COMISIA
EUROPEANĂ

Bruxelles, 17.12.2025
COM(2025) 768 final

RAPORT AL COMISIEI CĂTRE PARLAMENTUL EUROPEAN, CONSILIU, COMITETUL ECONOMIC ȘI SOCIAL EUROPEAN ȘI COMITETUL REGIUNILOR

Un deceniu de la instituirea programului „Europa creativă”

{SWD(2025) 418 final}

1. *Introducere*

„Europa creativă” este programul Uniunii Europene dedicat sprijinirii sectoarelor culturale, creative și audiovizuale. Prezentul raport ilustrează principalele rezultate ale evaluării finale a programului „Europa creativă” 2014-2020 (denumit în continuare „EC1”) și ale evaluării la jumătatea perioadei a programului „Europa creativă” 2021-2027 (denumit în continuare „EC2”), în concordanță cu dispozițiile relevante din cele două instrumente juridice[1]. Acțiunile ambelor ediții ale programului au fost organizate în trei componente pentru a răspunde nevoilor specifice: MEDIA (jocuri audiovizuale și video), Cultură (toate celelalte sectoare culturale și creative) și Componenta transsectorială (inclusiv mass-media de știri).

Rolul Uniunii Europene în cultură este subsumat principiului subsidiarității, astfel cum se subliniază la articolul 167 din Tratatul privind funcționarea Uniunii Europene (TFUE)[2], în timp ce rolul UE în mass-media este, de asemenea, subsumat pieței unice (articolul 26) și dispozițiilor privind competitivitatea (articolul 173) din TFUE. Acest cadru stă la baza dublului obiectiv al programului „Europa creativă”: protejarea, dezvoltarea și promovarea diversității și a patrimoniului cultural și lingvistic european, precum și creșterea competitivității și a potențialului economic al sectoarelor culturale și creative (denumite în continuare, „SCC”), în special în sectorul audiovizual.

EC2 se bazează pe punctele forte ale EC1, introducând în același timp inovații. Acestea au constituit, cu precădere, un răspuns la trecerea la era digitală, trecere care marchează o schimbare de paradigmă. Recunoscând importanța SCC[3] și amploarea provocărilor cu care se confruntă acestea, programului i-a fost alocat un buget de 2,44 miliarde EUR pentru perioada de finanțare 2021-2027, ceea ce reprezintă o creștere de 66 % față de perioada anterioară de finanțare. Distribuția bugetului între cele trei componente a rămas relativ stabilă în ambele perioade de finanțare: 56-58 % pentru MEDIA, 31-33 % pentru cultură și 13-9 % pentru componenta transsectorială. Bugetul a fost executat integral în ambele perioade, inclusiv în timpul pandemiei de COVID-19, când accesul la multe locuri a fost restricționat.

Bugetul programului „Europa creativă” este foarte restrâns, fiind limitat la echivalentul a 0,2 % din bugetul actual al UE, în timp ce statele membre reprezintă principala sursă de finanțare publică. Cu toate acestea, „Europa creativă” are ca domeniu de aplicare activitățile în cazul cărora intervenția UE poate aduce o valoare adăugată suplimentară în comparație cu acțiunea individuală a statelor membre. În special, acest program abordează fragmentarea sectoarelor culturale, creative și mass-media de-a lungul frontierelor naționale și lingvistice. În plus, finanțarea în mod exclusiv la nivel național este insuficientă pentru a sprijini competitivitatea în general și diversitatea mass-mediei, a audiovizualului și a altor sectoare culturale și creative din UE. În special, „Europa creativă” sprijină cooperarea transnațională și circulația conținutului în întreaga UE, prin activități paneuropene, cum ar fi colaborările, coproducțiile și rețelele, fructificând astfel valoarea bunurilor

[1] Programul „Europa creativă” a fost instituit în 2013 prin Regulamentul (UE) nr. 1295/2013 al Parlamentului European și al Consiliului, care integrează programele Cultura, MEDIA 2007 și MEDIA Mundus într-un singur instrument de finanțare. În 2021, a fost lansat un nou program „Europa creativă” pentru perioada 2021-2027 [Regulamentul (UE) 2021/818 al Parlamentului European și al Consiliului].

