



Elementi per la verifica di sussidiarietà - Il programma "AgoraEU" 2028-2034

Dossier n° 121 -
3 novembre 2025

Tipo e numero atto	<i>Proposta di regolamento COM(2025)550</i>
Data di adozione	<i>16 luglio 2025</i>
Base giuridica	<i>Art. 19, paragrafo 2, TFUE; art. 21, paragrafo 2, TFUE; art. 24 TFUE; art. 167, paragrafo 5, TFUE; art. 168, paragrafo 5, TFUE; art. 173, paragrafo 3, TFUE</i>
Settori di intervento	<i>Industria degli audiovisivi; patrimonio culturale; creazione artistica; pluralismo culturale; programma dell'UE; diritti fondamentali; promozione culturale; parità di trattamento democrazia partecipativa; società civile</i>
Esame presso le istituzioni dell'UE	<i>Procedura legislativa ordinaria</i>
Assegnazione	<i>1° ottobre 2025 - VII Commissione Cultura</i>
Termine per il controllo di sussidiarietà	<i>28 novembre 2025</i>
Segnalazione da parte del Governo	<i>Sì</i>
Relazione del Governo ex art. 6 della legge 234	<i>Sì</i>

Finalità e oggetto

La proposta di regolamento in esame, presentata dalla Commissione europea il 16 luglio 2025, istituisce il **programma "AgoraEU"** nell'ambito del futuro Quadro finanziario pluriennale (QFP) dell'UE **2028-2034**, stabilendone **obiettivi, bilancio, forme e regole** di erogazione dei **finanziamenti** da parte dell'UE.

Il programma prevede l'erogazione di un sostegno finanziario a carico dell'UE in diversi **settori**, sostituendo i programmi in materia dell'attuale QFP dell'UE 2021-2027 (cfr. *infra*). I settori coinvolti sono in particolare i seguenti:

- sostegno alla **cultura**, ai **settori culturali e creativi** e alle **industrie audiovisive**, ambito nel quale il programma subentrerà a **Europa creativa**, di cui al regolamento (UE) 2021/818;
- promozione e protezione dei **diritti** e dei **valori** dell'UE sanciti dai Trattati, dalla Carta dei diritti fondamentali dell'UE e dalla Convenzione europea dei diritti dell'uomo (CEDU), ambito nel quale il programma subentrerà al **programma Cittadini, uguaglianza, diritti e valori** (CERV), di cui al regolamento (UE) 2021/692;
- lotta alla disinformazione, finora finanziata essenzialmente attraverso il programma **Europa digitale**, di cui al regolamento (UE) 2021/694.

Obiettivo generale della proposta è promuovere la **diversità culturale e linguistica**, rafforzando la competitività dei settori culturali e creativi – in particolare dei media e dell'audiovisivo – anche tutelando la libertà artistica e dei media, l'uguaglianza, i diritti e i valori fondamentali dell'UE, per favorire una società più democratica e resiliente. Ad esso, si collegano numerosi **obiettivi specifici**, quali:

- sostegno alla **creazione, cooperazione, partecipazione e accessibilità transfrontaliere** della **cultura** e alla **circolazione** transfrontaliera di una varietà di **opere culturali**, rafforzando nel contempo le dimensioni sociale, economica e internazionale dei settori culturali e creativi;
- sostegno alla **diversità culturale** e alla **competitività delle industrie degli audiovisivi e dei videogiochi**, in particolare migliorando la creazione e la distribuzione transfrontaliera di contenuti europei e l'accesso agli stessi da parte dei cittadini;
- creazione di un **ecosistema dell'informazione** dell'UE **libero, vitale e diversificato**, in particolare sostenendo il giornalismo e mezzi di informazione liberi e indipendenti, migliorando l'accesso dei cittadini a informazioni affidabili e contrastando la disinformazione;
- tutela e promozione dei **diritti fondamentali**, l'uguaglianza e la non discriminazione e i diritti dei cittadini dell'Unione sanciti dai trattati, compresa la libera circolazione dei cittadini, e a responsabilizzare la società civile;
- lotta alla **violenza di genere** e la violenza nei confronti dei **minori** e di altri gruppi a rischio;
- rafforzare la partecipazione democratica e difendere lo Stato di diritto.

In estrema sintesi (rinviando, per maggiori dettagli, alla sezione del presente dossier dedicata ai principali contenuti della proposta) la Commissione **prospetta** una **dotazione finanziaria** per l'attuazione del programma di **8,582 miliardi** di euro a prezzi correnti (ossia che tengono conto dell'inflazione) articolati in tre sezioni distinte: "Europa creativa - Cultura", "MEDIA+" e Democrazia, cittadini, uguaglianza, diritti e valori ("CERV+").

La valutazione generale della proposta nella relazione del Governo

La **relazione del Governo**, trasmessa alle Camere ai sensi dell'art. 6 della legge n. 234 del 2012 (di seguito "la relazione del Governo"), ha valutato **positivamente** la proposta, ritenuta altresì conforme all'interesse nazionale e di particolare urgenza.

La relazione evidenzia tuttavia che la proposta presenta **alcuni elementi di criticità**, di cui si darà dettagliatamente conto nel capitolo del presente dossier dedicato ai "principali contenuti della proposta".

AgoraEU nel prossimo Quadro finanziario pluriennale dell'UE 2028-2034

L'iniziativa si inserisce nel più ampio contesto della **proposta** della Commissione relativa al **QFP dell'UE 2028-2034** che prevede risorse, per i complessivi sette anni, pari a **1.984,8 miliardi** di euro a **prezzi correnti**. Il sostegno alla cultura, ai media e alla società civile sarebbe ricondotto sotto l'ombrello del programma **AgoraEU** con una dotazione totale di **8,582 miliardi di euro**, così suddivisi:

- sezione "Europa creativa - Cultura": 1,796 miliardi;
- sezione "Media+": 3,194 miliardi;
- sezione "Democrazia, cittadini, uguaglianza, diritti e valori" (CERV+): 3,593 miliardi.

