



Brussel, 17.12.2025
COM(2025) 768 final

**VERSLAG VAN DE COMMISSIE AAN HET EUROPEES PARLEMENT, DE RAAD,
HET EUROPEES ECONOMISCH EN SOCIAAL COMITÉ EN HET COMITÉ VAN
DE REGIO'S**

Tien jaar Creatief Europa

{SWD(2025) 418 final}

1. Inleiding

Creatief Europa is het EU-programma dat ondersteuning biedt aan de culturele, creatieve en audiovisuele sectoren. Dit verslag bevat de belangrijkste resultaten van de eindevaluatie van het programma Creatief Europa 2014-2020 (hierna “CE1”) en de evaluatie halverwege van het programma Creatief Europa 2021-2027 (hierna “CE2”), overeenkomstig de desbetreffende bepalingen in de twee rechtsinstrumenten¹. De activiteiten van beide versies van het programma zijn in drie thematische onderdelen samengebracht: MEDIA (audiovisuele sector en videogames), Cultuur (alle andere culturele en creatieve sectoren) en een sectoroverschrijdend onderdeel (inclusief nieuwsmedia).

De rol van de Europese Unie op het gebied van cultuur wordt bepaald door het subsidiariteitsbeginsel, conform artikel 167 van het Verdrag betreffende de werking van de Europese Unie (VWEU)², terwijl voor de rol van de EU in de media ook de bepalingen over de eengemaakte markt (artikel 26) en het concurrentievermogen (artikel 173) van het VWEU gelden. Die context vormt de basis voor de dubbele doelstelling van Creatief Europa: de culturele en taalkundige diversiteit en het culturele erfgoed van Europa beschermen, ontwikkelen en promoten, en het concurrentievermogen en het economische potentieel van de culturele en creatieve sectoren (hierna “CCS”), en met name van de audiovisuele sector, versterken.

CE2 behoudt de sterke punten van CE1 en introduceert innovaties. Die laatste zijn voornamelijk een reactie op de digitale transitie als gevolg van een paradigmaverschuiving. Gelet op het belang van de CCS³ en de enorme uitdagingen waarmee ze worden geconfronteerd, is aan het programma een budget van 2,44 miljard euro toegekend voor de financieringsperiode 2021-2027, een stijging van 66 % ten opzichte van de vorige financieringsperiode. In beide financieringsperiodes is de verdeling van het budget over de drie onderdelen relatief stabiel gebleven: 56-58 % voor MEDIA, 31-33 % voor Cultuur en 13-9 % voor het sectoroverschrijdende onderdeel. Het budget is in beide programmeringsperiodes volledig benut, ook tijdens de COVID-19-pandemie, toen veel zalen gesloten waren.

Het budget van Creatief Europa is zeer beperkt en komt overeen met 0,2 % van de huidige EU-begroting, en de lidstaten zijn de belangrijkste bron van overheidsfinanciering. Creatief Europa is echter gericht op activiteiten waarbij het optreden van de EU een meerwaarde kan bieden boven de individuele acties van de lidstaten. Het programma is daarbij vooral gericht tegen de versnippering van de culturele, creatieve en mediasectoren langs de nationale en taalkundige grenzen. Financiering op nationaal niveau alleen is bovendien ontoereikend om het algemene concurrentievermogen en de diversiteit van de Europese media, de audiovisuele sector en andere culturele en creatieve sectoren te schragen. Creatief Europa ondersteunt vooral transnationale samenwerking en de verspreiding van content in de hele EU door middel van pan-Europese activiteiten zoals samenwerkingsprojecten, coproducties en netwerken, zodat de waarde van

¹ Creatief Europa is in 2013 opgericht bij Verordening (EU) nr. 1295/2013 van het Europees Parlement en de Raad, waarbij de programma's Cultuur, MEDIA 2007 en Media Mundus in één financieringsinstrument zijn geïntegreerd. In 2021 is een nieuw Creatief Europa-programma opgericht voor de periode 2021-2027 (Verordening (EU) 2021/818 van het Europees Parlement en de Raad).

