COMISSÃO
EUROPEIA

Bruxelas, 17.12.2025
COM(2025) 768 final

RELATÓRIO DA COMISSÃO AO PARLAMENTO EUROPEU, AO CONSELHO, AO COMITÉ ECONÓMICO E SOCIAL EUROPEU E AO COMITÉ DAS REGIÕES

Uma década do Programa Europa Criativa

{SWD(2025) 418 final}

1. *Introdução*

O Programa Europa Criativa é o programa da União Europeia destinado a apoiar os setores cultural, criativo e audiovisual. Este relatório apresenta os principais resultados da avaliação final do Programa Europa Criativa 2014-2020 (a seguir designado por «CE1») e da avaliação intercalar do Programa Europa Criativa 2021-2027 (a seguir designado por «CE2»), em conformidade com as disposições pertinentes dos dois instrumentos jurídicos[1]. As ações de ambas as edições do programa foram organizadas em três vertentes para dar resposta a necessidades específicas: MEDIA (setor audiovisual e dos jogos de vídeo), Cultura (todos os outros setores culturais e criativos) e Transetorial (incluindo os média informativos).

O papel da União Europeia na cultura rege-se pelo princípio da subsidiariedade, tal como previsto no artigo 167.º do Tratado sobre o Funcionamento da União Europeia (TFUE)[2], ao passo que o papel da UE nos meios de comunicação social se rege também pelas disposições do TFUE relativas ao mercado único (artigo 26.º) e à competitividade (artigo 173.º). Este quadro constitui a base dos dois objetivos do Programa Europa Criativa: salvaguardar, desenvolver e promover a diversidade e o património culturais e linguísticos europeus, e aumentar a competitividade e o potencial económico dos setores culturais e criativos (a seguir designados por «SCC»), nomeadamente do setor audiovisual.

O CE2 baseia-se nos pontos fortes do CE1, introduzindo inovações que visam maioritariamente dar resposta à transição digital, que representa uma mudança de paradigma. Reconhecendo a importância dos SCC[3] e a magnitude dos desafios que enfrentam, foi atribuído ao programa um orçamento de 2,44 mil milhões de EUR para o período de financiamento de 2021-2027, o que representa um aumento de 66 % em relação ao período de financiamento anterior. A repartição do orçamento entre as três vertentes manteve-se relativamente estável em ambos os períodos de financiamento: 56-58 % para a vertente MEDIA, 31-33 % para a vertente Cultura e 13-9 % para a vertente Transetorial. O orçamento foi plenamente executado em ambos os períodos de programação, inclusive durante a pandemia de COVID-19, quando muitos locais estavam encerrados.

O orçamento do Programa Europa Criativa é muito limitado, equivalente a 0,2 % do atual orçamento da UE, sendo os Estados-Membros a principal fonte de financiamento público. Contudo, o programa foca-se em atividades em que a intervenção da UE pode representar um valor acrescentado em relação às ações isoladas dos Estados-Membros. Em especial, tenta dar resposta à fragmentação dos setores cultural, criativo e dos meios de comunicação social em função de fronteiras nacionais e linguísticas. De igual modo, o financiamento a nível nacional é, por si só, insuficiente para apoiar a competitividade global e a diversidade dos meios de comunicação social, do audiovisual e de outros setores culturais e criativos da UE. Em especial, o Programa Europa Criativa apoia a cooperação transnacional e a circulação de conteúdos em toda a UE, através de atividades pan-europeias como colaborações, coproduções e redes, tirando partido do valor dos

[1] O Programa Europa Criativa foi criado em 2013 pelo Regulamento (UE) n.º 1295/2013 do Parlamento Europeu e do Conselho, integrando os programas Cultura, MEDIA 2007 e MEDIA Mundus num único instrumento de financiamento. Em 2021, foi criado um novo Programa Europa Criativa para o período 2021-2027 [Regulamento (UE) 2021/818 do Parlamento Europeu e do Conselho].

2 TRATADO SOBRE O FUNCIONAMENTO DA UNIÃO EUROPEIA (VERSÃO CONSOLIDADA).

[3] O ecossistema das indústrias culturais e criativas desempenha um papel essencial como um dos 14 ecossistemas industriais fundamentais identificados na sequência da adoção da Comunicação *«Uma nova estratégia industrial para a Europa»* em 2020, COM(2020) 102 final; Bruxelas, 10.3.2020.

bens culturais nacionais para além das fronteiras de cada país. Esta abordagem facilita também a igualdade de acesso das pessoas que vivem na UE aos meios de comunicação social e aos conteúdos culturais.