2 TRATATUL PRIVIND FUNCȚIONAREA UNIUNII EUROPENE (VERSIUNE CONSOLIDATĂ).

[3] Ecosistemul industriilor culturale și creative joacă un rol esențial, fiind unul dintre cele 14 ecosisteme industriale esențiale identificate în urma adoptării Comunicării *„O nouă Strategie industrială pentru Europa”* în 2020, COM(2020) 102 final; Bruxelles, 10.3.2020.

culturale naționale dincolo de granițele naționale. Această abordare facilitează, de asemenea, accesul nediferențiat la mass-media și la conținutul cultural pentru persoanele care trăiesc în UE.

Participarea largă a membrilor Asociației Europene a Liberului Schimb care sunt membri ai Spațiului Economic European, a țărilor candidate și potențial candidate, precum și a țărilor vizate de politica europeană de vecinătate constituie un atu valoros al programului, consolidând relevanța și raza de acțiune ale acestuia. Astfel se contribuie la eforturile UE în favoarea diplomației culturale prin crearea de legături tangibile cu aceste țări. Participarea statelor aflate în procesul de aderare la UE la programul „Europa creativă" reprezintă un atu al acestora cu privire la capitolul 26 din acquis-ul comunitar privind educația, cultura și mass-media. În ceea ce privește sectorul audiovizual, respectarea de către țările terțe a Directivei serviciilor mass-media audiovizuale este o condiție *ex ante* pentru participarea la componenta MEDIA și la componenta transsectorială, acționând astfel ca un stimulent pentru accelerarea convergenței normativă.

2. Realizări și provocări

Componenta MEDIA

MEDIA a contribuit cu succes la protejarea diversității culturale și la consolidarea competitivității. De-a lungul a trei decenii, scopul principal al MEDIA a rămas clar: punerea la dispoziție pentru cetățenii din întreaga Europă a unor filme și seriale europene de calitate. Astfel, acțiunile MEDIA sunt integrate în lanțul valoric al industriei audiovizuale, contribuind la construirea unui ecosistem european rezilient. Acest lucru este cu atât mai important având în vedere concurența acerbă cu care se confruntă sectorul audiovizual din UE provenind din partea actorilor mondiali, inclusiv a principalelor studiouri din Hollywood, dar și, din ce în ce mai mult, a celor mai mari companii tehnologice din lume.

MEDIA a consolidat în special circulația transnațională a filmelor și serialelor europene, într-un sector ce era puternic fragmentat de-a lungul frontierelor naționale. Evaluarea a arătat că, în medie, filmele și serialele UE sprijinite de MEDIA[4] au putut fi vizualizate de public în de 9,5, 6,6 și 3,2 ori mai multe țări din UE la televizor, cinema și, respectiv, video la cerere, prin comparație cu alte opere din UE care nu au primit finanțare MEDIA. Se estimează că, numai în cadrul programului anterior, filmele și serialele UE sprijinite prin MEDIA au atras cu cel puțin 241 de milioane de intrări mai mult în țările UE din afara țării lor de origine, în comparație cu filmele și serialele care nu au beneficiat de sprijin MEDIA.

Sprijinul MEDIA acordat cinematografelor europene este o altă inițiativă de succes în ceea ce privește circulația transnațională a filmelor și a serialelor europene. În perioada 2014-2023, rețeaua Europa Cinemas și-a mărit răspândirea geografică cu 32 %, ajungând în peste 750 de municipalități. Aceasta a vândut aproape 40 % din totalul biletelor pentru filme europene non-naționale în UE până în 2023, ceea ce demonstrează o valoare adăugată europeană semnificativă.

Finanțarea MEDIA a îmbunătățit, de asemenea, producția și eventuala difuzare de opere audiovizuale de înaltă calitate. În special, a sprijinit filmele și serialele de televiziune în faza crucială de dezvoltare. Ponderea titlurilor sprijinite care au fost proiectate în cele din urmă este estimată la 29 % din totalul filmelor și al serialelor care au beneficiat de sprijin pentru dezvoltare

[4] Inclusiv acțiuni EC1: Programe de proiecte în dezvoltare; Dezvoltare-Animație; Dezvoltare-Documentare; Dezvoltare-Ficțiune; Sprijin pentru programarea la emisiuni de televiziune a operelor europene audiovizuale; Sprijin pentru fondurile internaționale de coproducție; Distribuție automată; Distribuție selectivă; Agenți de vânzări; și acțiuni EC2: Programe de proiecte în dezvoltare; Programe de proiecte mici în dezvoltare; Codezvoltare; Conținut TV și online; Distribuția europeană; Agenți de vânzări europeni; Filme în mișcare.