² [GECONSOLIDEERDE VERSIE VAN HET VERDRAG BETREFFENDE DE WERKING VAN DE EUROPESE UNIE.](#)

³ Het ecosysteem van de culturele en creatieve industrieën speelt een sleutelrol als een van de veertien belangrijkste industriële ecosystemen die in kaart zijn gebracht na de goedkeuring van de mededeling “Een nieuwe industriestrategie voor Europa” in 2020, COM(2020) 102 final; Brussel, 10 maart 2020

nationale culturele voortbrengselen over de nationale grenzen heen wordt benut. Deze aanpak zorgt ook voor gelijke toegang tot de media en culturele content voor alle inwoners van de Unie.

Een belangrijke troef van het programma is dat leden van de Europese Vrijhandelsassociatie die lid zijn van de Europese Economische Ruimte, de kandidaat-lidstaten en potentiële kandidaat-lidstaten, en de landen van het Europees nabuurschapsbeleid er ook in groten getale aan deelnemen, wat de relevantie en het bereik vergroot. Dankzij het programma worden betekenisvolle banden met die landen gesmeed, wat de culturele diplomatie van de EU ten goede komt. Voor landen in het EU-toetredingsproces biedt de deelname aan Creatief Europa ook een voordeel in verband met hoofdstuk 26 van het communautair acquis op het gebied van onderwijs, cultuur en media. Wat de audiovisuele sector betreft, moeten derde landen de richtlijn audiovisuele mediadiensten naleven als ze willen deelnemen aan MEDIA en het sectoroverschrijdende onderdeel, wat een stimulans vormt om de uiteenlopende regelgevingen sneller op elkaar af te stemmen.

2. Resultaten en uitdagingen

Onderdeel MEDIA

Dankzij MEDIA is de culturele diversiteit beschermd en het concurrentievermogen versterkt. Het hoofddoel van MEDIA is de afgelopen drie decennia duidelijk geweest: de mensen in Europa Europese films en series van hoge kwaliteit aanbieden. Aldus maken de MEDIA-acties deel uit van de audiovisuele waardeketen en helpen ze een veerkrachtig en Europees ecosysteem op te bouwen. Dat is des te belangrijker aangezien de Europese audiovisuele sector het hoofd moet bieden aan sterke concurrentie van mondiale spelers, waaronder niet alleen de grote Hollywoodstudio's maar recent ook steeds vaker de grootste technologiebedrijven ter wereld.

MEDIA heeft met name een positieve invloed gehad op het transnationale verkeer van Europese films en series in een sector die in hoge mate langs nationale grenzen getekend is. Uit de evaluatie kwam naar voren dat de aandacht voor door MEDIA gesteunde Europese films en series⁴ op TV gemiddeld 9,5 keer, in de bioscoop 6,6 keer en via video-on-demand 3,2 keer zo groot was als voor vergelijkbare EU-producties zonder MEDIA-financiering. Alleen al in het kader van CE1 trokken Europese films en series met MEDIA-steun naar schatting al minstens 241 miljoen extra kijkers uit andere EU-landen ten opzichte van films en series zonder MEDIA-steun.

MEDIA-steun voor Europese bioscopen is een ander succesvol initiatief met betrekking tot het transnationale verkeer van Europese films en series. Tussen 2014 en 2023 is de afzetmarkt van het netwerk Europa Cinemas met 32 % uitgebreid en bereikt het nu meer dan 750 gemeenten. In 2023 heeft het netwerk bijna 40 % van alle tickets voor niet-nationale Europese films in de EU verkocht. Daaruit blijkt dus dat de EU een waardevolle bijdrage kan leveren.