A ampla participação dos membros da Associação Europeia de Comércio Livre que são membros do Espaço Económico Europeu, dos países candidatos e potenciais candidatos, bem como dos países da Política Europeia de Vizinhança, constitui um trunfo valioso do programa, reforçando a sua pertinência e alcance. Contribui para os esforços de diplomacia cultural da UE, ao criar laços tangíveis com estes países. Para os países em vias de adesão à UE, a participação no Programa Europa Criativa é um aspeto positivo no respeitante ao capítulo 26 do acervo comunitário em matéria de educação, cultura e meios de comunicação social. No que diz respeito ao setor audiovisual, o alinhamento dos países terceiros com a Diretiva Serviços de Comunicação Social Audiovisual constitui uma condição *ex ante* para a participação nas vertentes MEDIA e Transetorial, atuando assim como um incentivo para acelerar a convergência regulamentar.

2. Resultados e desafios

Vertente MEDIA

A vertente MEDIA contribuiu para salvaguardar a diversidade cultural e reforçar a competitividade. Ao longo de três décadas, a sua principal missão manteve-se clara: levar filmes e séries europeus de qualidade à população de toda a Europa. Assim, as ações da vertente MEDIA estão integradas na cadeia de valor da indústria audiovisual, ajudando a construir um ecossistema europeu e resiliente. Este aspeto é ainda mais importante dada a forte concorrência que o setor audiovisual da UE enfrenta por parte dos intervenientes mundiais, não só os grandes estúdios de Hollywood, mas também, cada vez mais, as maiores empresas tecnológicas do mundo.

A vertente MEDIA reforçou, nomeadamente, a circulação transnacional de filmes e séries europeus num setor significativamente fragmentado em função de fronteiras nacionais. A avaliação revelou que, em média, as séries e filmes da UE apoiados por esta vertente[4] podiam ser vistos pelo público em mais 9,5 (televisão), 6,6 (cinema) e 3,2 (vídeo a pedido) países da UE, do que obras comparáveis da UE sem financiamento MEDIA. Estima-se que, só no âmbito do programa anterior, esta vertente apoiou filmes e séries da UE que atraíram, pelo menos, mais 241 milhões de espetadores em países da UE fora do país onde foram produzidos, em comparação com filmes e séries sem financiamento MEDIA.

O apoio da vertente MEDIA às salas de cinema na Europa é outra iniciativa de sucesso no que diz respeito à circulação transnacional de filmes e séries europeus. Entre 2014 e 2023, a rede Europa Cinemas aumentou a sua cobertura geográfica em 32 %, chegando a mais de 750 municípios. Até 2023, vendeu na UE quase 40 % de todos os bilhetes para filmes europeus não nacionais, revelando um significativo valor acrescentado da União.

O financiamento da vertente MEDIA também reforçou a produção e o consequente lançamento de obras audiovisuais de elevada qualidade. Concretamente, apoiou filmes e séries televisivas na sua fase crucial de desenvolvimento. A percentagem de títulos apoiados que foram efetivamente

[4] Incluindo ações do CE1: desenvolvimento de carteiras de projetos; desenvolvimento — animação; desenvolvimento — documentários; desenvolvimento — ficção; apoio à programação televisiva de obras audiovisuais europeias; apoio a fundos de coprodução internacional; apoio automático à distribuição; apoio seletivo à distribuição; agentes de vendas; e ações do CE2: desenvolvimento de carteiras de projetos; desenvolvimento de minicarteiras de projetos; codesenvolvimento; conteúdos televisivos e em linha; distribuição europeia; agentes de vendas europeus; filmes em movimento.

apresentados ao público é estimada em 29 % de todos os filmes e séries que receberam apoio para desenvolvimento durante o período de avaliação, percentagem que se afigura superior à média do mercado, indicando um impacto positivo do financiamento. Um terço dos jogos de vídeo desenvolvidos com a ajuda do financiamento MEDIA foi comercializado, o que constitui um sinal de sucesso num setor altamente competitivo e dinâmico.

A vertente MEDIA centrou-se nas coproduções transfronteiriças europeias para alcançar um maior impacto a nível europeu, tanto na fase de desenvolvimento como na produção de programas para televisão e vídeo a pedido. Estas coproduções reforçam a competitividade, aumentando o público no estrangeiro, captando novas fontes de financiamento e permitindo a partilha do saber-fazer. A percentagem de coproduções transfronteiriças europeias apoiadas aumentou substancialmente, passando de 36 % no CE1 para 84 % no CE2 (2021-2023), um valor significativamente superior à média de mercado estimada para as obras da UE não apoiadas pela vertente MEDIA (13,7 %).

