COMMISSIONE
EUROPEA

Bruxelles, 17.12.2025
COM(2025) 768 final

RELAZIONE DELLA COMMISSIONE AL PARLAMENTO EUROPEO, AL CONSIGLIO, AL COMITATO ECONOMICO E SOCIALE EUROPEO E AL COMITATO DELLE REGIONI

Un decennio di Europa creativa

{SWD(2025) 418 final}

1. *Introduzione*

Europa creativa è il programma dell'Unione europea dedicato al sostegno dei settori culturali, creativi e audiovisivi. La presente relazione illustra i principali risultati della valutazione finale del programma Europa creativa 2014-2020 (di seguito "Europa creativa 1") e della valutazione intermedia del programma Europa creativa 2021-2027 (di seguito "Europa creativa 2"), in linea con le pertinenti disposizioni dei due strumenti giuridici[1]. Le azioni di entrambe le iterazioni del programma sono state organizzate in tre sezioni al fine di rispondere a esigenze specifiche: MEDIA (settore audiovisivo e videogiochi), Cultura (tutti gli altri settori culturali e creativi) e transettoriale (compresi i mezzi di informazione).

Il ruolo dell'Unione europea nel settore della cultura è disciplinato dal principio di sussidiarietà, come indicato all'articolo 167 del trattato sul funzionamento dell'Unione europea (TFUE)[2], mentre il ruolo dell'UE nel settore dei media è disciplinato anche dalle disposizioni del TFUE relative al mercato unico (articolo 26) e alla competitività (articolo 173). Tale quadro costituisce la base per i due obiettivi del programma Europa creativa: salvaguardare, sviluppare e promuovere la diversità culturale e linguistica e il patrimonio culturale europei e rafforzare la competitività e il potenziale economico dei settori culturali e creativi, in particolare quello audiovisivo.

Il programma Europa creativa 2 si basa sui punti di forza di Europa creativa 1, introducendo nel contempo alcune innovazioni. Tali innovazioni sono state introdotte principalmente in risposta al passaggio al digitale, che rappresenta un cambiamento di paradigma. Riconoscendo l'importanza dei settori culturali e creativi[3] e l'entità delle sfide che devono affrontare, il programma ha ricevuto una dotazione di bilancio pari a 2,44 miliardi di EUR per il periodo di finanziamento 2021-2027, con un aumento del 66 % rispetto al periodo di finanziamento precedente. La ripartizione del bilancio tra le tre sezioni è rimasta relativamente stabile in entrambi i periodi di finanziamento: 56-58 % per la sezione MEDIA, 31-33 % per la sezione Cultura e 13-9 % per la sezione transettoriale. Il bilancio è stato interamente eseguito in entrambi i periodi di programmazione, anche durante la pandemia di COVID-19, quando molti luoghi pubblici sono stati chiusi.

Il bilancio di Europa creativa, pari allo 0,2 % dell'attuale bilancio dell'UE, è molto limitato e gli Stati membri rappresentano la principale fonte di finanziamento pubblico. Europa creativa si concentra tuttavia su attività in cui l'intervento dell'UE può apportare un valore aggiunto rispetto all'azione dei singoli Stati membri. In particolare, il programma affronta la frammentazione dei settori culturale, creativo e dei media lungo i confini nazionali e linguistici. Inoltre i finanziamenti a livello nazionale non sono sufficienti a sostenere la competitività e la diversità complessive dei settori dei media, audiovisivo e degli altri settori culturali e creativi dell'UE. In particolare, Europa creativa sostiene la cooperazione transnazionale e la circolazione dei contenuti in tutta l'UE attraverso attività paneuropee quali collaborazioni, coproduzioni e reti, sfruttando così il valore dei beni culturali nazionali al di là dei confini nazionali. Tale approccio facilita anche la parità di accesso ai media e ai contenuti culturali per le persone che vivono nell'UE.

---

[1] Il programma Europa creativa è stato istituito nel 2013 dal regolamento (UE) n. 1295/2013 del Parlamento europeo e del Consiglio inglobando i programmi Cultura, MEDIA 2007 e MEDIA Mundus in un unico strumento di finanziamento. Nel 2021 è stato istituito un nuovo programma Europa creativa per il periodo 2021-2027 (regolamento (UE) 2021/818 del Parlamento europeo e del Consiglio).