MEDIA-financiering heeft ook bijgedragen aan de productie en het uitbrengen van hoogwaardige audiovisuele werken. Het onderdeel heeft met name films en TV-series gefinancierd tijdens de cruciale ontwikkelingsfase. Van alle films en series die tijdens de ontwikkeling zijn ondersteund, is in de evaluatieperiode naar schatting 29 % uitgebracht, wat kennelijk boven het marktgemiddelde ligt. Dit wijst erop dat de financiering een positief effect heeft. Een derde van de

⁴ Inclusief CE1-acties: slate-ontwikkeling; animatie-ontwikkeling; documentaire-ontwikkeling; fictie-ontwikkeling; steun voor de televisieprogrammering van audiovisuele Europese werken; steun voor internationale coproductiefondsen; automatische distributie; selectieve distributie; verkoopagenten; en CE2-acties: slate-ontwikkeling; mini-slate-ontwikkeling; gezamenlijke ontwikkeling; TV en onlinecontent; Europese distributie; Europese verkoopagenten; Films op weg.

videogames die met steun van MEDIA-financiering zijn ontwikkeld, is uiteindelijk op de markt gebracht, wat in een zeer concurrerende en dynamische sector op succes duidt.

MEDIA is gericht op Europese grensoverschrijdende coproducties om een grotere impact op Europees niveau te bereiken, zowel in de ontwikkelingsfase als bij de productie van programma's voor TV en video-on-demand. Dergelijke coproducties vergroten het concurrentievermogen omdat ze extra publiek aantrekken in het buitenland, nieuwe inkomstenbronnen genereren, en het delen van knowhow bevorderen. Het aandeel grensoverschrijdende Europese coproducties dat MEDIA-steun heeft ontvangen, is aanzienlijk gestegen van 36 % in het kader van CE1 tot 84 % in het kader van CE2 (2021-2023), aanzienlijk meer dan het geschatte marktgemiddelde voor EU-producties zonder MEDIA-steun (13,7 %).

Bovendien worden door MEDIA ondersteunde films, series en games steeds positief beoordeeld. Tussen 2014 en 2023 hebben die ondersteunde werken op prestigieuze internationale festivals met gerenommeerde jury's ongeveer 1 200 nominaties en 500 prijzen in de wacht gesleept. Zo zijn ondersteunde werken met 127 prijzen op het filmfestival van Cannes, 86 op de Berlinale en 73 op de Europese Filmprijzen bekroond. Daaruit blijkt de grote culturele waarde en de internationale reputatie van de door MEDIA ondersteunde Europese werken.

De culturele diversiteit is versterkt dankzij maatregelen die gericht zijn op landen met minder capaciteit in de audiovisuele wereld, met name door samenwerking te bevorderen. Het aandeel ondersteunde werken waarbij sprake is van samenwerking tussen landen met een lage en een hoge productiecapaciteit is gestegen van minder dan 5 % in het kader van CE1 tot ongeveer 30 % in het kader van CE2 (2021-2023). Daarnaast is het aandeel ondersteunde werken in minder gebruikte talen gestegen van 25 % in het kader van CE1 tot 32 % in het kader van CE2 (2021-2023). Hoewel intussen meer lidstaten actief aan het programma deelnemen, gaat de meeste steun nog steeds naar een beperkt aantal begunstigde landen.

Meer in het algemeen heeft MEDIA ook particulier kapitaal aangetrokken door gemengde steun te verlenen aan MediaInvest, dat sinds 2021 deel uitmaakt van InvestEU. Dit nieuwe investeringsplatform is bestemd voor Europese audiovisuele en gameprojecten. MediaInvest is bedoeld om particuliere investeringen te stimuleren en zo het concurrentievermogen te vergroten. Het doel is om tussen 2022 en 2027 tot 400 miljoen euro aan investeringen in aandelen te activeren. Er zijn in het kader van MediaInvest al vier investeringsovereenkomsten ondertekend, en het platform ligt goed op schema om dat doel te bereiken. Dit vormt ook een doeltreffende aanvulling op leninggaranties (zie de beoordeling van sectoroverschrijdende acties hieronder).

In het algemeen is dankzij MEDIA een Europees ecosysteem ontstaan en vormt het onderdeel een aanvulling op het beleid van de lidstaten die op binnenlandse mediaproductie gefocust zijn. Die bijdrage is op zichzelf echter niet voldoende om weerstand te bieden aan de sterke marktkrachten die de sector transformeren en die veroorzaakt worden door veranderend consumentengedrag en technologische vooruitgang.