Per una panoramica sulla proposta relativa al QFP 2028-2034, si rinvia alla [pagina web](#) della Commissione, mentre per un'infografica relativa al Programma AgoraEU si rinvia al seguente [collegamento](#).

Rispetto al QFP dell'UE corrente 2021-2027, si avrebbe quindi sia un **accorpamento dei programmi**, attualmente suddivisi tra il programma Cittadini, uguaglianza, diritti e valori ([regolamento \(UE\) 2021/692](#)) e il programma Europa creativa ([regolamento \(UE\) 2021/818](#)), che contiene anche una sezione "MEDIA", sia un **aumento della dotazione** in quanto il programma

Cittadini, uguaglianza, diritti e valori ha un bilancio di circa 1,5 miliardi e il programma Europa creativa di circa 2,5 miliardi.

Contesto, motivazione dell'intervento e valutazione di impatto

L'industria europea dei media: contesto e sfide

La valutazione d'impatto e la pubblicazione "*The European media industry outlook*" della Commissione (settembre 2025) contengono dati, stime e analisi dettagliate sull'industria europea dei media.

Essa ha una grande importanza sociale e culturale ed è strategica per l'**economia** dell'UE. L'**audiovisivo** (cinema, TV, *streaming*) rappresenta il **segmento più grande**, con quasi la metà dei ricavi; i videogiochi il 2° segmento più grande, seguiti da informazione/editoria e audio (musica/radio/podcast).

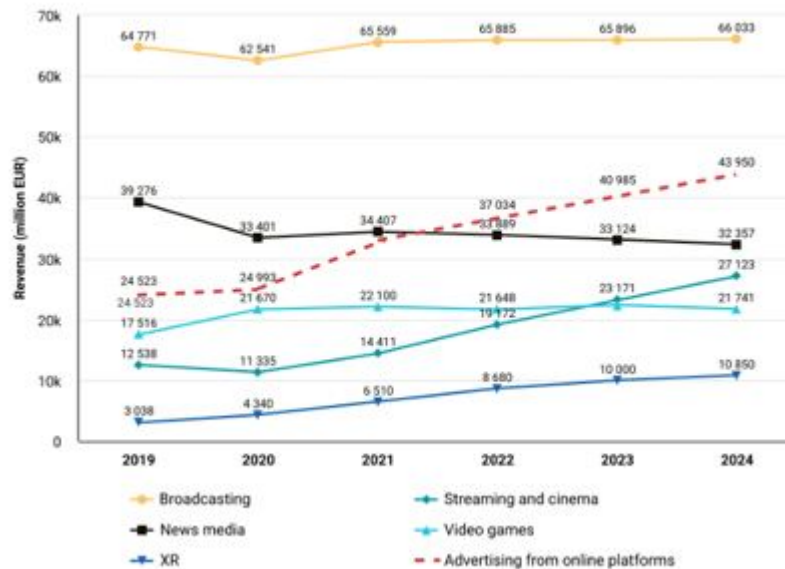
La Commissione osserva, tra l'altro, che il mercato europeo dei media è concentrato attorno a **pochi attori extra-UE**, in particolare **statunitensi e cinesi**, che si stanno aggiudicando la **maggior parte dei ricavi** in tutti i segmenti, soprattutto grazie al controllo della distribuzione. Questi attori propongono contenuti di successo ma anche **piattaforme per creatori di contenuti**. Con la generalizzazione dell'uso dell'**intelligenza artificiale** e la conseguente sovrabbondanza di contenuti, inoltre, l'offerta delle aziende europee rischia di diventare meno visibile e attraente per i consumatori tradizionali.

Dal lato dei consumatori, in particolare, la televisione rimane il mezzo prominente, ma sta venendo gradualmente sostituita da nuove pratiche e multiplatforme digitali che sono utilizzate soprattutto dai **consumatori più giovani** i quali si stanno sempre più rivolgendo a segmenti di mercato con una minore presenza di contenuti europei (ad es. verso *Subscription Video on Demand* (SVoD) o *social media*, allontanandosi dalla *pay TV* o dalla carta stampata).

In questo contesto di mercato, l'industria europea è **frammentata**, con **poche grandi aziende in grado di competere a livello globale** e una vasta gamma di piccole o microimprese che ottengono buoni risultati in mercati di nicchia che richiedono contenuti di alta qualità o specializzati. Il settore dei media dell'UE nel suo complesso comprende circa 245.000 imprese e impiega circa 1,32 milioni di persone (dati 2023). Il ritardo dell'Europa nello sviluppo e nell'adozione di nuove tecnologie è aggravato dai **bassi livelli di investimento**, in particolare rispetto all'industria statunitense.

Complessivamente, nel 2024 il mercato dei media dell'UE ha generato circa 158 miliardi di euro di **ricavi**. Ciò corrisponde a una crescita del 6% rispetto al 2022, trainata principalmente dallo *streaming*.

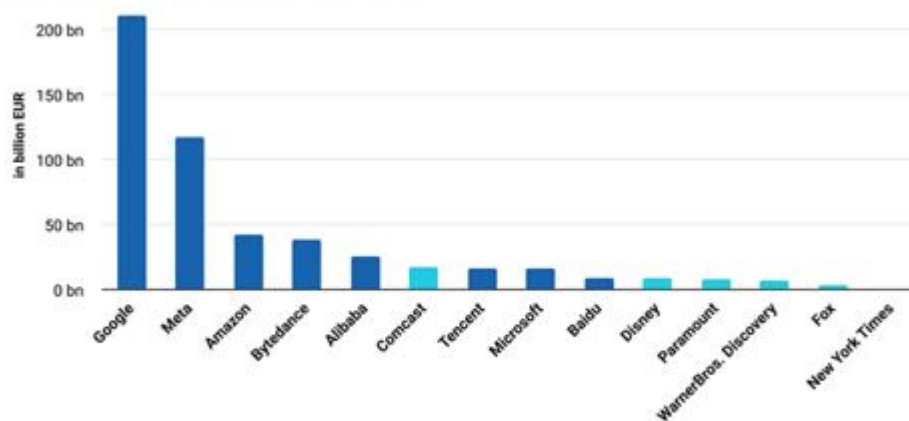
Figure 2. Revenues in the EU media market



I soli ricavi pubblicitari generati da piattaforme *online* come **YouTube, Meta o Google** rappresentano circa un quarto dei ricavi totali del mercato dei media e hanno superato i ricavi dei media tradizionali (esclusa la radiodiffusione), sottolineando il ruolo svolto dalle piattaforme *online*.

