



Animar 2025

El Think-Tank anual de la Indústria Europea d'Animació
Barcelona (Espanya) · 01-03 Desembre · 2025

Animar va celebrar la seva quarta edició reunint els principals agents europeus per avançar en prioritats polítiques compartides i reforçar la col·laboració dins del sector, acollida per la [Universitat La Salle-URL Barcelona Campus](#). Aquesta edició especial del principal esdeveniment per a professionals, institucions i agents del sector de l'animació europeu va unir les dues grans iniciatives industrials dels darrers anys sota la marca **Animar_BCN Animation Days**:

- [Animar_European Animation Convention](#)
- [Anima Mundi](#)

Animar és una plataforma excepcional de diàleg.

És una plataforma excepcional per a l'intercanvi d'idees i coneixement.

És una plataforma excepcional que està configurant una nova manera de fer les coses en el sector audiovisual.

Una vegada més, l'animació va demostrar la seva capacitat d'adaptació, resiliència i lideratge.

El desembre de 2025, Animar es va convertir en el punt de trobada per al diàleg estratègic, la col·laboració transfronterera i la visió creativa de futur en la indústria europea de l'animació.

Entitats assistents:

AAA - Armenian Animation Association · ABAP – Association of the Bulgarian Animation Producers · Animation Denmark · Animation in Europe · Animation Ireland · AnimFrance · APA – Audiovisual Producers' Association · ASAF – Association of Czech Animation Film · BNT – Bulgarian National Television · CARTOON · CARTOON ITALIA · 3CAT – Catalan Public Broadcaster · CED MEDIA CATALUNYA · CEPI – European Audiovisual Production Association · CNC – French National Centre of Cinema · Coimisiún na Meán Ireland (Media Commission Ireland) · Czech Audiovisual Fund · D'SAF – Slovene Animated Film Association · DIBOOS · DR – Danish Broadcasting Corporation · EAA – Estonian Animation Association · EFAD – European Film Agency Directors · European Commission · European Parliament · EUi- European University Institute · FFA – German Federal Film Board · French Ministry of Culture · HAPA – Hungarian Animation Producers' Association · ICAA – Spanish Film and Audiovisual Arts Institute · ICEC – Catalan Institute for Cultural Companies · ICEX – Spain Trade and Investment · HRUP – Croatian Animation Association · Medienboard Berlin Brandenburg · MIA – Women in Animation · Ministry for Digital Transformation and Civil Service of Spain · NFI- National Film Institute · PROA – Federation of Audiovisual Producers · ProAnimats · Produktionsallianz · RTVE – Spanish Public Broadcaster · SPPA – Polish Animation Producers Association · SSA – Scuola Superiore Sant'Anna · ULiege (Université de Liège) · VUB (Vrije Universiteit Brussel)

Totes les fotografies d'Animar_BCN Animation Days poden trobar-se a:

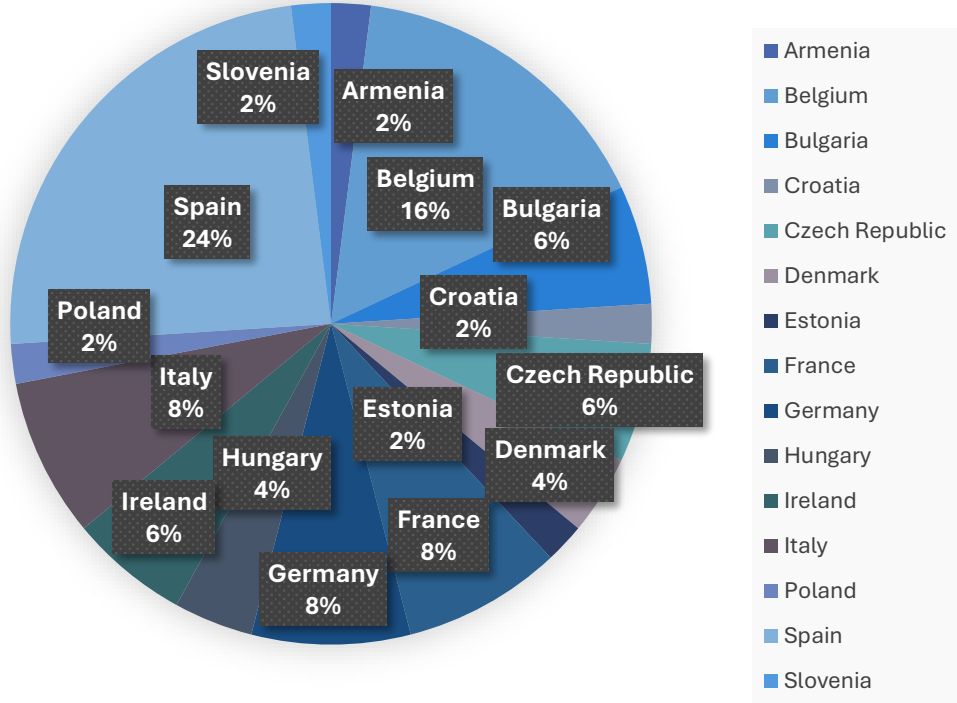
<https://www.flickr.com/photos/197079456@N07/albums>

L'agenda completa pot trobar-se en finalitzar l'informe com Annexe I

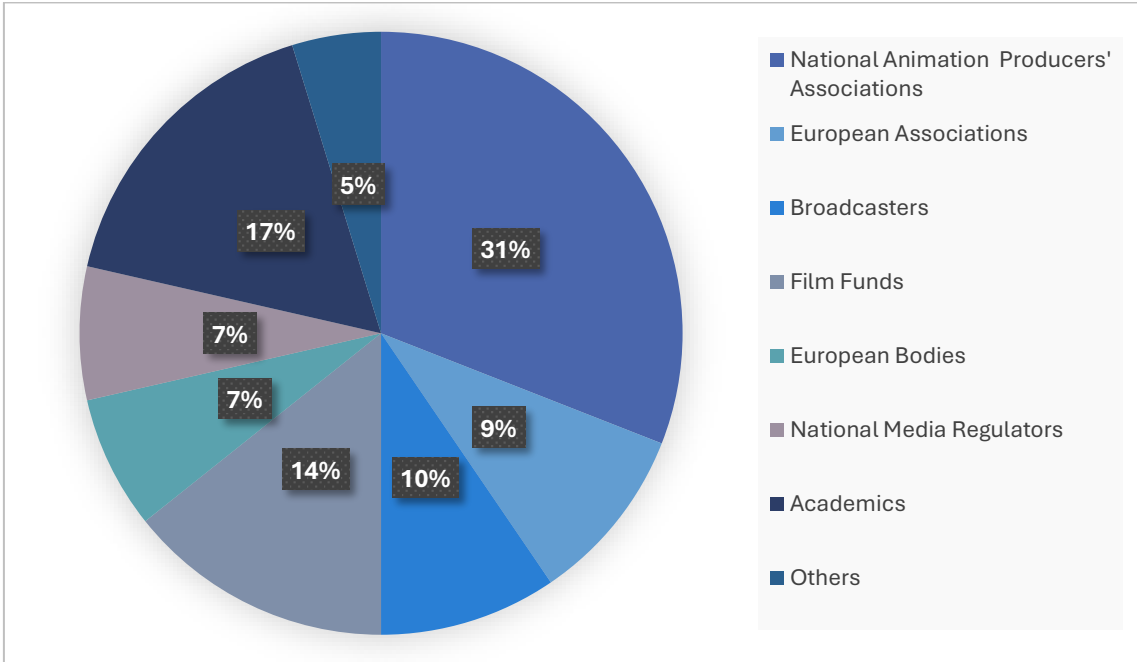


Participants dels Grups de Treball d'Animar: 52 experts d'alt perfil

De 15 Països Europeus



Representant a 42 Entitats

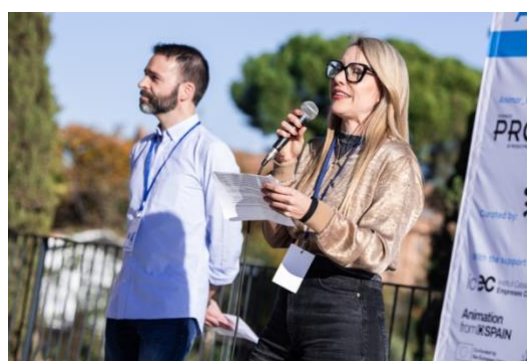


La llista completa d'assistents pot trobar-se al final de l'informe, com Annexe II