Onderdeel Cultuur

Dankzij het onderdeel Cultuur konden CCS-organisaties in heel Europa over de landsgrenzen heen samenwerken op een manier en over aangelegenheden die niet voor nationale financiering in aanmerking komen. In sectoren die blootstaan aan uitdagingen als markt- en taalfragmentatie, digitalisering, een veelheid aan zeer kleine organisaties, beperkte mobiliteit en werkonzekerheid, biedt het onderdeel Cultuur een platform voor internationale samenwerking, waardoor de

betrokken partijen aan gezamenlijke projecten en uitwisselingen kunnen deelnemen die op nationaal niveau doorgaans niet op deze schaal worden ondersteund. Bovendien worden de overkoepelende EU-waarden van sociale inclusie, gendergelijkheid en duurzaamheid en het belang van diplomatieke inspanningen op het gebied van cultuur in het onderdeel ondersteund.

In het kader van CE1 hebben meer dan 1 200 transnationale projecten steun ontvangen en zijn ruim 7 500 culturele activiteiten opgezet, waardoor meer dan 22 000 professionals een internationale carrière konden opbouwen en ervaring in andere landen konden opdoen. In het kader van CE2 heeft het onderdeel Cultuur tussen 2021 en 2023 630 projecten ondersteund, waarbij 294 miljoen euro werd toegekend aan meer dan 2 000 organisaties uit 39 landen. Dankzij het onderdeel konden meer dan 1 500 boeken worden vertaald, een boost voor de taalkundige diversiteit van en de toegang tot literatuur in minder gebruikte talen. Culture Moves Europe heeft meer dan 3 800 opkomende kunstenaars een mogelijkheid voor mobiliteit en publiciteit geboden, waardoor ze nieuwe, (vaak) duurzame internationale partnerschappen konden aangaan. Daarnaast heeft het onderdeel steun verleend aan initiatieven zoals netwerken van culturele organisaties, platforms voor jong artistiek talent, orkesten en culturele prijzen.

Door de vaardigheden van CCS-professionals te verbeteren, worden dankzij het onderdeel blijvende partnerschappen en een Europese culturele ruimte ontwikkeld. Die bijdrage blijkt ook uit het feit dat acht op de tien samenwerkingsverbanden na de voltooiing van een project zijn voortgezet.

De relevantie van het onderdeel is vooral duidelijk geworden tijdens de crises tussen 2014 en 2023. Op het moment dat COVID-19 een existentiële bedreiging vormde voor de CCS, kon de EU flexibel reageren door innovatieve instrumenten zoals Culture Unite op te zetten, of door de financiële steun van het programma aan te passen om de CCS te helpen. Zo heeft de EU ook, in reactie op de Russische aanvalsoorlog tegen Oekraïne, vijf miljoen euro steun toegezegd aan de Oekraïense CCS.

Er moet echter worden opgemerkt dat sommige sectoren, zoals mode en ontwerp, tot op heden onvoldoende vertegenwoordigd zijn in de overkoepelende acties van het onderdeel.

Het programma berust op het beginsel van excellentie; er zijn per deelnemend land geen op voorhand vastgelegde budgetten. De middelen worden namelijk toegekend op basis van de kwaliteit van de projecten en niet op basis van het herkomstland van de organisaties. Bijgevolg spelen verscheidene factoren mee in de toewijzing van de subsidies. Zo ontvangen landen met sterke en gevestigde culturele en creatieve sectoren of landen die als regionale hubs fungeren, zoals Frankrijk, Italië, Duitsland en België, doorgaans een groter deel van de middelen. Maar in het kader van CE2 spelen landen als Kroatië, Slovenië en Servië een prominentere rol in het programma. Er is echter nog heel wat werk voor de boeg om landen die onvoldoende betrokken zijn bij Creatief Europa te bereiken.