Além disso, os filmes, séries e jogos que receberam este apoio têm sido sistematicamente objeto de aclamação e reconhecimento da crítica. Durante o período 2014-2023, as obras apoiadas receberam cerca de 1 200 nomeações e 500 prémios de festivais internacionais e organismos de prestígio. Por exemplo, as obras apoiadas receberam 127 prémios em Cannes, 86 prémios na Berlinale e 73 prémios nos Prémios Europeus de Cinema, o que reflete o elevado valor cultural e o prestígio internacional das obras europeias apoiadas pela vertente MEDIA.

A diversidade cultural foi reforçada graças a medidas que visam países com menor capacidade audiovisual, nomeadamente através da promoção de colaborações. A percentagem de obras apoiadas que envolvem colaborações entre países de baixa e de elevada capacidade aumentou de menos de 5 % no CE1 para cerca de 30 % no CE2 (2021-2023). Além disso, a percentagem de obras apoiadas em línguas menos utilizadas aumentou de 25 % no CE1 para 32 % no CE2 (2021-2023). Embora se tenham registado progressos no alargamento da participação de todos os Estados-Membros, o apoio continua a estar concentrado num número limitado de países beneficiários.

De um modo mais geral, a vertente MEDIA também mobilizou investimentos em capitais próprios através da prestação de apoio misto ao MediaInvest, introduzido em 2021 ao abrigo do InvestEU. Esta nova plataforma de investimento em capitais próprios é dedicada a projetos audiovisuais e de jogos europeus. O MediaInvest visa estimular mais investimento privado, reforçando assim a competitividade. Tem como meta mobilizar até 400 milhões de EUR de investimento em capitais próprios entre 2022 e 2027. Foram já assinados quatro acordos de investimento no âmbito do MediaInvest, que está no bom caminho para atingir esta meta. Trata-se também de um complemento eficaz das garantias de empréstimo (ver, abaixo, na avaliação das ações transetoriais).

De um modo geral, a vertente MEDIA ajudou a moldar um ecossistema europeu e complementa as políticas dos Estados-Membros, que têm incidência nacional. No entanto, este efeito não pode, por si só, contrariar as fortes forças de mercado que estão a transformar o setor e que decorrem da mudança de comportamento dos consumidores e dos avanços tecnológicos.

Vertente Cultura

A vertente Cultura tem sido constantemente utilizada como instrumento para capacitar as organizações dos SCC de toda a Europa para cooperarem além das fronteiras nacionais, de uma forma e em relação a questões que não são abrangidas pelo financiamento nacional. Em setores

que enfrentam desafios como a fragmentação linguística e do mercado, as transformações digitais, uma elevada percentagem de organizações de muito pequena dimensão, a mobilidade limitada e a precariedade laboral, a vertente Cultura proporciona uma plataforma de colaboração transfronteiriça, permitindo que os intervenientes participem na criação conjunta e em intercâmbios que, de um modo geral, não são apoiados a esta escala a nível nacional. Além disso, a vertente apoia os esforços da UE através dos seus elementos transversais de sustentabilidade, inclusão social e igualdade de género, contribuindo para os esforços diplomáticos da UE no domínio da cultura.

No âmbito do CE1, facilitou mais de 1 200 projetos transnacionais, criando mais de 7 500 atividades culturais que apoiam mais de 22 000 profissionais na internacionalização das suas carreiras e na aquisição de experiência noutros países. No âmbito do CE2, entre 2021 e 2023, a vertente Cultura apoiou 630 projetos, canalizando 294 milhões de EUR para mais de 2 000 organizações em 39 países. Permitiu a tradução de mais de 1 500 livros, reforçando a diversidade linguística e o acesso à literatura das línguas menos utilizadas. O programa «A Cultura Move a Europa» ofereceu a mais de 3 800 artistas emergentes oportunidades de mobilidade e exposição para poderem criar novas parcerias internacionais (muitas vezes) sustentáveis. Além disso, a vertente apoiou iniciativas como redes de organizações culturais, plataformas de apoio a jovens talentos artísticos, orquestras e prémios culturais.