Paraules d'obertura

Les sessions van ser inaugurades per **Diana Riba**, coordinadora i vicepresidenta de la **Comissió de Cultura i Educació (CULT)** del **Parlament Europeu**, que va subratllar la importància de garantir un marc sòlid i orientat al futur per a l'animació europea. Va afirmar: *“L'animació actua com un mitjà educatiu en què els espectadors, sovint joves, s'endinsen en llengües, perspectives i narratives diverses que contribueixen a construir una identitat europea compartida”*.



Mar Sáez Pedrero — Animar Manager— va donar la benvinguda als assistents i va cedir la paraula als altres ponents: Philippe Alessandri —com a president d'Animation in Europe—, Alba Sotorra —com a membre de la junta de ProAnimats— i Iván Agenjo —com a vicepresident d'animació de PROA—.



Grups de Treball Animar

Al llarg del think tank, els experts van participar en les discussions. Els participants representaven una gran diversitat d'institucions i punts de vista, incloent-hi la **Comissió Europea (DG Connect), governs i reguladors, fons audiovisuals, televisions públiques, productors d'animació i associacions de productores**. Els experts es van dividir en dos grups de treball. El primer va analitzar **com la regulació pot donar suport a la indústria europea de l'animació en el context de l'avaluació de la Directiva AVMS**, mentre que el segon es va centrar en **fomentar les coproduccions europees**.

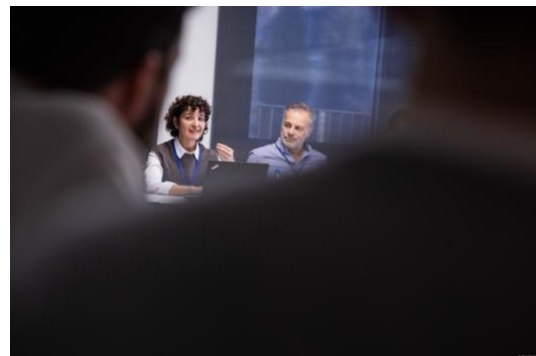
Inspirada per la reflexió del grup de treball sobre regulació, Animation in Europe ha proposat revisar la Directiva AVMS:

- Incloure les plataformes de compartició de vídeos, com YouTube, dins la definició de Serveis de Comunicació Audiovisual, i ampliar la responsabilitat editorial a la curació algorítmica.
- Augmentar fins al 50% les quotes europees aplicables a les plataformes de streaming, per tal d'alinejar-les amb les dels broadcasters lineals, i reservar un 10% per als productors independents.
- Garantir la prominència de les obres europees a les plataformes de streaming i dels serveis audiovisuals europeus als televisors connectats i als proveïdors d'internet.
- Exigir transparència sobre dades d'audiència i algoritmes a tots els serveis de comunicació audiovisual.

Arran de les discussions del grup de treball de coproducció sobre el nou programa AgoraEU, Animation in Europe ha recomanat:

- Mantenir la producció independent al centre del programa.
- Reservar una partida específica per a la producció audiovisual per garantir-ne la viabilitat i estabilitat financera.
- Mantenir les línies de subvenció existents per aprofitar els èxits confirmats del Programa Media.
- Assegurar un suport específic per al contingut infantil, tenint en compte els reptes del sector.

Tots dos grups de treball van subratllar la necessitat d'invertir més en la producció de continguts europeus infantils per preservar la identitat europea i formar la propera generació de ciutadans europeus.





Grup de Treball 1 - MARC REGULADOR EUROPEU: PREPARANT EL FUTUR

I.- DOCUMENTACIÓ PREPARATORIA

Introducció

En els darrers anys, la indústria europea de producció d'animació ha afrontat reptes significatius per assegurar un finançament estable. Hem observat una disminució de la inversió per part dels serveis de comunicació audiovisual, així com una retirada gradual dels canals privats. A més, les grans plataformes internacionals, especialment les establertes als Estats Units, han passat per alt en gran mesura la inversió en animació europea, creant un buit que afecta tant la varietat com la qualitat del contingut disponible per al públic europeu.

La indústria europea de l'animació és única pel seu fort enfocament en el contingut adreçat al públic juvenil, fet que la converteix en una eina poderosa per formar la pròxima generació de ciutadans de la UE. En crear històries culturalment rellevants que reflecteixen els valors europeus, l'animació actua com un mitjà educatiu i d'entreteniment que promou la democràcia, la diversitat i la inclusió. A mesura que els joves espectadors interactuen amb obres animades, entren en contacte amb una gran varietat de llengües, perspectives culturals i narratives que fomenten una identitat europea compartida.

Això subratlla la necessitat essencial de les obres d'animació europees —no només per sostenir la indústria, sinó també per donar suport a un ecosistema cultural que reflecteixi els valors i la diversitat del públic jove europeu. Al mateix temps, la versatilitat de l'animació li permet arribar a totes les franges d'edat, amb històries que aborden temes complexos i fomenten el diàleg cultural. Les sèries i pel·lícules orientades al públic adult que tracten qüestions socials o històriques mostren com l'animació europea enriqueix el paisatge cultural i ofereix una plataforma per a veus diverses.

En aquest context, els marcs jurídics europeus i nacionals tenen un paper crucial a l'hora de sostenir l'estructura financera del sector de l'animació. Aquestes regulacions no només estan dissenyades per garantir que el contingut europeu prosperi, sinó també per protegir la indústria de les fluctuacions d'un mercat cada vegada més dominat per actors globals.

Per als agents del sector, comprendre aquests marcs és essencial. La legislació europea estableix obligacions i drets que determinen com es finança, es distribueix i es protegeix la producció a tota la UE. La legislació nacional i els acords interprofessionals sovint deriven de normes i principis europeus.

Quin paper poden jugar la UE i la legislació nacional en els pròxims anys per donar suport a la indústria de l'animació? Com es pot orientar el futur panorama regulador —ja sigui mitjançant noves regulacions o revisions de les existents— per permetre que l'animació europea prosperi encara més?



1. Directiva AVMS

1. Quotes i inversió obligatòria

La Directiva de Serveis de Comunicació Audiovisual de la UE (AVMSD), adoptada per primera vegada el [2010](#), és una pedra angular de les polítiques audiovisuals europees. En substitució de la Directiva “[Televisió sense fronteres](#)”, tenia com a objectiu crear i garantir el bon funcionament d’un mercat únic de la Unió Europea per als serveis de comunicació audiovisual, alhora que fomentava la diversitat cultural i assegurava la protecció dels consumidors i dels infants. La Directiva AVMS va ser revisada el 2018, introduint diverses disposicions noves en suport de la producció independent i d’una major disponibilitat de contingut europeu.