2 TRATTATO SUL FUNZIONAMENTO DELL'UNIONE EUROPEA (VERSIONE CONSOLIDATA).

[3] L'ecosistema delle industrie culturali e creative svolge un ruolo fondamentale in quanto è uno dei quattordici ecosistemi industriali chiave individuati a seguito dell'adozione della comunicazione "Una nuova strategia industriale per l'Europa" nel 2020 (COM(2020) 102 final); Bruxelles, 10.3.2020.

L'ampia partecipazione dei membri dell'Associazione europea di libero scambio che sono membri dello Spazio economico europeo, dei paesi candidati e dei candidati potenziali, nonché dei paesi della politica europea di vicinato costituisce una risorsa preziosa del programma, che ne rafforza la pertinenza e la diffusione. Essa contribuisce agli sforzi dell'UE a favore della diplomazia culturale creando legami tangibili con tali paesi. Per i paesi incamminati verso l'adesione all'UE, la loro partecipazione a Europa creativa è un aspetto positivo in relazione al capitolo 26 dell'*acquis* comunitario sull'istruzione, la cultura e i media. Per quanto riguarda il settore audiovisivo, l'allineamento dei paesi terzi alla direttiva sui servizi di media audiovisivi è una condizione ex ante per la partecipazione alle sezioni MEDIA e transettoriale e funge quindi da incentivo per accelerare la convergenza normativa.

2. Risultati conseguiti e sfide

Sezione MEDIA

La sezione MEDIA ha contribuito con successo alla salvaguardia della diversità culturale e al rafforzamento della competitività. Nell'arco di trent'anni, la missione principale della sezione MEDIA è rimasta chiara: offrire serie e film europei di qualità ai cittadini di tutta Europa. Le azioni della sezione MEDIA sono quindi integrate nella catena del valore dell'industria audiovisiva e contribuiscono a costruire un ecosistema europeo resiliente. Ciò è tanto più importante se si considera la forte concorrenza cui deve far fronte il settore audiovisivo dell'UE da parte di attori globali, tra cui non solo le grandi case di produzione di Hollywood ma anche, in misura crescente, le maggiori imprese tecnologiche al mondo.

La sezione MEDIA ha rafforzato in modo significativo la circolazione transnazionale di serie e film europei, in un settore fortemente frammentato lungo i confini nazionali. Dalla valutazione è emerso che, in media, i film e le serie dell'UE che hanno ricevuto il sostegno di MEDIA[4] hanno potuto essere distribuiti in 9,5, 6,6 e 3,2 paesi dell'UE in più rispetto alle opere comparabili dell'UE che non hanno ricevuto finanziamenti MEDIA, rispettivamente in televisione, al cinema e nei servizi di video on demand. Si stima che, nell'ambito del solo programma precedente, i film e le serie televisive dell'UE che hanno ricevuto il sostegno di MEDIA abbiano attirato almeno 241 milioni di spettatori in più nei paesi dell'UE al di fuori del loro paese d'origine rispetto ai film e alle serie che non hanno ricevuto tale sostegno.

Il sostegno di MEDIA alle sale cinematografiche europee è un'altra iniziativa di successo rispetto alla circolazione transnazionale di serie e film europei. Tra il 2014 e il 2023, la rete Europa Cinemas ha aumentato la propria copertura geografica del 32 %, raggiungendo oltre 750 comuni. Nel 2023 ha venduto quasi il 40 % di tutti i biglietti per film europei non nazionali nell'UE, il che dimostra un significativo valore aggiunto dell'Unione.