Graças ao desenvolvimento das competências dos profissionais dos SCC, bem como à evidência de que oito em cada dez colaborações continuaram após a conclusão de um projeto, a vertente contribui para o desenvolvimento de parcerias duradouras e de um espaço cultural europeu.

A sua importância tornou-se particularmente evidente durante as crises enfrentadas no período entre 2014 e 2023. Embora a COVID-19 tenha constituído uma ameaça existencial para os SCC, o programa respondeu com flexibilidade, concebendo instrumentos inovadores como o «Culture Unite» ou adaptando o seu apoio financeiro à ajuda a estes setores. Da mesma forma, em resposta à guerra de agressão da Rússia contra a Ucrânia, a vertente criou um convite à apresentação de propostas no valor de 5 milhões de EUR para apoiar os SCC ucranianos.

No entanto, é de notar que, até à data, alguns setores, como a moda e o *design*, não estão suficientemente representados nas ações horizontais da vertente.

O programa assenta no princípio da excelência, sem uma dotação orçamental predefinida por país participante. Com efeito, os fundos são atribuídos com base na qualidade dos projetos e não em função do país de origem das organizações. Desta forma, a atribuição de financiamento por meio de subvenções é influenciada por vários fatores. Por exemplo, os países com setores culturais e criativos fortemente estabelecidos e/ou que funcionam como polos regionais (como a França, a Itália, a Alemanha e a Bélgica) tendem a receber uma fatia maior do financiamento. No entanto, no âmbito do CE2, alguns países, como a Croácia, a Eslovénia e a Sérvia, começaram a desempenhar um papel mais proeminente no programa. Contudo, são necessários esforços adicionais para chegar aos países que não estão suficientemente envolvidos no Programa Europa Criativa.

Existe um fosso persistente entre a procura e os fundos disponíveis[5]. Para resolver este problema, foram feitos ajustamentos nos últimos anos de forma a aumentar a acessibilidade e a equilibrar o

[5] Este fosso é particularmente acentuado nos projetos de cooperação europeia, a maior ação da vertente, que enfrentam uma taxa de candidaturas excessiva e cada vez maior. Passou de 463 candidaturas em 2021 para 831 em 2023 e, devido a um orçamento estável, a sua taxa de sucesso

financiamento de projetos de todas as escalas, limitando o número de projetos em que a mesma organização pode participar no âmbito de um mesmo convite à apresentação de propostas, bem como a publicação de projetos de cooperação em grande escala, que passa a ocorrer de dois em dois anos e não anualmente.

Vertente Transetorial

O apoio aos média informativos foi lançado em 2021, tendo sido financiados projetos de elevada qualidade para fazer face às principais mudanças estruturais e tecnológicas e promover a independência e o pluralismo dos meios de comunicação social, bem como a literacia mediática. As receitas dos média informativos estão a diminuir acentuadamente, uma vez que a publicidade está a ser transferida para as plataformas em linha mundiais. Simultaneamente, o Monitor do Pluralismo dos Meios de Comunicação Social[6] identifica riscos para o pluralismo e a independência editorial dos meios de comunicação social em todos os Estados-Membros. Poucos Estados-Membros dedicam recursos financeiros significativos ao apoio à segurança dos jornalistas ou à resiliência e inovação nos meios de comunicação.

O Laboratório de Inovação Criativa disponibilizou financiamento de arranque para a colaboração entre o setor audiovisual e outros setores culturais e criativos. Após as dificuldades iniciais em atrair propostas relevantes, tem vindo progressivamente a proporcionar valor acrescentado através do financiamento de projetos multidisciplinares que respondem a desafios comuns, nomeadamente alcançando monetização e públicos mais vastos, graças ao aproveitamento de aplicações digitais como a inteligência artificial e a cadeia de blocos. Apesar disso, a inovação continua a ser um enorme desafio para os SCC da UE. Apenas 30 % das empresas destes setores na UE adotaram uma estratégia de transformação digital e o investimento na IA representa menos de 1 % do seu investimento total. A avaliação salientou também que a exploração transmédia da mesma propriedade intelectual tem um impacto positivo na popularidade das obras abrangidas e na competitividade. A este respeito, as sinergias são mais acentuadas entre o audiovisual e outros setores dos meios de comunicação social com utilização intensiva de direitos de autor (indústria discográfica e editorial). Em certa medida, enfrentam desafios e oportunidades comuns de competitividade e transformação digital, numa altura em que as grandes plataformas extra-UE aumentaram o controlo sobre o conteúdo a que as pessoas dedicam o seu tempo.