Er is een hardnekkige kloof tussen de aanvragen en de beschikbare middelen⁵. In een poging die kloof te dichten, zijn de afgelopen jaren aanpassingen gedaan om het programma toegankelijker te maken en de financiering voor de verschillende typen projecten in evenwicht te brengen: voortaan kan een organisatie binnen eenzelfde aanvraagperiode slechts aan een beperkt aantal

⁵ Deze kloof is vooral voelbaar in de Europese samenwerkingsprojecten, het grootste initiatief van het onderdeel dat steeds vaker en massaler wordt overtekend. Van 2021 tot 2023 steeg het aantal aanvragen van 463 naar 831, en aangezien het budget stabiel bleef, daalde het succespercentage van 27 % in 2021 tot 17 % in 2023. Ook in de jaren na 2023 heeft de trend van overschrijving zich voor elke oproep voor samenwerkingsprojecten voortgezet.

projecten deelnemen, en worden grootschalige samenwerkingsprojecten om de twee jaar gepubliceerd in plaats van jaarlijks.

Sectoroverschrijdend onderdeel

Sinds 2021 wordt steun toegekend aan nieuwsmedia en kwalitatieve projecten om belangrijke structurele en technologische veranderingen aan te pakken en de onafhankelijkheid en de pluriformiteit van de media en mediageletterdheid te bevorderen. De omzet van de nieuwsmedia neemt af, aangezien reclame naar wereldwijde onlineplatforms is verschoven, terwijl uit de Media Pluralism Monitor⁶ risico's voor de pluriformiteit van de media en de redactionele onafhankelijkheid in alle lidstaten naar voren komen. Weinig lidstaten besteden voldoende financiële middelen aan de veiligheid van journalisten of de veerkracht en innovatie van mediakanalen.

Het lab voor creatieve innovatie heeft een beginkapitaal vrijgemaakt voor de samenwerking tussen de audiovisuele en andere culturele en creatieve sectoren. Hoewel het in eerste instantie moeizaam was om in aanmerking komende voorstellen aan te trekken, heeft het lab geleidelijk een meerwaarde opgeleverd door multidisciplinaire projecten te financieren die met gemeenschappelijke uitdagingen te kampen hebben, met name een groter publiek bereiken en meer inkomsten genereren, door middel van digitale toepassingen als artificiële intelligentie en blockchaintechnologie. Desondanks blijft innovatie een enorme uitdaging voor de Europese CCS. Slechts 30 % van de Europese CCS-bedrijven heeft een strategie voor digitalisering, en minder dan 1 % van hun totale investeringen gaat naar AI. Uit de evaluatie kwam ook naar voren dat de exploitatie van dezelfde intellectuele eigendom in verschillende mediavormen de populariteit van de betrokken producties en het concurrentievermogen ten goede komt. In dat verband is er een hechtere synergie tussen de audiovisuele en andere auteursrechtintensieve mediasectoren, zoals de muziek- of uitgeverijsector. Tot op zekere hoogte hebben die sectoren te maken met dezelfde uitdagingen en kansen voor het concurrentievermogen en de digitalisering, nu grote niet-Europese platforms meer controle hebben over de content die mensen online te zien krijgen.

De eerste garantiefaciliteit voor de culturele en creatieve sector is een financieel instrument dat een zeer doeltreffende bijdrage heeft geleverd. Door de efficiënte samenwerking tussen de Commissie en het Europees Investeringsfonds is een krachtige marktrespons ontwikkeld in sectoren die voorheen als zeer risicovol werden beschouwd vanwege de immateriële aard van de activa van de ondernemingen, cashflowproblemen en een gebrek aan betrouwbare economische gegevens. Meer dan 1,8 miljard euro is ingezameld via leningen, waarmee de oorspronkelijke doelstelling van 600 miljoen euro ruimschoots is overtroffen. Het tekort aan schuldfinanciering, dat naar schatting 837 miljoen tot 2,07 miljard euro per jaar bedraagt, daalde daardoor met 15 % à 30 %. 44 % van die leningen is gebruikt voor de audiovisuele en multimediasectoren, maar ook verscheidene andere sectoren, waaronder muziek, podiumkunsten en videogames, hebben het geld kunnen benutten. Als gevolg daarvan is de garantiefaciliteit voor de culturele en creatieve sector vanaf 2021 in InvestEU opgenomen.