I finanziamenti nell'ambito della sezione MEDIA hanno inoltre favorito la produzione e la successiva distribuzione di opere audiovisive di alta qualità. Tali finanziamenti hanno in particolare sostenuto film e serie televisive nella loro fase cruciale di sviluppo. La percentuale di titoli che hanno ricevuto sostegno e che sono stati poi distribuiti è stimata al 29 % di tutti i film e le serie che hanno ricevuto sostegno per lo sviluppo durante il periodo di valutazione, percentuale

[4] Comprese le azioni di Europa creativa 1: Sviluppo - Catalogo di progetti; Sviluppo - Animazione; Sviluppo - Documentari; Sviluppo - Fiction; Sostegno alla programmazione televisiva di opere audiovisive europee; Sostegno ai fondi di coproduzione internazionale; Distribuzione automatica; Distribuzione selettiva; Agenti di vendita; e le azioni di Europa creativa 2: Sviluppo - Catalogo di progetti; Sviluppo - Catalogo ridotto di progetti; Cosviluppo; Contenuti televisivi e online; Distribuzione europea; Agenti di vendita europei; Film in movimento.

che appare superiore alla media di mercato. Ciò indica un impatto positivo dei finanziamenti. Un terzo dei videogiochi sviluppati con il sostegno finanziario di MEDIA è stato poi commercializzato, segno di successo in un settore altamente competitivo e dinamico.

La sezione MEDIA si è concentrata sulle coproduzioni transfrontaliere europee per ottenere un maggiore impatto a livello europeo, sia nella fase di sviluppo che nella produzione di programmi televisivi e video on demand. Tali coproduzioni consentono di aumentare la competitività, incrementando il pubblico all'estero, introducendo nuove fonti di finanziamento e condividendo il know-how. La percentuale di coproduzioni europee transfrontaliere che hanno ricevuto sostegno è aumentata notevolmente, passando dal 36 % nel quadro del programma Europa creativa 1 all'84 % nel quadro del programma Europa creativa 2 (2021-2023), superando di gran lunga la media di mercato stimata per le opere dell'UE che non beneficiano del sostegno di MEDIA (13,7 %).

Inoltre i film, le serie e i giochi che hanno ricevuto il sostegno di MEDIA hanno ottenuto costantemente il plauso e il riconoscimento della critica. Nel periodo 2014-2023, le opere sostenute hanno ricevuto circa 1 200 candidature e 500 premi da prestigiosi festival internazionali e organismi di premiazione. A titolo di esempio, le opere sostenute hanno ricevuto 127 premi a Cannes, 86 premi alla Berlinale e 73 premi agli European Film Awards. Ciò riflette l'elevato valore culturale e il prestigio internazionale delle opere europee sostenute da MEDIA.

La diversità culturale è stata rafforzata attraverso misure rivolte ai paesi con minori capacità in materia di audiovisivi, in particolare promuovendo la collaborazione. La percentuale di opere che hanno beneficiato di sostegno e che prevedono collaborazioni tra paesi a bassa capacità e paesi ad alta capacità è aumentata da meno del 5 % nel quadro del programma Europa creativa 1 a circa il 30 % nel quadro del programma Europa creativa 2 (2021-2023). Inoltre la percentuale di opere beneficiarie di sostegno nelle lingue meno utilizzate è aumentata dal 25 % nell'ambito del programma Europa creativa 1 al 32 % nell'ambito del programma Europa creativa 2 (2021-2023). Nonostante i progressi compiuti nell'ampliare la partecipazione di tutti gli Stati membri, il sostegno è ancora concentrato su un numero limitato di paesi beneficiari.

Più in generale, la sezione MEDIA ha anche sfruttato gli investimenti azionari fornendo un sostegno misto a MediaInvest, introdotta a partire dal 2021 nell'ambito di InvestEU. Questa nuova piattaforma di investimento azionario è dedicata ai progetti europei nel settore audiovisivo e dei videogiochi. L'obiettivo di MediaInvest è quello di stimolare maggiori investimenti privati, rafforzando così la competitività. L'obiettivo è quello di mobilitare fino a 400 milioni di EUR di investimenti azionari tra il 2022 e il 2027. Sono già stati firmati quattro accordi in materia di investimenti nell'ambito di MediaInvest, che è sulla buona strada per raggiungere il proprio obiettivo. Si tratta inoltre di un efficace complemento alle garanzie sui prestiti (cfr. in appresso nella valutazione delle azioni transettoriali).

Nel complesso, MEDIA ha contribuito a plasmare un ecosistema europeo e integra le politiche degli Stati membri che hanno un orientamento nazionale. Tale effetto non può tuttavia contrastare da solo le potenti forze di mercato che stanno trasformando il settore e che derivano dai cambiamenti nel comportamento dei consumatori e dai progressi tecnologici.