în cursul perioadei de evaluare, pondere care se situează aparent peste media pieței. Acest aspect reflectă impactul pozitiv al finanțării. O treime din jocurile video dezvoltate cu ajutorul finanțării MEDIA au fost în cele din urmă comercializate, constituind un indiciu al succesului într-un sector foarte competitiv și dinamic.

MEDIA s-a concentrat asupra coproducțiilor transfrontaliere europene pentru a obține un impact mai mare la nivel european, atât în etapa de dezvoltare, cât și în privința producției de programe de televiziune și video la cerere. Astfel de coproducții cresc gradul de competitivitate, sporind publicul din străinătate, aducând noi surse de finanțare și făcând schimb de know-how. Ponderea coproducțiilor europene transfrontaliere care beneficiază de sprijin a crescut substanțial, de la 36 % în cadrul EC1 la 84 % în cadrul EC2 (2021-2023), pondere semnificativ mai mare decât media estimată a pieței pentru lucrările UE care nu sunt sprijinite de MEDIA (13,7 %).

În plus, filmele, serialele și jocurile sprijinite de MEDIA s-au bucurat în mod constant de apreciere și recunoaștere din partea criticilor. În perioada 2014-2023, lucrările sprijinite au primit aproximativ 1200 de nominalizări și 500 de premii din partea unor festivaluri și organisme internaționale de premiere prestigioase. De exemplu, lucrările sprijinite au primit 127 de premii la Cannes, 86 de premii la Berlinală și 73 de premii la European Film Awards. Acest lucru reflectă valoarea culturală ridicată și poziția internațională a operelor europene sprijinite de MEDIA.

Diversitatea culturală a fost consolidată prin măsuri axate pe țările cu capacități audiovizuale mai reduse, în special prin încurajarea colaborării. Ponderea lucrărilor sprijinite care presupun colaborări între țările cu capacitate audiovizuală redusă și țările cu capacitate audiovizuală ridicată a crescut de la mai puțin de 5 % în cadrul EC1 la aproximativ 30 % în cadrul EC2 (2021-2023). De asemenea, ponderea operelor care au beneficiat de sprijin în limbi cu mai puțini vorbitori a crescut de la 25 % în cadrul EC1 la 32 % în cadrul EC2 (2021-2023). Deși s-au înregistrat progrese în ceea ce privește extinderea participării tuturor statelor membre, cea mai mare parte a sprijinului este încă acordată unui număr limitat de țări beneficiare.

În sens mai larg, MEDIA a mobilizat, de asemenea, investiții de capital prin furnizarea de sprijin mixt pentru MediaInvest, care a fost introdus începând cu 2021 în cadrul InvestEU. Această nouă platformă de investiții de capital este dedicată proiectelor europene din domeniul audiovizualului și al jocurilor video. Obiectivul MediaInvest este stimularea mai multor investiții private, consolidând astfel competitivitatea. Ținta este de a mobiliza investiții de capital de până la 400 de milioane EUR în perioada 2022-2027. Patru acorduri de investiții au fost deja semnate în cadrul MediaInvest, acest instrument fiind pe cale să își atingă ținta. Totodată, astfel se contribuie la o completare eficace a garanțiilor pentru împrumuturi (a se vedea mai jos, în cadrul evaluării acțiunilor transsectoriale).

În general, MEDIA a contribuit la conturarea unui ecosistem european și completează politicile statelor membre care se concentrează pe dimensiunea internă. Totuși, acest efect nu poate, în sine, să contracareze forțele puternice ale pieței, care au efecte transformatoare asupra sectorului, decurgând din evoluția comportamentului consumatorilor și a progreselor tehnologice.