Disposicions clau de la Directiva AVMS:

- **Article 16 (des del 2010):** Requereix que els broadcasters reservin la majoria (més del 50%) del seu temps d’emissió a obres europees, excloent determinades categories com ara notícies, esports, jocs, publicitat i serveis de teletext. Aquesta mesura s’aplica als broadcasters de televisió tradicionals i ajuda a mantenir una presència significativa de contingut europeu als canals lineals.
- **Article 17 (des del 2010):** Requereix que els broadcasters destinin almenys el 10% del seu temps d’emissió o, alternativament, el 10% del seu catàleg de programació a obres europees creades per productors independents. Aquest requisit exclou continguts de notícies, esports, jocs, publicitat, teletext i televenda, i una part s’ha de dedicar a obres recents (produïdes en els darrers cinc anys). **La definició de productors independents queda en mans dels Estats membres; tanmateix, la Directiva especifica que aquests han de tenir en compte criteris com la propietat de l’empresa productora, la quantitat de programes subministrats al mateix broadcaster i la titularitat dels drets de propietat intel·lectual.**
- **Article 13(1) (des del 2018):** Obliga les plataformes a demanda a garantir que almenys el 30% dels seus catàlegs estigui format per obres europees i que aquestes obres es mostrin de manera prominent. La Directiva només dona indicacions sobre el concepte de “prominència”, amb exemples com crear una secció específica d’obres europees a la pàgina principal o utilitzar obres europees en campanyes de màrqueting.
- **Articles 13(2) i 13(3) (des del 2018):** Permeten, però no obliguen, els Estats membres a adoptar a escala nacional una obligació d’inversió per als prestadors de serveis de comunicació audiovisual, exigint contribucions financeres a la producció de contingut europeu. Els Estats membres poden optar per una inversió directa en la producció, una taxa destinada als fons audiovisuals nacionals, o totes dues coses. Aquesta obligació s’aplica en funció dels ingressos generats pel prestador a l’Estat membre destinatari i ha de ser proporcionada i no discriminatòria. Els prestadors amb poc volum de negoci o audiències reduïdes poden quedar-ne exempts.



A novembre de 2025, 19 països han imposat una obligació financera als serveis de comunicació audiovisual a demanda (serveis no lineals)¹, i 16 països han imposat una obligació financera a les emissions de televisió (serveis lineals)².

Aquestes obligacions als prestadors no lineals s'apliquen només als “prestadors de serveis de comunicació audiovisual a demanda”, és a dir, aquells que tenen control editorial sobre el contingut disponible a la seva plataforma. Això exclou les plataformes de compartició de vídeos com YouTube i les plataformes de xarxes socials com TikTok, on el contingut és generat pels usuaris i la plataforma no selecciona ni cura directament el contingut.

La definició mateixa de què és una “obra europea” és important perquè determina quines produccions s'han d'incloure en el càlcul de les quotes i de la inversió. Aquesta definició inclou diversos països no membres de la UE (com Albània, Noruega, Suïssa, Turquia i el Regne Unit), cosa que permet que aquests països es beneficiïn d'aquest suport sense estar subjectes a les mateixes obligacions de producció i inversió.

Les “**obres europees**” es defineixen com aquelles que s'originen en Estats membres de la UE i en estats part de la Convenció del Consell d'Europa sobre Televisió Transfronterera ([la llista completa es pot consultar aquí](#)), sempre que es compleixi una d'aquestes condicions:

- Produïdes per un o més productors establerts en un d'aquests països.
- Supervisades i controlades per productors basats en un d'aquests països.
- Finançades majoritàriament per coproductors d'aquests països, sense control de productors establerts fora d'aquests països.

És important destacar que, tot i que la Directiva estableix la definició legal, són els reguladors nacionals els qui atorguen la qualificació d’“obra europea” a cada pel·lícula o sèrie. Per exemple, la qualificació europea de la pel·lícula *Barbie* està vinculada a la seva certificació per part del British Film Institute (BFI).

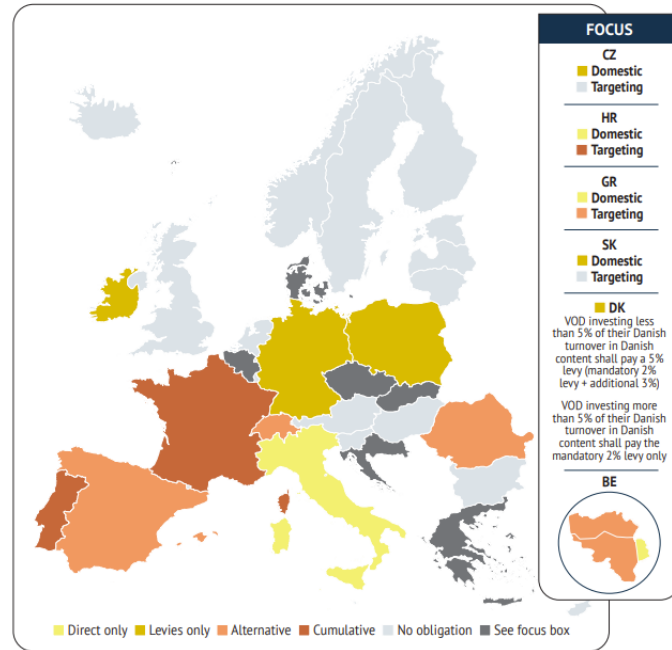
La Comissió està treballant en l'abast de la definició d’“obres europees”, especialment preocupada per la proporció desmesurada de coproduccions entre el Regne Unit i els Estats Units que qualifiquen com a europees.

¹ Tot i això, tres països (Txèquia, Països Baixos i Eslovàquia) només han imposat una obligació als serveis que estan establerts dins del seu territori, i no als serveis que ofereixen un servei al seu país però que estan establerts en un altre lloc.

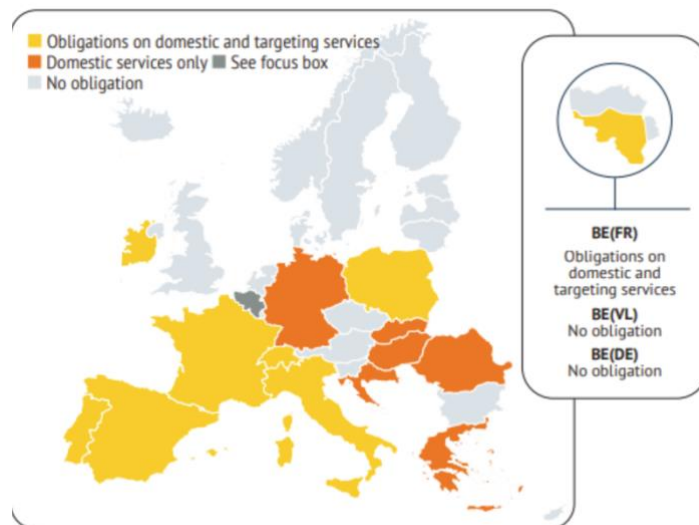
² Tot i això, set països (Bulgària, Alemanya, Grècia, Croàcia, Hongria, Romania i Eslovàquia) només han imposat una obligació als serveis que estan establerts dins del seu territori, i no als serveis que ofereixen un servei al seu país però que estan establerts en un altre lloc.