Sezione Cultura

La sezione Cultura ha costantemente rappresentato uno strumento per consentire alle organizzazioni dei settori culturali e creativi in tutta Europa di cooperare al di là dei confini

nazionali e ciò avviene in un modo e su questioni che non sono coperte da finanziamenti nazionali. In settori che devono far fronte a sfide quali la frammentazione linguistica e di mercato, le trasformazioni digitali, un'elevata percentuale di organizzazioni di dimensioni molto ridotte, una mobilità limitata e la precarietà del lavoro, la sezione Cultura offre una piattaforma per la collaborazione transfrontaliera, consentendo agli attori di impegnarsi in attività di creazione congiunta e scambi che generalmente non sono sostenuti su questa scala a livello nazionale. La sezione sostiene inoltre gli sforzi dell'UE attraverso i suoi elementi trasversali di inclusione sociale, parità di genere e sostenibilità e contribuisce agli sforzi diplomatici dell'UE nel campo della cultura.

Nell'ambito del programma Europa creativa 1, tale sezione ha facilitato oltre 1 200 progetti transnazionali, creando oltre 7 500 attività culturali che hanno sostenuto più di 22 000 professionisti nell'internazionalizzazione delle loro carriere e nell'acquisizione di esperienza in altri paesi. Nell'ambito del programma Europa creativa 2, dal 2021 al 2023, la sezione Cultura ha sostenuto 630 progetti, destinando 294 milioni di EUR a oltre 2 000 organizzazioni in 39 paesi. Tale sezione ha agevolato la traduzione di oltre 1 500 libri, rafforzando la diversità linguistica e l'accesso alla letteratura delle lingue meno utilizzate. L'iniziativa "La cultura muove l'Europa" ha offerto a oltre 3 800 artisti emergenti opportunità di mobilità ed esposizione, consentendo loro di creare nuovi partenariati internazionali (spesso) sostenibili. La sezione ha inoltre sostenuto iniziative quali reti di organizzazioni culturali, piattaforme a sostegno dei giovani talenti artistici, orchestre e premi culturali.

Grazie allo sviluppo delle competenze dei professionisti dei settori culturali e creativi e alla constatazione che 8 collaborazioni su 10 sono proseguite dopo il completamento di un progetto, la sezione contribuisce allo sviluppo di partenariati duraturi e di uno spazio culturale europeo.

La rilevanza di questa sezione è diventata particolarmente evidente durante le crisi affrontate nel periodo 2014-2023. Sebbene la COVID-19 abbia rappresentato una minaccia esistenziale per i settori culturali e creativi, il programma ha reagito con flessibilità, ideando strumenti innovativi come Culture Unite o adeguando il proprio sostegno finanziario per aiutare tali settori. Analogamente, in risposta alla guerra di aggressione della Russia nei confronti dell'Ucraina, la sezione ha elaborato un invito da 5 milioni di EUR a sostegno dei settori culturali e creativi ucraini.

Occorre tuttavia sottolineare che alcuni settori, come quello della moda e del design, non sono ancora sufficientemente rappresentati nelle azioni orizzontali della sezione.

Il programma si basa sul principio di eccellenza e non prevede una dotazione di bilancio predefinita per ciascun paese partecipante. I fondi sono infatti assegnati in base alla qualità dei progetti e non in funzione del paese di origine delle organizzazioni. L'assegnazione dei fondi tramite sovvenzioni è pertanto influenzata da diversi fattori. Ad esempio, i paesi con settori culturali e creativi fortemente consolidati e/o che fungono da poli regionali (come Francia, Italia, Germania e Belgio) tendono a ricevere una quota più consistente di fondi. Tuttavia, nell'ambito di Europa creativa 2, alcuni paesi come Croazia, Slovenia e Serbia hanno iniziato a svolgere un ruolo più importante nel programma. Sono tuttavia necessari ulteriori sforzi per coinvolgere i paesi che non partecipano in misura sufficiente al programma Europa creativa.