No que diz respeito aos instrumentos financeiros, o primeiro Mecanismo de Garantia dos Setores Culturais e Criativos (MG SCC) deu um contributo muito positivo. Através de uma colaboração eficaz entre a Comissão e o Fundo Europeu de Investimento, foi promovida uma forte resposta do mercado em setores anteriormente considerados de alto risco devido à natureza intangível dos ativos das empresas, às dificuldades de liquidez e à escassez de dados económicos fiáveis. Foram alavancados mais de 1,8 mil milhões de EUR em empréstimos, o que excedeu em muito o objetivo inicial de 600 milhões de EUR. Reduziu-se assim o défice de financiamento da dívida, que, segundo as estimativas, se situará entre 837 milhões de EUR e 2,07 mil milhões de EUR por ano, em 15 % a 30 %. Os setores audiovisual e multimédia representaram 44 % dos empréstimos, mas vários outros setores, incluindo os da música, das artes do espetáculo e dos jogos de vídeo, também beneficiaram. A partir de 2021, o MG SCC foi incorporado no InvestEU.

passou de 27 % em 2021 para 17 % em 2023. A tendência de excesso de candidaturas para cada convite à apresentação de propostas de projetos de cooperação continuou após 2023.

[6] Centro para o Pluralismo e a Liberdade dos Meios de Comunicação Social (2025), Monitor do Pluralismo dos Meios de Comunicação Social.

Os balcões Europa Criativa existentes em todos os países participantes têm desempenhado um papel de grande importância na promoção do programa e no apoio a potenciais candidatos, em especial micro-organizações com capacidades limitadas.

3. Eficácia administrativa

A Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura, que executou a maior parte do Programa Europa Criativa, implementou de forma centralizada e eficiente os convites à apresentação de propostas e a gestão das subvenções. Globalmente, o custo da administração em percentagem do orçamento total do programa anterior foi bastante inferior aos valores de referência previstos e foi ainda reduzido no âmbito do atual programa. Passou de 7,74 % do orçamento total geral em 2014 para 6,74 % em 2023. Os custos administrativos aumentaram menos do que o orçamento operacional, o que indica que foram alcançados ganhos de eficiência.

Foram tomadas várias medidas (montantes fixos, limites máximos de cofinanciamento mais elevados, acordos plurianuais) para simplificar os procedimentos e reduzir os encargos para os requerentes. Os comentários dos beneficiários sugerem que os encargos administrativos diminuíram no atual programa; neste contexto, 73 % dos participantes do CE1 consideravam que os custos de candidatura eram elevados, contra 66 % no CE2.

4. Perspetivas futuras

A avaliação proporcionou ensinamentos valiosos para a conceção e execução do financiamento a nível da UE a atribuir à cultura e aos meios de comunicação social no futuro, tendo os seus resultados contribuído para a avaliação de impacto do sucessor do Programa Europa Criativa, ou seja, o Programa AgoraEU.

Vertente MEDIA

A difusão de filmes, séries, documentários e outras obras audiovisuais europeias através das fronteiras nacionais aproxima os europeus ao partilhar histórias europeias poderosas, fortalecendo também as empresas europeias que concorrem com gigantes mundiais dos meios de comunicação social e da tecnologia. No entanto, são necessários mais esforços para atrair públicos mais vastos além-fronteiras em todas as plataformas, em especial as gerações mais jovens. Além disso, apesar dos progressos significativos na melhoria da equidade das condições de concorrência entre os países MEDIA, é necessário continuar a envidar esforços para aumentar a diversidade geográfica e linguística e alargar a participação.

A vertente MEDIA evoluiu graças a uma maior ênfase na inovação e na colaboração transfronteiriça, incluindo as coproduções e a distribuição pan-europeia. Esta adaptabilidade é fundamental, uma vez que responde às tendências do mercado e aos novos desafios, como o crescimento da transmissão em contínuo. Uma vez que os mercados dos meios de comunicação são mundiais, inovadores e dinâmicos, será importante continuar a acompanhar as tendências para manter a vertente a par desta evolução. No que diz respeito aos videojogos, a procura de apoio neste setor dinâmico e em rápido crescimento excede largamente as dotações orçamentais atuais. Embora já tenham sido efetuados ajustamentos em várias ações MEDIA para refletir tanto a sua importância económica como a sua atratividade entre os europeus de todas as idades, é necessária uma reflexão mais aprofundada sobre a melhor forma de reforçar este apoio no futuro.