Implementació d'obligacions financeres directes i/o indirectes als serveis de difusió audiovisual a demanda –VOD- (serveis domèstics i serveis dirigits al país) el 2023 – AVMSD



Implementació d'obligacions financeres als serveis de difusió audiovisual lineals (serveis domèstics i serveis dirigits al país) el 2023 – AVMSD



(Font: [The promotion of European works](#), Osvervatori Europeu de l'Audiovisual)



1.2. Implementació de les obligacions i impacte en el mercat

La Directiva és directament responsable de l'augment d'obres europees als catàlegs dels serveis de VOD, que ara representen ja una mitjana del 35% dels catàlegs. L'any 2023, la despesa en contingut original europeu va arribar als 22.000 milions d'euros, amb les plataformes globals representant el 26% de la inversió total. Això confirma que les mesures nacionals i les obligacions d'inversió han mobilitzat recursos substancials per a la producció europea. Tanmateix, aquest creixement continua concentrat geogràficament: el Regne Unit i Espanya van representar conjuntament el 55% de la despesa de les plataformes globals en originals europeus, mentre que molts mercats més petits en van beneficiar molt menys. També està emergint resistència a aquestes obligacions.

El setembre de 2024, Netflix va presentar un recurs davant el Tribunal Constitucional belga contra l'obligació d'inversió prevista en el [decret AVMSD per a la comunitat francòfona de Bèlgica](#), amb l'objectiu d'anul·lar el requisit que els proveïdors de VOD hagin d'invertir fins al 9,5% de la seva facturació en contingut local. Netflix argumenta que el decret vulnera principis de la UE, inclosa la regla del país d'origen, imposa taxes excessives, restringeix llibertats i constitueix una ajuda d'Estat il·legal. Aquest cas podria tenir conseqüències de gran abast per a les disposicions de l'AVMSD, amb una possible aclariment per part del Tribunal de Justícia de la Unió Europea (TJUE).

A més, Google, Meta i TikTok [van presentar recursos](#) davant el Tribunal Constitucional belga els dies 30 de setembre i 1 d'octubre. Impugnen el decret flamenc que implementa l'AVMSD, el qual va optar per un abast més ampli del previst inicialment i els obliga a contribuir al finançament audiovisual a Flandes —una mesura que consideren contrària al dret de la UE i a la constitució belga.

1.3. Revisió de la Directiva

Com a molt tard el desembre de 2026, la Comissió Europea revisarà l'aplicació de la Directiva, tenint en compte el seu impacte i el seu valor afegit. Aquesta revisió pot anar acompanyada de propostes per revisar i modificar la Directiva. La Comissió està treballant en la preparació d'aquesta avaluació:

- [Un informe de juny de 2024](#) va avaluar l'aplicació dels articles 13, 16 i 17 durant el període 2020-2021, i va constatar que set països havien adoptat subquotes, que les obres europees representaven el 35% dels catàlegs de VOD, i que les empreses nord-americanes eren els participants de tercers països més freqüents en coproduccions, apareixent en el 35-53% de tots els catàlegs.
- El setembre de 2025, la Comissió va organitzar una taula rodona a Venècia per recollir l'opinió dels actors del sector mediàtic sobre l'impacte de la Directiva.
- La Comissió va publicar la [segona edició del Media Outlook](#), que analitza sectors com els mitjans informatius, els videojocs, el contingut immersiu i l'audiovisual, amb un enfocament addicional en la radiodifusió i el sector de l'exhibició.



- La Comissió ha organitzat diverses taules rodones per recollir comentaris dels actors del sector (Canes, maig de 2025; Brussel·les, novembre de 2025).
- La Comissió ha encarregat un estudi sobre la Directiva AVMS. Aquest estudi és en curs i es basa en entrevistes i enquestes a les parts interessades.
- La Comissió Europea acaba de llançar una [crida per aportar comentaris sobre la Directiva de serveis de comunicació audiovisual](#) en el marc de la seva avaluació i actualització.
- S'espera que s'obri una consulta pública sobre aquest tema durant el primer trimestre de 2026, amb possibles taules rodones addicionals organitzades per la Comissió.

2. Regulació sobre Territorialitat i Geo-Bloqueig

El finançament de les obres audiovisuals depèn en gran mesura dels acords de prevenda, mitjançant els quals les productores asseguren finançament per a un projecte venent els drets de distribució de territoris específics a distribuïdors, cinemes, televisions o plataformes abans que el contingut estigui completat. Especialment en els mercats europeus independents de cinema i televisió, és important mantenir aquesta estructura, ja que les prevendes proporcionen un finançament essencial que dona suport a continguts diversos i de producció local a tots els Estats membres, adaptats als diferents públics europeus.

Trobar l'equilibri adequat entre la territorialitat i l'accessibilitat transfronterera és essencial, ja que eliminar la llicència territorial podria comportar pèrdues econòmiques significatives. A curt termini, el sector podria afrontar pèrdues d'aproximadament 8.200 milions d'euros anuals, mentre que els espectadors experimentarien una reducció de l'oferta de continguts valorada en uns 9.300 milions d'euros. Les projeccions a llarg termini estimen pèrdues per als productors d'uns 3.600 milions d'euros anuals, mentre que els espectadors podrien afrontar pèrdues valorades en 4.500 milions d'euros.³

A Europa, la territorialitat està regulada pel [Reglament de bloqueig geogràfic de 2018](#). El geo-bloqueig es defineix com una pràctica discriminatòria que impedeix que els clients en línia accedeixin o comprin productes o serveis de llocs web establerts en altres Estats membres de la UE. Tot i que el Reglament es va introduir per reduir aquestes barreres dins del mercat interior de la UE prohibint el geo-bloqueig injustificat, els serveis audiovisuals i altres continguts protegits per drets d'autor, com els esports, en queden exclosos.

Això significa que les plataformes en línia que ofereixen contingut audiovisual poden restringir legalment l'accés al seu contingut segons la ubicació geogràfica, mantenint la pràctica de la llicència territorial. L'exclusió dels serveis audiovisuals del Reglament protegeix els acords territorials i preserva l'exclusivitat mitjançant el geo-bloqueig. Per exemple, si un distribuïdor adquireix drets exclusius per a Itàlia, el geo-bloqueig li permet restringir l'accés, garantint que els espectadors italians no puguin veure el mateix contingut des del servei de streaming d'un altre país.

³ [The impact of crossborder access to audiovisual content on EU consumers](#), Oxera and O&O, May 2016



Discussió a l'àmbit de l'UE

El Reglament de geo-bloqueig està previst que sigui avaluat per la Comissió Europea — inicialment estava previst per a finals de 2025, però s'endarrerirà. Els debats s'estan intensificant sobre si el seu àmbit d'aplicació s'hauria d'ampliar per incloure les obres audiovisuals.

Diversos grups, especialment organitzacions de consumidors i defensors del Mercat Únic Digital, estan pressionant per introduir canvis. Els seus principals arguments inclouen:

- Les dificultats de les persones que parlen llengües minoritàries i viuen a l'estranger per accedir a obres en les seves llengües nacionals.
- El geo-bloqueig com a obstacle per al mercat únic digital.
- La voluntat dels consumidors d'accedir a obres que han estat creades amb diners públics.