Continua a esistere un divario tra la domanda e i finanziamenti disponibili[5]. Per ovviare a ciò, negli ultimi anni sono stati apportati adeguamenti volti ad aumentare l'accessibilità e a bilanciare i finanziamenti tra i progetti di varia portata fissando un limite massimo al numero di progetti a cui la stessa organizzazione può partecipare nell'ambito dello stesso invito, nonché pubblicando i progetti di cooperazione su larga scala ogni due anni anziché ogni anno.

Sezione transettoriale

Il sostegno ai mezzi di informazione è stato avviato nel 2021 e sono stati finanziati progetti di alta qualità per affrontare i principali cambiamenti strutturali e tecnologici e promuovere l'indipendenza e il pluralismo dei media, nonché l'alfabetizzazione mediatica. I ricavi dei mezzi di informazione sono in forte calo a causa del trasferimento della pubblicità verso piattaforme online globali, mentre l'Osservatorio del pluralismo dei media[6] evidenzia rischi per il pluralismo dei media e l'indipendenza editoriale in tutti gli Stati membri. Alcuni Stati membri stanno dedicando risorse finanziarie significative al sostegno della sicurezza dei giornalisti o alla resilienza e all'innovazione degli organi di informazione.

Il laboratorio per l'innovazione creativa ha fornito finanziamenti di avviamento per la collaborazione tra il settore audiovisivo e altri settori culturali e creativi. Dopo alcune difficoltà iniziali nell'attrarre proposte pertinenti, l'iniziativa ha gradualmente fornito un valore aggiunto finanziando progetti multidisciplinari che affrontano sfide comuni, in particolare il raggiungimento di un pubblico più ampio e la monetizzazione, attraverso lo sfruttamento di applicazioni digitali quali l'intelligenza artificiale e la blockchain. Ciononostante, l'innovazione rimane una sfida enorme per i settori culturali e creativi dell'UE. Solo il 30 % delle aziende dei settori culturali e creativi dell'UE ha adottato strategie di trasformazione digitale e gli investimenti nell'IA rappresentano meno dell'1 % dei loro investimenti totali. Dalla valutazione è emerso inoltre che lo sfruttamento transmediale della stessa proprietà intellettuale ha un impatto positivo sulla popolarità delle opere interessate e sulla competitività. A tale riguardo, le sinergie sono più marcate tra il settore audiovisivo e altri settori dei media ad alta intensità di diritti d'autore (editoria e musica). Le sfide e le opportunità in materia di competitività e trasformazione digitale sono in una certa misura comuni, in un momento in cui le grandi piattaforme extra-UE hanno aumentato il controllo sui contenuti a cui gli utenti dedicano il loro tempo.

Per quanto riguarda gli strumenti finanziari, il primo strumento di garanzia per i settori culturali e creativi ha fornito un contributo molto efficace. Grazie all'efficace collaborazione tra la Commissione e il Fondo europeo per gli investimenti, è stata stimolata una forte risposta del mercato in settori precedentemente percepiti come ad alto rischio a causa della natura immateriale delle attività delle imprese, delle difficoltà di liquidità e della carenza di dati economici affidabili. Sono stati concessi prestiti per oltre 1,8 miliardi di EUR, superando di gran lunga l'obiettivo iniziale di 600 milioni di EUR. È stato così possibile ridurre il divario in termini di finanziamento tramite debito, stimato tra 837 milioni e 2,07 miliardi di EUR all'anno, del 15-30 %. Il 44 % dei prestiti è stato destinato al settore audiovisivo e a quello multimediale ma anche altri settori, tra cui quello musicale, delle arti dello spettacolo e dei videogiochi, ne hanno beneficiato. Lo

[5] Tale divario è particolarmente evidente nei progetti di cooperazione europea, la più importante azione della sezione, che registrano una sempre crescente eccedenza di candidature rispetto ai posti disponibili. Si è passati da 463 candidature ricevute nel 2021 a 831 nel 2023 e, a causa di un bilancio stabile, il tasso di successo è sceso dal 27 % nel 2021 al 17 % nel 2023. La tendenza a un eccesso di candidature per ogni invito relativo ai progetti di cooperazione è proseguita negli anni successivi al 2023.