Componenta Cultură

Componenta Cultura a servit în mod constant drept instrument de capacitare a organizațiilor SCC din întreaga Europă pentru a coopera dincolo de frontierele naționale, iar acest lucru se întâmplă într-un mod și cu privire la aspecte care nu sunt acoperite de finanțare națională. În sectoarele care se confruntă cu provocări precum fragmentarea pieței și fragmentarea lingvistică, transformările

digitale, ponderea ridicată a organizațiilor foarte mici, mobilitatea limitată și precaritatea muncii, componenta Cultură oferă o platformă pentru colaborarea transfrontalieră, permițând actorilor să se implice în crearea în comun și în schimburi care, în general, nu sunt sprijinite la această scară la nivel național. În plus, componenta sprijină eforturile UE prin intermediul elementelor sale transversale de incluziune socială, egalitate de gen și durabilitate, contribuind la eforturile diplomatice ale UE în domeniul culturii.

În cadrul EC1, au fost facilitate peste 1 200 de proiecte transnaționale, creând peste 7 500 de activități culturale care sprijină peste 22 000 de profesioniști în ceea ce privește internaționalizarea carierelor lor și dobândirea de experiență în alte țări. În cadrul EC2, în perioada 2021-2023, componenta Cultură a sprijinit 630 de proiecte, canalizând 294 milioane EUR către peste 2 000 de organizații din 39 de țări. Aceasta a facilitat traducerea a peste 1 500 de cărți, consolidând diversitatea lingvistică și accesul la literatură în limbi cu mai puțini vorbitori. „Cultura pune Europa în mișcare” a oferit unui număr de peste 3 800 de artiști emergenți oportunități de mobilitate și expunere, permițându-le să creeze noi parteneriate internaționale (adesea) durabile. În plus, componenta a sprijinit inițiative precum rețele de organizații culturale, platforme de sprijinire a tinerelor talente artistice, orchestre și premii culturale.

Prin dezvoltarea competențelor profesioniștilor din SCC, precum și grație dovezilor colectate conform cărora 8 din 10 colaborări au continuat după finalizarea unui proiect, componenta contribuie la dezvoltarea unor parteneriate durabile și a unui spațiu cultural european.

Relevanța componentei a devenit deosebit de evidentă în timpul crizelor apărute care s-au ivit în perioada 2014-2023. Deși pandemia de COVID-19 a reprezentat o amenințare existențială la adresa SCC, programul a răspuns cu flexibilitate, elaborând instrumente inovatoare, cum ar fi „Cultura Unită”, sau adaptându-și sprijinul financiar pentru a ajuta SCC. În mod similar, ca răspuns la războiul de agresiune al Rusiei împotriva Ucrainei, în cadrul componentei a fost elaborată o cerere de propuneri în valoare de 5 milioane EUR pentru a sprijini SCC ucrainene.

Cu toate acestea, trebuie remarcat faptul că până în prezent unele sectoare, precum moda și designul, nu sunt suficient reprezentate în acțiunile orizontale ale componentei.

Programul se bazează pe principiul excelenței, fără a dispune de un pachet bugetar predefinit pentru fiecare țară participantă. Într-adevăr, fondurile sunt alocate în funcție de calitatea proiectelor și nu în funcție de țara de origine a organizațiilor. Prin urmare, alocarea de fonduri prin intermediul unor granturi este influențată de mai mulți factori. De exemplu, țările cu sectoare culturale și creative foarte dezvoltate și/sau care servesc drept centre regionale tind să primească o parte mai importantă din fonduri (cum ar fi Franța, Italia, Germania și Belgia). Cu toate acestea, în cadrul EC2, unele țări, cum ar fi Croația, Slovenia și Serbia, au început să joace un rol mai însemnat în cadrul programului. Cu toate acestea, sunt încă necesare unele eforturi pentru a implica țări care nu sunt suficient de incluse în programul „Europa creativă”.