3. Directiva sobre els drets d'autor i la Llei d'intel·ligència artificial

L'article 4 de la [Directiva sobre drets d'autor](#) (Directiva DSM) crea una excepció àmplia que permet la mineria de text i dades (TDM⁴) d'obres protegides per drets d'autor per a qualsevol finalitat, incloses activitats comercials com l'entrenament de sistemes d'IA. En la pràctica, això significa que els desenvolupadors d'IA poden analitzar i extreure informació de pel·lícules, guions, imatges o altres obres protegides, llevat que el titular dels drets hagi expressat clarament una voluntat d'exclusió. Aquesta exclusió s'ha de "reservar expressament", habitualment mitjançant mesures tècniques (com metadades, robots.txt o condicions d'ús) que indiquin que l'obra no pot ser objecte de mineria de dades. Sense aquesta reserva, el contingut protegit pot ser utilitzat per entrenar IA sense autorització prèvia, motiu pel qual la conscienciació i la implementació adequada d'eines d'exclusió són cada vegada més crucials per als productors.

[L'AI Act de la UE](#) (Llei d'Intel·ligència Artificial), que va entrar en vigor el juny de 2024, introdueix un nou sistema regulador per a les tecnologies d'IA basat en el seu nivell de risc. Entre les disposicions de transparència més rellevants per al sector audiovisual, els sistemes d'IA estan obligats a publicar un "resum detallat del contingut d'entrenament", una eina destinada a ajudar els titulars de drets a comprendre quines dades s'han utilitzat per entrenar els sistemes d'IA.

Per donar suport a la implementació, la Comissió també està elaborant un Codi de Pràctiques sobre la IA i un model de transparència per al resum detallat, que haurien de guiar els desenvolupadors d'IA sobre com complir les seves obligacions segons la nova llei. Tanmateix, aquests textos han generat serioses preocupacions entre els titulars de drets: es basen fortament en compromisos voluntaris, afebleixen les garanties de drets d'autor i ofereixen una visibilitat limitada sobre les dades d'entrenament utilitzades pels models d'IA. Per als

⁴ TDM es defineix com "qualsevol tècnica analítica automatitzada destinada a analitzar text i dades en format digital per generar informació que inclou, però no es limita a, patrons, tendències i correlacions"



productors, això significa que la transparència sobre si les seves obres han estat utilitzades, i de quina manera, continua sent insuficient.

Un debat paral·lel s'està desenvolupant al voltant de la possibilitat de crear un registre centralitzat d'exclusió de la UE, on els titulars de drets podrien registrar la seva decisió de prohibir la TDM de les seves obres. En teoria, aquest registre podria facilitar als desenvolupadors d'IA comprovar si una obra està protegida. Tanmateix, moltes qüestions continuen sense resoldre:

- Com es governaria i finançaria el registre?
- La participació seria voluntària o obligatòria?
- Reduiria o augmentaria les càrregues administratives per als productors, especialment per a les petites empreses?

En aquesta fase, el concepte encara està en discussió i genera preocupacions sobre el possible trasllat de responsabilitats de compliment normatiu de les empreses d'IA als titulars de drets.

II.- PUNTS DESTACATS DE LA DISCUSSIÓ I CONCLUSIONS D'ANIMATION IN EUROPE

Introducció

La Sra. Marta Sanagustín, de la Comissió Europea, va presentar al Grup de Treball la Directiva AVMS i el calendari per a la seva possible revisió. De cara al tercer trimestre de 2026, la Comissió Europea presentarà una proposta per revisar la directiva. Com a preparació, la Comissió està elaborant un estudi sobre la implementació de la Directiva, ha organitzat diversos tallers i taules rodones amb les parts interessades i ha obert consultes públiques. Se'n preveuen més en els propers mesos.

1. Àmbit d'aplicació de la Directiva

La definició de serveis de comunicació audiovisual s'hauria d'ampliar per incloure les plataformes de compartició de vídeos. Aquestes plataformes, com YouTube, guanyen cada vegada més espectadors i atenció, i alinear-les amb la resta d'actors mediàtics garantiria unes condicions de competència més equitatives. A més, la definició de responsabilitat editorial s'hauria d'ampliar per incloure la curació algorítmica, ja que actualment aquestes plataformes determinen què veuen les audiències mitjançant sistemes de recomanació basats en algoritmes.

Actualment, els prestadors de serveis AVMS amb un volum de negoci reduït o amb nivells d'audiència baixos estan exempts de les quotes i de les obligacions d'inversió. **AiE proposa mantenir únicament el lílndar de volum de negoci i eliminar el criteri d'audiència. Per garantir la transparència, AiE també reclama un registre públic que llisti tots els prestadors AVMS que compleixen els requisits per a aquesta exempció, per tal de facilitar als productors la comprensió de qui entra dins de l'àmbit d'aplicació i qui no.**



Finalment, atesa la importància significativa de les plataformes de compartició de vídeos com YouTube en la distribució i en la manera com les audiències accedeixen al contingut, **AiE demana que es consideri adequadament com aquestes plataformes han de contribuir a la inversió en contingut europeu i garantir-ne la prominència.**

2. Obligacions: quotes i definició d'Obra Europea

AiE demana que les quotes de contingut per a les plataformes de VOD s'incrementin fins al 50% (en lloc del 30% actual), amb un 10% reservat per als productors independents. Això alinearà les obligacions dels serveis no lineals amb les dels serveis lineals, reflectint el fet que les audiències consumeixen cada vegada més continguts en aquestes plataformes, que també inverteixen cada vegada més en contingut. Per tant, aquesta distinció entre serveis lineals i no lineals ja no és significativa, i cal un veritable terreny de joc equitatiu. Mantenir obligacions separades per a serveis que competeixen efectivament pels mateixos públics i ingressos crea distorsions. Atès que alguns gèneres o països podrien estar infrarepresentats, la quota del 50% hauria de reflectir la diversitat dels països europeus.

Aquestes obligacions són per a obres europees. **AiE recomana que la definició d'obres europees es limiti a produccions de països de la UE, així com de països que mantinguin obligacions de quotes recíproques, inclosos requisits de diversitat.** A més, una obra europea només hauria de qualificar com a tal si els productors europeus retenen la majoria dels drets de propietat intel·lectual. Garantir la titularitat europea de la PI és essencial per a la sostenibilitat a llarg termini de les indústries creatives d'Europa, ja que permet als productors reinvertir en nous projectes i mantenir el control sobre la seva producció cultural.

3. Definició de producció independent

La definició de producció independent hauria de continuar establint-se a escala nacional, però la Directiva hauria de orientar els Estats membres en la definició de criteris clars per a la producció independent. Aquests criteris haurien d'incloure la limitació de la durada de la cessió de drets, garantir que els productors mantinguin la majoria de la propietat intel·lectual i restringir la participació de capital dels broadcasters en les empreses de producció.

4. Prominència

Pel que fa a la prominència de les obres europees: Els reguladors haurien de verificar que almenys el 30% del contingut que apareix a les pàgines d'inici dels prestadors de serveis AVMS sigui d'origen europeu, i és important que els reguladors disposin de recursos suficients per aplicar aquesta obligació de manera efectiva.

Pel que fa a la prominència dels serveis de comunicació audiovisuals europeus: Als televisors connectats i als descodificadors dels proveïdors d'internet, els serveis de comunicació europeus s'haurien de mostrar al mateix nivell i amb la mateixa visibilitat que les principals plataformes nord-americanes, garantint així una "descobribilitat" justa per als actors europeus.