Nel mercato globale dei media, i **ricavi** sono generati principalmente dai consumatori che spendono in contenuti o dagli inserzionisti che pagano per la pubblicità. *Social media* e intermediari *online* hanno tratto pieno vantaggio dal passaggio dei consumatori al *web*. Ormai i principali attori attivi nella pubblicità a livello globale sono le piattaforme *online*, i motori di ricerca e i rivenditori *online*.

Figure 1. Global advertising revenues, 2023



Source: Shapiro D, 28 Days of Media, 2024.

Note: In dark blue those companies that are not traditional media companies.

Tuttavia, a giudizio della Commissione, l'industria mediatica dell'UE può contare su numerose **risorse**, tra cui: buone condizioni di lavoro; startup promettenti che, con adeguati investimenti in scaleup o in ricerca e sviluppo, potrebbero competere su scala più ampia; diversità demografica e identità culturali, che rappresentano opportunità per soddisfare le esigenze e i gusti specifici dei consumatori.

Il settore audiovisivo

Il settore audiovisivo dell'UE è al **secondo posto nel mercato globale** con una quota di circa il 22%. A livello globale, il settore ha generato un fatturato stimato di 550 miliardi di euro, con gli Stati Uniti che detenevano la quota maggiore (circa il 49%) mentre la Cina si collocava al terzo posto con il 12%.

Le **aziende extra-UE** superano le aziende UE nel dinamico segmento *online* del mercato audiovisivo. Le piattaforme globali di condivisione video, come **YouTube e TikTok**, sono cresciute enormemente negli ultimi anni, raggiungendo il 23% del settore audiovisivo e si prevede che raddoppieranno entro il 2029. Gli *streaming* globali, principalmente **statunitensi**, controllano l'80% degli abbonamenti europei.

Le aziende UE detengono la posizione più forte nel segmento tradizionale della **radiodiffusione** (53% dei ricavi), ma la Commissione rileva che il segmento è sottoposto a forti pressioni competitive in termini di introiti pubblicitari e pubblico. Il cinema rappresenta meno del 5% dei ricavi audiovisivi. Nel frattempo, la quota delle **aziende USA** nei ricavi delle prime 100 aziende audiovisive in Europa è salita al 40%.

Il settore audiovisivo dell'UE, inoltre, è **frammentato** e **dipende dai finanziamenti pubblici** (per lo più nazionali). Il **99%** delle quasi 100 mila imprese audiovisive dell'UE sono **PMI**. Gli operatori audiovisivi dell'UE, compresi gli operatori più grandi come le emittenti televisive, hanno in genere un **focus nazionale** a differenza dei concorrenti globali (le *major* di Hollywood, le grandi aziende tecnologiche e Netflix). I finanziamenti pubblici nazionali alle emittenti televisive del settore pubblico rappresentano circa la metà dei ricavi radiotelevisivi dell'UE e il finanziamento pubblico è anche la principale fonte di finanziamento per i film dell'UE. Inoltre, esistono sostanziali differenze tra i finanziamenti tra gli Stati membri, il che porta a una disomogeneità delle capacità audiovisive nell'UE.

Il settore dei videogiochi e della realtà estesa

L'industria dei videogiochi dell'UE detiene una **quota limitata dei ricavi globali** (13%, che è la metà della quota statunitense e cinese), con solo due aziende tra le 25 maggiori aziende del settore. È caratterizzata principalmente dall'elevata **frammentazione** del suo ecosistema industriale, con una vasta gamma di sviluppatori e un numero limitato di editori leader. Il ritardo dell'Europa è aggravato dalla **dipendenza** da tecnologie e piattaforme di distribuzione non europee. Il numero di giochi disponibili è in aumento in quasi tutti i segmenti (quasi triplicato per PC tra il 2020 e il 2024), rendendo i giochi europei meno reperibili poiché i consumatori trascorrono gran parte del loro tempo su titoli più vecchi e non UE.

Con riferimento al **mercato globale della Realtà Estesa (XR) per i media immersivi**, esso ha generato circa 61 miliardi di euro nel 2024 e si prevede che tali ricavi triplicheranno entro il 2030. Il mercato europeo dei media immersivi è stato stimato a 12 miliardi di euro (il 20% del mercato globale), dietro al Nord America (42,5%) e all'Asia-Pacifico (28%). **10 aziende extraeuropee rappresentano oltre la metà del mercato globale**. Nell'UE, **Meta** da sola rappresenta il 50% del mercato totale. In assenza di leader europei del settore, la maggior parte delle aziende XR nell'UE sono di piccole dimensioni.

Il settore dei media

Il settore dei media sta registrando un **calo dei ricavi totali**, con una diminuzione dell'8% tra il 2019 e il 2023. La **pubblicità digitale** è passata da 4,4 miliardi di euro nel 2019 a 5,4 miliardi di euro nel 2023 e si prevede che raggiungerà i 7,1 miliardi di euro entro il 2028, ma **non compensa** il calo dei ricavi tradizionali. Inoltre, il numero totale di **aziende** del settore dei media nell'UE sta **diminuendo** e le piccole imprese dominano il mercato in tutta l'UE. Nel 2023, 85.087 aziende del settore operavano nell'UE. Il numero totale dei **dipendenti** si è **ridotto** del 7,5% tra il 2021 e il 2023. I costi per materiali e personale per le aziende del settore dei media sono aumentati negli ultimi 10 anni rispettivamente del 13% e del 14%. Nel complesso, la sostenibilità dei media è a rischio in quasi tutti i paesi dell'UE.