Există un decalaj persistent între cerere și finanțarea disponibilă[5]. Pentru a aborda acest aspect, în ultimii ani au fost efectuate ajustări pentru a spori accesibilitatea și a echilibra finanțarea la scara proiectelor; prin plafonarea numărului de proiecte, aceeași organizație poate face parte din aceeași

[5] Acest decalaj este deosebit de acut în cazul proiectelor de cooperare europeană, care reprezintă cea mai amplă acțiune a componentei Cultură, în cazul căreia provocarea constă în numărul impresionant și aflat în creștere de abonamente. Numărul proiectelor respective a trecut de la 463 de cereri în 2021 la 831 în 2023, iar, ca urmare a stabilității bugetului, rata de succes a scăzut de la 27 % în 2021 la 17 % în 2023. Tendința de suprasubscriere pentru fiecare cerere de proiecte de cooperare a continuat în anii de după 2023.

cerere de propuneri; printre ajustările menționate anterior se numără și publicarea proiectelor de cooperare la scară largă o dată la doi ani în loc de o dată pe an.

Componenta transsectorială

Sprijinul pentru mass-media de știri a fost lansat în 2021, iar astfel au fost finanțate proiecte de înaltă calitate pentru a face față principalelor schimbări structurale și tehnologice și pentru a promova independența și pluralismul mass-mediei, precum și educația în domeniul mass-mediei. Veniturile din mass-media de știri sunt în scădere bruscă, pe măsură ce publicitatea s-a mutat pe platformele online globale, în timp ce Instrumentul de monitorizare a pluralismului mass-mediei[6] indică riscuri pentru pluralismul mass-mediei și pentru independența editorială în toate statele membre. Un număr restrâns de state membre alocă resurse financiare semnificative pentru a sprijini siguranța jurnaliștilor sau reziliența și inovarea în canalele mass-media.

„Laboratorul pentru inovare creativă" a oferit finanțare de tip *seed* pentru colaborarea dintre sectorul audiovizual și alte sectoare culturale și creative. După dificultățile inițiale în ceea ce privește atragerea propunerilor relevante, acesta a adus treptat valoare adăugată prin finanțarea unor proiecte multidisciplinare care abordează provocări comune, în special axându-se pe un public mai larg și pe monetizare, prin valorificarea aplicațiilor digitale, cum ar fi inteligența artificială și blockchain-ul. Cu toate acestea, inovarea rămâne o provocare colosală pentru SCC din UE. Doar 30 % dintre întreprinderile din SCC din UE au adoptat o strategie de transformare digitală, iar investițiile în IA reprezintă mai puțin de 1 % din totalul acestora. Evaluarea a subliniat, de asemenea, că exploatarea transmedia a aceleiași proprietăți intelectuale are un impact pozitiv asupra popularității lucrărilor acoperite și asupra competitivității. În acest sens, sinergiile sunt mai pronunțate între sectorul audiovizual și alte sectoare media care utilizează pe scară largă drepturile de autor (muzică și editare). Ele se confruntă, într-o anumită măsură, cu provocări și oportunități comune pentru competitivitate și transformarea digitală, într-un moment în care marile platforme din afara UE au sporit controlul asupra conținutului cu care oamenii își ocupă timpul.

În ceea ce privește instrumentele financiare, primul Mecanism de garantare pentru sectoarele culturale și creative (SCC GF) a avut o contribuție foarte eficace. Printr-o colaborare eficace între Comisie și Fondul european de investiții s-a cultivat un răspuns puternic al pieței în sectoare percepute anterior ca prezentând un risc ridicat din cauza naturii intangibile a activelor societăților, a dificultăților legate de fluxul de numerar și a deficitului de date economice fiabile. Au fost mobilizate peste 1,8 miliarde EUR sub formă de împrumuturi, ceea ce a depășit cu mult obiectivul inițial de 600 de milioane EUR. Astfel, deficitul de finanțare prin îndatorare, estimat la 837 milioane EUR – 2,07 miliarde EUR pe an, a scăzut cu 15 % - 30 %. Sectorul audiovizual și cel multimedia au reprezentat 44 % din împrumuturi, dar au beneficiat și alte câteva sectoare, inclusiv muzica, artele spectacolului și jocurile video. Ulterior, SCC GF a fost integrat în InvestEU începând cu 2021.

Birourile „Europa creativă" înființate în toate țările participante au jucat un rol important pentru promovarea programului și pentru sprijinirea potențialilor solicitanți, în special a microorganizațiilor cu capacități limitate.