[6] Centro per il pluralismo e la libertà dei media (2025), Osservatorio del pluralismo dei media.

strumento di garanzia per i settori culturali e creativi è stato successivamente incorporato in InvestEU a partire dal 2021.

I punti di contatto Europa Creativa istituiti in tutti i paesi partecipanti hanno rivestito grande importanza per la promozione del programma e il sostegno ai potenziali candidati, in particolare alle micro-organizzazioni con capacità limitate.

3. Efficienza amministrativa

L'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura, che ha attuato la maggior parte del programma Europa creativa, ha fornito un'efficace attuazione centralizzata degli inviti e ha effettuato la gestione delle sovvenzioni. Nel complesso, le spese amministrative in proporzione al bilancio totale del programma precedente sono state nettamente inferiori ai valori di riferimento previsti e sono state ulteriormente ridotte nell'ambito del programma attuale. Si è passati dal 7,74 % del bilancio complessivo nel 2014 al 6,74 % nel 2023. Le spese amministrative sono aumentate in misura inferiore rispetto al bilancio operativo, il che indica che sono stati realizzati risparmi in termini di efficienza.

È stata adottata una serie di misure (importi forfettari, massimali di cofinanziamento più elevati, accordi pluriennali) per semplificare le procedure e ridurre gli oneri relativi alla presentazione delle domande a carico dei richiedenti. Il riscontro fornito dai beneficiari suggerisce una riduzione degli oneri amministrativi nell'ambito dell'attuale programma: il 73 % dei partecipanti a Europa creativa 1 riteneva elevati i costi connessi alla presentazione della domanda, percentuale scesa al 66 % in Europa creativa 2.

4. Guardando al futuro

La valutazione ha fornito insegnamenti preziosi per la progettazione e l'attuazione dei finanziamenti a livello dell'UE per la cultura e i media in futuro, fornendo risultati che sono confluiti nella valutazione d'impatto del programma che subentrerà a Europa creativa, ossia AgoraEU.

Sezione MEDIA

La diffusione transfrontaliera di film, serie, documentari e altre opere audiovisive europee avvicina gli europei attraverso la condivisione di storie europee di grande impatto, rafforzando nel contempo le aziende europee che competono con i giganti mondiali dei media e della tecnologia. Sono tuttavia necessari ulteriori sforzi per attirare un pubblico transfrontaliero più ampio su tutte le piattaforme, in particolare le giovani generazioni. Inoltre, nonostante i significativi progressi compiuti nel migliorare le condizioni di parità tra i paesi MEDIA, è necessario continuare ad adoperarsi per aumentare la diversità geografica e linguistica e ampliare la partecipazione.

La sezione MEDIA si è evoluta grazie a una maggiore attenzione all'innovazione e alla collaborazione transfrontaliera, anche attraverso coproduzioni e distribuzione paneuropea. Questa adattabilità è fondamentale in quanto risponde alle tendenze del mercato e alle nuove sfide, come la crescita dello streaming. Poiché i mercati dei media sono globali, innovativi e dinamici, sarà importante continuare a monitorare le tendenze per orientare la sezione MEDIA in modo che rimanga al passo con gli sviluppi. Per quanto riguarda i videogiochi, la domanda di sostegno in questo settore dinamico e in rapida crescita supera ampiamente le attuali dotazioni di bilancio. Nonostante gli adeguamenti già apportati in diverse azioni MEDIA per riflettere sia la sua

importanza economica che il suo fascino tra gli europei di tutte le età, è necessaria un'ulteriore riflessione su come rafforzare al meglio tale sostegno in futuro.

La combinazione di sovvenzioni e strumenti finanziari ha soddisfatto le esigenze del settore, rispondendo a diverse necessità, dall'accesso ai finanziamenti di avviamento e al cofinanziamento ai prestiti ponte e al capitale proprio per iniziative paneuropee ambiziose.

Le industrie di contenuti ad alta intensità di proprietà intellettuale condividono sfide comuni, ad esempio quella di attrarre un pubblico più ampio nell'era digitale e di rispondere alle mutevoli preferenze dei consumatori (in particolare dei giovani nativi digitali). Il successo e l'esperienza di MEDIA nel raggiungere un pubblico transfrontaliero più ampio attraverso coproduzioni e distribuzione paneuropea, ad esempio, sono molto rilevanti a tale riguardo.