Le motivazioni della proposta

Dall'analisi della Commissione emerge che il **bilancio dell'UE** presenta un **potenziale inutilizzato** per contribuire ad affrontare le sfide che interessano i settori strategici nel contesto del polo tematico oggetto dell'intervento legislativo. **Tre problemi principali** incidono sull'intervento finanziario dell'UE:

Problema 1: minacce per la democrazia, i diritti fondamentali e i valori dell'UE, la cultura e la diversità culturale, nonché riduzione dello spazio civico e mediatico.

La Commissione segnala in particolare che i **valori comuni dell'UE** si trovano ad affrontare **sfide** sempre più complesse, come l'ostilità verso lo Stato di diritto e le istituzioni democratiche, la corruzione e le violazioni dei diritti fondamentali, che hanno un impatto sia a livello UE che a livello nazionale, regionale e locale e che aumentano gli ostacoli alla costruzione di uno spazio di giustizia pienamente integrato e all'applicazione uniforme del diritto dell'UE, essenziali per garantire procedimenti giudiziari equi ed efficienti e sostenere i valori dell'UE. Il ruolo tradizionale delle organizzazioni della società civile nel controbilanciare queste tendenze è messo a dura prova dall'**indebolimento del sostegno finanziario e politico**. Le perdite economiche dovute a disuguaglianze, discriminazione e violenza ammontano a miliardi all'anno, evidenziando quanto i valori siano anche un motore di prosperità.

Inoltre, i media d'informazione stanno vivendo un **calo del pluralismo**, nonché un calo degli introiti e delle vendite pubblicitarie, a causa dello spostamento del pubblico *online*, dove è sempre più esposto alla **disinformazione**; mentre i contenuti audiovisivi europei non viaggiano a sufficienza nel mercato unico e devono affrontare una forte concorrenza da parte degli Stati Uniti. Le interruzioni nella sfera mediatica europea e gli ostacoli alla partecipazione alla cultura europea minano il potenziale economico dei media e delle industrie creative, oltre a indebolire i legami tra gli europei. La dipendenza tecnologica da attori extra-UE ostacola l'innovazione negli spazi civici, nei media e in altri settori culturali e creativi.

Problema 2: carenza di abilità e competenze chiave per la vita e il lavoro.

Dotare tutti i cittadini delle competenze e delle abilità chiave necessarie per un mercato del lavoro esigente e in rapida evoluzione e per una società basata sulla conoscenza sempre più diversificata, rappresenta una sfida costante, sostiene la Commissione. I **sistemi di istruzione e formazione nell'UE**, nel complesso, **non riescono a fornire alle persone una competenza minima** nelle competenze di base e digitali e a promuovere le competenze avanzate e le competenze trasversali necessarie, in tutte le fasi della vita. L'UE è inoltre carente nel formare laureati qualificati provenienti dall'istruzione superiore e dalla formazione professionale con le competenze altamente specializzate necessarie nel panorama tecnologico in rapida evoluzione. Esiste una crescente carenza di manodopera e competenze negli Stati membri, con **quasi quattro datori di lavoro su cinque che segnalano difficoltà nel trovare lavoratori con le competenze adeguate**. Il riconoscimento di qualifiche, competenze e periodi di apprendimento all'estero è tutt'altro che automatico e spesso richiede procedure complesse sia tra gli Stati membri che con i paesi terzi. Questo impedisce il miglior utilizzo possibile di tutte le competenze necessarie nel mercato del lavoro e delle opportunità di apprendimento in Europa e oltre. Lo stesso vale per i **divari di genere**, con quasi il doppio degli uomini rispetto alle donne che studiano materie STEM, e per le notevoli disparità socioeconomiche e territoriali nel livello e nell'accesso a un'istruzione formale e non formale di qualità in tutta l'UE.

Problema 3: sfide per la concezione e l'architettura degli strumenti di finanziamento dell'UE per affrontare i problemi connessi alle politiche.

L'architettura dei finanziamenti dell'UE è **complessa**, rileva la Commissione, e vi sono **lacune**. Il QFP 2021-2027 non affronta in modo esaustivo tutte le principali priorità e sfide emergenti che i media, il giornalismo di qualità e la lotta alla disinformazione affrontano e che sono di portata drasticamente diversa rispetto all'attuale bilancio.

Valutazione d'impatto e opzioni regolative

Alla luce del quadro sopra riportato, la **valutazione d'impatto** della Commissione ha elaborato e valutato in particolare **3 opzioni strategiche alternative** per l'architettura dei futuri finanziamenti dell'UE.

La prima opzione (scenario di base) prevedeva il proseguimento dei programmi Europa creativa e CERV esistenti come programmi autonomi, introducendo nel contempo alcuni miglioramenti incrementali (**opzione 1 - continuità**).

La seconda opzione consisteva nel riunire i programmi volti a proteggere i valori, i media e la cultura dell'Unione (**opzione 2 - consolidamento basato sugli obiettivi**).

La terza opzione comportava la piena integrazione nel contesto di un unico strumento di politiche attualmente coperte da CERV ed Europa creativa, insieme a quelle coperte da Erasmus+ e dal Corpo europeo di solidarietà (**opzione 3 - piena integrazione**).

Il programma Giustizia rimane autonomo in tutti gli scenari, per motivi legati alla sua base giuridica.

I principali impatti potenziali delle tre opzioni sono stati analizzati in relazione a varie dimensioni sociali, economiche e ambientali. Se del caso, l'analisi ha riguardato anche i costi e i benefici, gli impatti sulla competitività e sulle PMI e sulla digitalizzazione, nonché il loro contributo agli obiettivi di sviluppo sostenibile delle Nazioni Unite. Le tre opzioni sono state valutate sulla base della loro efficacia, efficienza, coerenza e proporzionalità.

La valutazione delle opzioni e dei loro impatti ha consentito di evidenziare che **l'opzione 2** offrirebbe un **potenziale migliore** rispetto alle due alternative.