5. Transparència

Els productors necessiten un accés significatiu a les dades d'audiència de tots els serveis mediàtics, que hauria d'incloure xifres desglossades per país i mètriques de retenció d'audiència. La manca de transparència de les plataformes de streaming és una preocupació important. Aquestes dades donen poder als productors, ja que els proporcionen informació sobre l'audiència, la demografia dels espectadors i el nivell de compromís amb el contingut. Amb aquesta informació, els productors poden prendre decisions informades per a futurs projectes, integrant millor les preferències del públic en la seva planificació.

La transparència dels algoritmes hauria de seguir els principis establerts a l'article 27 de la Llei de Serveis Digitals (DSA), que exigeix que les plataformes digitals proporcionin informació sobre els principals paràmetres que determinen quin contingut es recomana a les audiències i els motius pels quals aquests paràmetres tenen un pes particular. Aquest nivell de claredat és essencial per garantir una competència justa, la rendició de comptes i una presa de decisions informada en tot el sector audiovisual.

6. Importància del contingut infantil per Europa

El contingut infantil és una part vital del panorama audiovisual europeu i està directament vinculat a l'objectiu de protegir els menors. Tot i que els infants representen aproximadament el 15% de la població europea, el contingut disponible per a ells continua estant significativament infrarepresentat. Enfortir el contingut infantil europeu és essencial per oferir una programació segura i significativa que reflecteixi els valors europeus, doni suport a la cultura democràtica i fomenti un sentit compartit d'identitat. En fer-ho, contribuïm a garantir que la propera generació d'europeus creixi amb històries que parlin de les seves realitats i reforcin els fonaments culturals de la nostra Unió.

Inspirada per la reflexió del grup de treball sobre regulació, Animation in Europe ha proposat revisar la Directiva AVMS:

- **Incloure les plataformes de compartició de vídeos, com YouTube, en la definició de Serveis de Comunicació Audiovisual, i ampliar la responsabilitat editorial a la curació algorítmica.**
- **Augmentar fins al 50% les quotes europees aplicables a les plataformes de streaming, per tal d'alinear-les amb les dels broadcasters lineals, i reservar un 10% per als productors independents.**
- **Garantir la prominència de les obres europees a les plataformes de streaming i dels serveis mediàtics europeus als televisors connectats i als proveïdors d'internet.**
- **Exigir transparència sobre les dades d'audiència i els algoritmes a tots els serveis de comunicació audiovisual.**



I.- DOCUMENTACIÓ PREPARATÒRIA

Introducció

La coproducció s'ha convertit en un mecanisme essencial per finançar i produir contingut d'animació a Europa. En associar-se amb altres productores de diferents països, els productors poden accedir a una gamma més àmplia de recursos financers, coneixement especialitzat i talent creatiu. Aquestes col·laboracions no només permeten compartir responsabilitats i riscos, sinó que també ajuden a afrontar els alts costos i la complexitat que sovint comporten els projectes d'animació.

Un dels avantatges més importants dels acords de coproducció és que permeten que l'obra resultant sigui considerada "nacional" en cadascun dels països participants. Aquesta designació permet que l'obra coproduïda pugui optar a finançament públic local i, en alguns casos, complir els criteris de les quotes de contingut europeu establertes per la legislació de la UE, com la Directiva AVMS. Aquesta elegibilitat pot ser decisiva per als productors, ja que els dona accés a oportunitats de finançament i distribució que, d'altra manera, podrien quedar fora del seu abast. Per garantir que l'animació europea continuï prosperant en un mercat global competitiu, és essencial reflexionar sobre com es poden optimitzar les convencions de coproducció, els mecanismes de finançament i els marcs reguladors en benefici dels productors.

Conclusions de les edicions anteriors:

- Fer més compatibles els sistemes de finançament: els sistemes de coproducció són diferents a cada país, de manera que la seva combinació no sempre és eficient. Calen normes de finançament complementàries, que combinin sistemes automàtics i selectius, així com ajustar les normes nacionals per permetre que les coproduccions minoritàries tinguin accés complet a tots els fons.
- Augmentar el finançament per al desenvolupament de projectes validats pel mercat: per produir obres més comercialment viables, els fons haurien de permetre una millor liquiditat als productors per desenvolupar i finançar els projectes al màxim del seu potencial abans d'entrar en producció.
- Ampliar el límit d'intensitat de l'ajuda pública: el contingut per a infants i joves hauria de ser considerat una "obra difícil" a tota la UE per superar el límit del 50% de finançament públic i permetre límits d'ajuda estatal més elevats. S'hauria d'establir una regla de "nació més afavorida", que permeti als fons aplicar les normes del país més flexible.
- Assegurar els drets de propietat intel·lectual: els fons s'haurien de centrar a ajudar les productores a retenir els drets de les seves pròpies IP, alhora que donen suport tant a obres artístiques com comercials amb un potencial de mercat validat. Una manera de fer-ho és reforçar el finançament de desenvolupament durant períodes més llargs



perquè els productors puguin crear obres de més qualitat que puguin viatjar internacionalment.

- Millorar el suport al doblatge: especialment quan es tracta de contingut per a infants, el cost elevat del doblatge és una de les principals barreres per a la distribució, sobretot als països amb menor capacitat. Demanem als organismes finançadors que ofereixin eines noves i millors per assumir el cost del doblatge, de manera que puguem explotar més contingut europeu i mostrar la nostra diversitat cultural.
- Reforçar les convencions europees de coproducció: la convenció revisada de coproducció cinematogràfica hauria d'incloure França i Alemanya per evitar relacions desequilibrades entre els estats part, però també amb tercers països. A més, la nova Convenció Europea per a la coproducció d'obres audiovisuals en forma de sèrie hauria de reconèixer les necessitats específiques de l'animació.
- Durant l'última edició d'Animar, es va subratllar la manca de finançament del contingut infantil i la crisi global de l'animació, i el grup va remarcar la necessitat d'eines més sòlides i d'una major col·laboració entre organismes de finançament i broadcasters per donar suport al desenvolupament de projectes. Pel que fa a la producció, es va defensar la creació d'incentius fiscals reforçats vinculats a la retenció de la propietat intel·lectual (IP) per part d'empreses europees i a la rellevància europea del contingut, reforçant així la competitivitat del sector independent i evitant una deriva cap a una indústria merament de serveis.

Recentment, s'han introduït algunes iniciatives que podrien canviar substancialment el panorama de la coproducció, i són aquestes les que hem d'abordar en aquest grup de treball: el programa Agora-EU, que proposa un nou programa MEDIA+, la presentació de *MEDIA Outlook 2025*, i la Convenció sobre la Coproducció d'Obres Audiovisuals en Forma de Sèrie.

Els objectius d'aquest grup de treball són:

- Adquirir una comprensió profunda dels nous marcs europeus que definiran la capacitat dels productors independents per coproduir obres audiovisuals d'animació.
- Avaluar els avantatges i inconvenients que aquests marcs poden oferir a l'hora de preservar un contingut animat divers i plural, amb capacitat real d'arribar a les audiències.
- Definir els pròxims passos que cada territori ha de dur a terme per consolidar aquests canvis, i identificar els principals responsables de la presa de decisions.
- Dissenyar una estratègia comuna per al sector de l'animació a escala europea, convertint aquests canvis en oportunitats que reforcin i consolidin la indústria europea de l'animació.