[6] Centre for Media Pluralism and Media Freedom (2025), Media pluralism monitor [Centrul pentru pluralism și libertate în mass-media (2025), Instrumentul de monitorizare a pluralismului mass-mediei].

3. Eficiența administrativă

Agenția Executivă Europeană pentru Educație și Cultură, care a implementat cea mai mare parte a programului „Europa creativă”, a asigurat punerea în aplicare centralizată eficientă a cererilor de propuneri și gestionarea granturilor. În ansamblu, costul administrativ ca procent din bugetul total pentru programul anterior a fost cu mult sub valorile de referință preconizate și a fost redus și mai mult în cadrul programului actual. Acesta a scăzut de la 7,74 % din bugetul total general în 2014 la 6,74 % în 2023. Costurile administrative au crescut mai puțin decât bugetul operațional, ceea ce indică faptul că s-au realizat economii în materie de eficiență.

Au fost luate o serie de măsuri (sume forfetare, plafoane de cofinanțare mai ridicate, acorduri multianuale) pentru a simplifica procedurile și a reduce sarcina asociată depunerii cererilor pentru solicitanți. Feedbackul din partea beneficiarilor sugerează că sarcina administrativă a scăzut în cadrul programului actual, deoarece 73 % dintre participanții în cadrul programului EC1 au considerat costurile ca fiind ridicate, procentul fiind redus la 66 % în cadrul programului EC2.

4. Perspective de viitor

Evaluarea a oferit lecții valoroase pentru conceperea și punerea în aplicare în viitor a finanțării la nivelul UE pentru cultură și mass-media, rezultatele sale contribuind la evaluarea impactului programului care va succeda programului „Europa creativă”, și anume AgoraEU.

Componenta MEDIA

Difuzarea filmelor, a seriilor, a documentarelor și a altor opere audiovizuale europene dincolo de frontierele naționale îi aduce pe europeni mai aproape unii de alții prin împărtășirea unor povești europene de impact, consolidând în același timp întreprinderile europene care concurează cu mass-media și cu giganții din domeniul tehnologiei de la nivel mondial. Cu toate acestea, sunt necesare eforturi suplimentare pentru a atrage un public transfrontalier mai larg pe toate platformele, în special generațiile mai tinere. În plus, în pofida evoluțiilor semnificative în ceea ce privește îmbunătățirea condițiilor de concurență echitabile între țările MEDIA, sunt necesare eforturi continue pentru a spori diversitatea geografică și lingvistică și pentru a extinde participarea.

MEDIA a evoluat grație faptului că s-a focalizat mai îndeaproape pe inovare și pe colaborarea transfrontalieră, dar și pe coproducții și pe distribuția paneuropeană. Această adaptabilitate este esențială, deoarece răspunde tendințelor pieței și noilor provocări, cum ar fi creșterea streamingului. Întrucât piețele mass-media sunt globale, inovatoare și dinamice, va fi important să se continue monitorizarea tendințelor de orientare a MEDIA, astfel încât acesta să țină pasul cu evoluțiile. În ceea ce privește jocurile video, cererea de sprijin în acest sector dinamic și cu creștere rapidă depășește cu mult pachetele bugetare actuale. Deși au fost deja efectuate ajustări în cadrul mai multor acțiuni MEDIA pentru a reflecta atât importanța sa economică, cât și atractivitatea sa în rândul europenilor de toate vârstele, este necesară o reflecție suplimentară cu privire la cele mai bune modalități de consolidare a acestui sprijin în viitor.

Îmbinarea finanțării prin granturi cu instrumentele financiare a fost benefică pentru industrie prin faptul că a ținut seama de diferitele nevoi, de la accesul la finanțare de tip *seed* și cofinanțare la credite-punte și capitaluri proprii pentru întreprinderi paneuropene ambițioase.

Industriile de conținut care utilizează pe scară largă drepturile de proprietate intelectuală se confruntă cu provocări comune, de exemplu pentru a atrage un public mai larg în era digitală și pentru a răspunde evoluției preferințelor consumatorilor (în special în ceea ce privește tinerii nativi

ai erei digitale). Succesul și experiența MEDIA în atragerea unui public transfrontalier mai larg prin coproducții și distribuție paneuropeană, de exemplu, sunt foarte relevante în acest sens.