Gli impatti dell'opzione prescelta

Secondo la valutazione d'impatto della Commissione, l'opzione prescelta **consentirebbe di rafforzare il coordinamento, la flessibilità e un uso più incisivo del bilancio dell'UE**, pur mantenendo una chiara attenzione agli obiettivi strategici. In sintesi, offrirebbe un equilibrio ottimale tra semplificazione e pertinenza politica. Inoltre risponderebbe nella massima misura possibile alle richieste espresse dai portatori di interessi e dal pubblico, ossia una migliore accessibilità ai finanziamenti, una flessibilità nell'assegnazione delle risorse e il mantenimento della visibilità di marchi consolidati.

Consultazione dei portatori di interesse

La Commissione informa di aver **consultato i portatori di interessi** tramite una **consultazione pubblica** che si è svolta tra il 12 febbraio e il 7 maggio 2025 e che ha raccolto **5.845 risposte valide**. Di seguito un riepilogo della partecipazione complessiva.

Overall participation



La Commissione rileva, anzitutto, che dalle risposte è emersa un'affermazione chiara del ruolo costante dell'UE nel promuovere la cooperazione transfrontaliera e nel sostenere la cultura, i media, la democrazia e i diritti fondamentali.

Le percentuali dei partecipanti che ritengono "molto importante" o "importante" "proteggere la democrazia e le norme democratiche", "promuovere il rispetto dei diritti fondamentali (compresi i diritti dei minori e delle

donne)", "promuovere l'indipendenza e il pluralismo dei media, lottare contro la disinformazione" e "promuovere la diversità culturale e creativa" si sono attestate rispettivamente al 91%, all'88%, all'85% e al 78%.

Le risposte hanno confermato inoltre che i **finanziamenti dell'UE** hanno apportato un **valore aggiunto** rispetto ai finanziamenti a livello nazionale, locale o regionale nei settori oggetto della consultazione.

Il 66% dei partecipanti ritiene che "proteggere la democrazia e promuovere le norme democratiche" sia un settore nel quale i finanziamenti dell'UE apportano un valore aggiunto significativo. Quasi due terzi dei partecipanti hanno indicato il sostegno ai settori audiovisivo e dei media come un obiettivo strategico "importante". Infine, circa l'80% dei partecipanti ritiene vi sia un valore aggiunto nei finanziamenti dell'UE destinati a "Promuovere la diversità culturale e linguistica" e "Promuovere e preservare il patrimonio culturale e la memoria europea" e il 74% a "garantire un accesso diffuso alla cultura e al patrimonio culturale".

I partecipanti hanno in generale accolto con favore l'accento posto dalla Commissione su una **maggiore efficienza** dei finanziamenti, ma non a scapito di "identità" e "fiducia", preservando la chiarezza tematica e la titolarità da parte dei portatori di interessi.

Dai risultati quantitativi emerge che gli ostacoli più frequentemente citati in tutti i gruppi sono stati l'onere amministrativo (individuato dal 51% dei cittadini e dal 56% delle organizzazioni) e norme di conformità complesse e specifiche per ciascun fondo (49% dei cittadini e 52% delle organizzazioni). Tali questioni rispecchiano preoccupazioni non soltanto in merito alla complessità normativa, ma anche alla frammentazione tra gli strumenti e le inefficienze in termini di attuazione. Tra gli ulteriori ostacoli figuravano la mancanza di flessibilità nel riassegnare le risorse in risposta alle esigenze emergenti (45% dei cittadini e 50% delle organizzazioni), ritardi nell'attuazione dei programmi e nell'erogazione dei finanziamenti, nonché una comunicazione o una chiarezza insufficienti in merito alle opportunità di finanziamento. In particolare le autorità pubbliche e le ONG hanno sottolineato che i ritardi costituiscono una fonte di minore impatto e credibilità a livello locale.

Principali contenuti della proposta

La proposta di regolamento in esame consta complessivamente di **20 articoli**.

Capo I - Disposizioni generali

Il Capo I contiene le **disposizioni generali**.

L'**art. 1** definisce l'**oggetto** del regolamento che, come anticipato, istituisce il programma "AgoraEU", ne stabilisce gli obiettivi e il bilancio per il periodo 2028-2034, le forme di finanziamento dell'Unione e le regole di erogazione dei finanziamenti.

L'**art. 2** puntualizza la **definizione** di "procedura di aggiudicazione o di attribuzione", mentre l'**art. 3** definisce gli **obiettivi** del programma (già enunciati nel paragrafo del presente dossier "finalità ed oggetto").

Capo II - Sezione Europa creativa-Cultura

Il Capo II, dedicato al programma "Europa creativa – Cultura" è costituito dall'**art. 4**, che stabilisce, con riferimento ai settori culturali e creativi, i seguenti **obiettivi**:

- la promozione della **creazione**, della **cooperazione** e degli **scambi transfrontalieri** tra vari formati, anche attraverso la mobilità degli artisti e dei professionisti creativi e della cultura, le residenze di artisti nonché i partenariati tra organizzazioni di tutte le dimensioni;
- il miglioramento dell'**accesso** e la **partecipazione** alla **cultura** e al **patrimonio culturale** per tutti, in particolare per i **giovani**, e il rafforzamento della resilienza sociale e la coesione sociale, in particolare l'equità intergenerazionale, l'uguaglianza e la diversità, attraverso l'impegno culturale;

Al riguardo la **relazione** del Governo ritiene necessario l'ampliamento dell'ambito di azione del programma Cultura, includendovi l'accesso e la partecipazione delle **persone con disabilità**, la

promozione della condivisione e della valorizzazione del **patrimonio culturale europeo** come **risorsa comune** e, infine, l'inserimento di un riferimento al **Marchio del patrimonio europeo**. La relazione ritiene quindi necessaria l'aggiunta di un **ulteriore obiettivo** e, segnatamente, "il sostegno alla **piena partecipazione** delle persone con disabilità alla vita culturale su basi di **uguaglianza**, come principio fondamentale per una inclusione effettiva, rendendo la cultura un diritto effettivo per tutti".