A combinação de financiamento por meio de subvenções e de instrumentos financeiros foi ao encontro das expectativas da indústria, uma vez que respondeu a diferentes necessidades: do acesso a financiamento de arranque e a cofinanciamento aos empréstimos intercalares e capitais próprios para projetos pan-europeus ambiciosos.

As indústrias de conteúdos com utilização intensiva de propriedade intelectual partilham desafios comuns, como atrair públicos mais vastos na era digital e responder à evolução das preferências dos consumidores (especialmente no que diz respeito aos jovens nativos digitais). Neste contexto, o êxito e a experiência da vertente MEDIA em chegar a públicos mais vastos além-fronteiras através de coproduções e da distribuição pan-europeia, por exemplo, são muito importantes.

Dada a dimensão dos desafios, esta vertente deve ser acompanhada de uma colaboração com os Estados-Membros e com toda a indústria audiovisual para melhor explorar as sinergias.

Vertente Cultura

No âmbito de ambas as edições do programa, a vertente Cultura ajudou os SCC a enfrentar os principais desafios, como a fragmentação do mercado europeu segundo as linhas nacionais e linguísticas e as transformações resultantes da dupla transição. No entanto, algumas necessidades tornaram-se mais prementes nos últimos anos, ao mesmo tempo que surgiram novos desafios, como os ataques à liberdade artística ou o crescimento da inteligência artificial. É necessário dar-lhes uma resposta mais adequada, em consonância com a ambição da futura Bússola da Cultura para a Europa.

A procura de financiamento, até quatro vezes superior ao atual orçamento disponível para a ação relativa aos projetos de cooperação, é indicadora do forte interesse dos SCC nesta vertente. O financiamento é crucial para que a vertente continue a ajudá-los a explorar todo o seu potencial e a projetar-se no futuro, alargando também o acesso a uma diversidade de conteúdos culturais além-fronteiras.

A abordagem setorial da vertente deu resposta a desafios específicos de determinados setores, enquanto a abordagem horizontal oferece mais agilidade e margem de manobra aos operadores culturais e criativos. É importante manter uma combinação de ambas, de forma a assegurar que a vertente mantém uma orientação política forte.

São necessários esforços suplementares para aumentar a visibilidade da vertente Cultura nos SCC e nos países que ainda não estão suficientemente envolvidos. A sua divulgação pode ser melhorada através da partilha e de um direcionamento mais eficaz das informações sobre a vertente junto das organizações desses setores e países.

É imperativo proceder a uma revisão periódica e a um acompanhamento rigoroso das medidas de simplificação introduzidas no CE2. A este respeito, a vertente Cultura deve continuar a focar-se na resposta aos desafios em matéria de acessibilidade e a alargar o seu alcance às organizações dos SCC que não têm experiência prévia de trabalho a nível da UE.

Foi também possível tirar vários ensinamentos no que diz respeito ao acompanhamento regular, à avaliação e à disponibilidade dos dados. A Comissão aplicará medidas concretas para desenvolver uma abordagem mais sistemática da recolha de dados da vertente, incluindo uma análise exaustiva dos dados atualmente disponíveis, para uma melhor utilização dos mesmos, sem aumentar os encargos para os beneficiários. Paralelamente, serão envidados esforços e disponibilizados recursos adicionais para continuar a desenvolver ferramentas internas de comunicação de informações e a recolher dados junto dos representantes destes setores.

Vertente Transetorial

O apoio aos média informativos ascende apenas a cerca de 15 milhões de EUR por ano, mas está sujeito a uma forte procura. As candidaturas apresentadas no âmbito da ação Parcerias de Jornalismo, por exemplo, excederam a oferta em mais de 700 %. O apoio futuro será crucial, uma vez que os desafios em toda a UE têm vindo a aumentar em domínios como a viabilidade, a liberdade e o pluralismo dos meios de comunicação social, para além da desinformação, tendo um impacto negativo na resiliência da sociedade e na participação democrática.

Os futuros convites à apresentação de propostas no âmbito dos Laboratórios de Inovação Criativa devem continuar a aperfeiçoar os seus critérios para garantir que os projetos financiados são verdadeiramente inovadores e contribuem para a transformação digital a longo prazo do audiovisual e de outras indústrias culturais e criativas. No âmbito da ação Laboratórios de Inovação Criativa, há também margem para orientar melhor as sinergias transetoriais em matéria de inovação que permitam, em particular, o desenvolvimento e a exploração da propriedade intelectual transetorial.