1. AGORA_EU

El 16 de juliol, la Comissió Europea va [publicar la seva proposta](#) per al Marc Financer Plurianual (2028–2034), el proper pressupost a llarg termini de la UE. Un element central d'aquesta proposta és la creació d'un nou programa anomenat AgoraEU.

L'enfocament general del proper MFP és garantir una flexibilitat significativa, permetent redirigir fàcilment els fons dins i entre programes segons les necessitats. La Comissió, amb l'objectiu de reduir la fragmentació, millorar la visibilitat i reforçar l'alineament estratègic, ha **reduït el nombre de programes de 52 a 16**, amb normes harmonitzades i facilitant l'accés als fons de la UE a través d'un únic portal i punt d'accés únic.

El nou programa AgoraEU fusionarà Europa Creativa amb el programa Ciutadania, Igualtat, Drets i Valors (CERV) en un únic instrument de finançament que cobrirà cultura, mitjans audiovisuals, periodisme i drets de la ciutadania, amb l'objectiu de fomentar l'educació i els valors democràtics. Forma part de la "rúbrica 2", que inclou el Fons Europeu de Competitivitat, Horizon Europe, el Mecanisme Connectar Europa, el Mecanisme de Protecció Civil de la Unió i Erasmus+, amb un import total de 589,6 mil milions d'euros. Tot i que inclou un pilar específic 'Media+', elements importants de l'actual subprograma MEDIA no queden clarament preservats en el text.

- Els productors independents han de continuar essent un component fonamental (beneficiari) del programa MEDIA.
- El programa ha de reafirmar el seu compromís amb el suport a la creació dins d'Europa, garantint que el talent i el contingut europeus continuïn al centre de l'estratègia audiovisual.
- La llibertat artística i editorial no pot estar subjecta a intervenció.
- El pressupost destinat al contingut audiovisual s'ha de garantir.

Les qüestions clau a abordar inclouen identificar qui és responsable de negociar el contingut i amb qui s'ha de discutir el pressupost, així com entendre com les polítiques de cada país influeixen en el resultat final. També és essencial definir com podem establir una estratègia comuna per a l'animació europea dins del marc del nou programa, i considerar si cal crear un grup de treball permanent per garantir continuïtat i coherència.

En el context de les institucions europees, al Consell, el grup de treball de Cultura i Audiovisual no té competències per discutir el pressupost ni l'estructura del programa. Al Parlament Europeu, la comissió BUDG té competències sobre el pressupost, mentre que les comissions CULT i LIBE comparteixen la competència sobre el contingut de l'AgoraEU.



2. Conveni de coproducció d'obres audiovisuals en forma de sèrie del Consell d'Europa.

El 26 de novembre de 2025, el Consell de Ministres del Consell d'Europa va adoptar la [Convenció sobre la Coproducció d'Obres Audiovisuals en Forma de Sèrie](#).

Aquesta és una fita històrica: la primera convenció internacional dedicada específicament a les sèries de televisió, i representa un avenç important per a la producció independent europea.

La nova Convenció estableix un marc modern que facilita el reconeixement de coproduccions europees i internacionals i en reforça l'accés als mecanismes de finançament nacionals. En introduir un sistema flexible i voluntari:

- Amplia significativament les oportunitats de col·laboració per als coproductors europeus.
- Eixampla l'accés al finançament transfronterer.
- Dona suport a una circulació més àmplia d'històries culturalment diverses arreu d'Europa.

La Convenció s'obrirà a la signatura a principis de 2026 i entrarà després en una fase de signatura i ratificació per part dels estats membres del Consell d'Europa o dels estats part de la Convenció Cultural Europea. Entrarà en vigor un cop tres estats l'hagin ratificada. El calendari dependrà del ritme dels procediments nacionals.

Els productors independents veuran una millor protecció de la seva propietat intel·lectual, posicions de negociació més sòlides i un millor accés al finançament internacional. Això contribueix a garantir que el valor creatiu i financer de les seves obres es mantingui en les seves mans a llarg termini.

Les sèries que qualifiquin com a coproduccions oficials segons la Convenció es beneficiaran de:

- Criteris més clars sobre les contribucions financeres i creatives
- Normes més previsibles sobre propietat, assignació de drets i repartiment d'ingressos
- Accés al suport financer nacional dels països participants
- Transparència de dades sobre la circulació de l'obra.

Tal com s'ha esmentat, la Convenció ha de ser ratificada pels estats membres; serà essencial implicar els responsables polítics nacionals per garantir la ratificació més àmplia possible, en benefici de tot l'ecosistema audiovisual europeu.



3. Animació Verda

El sector de l'animació va identificar fa alguns anys que les regulacions emergents en matèria de sostenibilitat dins del sector audiovisual penalitzaven les obres d'animació en els diversos sistemes de suport públic, ja que aquestes normes havien estat concebudes per a produccions d'imatge real. Des de llavors, el sector ha treballat intensament per destacar la necessitat d'establir eines específiques per a l'animació, basades en les necessitats pròpies de la indústria.

Es tracta d'un cas únic en què les propostes provenen directament del sector cap a les administracions: AnimaFrance va desenvolupar el primer calculador d'empremta de carboni dissenyat específicament per a l'animació, el [Carbulator](#). Animation Ireland està donant suport a l'adaptació a l'anglès de l'eina i, juntament amb Ecoprod, busca el suport dels responsables polítics per establir directrius específiques per a l'animació.

En l'últim any s'han fet diversos passos cap a un conjunt harmonitzat d'eines i regulacions de sostenibilitat per a la indústria de l'animació:

- **Novembre 2024** – [Animar 2024](#) va servir com a plataforma per a les primeres discussions sobre els reptes que afronta la indústria europea de l'animació en matèria de sostenibilitat.
- **Març 2025** – La [CEE Animation Conference GO! 2025](#), a Nova Gorica, va oferir un altre espai per continuar aquestes converses.
- **Abril 2025** – [Ecoprod](#) va llançar una nova enquesta sobre Animació i Sostenibilitat, adaptada a les necessitats dels països d'Europa Central i de l'Est.
- **Juny 2025** – Al Festival Internacional de Cinema d'Animació d'Annecy es va presentar al món la versió en anglès de la [Green Animation Guide](#).
- **Juliol 2024** – [Statement for European Sustainability Standards in Animation](#) (liderada per Ecoprod, Green Film i CineRegio), signada pels principals agents de l'animació europea.
- **Octubre 2025** – AnimFrance i Animation Ireland van anunciar la seva associació per desplegar [Carbulator](#), el primer calculador de carboni dissenyat per i per al sector de l'animació, arreu d'Europa, amb el patrocini d'Animation in Europe.
- **Novembre 2025** – La Comissió va llançar el [MEDIA carbon calculator](#) per ajudar els productors audiovisuals de tota la UE a calcular l'empremta de carboni de les seves produccions.



4. CODA: Premis de Co-desenvolupament d'Animació

Creats per donar suport al desenvolupament de projectes d'animació en fases inicials i impulsar la col·laboració transfronterera, aquests premis es van presentar el novembre passat. Iniciats i administrats per CEE Animation, i recolzats per fons nacionals de 11 països de l'Europa Central i de l'Est, aquests premis es distribuïran en tres categories:

- Premi de Co-desenvolupament de Llargmetratge d'Animació (20.000 EUR)
- Premi de Co-desenvolupament de Sèries de TV/Web i Especials de TV (20.000 EUR)
- Premi de Co-desenvolupament de Curtmetratge d'Animació (5.000 EUR)

Es preveu una convocatòria anual de projectes d'animació, amb la primera edició prevista per a la primavera de 2026.