De Creatief Europa-desks die in alle deelnemende landen zijn opgezet, zijn van groot belang voor de promotie van het programma en de ondersteuning voor potentiële aanvragers, met name micro-organisaties met beperkte middelen.

⁶ Centrum voor pluriformiteit van de media en mediavrijheid (2025), Monitor voor de pluriformiteit van de media

3. Administratieve efficiency

Het Europees Uitvoerend Agentschap onderwijs en cultuur, uitvoerder van het grootste deel van Creatief Europa, heeft voor een efficiënte gecentraliseerde uitvoering van aanvragen en subsidiebeheer gezorgd. Over het geheel genomen lagen de administratiekosten als deel van het totale budget voor het vorige programma ruim onder de verwachte benchmarks en zijn ze in het kader van het huidige programma verder verlaagd. Die kosten daalden van 7,74 % van het totale budget in 2014 tot 6,74 % in 2023. De administratieve kosten zijn minder gestegen dan het operationele budget, waaruit blijkt dat er efficiëntiebesparingen zijn behaald.

Middels een aantal maatregelen, zoals vaste bedragen, hogere cofinancieringsplafonds en meerjarige overeenkomsten, zijn de procedures vereenvoudigd en de aanvraaglasten voor aanvragers verminderd. Uit de feedback van de begunstigden blijkt dat de administratieve lasten in het kader van het huidige programma zijn afgenomen: 73 % van de deelnemers uit CE1 vond dat de kosten voor een aanvraag hoog waren, terwijl dat in CE2 nog maar 66 % was.

4. Toekomstperspectieven

De evaluatie heeft waardevolle lessen voor het ontwerp en de uitvoering van toekomstige EU-financiering voor cultuur en media opgeleverd. De resultaten zijn meegenomen in de effectbeoordeling van AgoraEU, het vervolgp programma van Creatief Europa.

Onderdeel MEDIA

De grensoverschrijdende verspreiding van Europese films, series, documentaires en andere audiovisuele werken met krachtige Europese verhalen brengt Europeanen nader tot elkaar en versterkt Europese bedrijven die met mondiale media en technologie-reuzen concurreren. Verdere inspanningen zijn echter nodig om een breder grensoverschrijdend publiek op alle platforms, en vooral jongere generaties, aan te trekken. Ondanks belangrijke ontwikkelingen die voor een gelijk spelveld tussen de MEDIA-landen hebben gezorgd, blijft het verder noodzakelijk om de geografische en taalkundige verscheidenheid te vergroten en de deelname te verbreden.

Dankzij een scherpere focus op innovatie en grensoverschrijdende samenwerking zoals coproducties en pan-Europese distributie, is het onderdeel MEDIA geëvolueerd. Dat aanpassingsvermogen is van cruciaal belang om in te spelen op markttrends en nieuwe uitdagingen, zoals de opkomst van streaming. Aangezien het medialandschap mondiaal, innovatief en dynamisch is, blijft het belangrijk om trends op te volgen en MEDIA waar nodig bij te sturen, zodat het de ontwikkelingen kan bijhouden. De vraag naar steun in de dynamische en snelgroeiende videogamesector is veel hoger dan de huidige budgetten. Hoewel verscheidene MEDIA-acties al zijn aangepast in het licht van het economische belang en van de aantrekkingskracht van het onderdeel op Europeanen van alle leeftijden, moet de toekomstgerichte uitbreiding van deze steun verder worden uitgedacht.

De videogamesector is goed bediend met een combinatie van subsidies en financieringsinstrumenten om aan uiteenlopende behoeften te voldoen, zoals de toegang tot startkapitaal en medefinanciering, overbruggingsleningen, en aandelenkapitaal voor ambitieuze pan-Europese ondernemingen.

Contentindustrieën die sterk berusten op intellectuele eigendom kennen gemeenschappelijke uitdagingen, zoals het aantrekken van een breder publiek in deze digitale tijden en het inspelen op veranderende consumentenvoorkeuren, zeker in het geval van de digital native jeugd. Om een

breder grensoverschrijdend publiek te bereiken, bijvoorbeeld door middel van coproducties en pan-Europese distributie, is daarom het succes van en de ervaring met MEDIA van groot belang.