- il sostegno alla **circolazione**, alla **distribuzione**, alla **promozione** e alla **visibilità** di contenuti culturali europei diversificati attraverso vari canali in tutta l'UE e a livello internazionale, anche attraverso le piattaforme europee per artisti emergenti, il sostegno ai soggetti che si occupano di formazione e promozione dei giovani artisti, premi che promuovano il talento e l'eccellenza in campo artistico, l'organizzazione di tournée e festival e la traduzione;

Secondo la **relazione** del Governo, nell'ambito del **terzo obiettivo**, il testo fa solo un **generico riferimento** ai premi europei. Il Governo ritiene invece opportuno specificare sia che i premi promuovano il talento e l'eccellenza non solo in campo artistico ma anche "**nella cultura e nel patrimonio culturale**", dando anche maggiore visibilità ai riconoscimenti inclusi nel filone culturale di Europa creativa (quali il Premio del patrimonio europeo, dell'UE per la letteratura, il premio europeo di letteratura contemporanea Talent Awards, il Premio dell'UE per la musica popolare e contemporanea, e gli EUmies Awards Young Talent per i giovani architetti emergenti).

- il rafforzamento delle **competenze** e della **capacità** dei **settori culturali e creativi** di stimolare l'**innovazione** e la **competitività** e di **orientarsi nelle transizioni verde e digitale**, anche attraverso il sostegno alle reti di organizzazioni culturali e creative e attività di formazione e apprendimento tra pari;

La **relazione** del Governo ritiene inoltre opportuno aggiungere anche l'obiettivo di rafforzare il ruolo dei settori culturali e creativi nella società, aprire la cultura europea al mondo e accogliere e guidare le transizioni verdi e digitali. In particolare, secondo il Governo, è **opportuno rafforzare i riferimenti alla cultura come motore e risorsa per le transizioni verde e digitale**, quindi l'espressione "orientare la transizione verde" è ritenuta insufficiente. Secondo la relazione del Governo, gli operatori e le istituzioni culturali e del patrimonio, infatti, devono ridurre il proprio impatto sull'ambiente e rafforzare la capacità di affrontare le minacce legate al cambiamento climatico. Allo stesso tempo, essi svolgono un ruolo attivo e fondamentale nelle transizioni verdi: la cultura immagina futuri alternativi, promuove il cambiamento dei comportamenti e stimola soluzioni innovative per accelerare la transizione ecologica.

- la promozione dello sviluppo della **politica culturale** attraverso la cooperazione e lo scambio di buone pratiche a livello di Unione e migliorare la base di conoscenze tramite il potenziamento della raccolta dei dati e l'analisi e tramite azioni pilota;
- la promozione delle **relazioni culturali internazionali** dell'UE e degli obiettivi dell'azione esterna dell'Unione attraverso la cooperazione culturale.

Infine, la **relazione** del Governo segnala che la decisione di escludere dalla proposta il **Comitato di monitoraggio del Programma Europa creativa** rappresenterebbe un **vulnus**, in considerazione della positiva esperienza di confronto e dialogo tra Commissione europea e Stati membri svolta in questi anni, che ha consentito un effettivo **scambio di informazioni**, anche con un certo anticipo, come per esempio sui Programmi di lavoro annuali, che finora hanno caratterizzato l'operatività di Europa Creativa.

Capo III - Sezione MEDIA+

Il Capo III prevede disposizioni relative al settore audiovisivo e dell'informazione, entrambi rientranti nell'ambito del programma MEDIA+.

In particolare, l'**art. 5** stabilisce che l'obiettivo specifico "**Audiovisivo**" riguarda i seguenti aspetti:

- sostenere la **creazione di opere audiovisive europee**, in una varietà di formati e generi, potenzialmente in grado di raggiungere un pubblico diversificato a livello transfrontaliero;
- incrementare la **circolazione**, la **distribuzione**, la **rilevanza** e la **visibilità transfrontaliere** delle opere audiovisive europee in qualsiasi canale in tutta l'UE e a livello internazionale, anche attraverso strategie di distribuzione e strumenti di promozione e marketing coordinati;
- creare un pubblico per le **opere audiovisive europee**, anche attraverso una rete di cinema europei, festival e campagne di sensibilizzazione, rivolgendosi in particolare ai giovani europei e alle comunità scarsamente servite;
- sostenere lo **sviluppo** e la **creazione di prototipi di videogiochi** e contenuti immersivi europei, anche attraverso test di mercato, attività di promozione e miglioramento della reperibilità e strategie guidate dal pubblico, e la distribuzione su tutte le piattaforme;
- migliorare lo **sviluppo dei talenti**, sostenere l'accesso ai finanziamenti, gli scambi e la creazione di reti tra imprese, l'adozione di strumenti e modelli di business innovativi e strategie crossmediali di sfruttamento della proprietà intellettuale, in particolare in risposta alle trasformazioni creative, di mercato e tecnologiche;
- promuovere il dialogo politico, lo scambio di migliori pratiche, la raccolta e l'analisi dei dati, compreso il pagamento della quota di partecipazione dell'Unione all'Osservatorio europeo dell'audiovisivo.

La **relazione del Governo** esprime **perplessità** circa la scelta di accorpare il filone MEDIA (audiovisivo) – dell'attuale programma Europa Creativa – con il sostegno all'informazione e al giornalismo e di separarlo, al contempo, dal settore Cultura. Ciò, sottolinea la relazione, rischia di mettere in evidenza esclusivamente un **ambito "industriale" e produttivo**, con la prevalenza dell'audiovisivo su altre forme espressive dell'informazione. Secondo la relazione, la proposta, dividendo rigidamente i settori, rischia di non cogliere le interconnessioni tra cultura audiovisivo e informazione che si sono già create con Europa Creativa.

La relazione del Governo sottolinea inoltre che l'ambito dell'informazione non può essere esclusivamente associato a quello giornalistico.

Infine, secondo la relazione, sarebbe opportuno reintrodurre il concetto di **produttore indipendente** come **beneficiario centrale delle risorse**, per rafforzare la rete di sale sostenute dal Piano (Europa Cinemas).