Data la portata delle sfide, la sezione MEDIA deve essere accompagnata dalla collaborazione con gli Stati membri e l'intero settore audiovisivo al fine di sfruttare al meglio le sinergie.

Sezione Cultura

In entrambe le iterazioni del programma, la sezione Cultura ha aiutato i settori culturali e creativi ad affrontare sfide fondamentali, quali la frammentazione del mercato europeo lungo linee nazionali e linguistiche e le trasformazioni derivanti dalla duplice transizione. Tuttavia negli ultimi anni alcune esigenze sono diventate più urgenti, mentre ne sono emerse di nuove, come gli attacchi alla libertà artistica o l'ascesa dell'intelligenza artificiale. È necessaria una risposta più adeguata a tali sfide, in linea con l'ambizione della futura bussola culturale per l'Europa.

La domanda di finanziamenti, fino a quattro volte superiore al bilancio attualmente disponibile per l'azione relativa ai progetti di cooperazione, dimostra l'elevata richiesta da parte dei settori culturali e creativi per la sezione. I finanziamenti sono fondamentali affinché la sezione continui ad aiutare i settori culturali e creativi a sbloccare appieno il loro potenziale e a proiettarsi verso il futuro, ampliando nel contempo l'accesso a una varietà di contenuti culturali al di là delle frontiere.

L'approccio settoriale della sezione ha affrontato le sfide specifiche di alcuni settori, mentre l'approccio orizzontale offre maggiore agilità e margine di manovra agli operatori culturali e creativi. È importante mantenere una combinazione di entrambi, al fine di garantire che la sezione mantenga un forte orientamento strategico.

Sono necessari ulteriori sforzi per aumentare la visibilità della sezione Cultura nei settori culturali e creativi e nei paesi che non vi partecipano a sufficienza. La sensibilizzazione potrebbe essere ulteriormente migliorata condividendo e orientando meglio le informazioni sulla sezione destinate alle organizzazioni di tali settori e paesi.

È necessario procedere a un riesame periodico e a un attento monitoraggio delle misure di semplificazione introdotte nel programma Europa creativa 2. A tale proposito, la sezione Cultura dovrebbe continuare a concentrarsi sulle sfide legate all'accessibilità e ampliare il proprio raggio d'azione alle organizzazioni dei settori culturali e creativi che non hanno precedenti esperienze di lavoro a livello UE.

Sono emersi inoltre diversi insegnamenti relativi al regolare monitoraggio, alla valutazione e alla disponibilità dei dati. La Commissione attuerà misure concrete per sviluppare un approccio più sistematico alla raccolta dei dati della sezione. Tali misure comprendono un'analisi approfondita dei dati attualmente disponibili, al fine di utilizzarli in modo più efficiente senza aumentare l'onere a carico dei beneficiari. Parallelamente, saranno profusi sforzi e risorse aggiuntive per sviluppare

ulteriormente gli strumenti di comunicazione interni e raccogliere dati dai rappresentanti dei settori culturali e creativi.

Sezione transettoriale

Il sostegno ai mezzi di informazione ammonta ad appena 15 milioni di EUR all'anno, pur essendo oggetto di una forte domanda. Ad esempio, l'azione "Partenariati per il giornalismo" ha registrato un eccesso di candidature pari al 700 %. In futuro il sostegno sarà fondamentale, poiché le sfide in tutta l'UE continuano ad aumentare in settori quali la libertà e il pluralismo dei media, la redditività dei media e la disinformazione, con ripercussioni negative sulla resilienza sociale e sulla partecipazione democratica.

I futuri inviti relativi al laboratorio per l'innovazione creativa devono continuare a perfezionare i criteri per garantire che i progetti finanziati siano realmente innovativi e contribuiscano alla trasformazione digitale a lungo termine delle industrie audiovisive e di altre industrie culturali e creative. Nell'ambito dell'azione relativa ai laboratori per l'innovazione creativa esiste anche un margine per orientare meglio le sinergie di innovazione transettoriali, grazie alle quali è possibile sviluppare e sfruttare in particolare la proprietà intellettuale transettoriale.