Vanwege de enorme uitdagingen moeten de lidstaten niet alleen de MEDIA-hulpmiddelen inzetten maar ook met de hele audiovisuele industrie samenwerken als ze de synergie beter willen benutten.

Onderdeel Cultuur

In beide versies van het programma hebben de CCS dankzij het onderdeel Cultuur belangrijke uitdagingen kunnen aanpakken, zoals de nationale en taalkundige versnippering van de Europese markt en de veranderingen als gevolg van de dubbele transitie. Sommige noden zijn de afgelopen jaren echter urgenter geworden, en er zijn nieuwe ontstaan, zoals de aanvallen op de artistieke vrijheid of de opkomst van artificiële intelligentie. Analooq aan de ambitie van het nieuwe cultuurkompas voor Europa moet beter op die noden worden ingespeeld.

De zeer grote vraag van de CCS naar financiering uit het onderdeel is tot vier keer zo groot als het huidige beschikbare budget voor de actie voor samenwerkingsprojecten. Financiering uit het onderdeel is van cruciaal belang om de CCS hun volledige potentieel te laten blijven benutten en toekomstgeraad te maken, en om een verscheidenheid aan grensoverschrijdende culturele content toegankelijker te maken.

De sectorale aanpak van het onderdeel was gericht op de specifieke uitdagingen van bepaalde sectoren, terwijl de horizontale aanpak meer flexibiliteit en ruimte bood voor culturele en creatieve spelers. Met het oog op een sterke beleidsfocus van het onderdeel is het van belang dat die combinatie van beide blijft bestaan.

Verdere inspanningen zijn nodig om de zichtbaarheid van het onderdeel Cultuur in de minder betrokken CCS en landen te vergroten. Het delen van informatie over het onderdeel met een scherpere focus zorgt voor een betere aansluiting bij organisaties in die sectoren en landen.

Het is nodig de in CE2 ingevoerde vereenvoudigingsmaatregelen regelmatig te beoordelen en nauwlettend op te volgen. Het aanpakken van de toegankelijkheidsproblemen en het bereik verder uitbreiden tot vooralsnog niet op EU-niveau werkzame CCS-organisaties moet wat dat betreft de focus van het onderdeel Cultuur blijven.

Er zijn ook verscheidene waardevolle inzichten op het vlak van de regelmatige monitoring, evaluatie en beschikbaarheid van gegevens aan het licht gekomen. De Commissie zal concrete maatregelen treffen om gegevensverzameling door het onderdeel stelselmatiger te laten verlopen. Dit omvat een grondige analyse van de huidige gegevens, met het oog op een efficiënter gebruik zonder de lasten voor de begunstigden te verhogen. Daarnaast gaan inspanningen en extra middelen naar de verdere ontwikkeling van de interne rapportage-instrumenten en het verzamelen van gegevens van de CCS-vertegenwoordigers.

Sectoroverschrijdend onderdeel

De steun voor nieuwsmedia bedraagt slechts ongeveer 15 miljoen euro per jaar, maar er is veel vraag naar. Zo is het initiatief voor partnerschappen voor journalistiek 700 % overtekend. In de toekomst zal die steun van cruciaal belang zijn, aangezien de uitdagingen op het vlak van de mediavrijheid en -pluralisme, de levensvatbaarheid van de media, en desinformatie in de EU blijven toenemen, wat negatieve gevolgen heeft voor de maatschappelijke veerkracht en democratische participatie.

Toekomstige oproepen voor het lab voor creatieve innovatie moeten de voorwaarden blijven verfijnen zodat gefinancierde projecten echt innovatief zijn en bijdragen tot de digitale transformatie van de audiovisuele en andere culturele en creatieve sectoren op lange termijn. Er is ook ruimte in de actie voor creatieve innovatielabs om meer te focussen op innovatieve sectoroverschrijdende synergie zodat met name sectoroverschrijdende intellectuele eigendom kan worden ontwikkeld en geëxploiteerd.