L'**art. 6** riguarda invece l'obiettivo specifico "**Informazione**" e riguarda i seguenti aspetti:

- **proteggere** gli **organi di informazione e i giornalisti**, in particolare quando subiscono minacce, e monitorare, valutare e affrontare i rischi per la libertà e il pluralismo dei media nel mercato interno e promuovere standard giornalistici ed editoriali;
- migliorare la **produzione**, la **distribuzione** e il **consumo** di contenuti giornalistici professionali, anche per quanto riguarda la copertura dei temi dell'Unione, il giornalismo investigativo, le notizie locali e i media di interesse pubblico;

La **relazione** del Governo ritiene necessario aggiungere anche la **copertura delle politiche dell'UE nel contesto internazionale**. Inoltre, propone di includere, oltre alla copertura delle notizie locali, anche le **"community news"**, intese come quelle notizie rappresentative delle piccole comunità locali.

- sostenere la **trasformazione digitale** delle organizzazioni nel settore dell'informazione, le pratiche innovative, i nuovi modelli di produzione, distribuzione e business, agevolare l'accesso ai finanziamenti e incoraggiare le attività transfrontaliere e la riqualificazione e il miglioramento del livello delle competenze dei professionisti dei mezzi di informazione;

Secondo la **relazione** del Governo, il sostegno alla trasformazione digitale e alla sostenibilità finanziaria dei giornali è particolarmente **urgente** per i **media locali**, con il conseguente rischio di deserti informativi. Si tratta di una disposizione fondamentale e prioritaria in quanto rappresenta la condizione essenziale per la piena operatività delle altre azioni di sostegno per un ecosistema informativo sano.

- rafforzare la **cooperazione** e promuovere misure volte a **monitorare** e **salvaguardare** lo spazio dell'informazione online, anche individuando e contrastando la disinformazione e la manipolazione delle informazioni e le ingerenze da parte di attori stranieri, contribuendo in tal modo a una maggiore resilienza in tutta l'UE;

La **relazione** del Governo ritiene necessario aggiungere al riguardo anche il tema, ritenuto fondamentale, dell'analisi della diffusione, dell'amplificazione e dell'impatto della disinformazione sul dibattito democratico, al fine di affrontare efficacemente questi fenomeni.

- promuovere **attività di alfabetizzazione digitale e mediatica** per consentire ai cittadini, compresi i **giovani**, di utilizzare l'ecosistema dell'informazione e svilupparne un'interpretazione critica;

La **relazione** del Governo ritiene necessario includere nel pubblico di riferimento anche "bambini e adolescenti", in considerazione della necessità di prevedere un intervento precoce nell'educazione all'**alfabetizzazione mediatica e digitale** che tenga conto delle diverse fasce d'età e che miri a sviluppare la capacità di comprendere criticamente l'ecosistema dell'informazione fin dall'infanzia.

- rafforzare il **dialogo politico**, la **raccolta** e l'**analisi dei dati** e lo sviluppo di standard comuni, anche sostenendo il lavoro del comitato europeo per i servizi di media.

Capo IV - Sezione CERV+

Il Capo IV prevede disposizioni relative al settore Democrazia, cittadini, uguaglianza, diritti e valori (CERV+), nell'ambito del quale si realizzeranno i seguenti obiettivi:

- contribuire a tutelare e promuovere i diritti fondamentali, l'uguaglianza e la non discriminazione e i diritti dei cittadini dell'Unione sanciti dai trattati, compresa la libera circolazione dei cittadini, e a responsabilizzare la società civile (**art. 7**);
- contribuire a combattere la violenza di genere e la violenza nei confronti dei minori e di altri gruppi a rischio (**art. 8**, istitutivo del programma "Daphne");
- contribuire a rafforzare la partecipazione democratica e a difendere lo Stato di diritto (art. 9).

La **relazione** del Governo suggerisce per l'azione CERV le seguenti **priorità negoziali**: salvaguardare un **capitolo autonomo** per il pilastro equality; precisare governance e cofinanziamento dei **Programme Desks**; garantire complementarità con **Horizon Europe**, **Erasmus+**, **InvestEU** e **FSE+**.

Capo V - Priorità e attività trasversali e orizzontali

Il Capo V illustra, nell'ambito degli obiettivi indicati all'art. 3, le priorità e attività trasversali ed orizzontali (**art. 10**). In particolare, per massimizzare l'impatto e intensificare le sinergie tra le sezioni, il programma sosterrà attività trasversali e orizzontali volte a contribuire all'obiettivo generale, in particolare sviluppando sinergie tra le sfere culturale, mediatica e civica e promuovendo l'innovazione e la collaborazione transettoriali. Tra le priorità trasversali e orizzontali figura anche la **promozione** del programma e delle sue opportunità di finanziamento, anche attraverso **punti di contatto** del programma, migliorando in tal modo la conoscenza, la visibilità e la diffusione dei risultati del programma.

Al riguardo la **relazione** del Governo rileva la necessità di approfondire in quale parte del quadro finanziario è presente il co-finanziamento europeo ai **punti di contatto** e di chiarire se si tratterà di un **unico punto di contatto nazionale** per svolgere attività di promozione e assistenza tecnica ai bandi, a livello nazionale, per i tre assi di Agenda EU, prevedendo in tal caso un'azione di raccordo e di coordinamento tra gli uffici coinvolti per i rispettivi Programmi.

Capo VI - Disposizioni finanziarie

Il Capo VI detta le **disposizioni finanziarie**.

In particolare, l'**art. 11** fissa la dotazione finanziaria indicativa per l'attuazione del programma per il periodo 2028-2034 che, come anticipato, è pari a 8,582 miliardi di euro a prezzi correnti, mentre l'**art. 12**, rubricato "Risorse aggiuntive", prevede che "Gli Stati membri, le istituzioni, gli organi e gli organismi dell'Unione, i paesi terzi, le organizzazioni internazionali, le istituzioni finanziarie internazionali o altri soggetti terzi possono erogare contributi finanziari o non finanziari aggiuntivi per il programma".

