des SICC qui n'ont pas d'expérience antérieure en matière de travail au niveau de l'UE.

L'évaluation a par ailleurs permis de tirer plusieurs enseignements concernant le suivi régulier, l'évaluation et la disponibilité des données. La Commission prendra des mesures concrètes pour mettre au point une approche plus systématique de la collecte des données dans le cadre du volet «Culture». Parmi ces mesures figurera notamment une analyse approfondie des données actuellement disponibles, qui devra permettre de mieux utiliser ces données sans alourdir la charge pesant sur les bénéficiaires. En parallèle, des efforts et des ressources supplémentaires seront consacrés à la poursuite du développement d'outils internes d'établissement de rapports et à la collecte de données auprès des représentants des SICC.

Volet transsectoriel

Le soutien aux médias d'information ne s'élève qu'à environ 15 millions d'euros par an, mais il fait face à une forte demande. Par exemple, l'action relative aux partenariats de journalisme fait l'objet d'une sursouscription de l'ordre de 700 %. À l'avenir, l'appui fourni par ce projet sera crucial, étant donné la multiplication, dans l'ensemble de l'UE, des défis à relever dans des domaines tels que la liberté et le pluralisme des médias, la viabilité des médias et la désinformation, avec des incidences négatives sur la résilience de la société et la participation démocratique.

Les futurs appels du dispositif «Creative Innovation Lab» devront continuer à affiner les critères afin de garantir que les projets financés sont véritablement innovants et contribuent à la transformation numérique à long terme des industries audiovisuelles et des autres SICC. Il sera également possible, dans le cadre de l'action «Creative Innovation Lab», de mieux cibler les synergies intersectorielles en matière d'innovation, qui permettront notamment le développement et l'exploitation de la propriété intellectuelle transsectorielle.