Având în vedere amploarea provocărilor, MEDIA trebuie să fie însoțită de colaborarea cu statele membre și cu întreaga industrie audiovizuală, pentru a exploata mai bine sinergiile.

Componenta Cultură

În cadrul ambelor ediții ale programului, componenta Cultură a ajutat SCC să abordeze provocări-cheie, cum ar fi fragmentarea pieței europene pe criterii naționale și lingvistice și transformările care rezultă din dubla tranziție. Cu toate acestea, unele nevoi au devenit mai acute în ultimii ani, în timp ce au apărut altele noi, cum ar fi atacurile la adresa libertății artistice sau ascensiunea inteligenței artificiale. Este necesar să se facă față acestor provocări într-un mod mai eficient, în concordanță cu obiectivul ambițios al viitoarei „Busole pentru cultură pentru Europa”.

Cererea de finanțare, de până la patru ori mai mare decât actualul buget disponibil pentru acțiunea privind proiectele de cooperare, demonstrează cererea ridicată din partea SCC pentru această componentă. Finanțarea este esențială pentru ca componenta să continue să ajute SCC să își atingă întregul potențial și să se gândească la viitor, extinzând în același timp accesul la un conținut cultural divers la nivel transfrontalier.

Abordarea sectorială a componentei a răspuns provocărilor specifice ale anumitor sectoare, în timp ce abordarea orizontală oferă mai multă flexibilitate și o marjă de manevră mai mare pentru operatorii din sectoarele culturale și creative. Este importantă îmbinarea celor două abordări, pentru a garanta faptul că componenta menține o orientare strategică puternică.

Sunt necesare eforturi suplimentare pentru a spori vizibilitatea componentei Cultură în SCC și în țările care nu sunt suficient de implicate în aceasta. Acțiunile de informare ar putea fi îmbunătățite în continuare prin schimbul de informații pe această temă și printr-o mai bună direcționare a informațiilor cu privire la această componentă către organizațiile din astfel de sectoare și țări.

Este necesară o revizuire periodică și o monitorizare atentă a măsurilor de simplificare introduse în EC2. În acest sens, componenta Cultură ar trebui să își mențină accentul pe abordarea provocărilor în materie de accesibilitate și să își extindă în continuare raza de acțiune la organizațiile SCC care nu au experiență anterioară de lucru la nivelul UE.

De asemenea, au fost desprinse învățăminte în ceea ce privește monitorizarea periodică, evaluarea și disponibilitatea datelor. Comisia va pune în aplicare măsuri concrete pentru a avea o abordare mai sistematică a activității de colectare de date a componentei. Acestea includ o analiză aprofundată a datelor disponibile în prezent, pentru o mai bună utilizare a acestora, fără a crește sarcina asupra beneficiarilor. În paralel, se vor depune eforturi și se vor investi resurse suplimentare pentru dezvoltarea în continuare a instrumentelor interne de raportare și pentru colectarea de date de la reprezentanții SCC.

Componenta transsectorială

Sprijinul acordat mass-mediei de știri se ridică la doar aproximativ 15 milioane EUR pe an, acesta făcând obiectul unei cereri puternice. De exemplu, în cadrul acțiunii „Parteneriate pentru jurnalism” s-au înregistrat cereri excedentare cu 700 % față de capacitatea de finanțare existentă. Continuarea sprijinului va fi esențială, deoarece provocările din întreaga UE au continuat să crească în domenii precum libertatea și pluralismul mass-mediei, viabilitatea mass-mediei și

dezinformarea, acestea având un impact negativ asupra rezilienței societății și a participării democratice.

Viitoarele cereri de propuneri din cadrul „Laboratorului pentru inovare creativă” trebuie să continue să perfecționeze criteriile pentru a se asigura că proiectele finanțate sunt cu adevărat inovatoare și au o contribuție la transformarea digitală pe termen lung a industriilor audiovizuale și a altor industrii culturale și creative. În cadrul acțiunii „Laboratoarele pentru inovare creativă” există, de asemenea, posibilitatea de a direcționa mai bine sinergiile transsectoriale în materie de inovare, care permit dezvoltarea și exploatarea în special a proprietății intelectuale transsectoriale.