L'**art. 14** definisce le condizioni necessarie che i paesi terzi devono soddisfare per essere associati al programma, mentre l'**articolo 15** riguarda l'attuazione e il finanziamento dell'UE, stabilendo che il programma è attuato e i finanziamenti sono erogati conformemente al regolamento (UE, Euratom) 2024/2509. L'**art. 16** fissa i criteri di ammissibilità da applicare alle procedure di aggiudicazione o di attribuzione previste dal programma, mentre l'art. 17 stabilisce che il programma è attuato in conformità ai programmi di lavoro del regolamento (UE, Euratom) 2024/2509, già citato.

Capo VII - Disposizioni generali

Il presente capo contiene le **disposizioni finali**, relative all'abrogazione dei regolamenti istitutivi del programma **Europa creativa** di cui al regolamento (UE) 2021/818 nonché del programma **Cittadini, uguaglianza, diritti e valori** di cui al regolamento (UE) 2021/692 (**art. 18**), le disposizioni transitorie (**art. 19**) e le norme relative all'entrata in vigore e all'applicazione del regolamento (**art. 20**).

Base giuridica

La **base giuridica** della proposta è costituita dalle seguenti disposizioni:

- **articolo 19, paragrafo 2, TFUE**, che prevede l'adozione di misure di incentivazione a sostegno dell'azione degli Stati membri nel combattere le discriminazioni fondate su sesso, razza o origine etnica, religione o convinzioni personali, disabilità, età o orientamento sessuale;
- **articolo 21, paragrafo 2, TFUE**, che prevede che Consiglio e Parlamento possono adottare misure dell'UE intese a facilitare l'esercizio dei diritti dei cittadini di circolare e soggiornare

liberamente nel territorio degli Stati membri. Secondo la Commissione anche le azioni volte a informare i cittadini e le autorità in merito al diritto di voto dei cittadini che risiedono in un altro Stato membro possono rientrare nell'ambito di applicazione di questo articolo, in quanto nella pratica facilitano anche l'esercizio del diritto di un cittadino di circolare e soggiornare liberamente;

- **articolo 24 TFUE**, che impone al Parlamento europeo e al Consiglio di adottare le disposizioni relative alle procedure e alle condizioni necessarie per la presentazione di un'iniziativa dei cittadini ai sensi dell'**articolo 11 TUE**. La Commissione precisa, al riguardo, che il programma dovrebbe sostenere il finanziamento dell'assistenza tecnica e organizzativa per l'attuazione del **regolamento** (UE)2019/788, riguardante l'**iniziativa dei cittadini europei**;
- **articolo 167, paragrafo 5, TFUE**, che riconosce al Parlamento e al Consiglio il potere di adottare **misure di incentivazione** al fine di contribuire al **pieno sviluppo delle culture** degli Stati membri nel rispetto delle loro diversità nazionali e regionali, evidenziando il retaggio culturale comune, ad esclusione di qualsiasi armonizzazione delle disposizioni legislative e regolamentari degli Stati membri;
- **articolo 168, paragrafo 5, TFUE** che fornisce una base giuridica per l'adozione di misure di incentivazione volte a proteggere e migliorare la salute umana. Secondo la Commissione, la violenza, compresa quella contro i minori e le donne, costituisce un pericolo per la salute fisica e mentale;
- **articolo 173, paragrafo 3, TFUE** stabilisce che l'UE può decidere misure specifiche destinate a sostenere le azioni svolte negli Stati membri per assicurare le condizioni necessarie alla competitività dell'industria dell'Unione, anche con azioni intese a promuovere un ambiente favorevole all'iniziativa e allo sviluppo delle imprese.

Secondo la **relazione del Governo**, la proposta rispetta il principio di attribuzione.

Sussidiarietà

La Commissione motiva la **necessità** di intervenire in quanto la promozione e la protezione della cultura, dei media e dei valori dell'UE richiedono un'azione coordinata che solo un intervento a livello dell'UE può garantire, anche mediante **misure più incisive e coerenti** per risolvere le questioni di carattere transnazionale e comuni. Secondo la Commissione, un'azione legislativa a livello dell'UE consente, inoltre, l'individuazione e la risoluzione dei **divari strutturali** non considerati priorità dagli Stati membri.

Inoltre la Commissione osserva che la proposta, in ragione della sua portata e dei suoi effetti, apporta un **valore aggiunto**, in quanto gli obiettivi non potrebbero essere conseguiti in misure sufficienti dagli Stati membri. In particolare, il valore aggiunto dei finanziamenti dell'UE nei settori interessati dal programma consiste, tra l'altro, nel garantire standard coerenti ed elevati nell'UE, nel rafforzare il mercato unico promuovendo l'accesso equo e la mobilità, promuovendo la collaborazione tra gli Stati membri.

Secondo la **relazione del Governo**, la proposta rispetta il principio di sussidiarietà.

Proporzionalità

La Commissione ritiene che il **principio di proporzionalità** in quanto si limita al minimo richiesto per il conseguimento dei citati obiettivi a livello europeo e non va oltre a quanto è necessario a tali scopi.

Secondo la **relazione del Governo**, la proposta rispetta il principio di proporzionalità.

Scelta dell'atto giuridico

Secondo la Commissione la **forma giuridica** più appropriata per rendere operativo il quadro proposto è un **regolamento**, considerato che il nuovo programma "AgoraEU" si fonda principalmente sul programma Europa creativa (2021-2027) e sul programma Cittadini, uguaglianza, diritti e valori (2021-2027), entrambi istituiti con regolamento.

Esame presso le Istituzioni dell'UE

La proposta è esaminata secondo la procedura legislativa ordinaria.

Esame presso altri parlamenti nazionali

Sulla base dei dati forniti dal sito IPEX, l'esame dell'atto risulta avviato da parte dei parlamenti danese, tedesco (Bundestag), lettone, lituano, svedese, della Repubblica ceca (Senato) e della Polonia (Senato), mentre risulta concluso da parte del parlamento irlandese.

Nessuna di tali assemblee ha segnalato di aver individuato al momento aspetti rilevanti o comunque di avere informazioni importanti da scambiare.