Els Premis CODA són una iniciativa a llarg termini desenvolupada al llarg de més d'una dècada d'activitats de CEE Animation, culminant en el Think Tank (2023–2025) i la CEE Animation Conference GO! 2025. La seva creació és el resultat d'un esforç col·lectiu de la indústria i de nombroses discussions celebrades en panells i sessions d'esdeveniments com l'Animar_BCN Animation Convention.

5. Potencial renovació del Conveni de Coproducció UE-Corea

El novembre de 2025, els principals actors del sector van ser convidats a una reunió amb la Direcció General Connect de la Comissió Europea per parlar sobre la possible renovació del tractat de coproducció UE-Corea del Sud, que expira el 30 de juny de 2026. Els actors implicats han estat autoritzats a presentar comentaris a la Comissió sobre la seva posició fins al 2 de desembre.

- [EC Presentation: EU-KOREA Cultural Protocol Renewal of the audiovisual entitlement](#)

II.- PUNTS DESTACATS DE LA DISCUSSIÓ I CONCLUSIONS D'ANIMATION IN EUROPE

Agora EU

El nou programa **Agora_EU** genera un alt nivell d'incertesa entre els diferents agents del sector audiovisual, ja que **no hi ha una assignació pressupostària clara per a la línia Media+ en comparació amb la resta de programes inclosos**. A més, com que l'Agora_EU ha d'oferir més flexibilitat a la Comissió Europea per **traslladar fons entre subsectors** —per exemple, de cultura a defensa o a notícies si les prioritats canvien—, el finançament per a notícies i mitjans podria competir amb els recursos destinats a l'audiovisual. Tot i que el grup de treball coincideix que les notícies i els mitjans necessiten suport, **aquest no pot fer-se en detriment de la creació audiovisual**. Aquesta manca de percentatges definits entre subprogrames dificulta la planificació a llarg termini per als productors.

Per això, **la primera recomanació d'Animation in Europe** per al nou programa Agora_EU és **reservar fons específics per a la producció audiovisual** per garantir la predicibilitat financera. L'estabilitat econòmica és essencial per donar un suport adequat al sector. A més, les línies d'ajudes existents s'han de mantenir en el nou programa per continuar construint



sobre els èxits confirmats del programa MEDIA al llarg dels anys. Animation in Europe defensa que **la quota MEDIA es mantingui igual o superior a la del programa anterior**; la proposta és arribar com a mínim als 1.800 milions d'euros, en comparació amb els 1.400 milions actuals.

Hi ha una sensació general entre els diferents agents que la proposta és massa vaga i que li manca estructura i garanties. El fet que la producció independent no estigui definida ni protegida específicament genera un risc potencial que cal evitar. Per tant, **la segona recomanació principal d'Animation in Europe és que la producció independent continuï sent el nucli del programa Media+**, com a garantia de diversitat de continguts.

A més, el nou programa Agora_EU hauria de **reforçar la posició de l'animació i dels continguts infantils com a eina democràtica i part de la resiliència democràtica europea**. L'animació i les obres per a infants han de rebre un suport específic, tenint en compte el seu paper estratègic en la preservació del relat i dels valors europeus, així com en l'educació de les noves generacions d'espectadors.

Aquest suport específic a l'animació ha d'incloure **un abast més ampli de programes de finançament que cobreixin tota la cadena de valor**: desenvolupament, producció i promoció. També són necessaris esquemes específics per a la recerca d'audiències, el desenvolupament i l'educació, així com per a l'alfabetització cinematogràfica i audiovisual. El programa hauria de reafirmar el seu compromís amb el suport a la creació dins d'Europa, garantint que **el talent i el contingut europeus continuïn al centre de l'estratègia audiovisual**.

La fase de desenvolupament és aquella en què els experts del grup de treball posen més èmfasi, ja que és l'equivalent als departaments de R+D o innovació d'altres indústries, i representa un pas crucial per als creadors de continguts. És essencial garantir **un augment significatiu dels recursos destinats al desenvolupament**, alhora que s'amplia la flexibilitat dels formats elegibles, incloent-hi no només llargmetratges, curtmetratges i sèries de televisió, sinó també produccions *digital first*, peces úniques, continguts breus o micro-sèries per a xarxes socials. El suport al desenvolupament d'IP *cross-media* i *cross-platform* és essencial, incloent-hi formats més curts que poden servir com a eines promocionals, estratègies de marca a llarg termini i proves d'audiència.

A més d'aquests elements clau, **Animation in Europe formula diverses recomanacions addicionals**

- **Les línies de suport específics per al doblatge són crucials per a l'animació infantil**, ja que garanteixen la seva circulació i difusió transfronterera. Això també permetria un millor accés de les televisions de països amb menor capacitat a les produccions europees.
- **Apropar el contingut d'animació europeu a les audiències ha de ser un component clau del nou programa**, especialment quan es dirigeix a infants i joves. Algunes idees per a nous esquemes de finançament inclouen la promoció d'estrenes cinematogràfiques de sèries d'animació o l'impuls d'estratègies de promoció vinculades a festivals.



- **Media+ ha de considerar la reducció de la càrrega financera sobre els productors** mitjançant programes destinats a cobrir costos de finançament, incloent-hi interessos bancaris, garanties i *completion bonds*.
- **Part de les línies de finançament s'haurien d'adreçar a donar suport a les productores o estudis**, i no només a projectes individuals. Això inclou paquets de diferents programes a definir abans o després de la sol·licitud, així com finançament d'R+D per a tecnologia, incloent-hi canals o eines d'IA. Tanmateix, hi ha consens que aquest finançament hauria de provenir de fons europeus de tecnologia o competitivitat, i no del pressupost cultural de l'Agora_EU.
- **La Comissió hauria de considerar la introducció de convocatòries obertes o augmentar la flexibilitat de les convocatòries al llarg de l'any** per ajustar-se millor als ritmes de desenvolupament i producció de la indústria, incloent-hi els requisits dels socis de distribució i radiodifusió, facilitant així els processos de coproducció.

Finalment, **Animation in Europe recomana i anima els seus membres a contactar amb els agents responsables i les institucions nacionals** que decidiran sobre el nou programa Agora_EU. Aquestes negociacions es desenvoluparan en dos nivells diferents:

- **El BUDGET Committee** debatrà les xifres i l'assignació de fons entre els diferents subprogrames. Les decisions les prendran els **ministeris d'Economia i/o Finances**. És essencial mostrar-los **l'impacte econòmic estratègic del sector audiovisual en general, i de l'animació en particular**, com a principal contingut que travessa fronteres dins i fora de la Unió Europea.
- **El CULT Committee** debatrà el contingut del programa: quines línies s'han d'incloure i on s'ha de centrar la discussió. Les decisions les prendran els **ministeris de Cultura**. Aquí és fonamental destacar **les nostres prioritats de contingut i les necessitats de la indústria**, així com **la importància de l'animació i dels continguts infantils en la resiliència cultural i el soft power**. La llibertat artística i editorial no hauria de ser mai objecte d'intervenció.

Conveni de coproducció d'obres audiovisuals en forma de sèrie

El Consell d'Europa és l'organisme responsable de la promoció d'aquesta Convenció, que té com a objectiu oferir un marc jurídic estable per a les sèries audiovisuals destinades a la distribució televisiva o en plataformes, ja siguin de ficció, documentals o d'animació. La Convenció està concebuda per donar suport als productors independents, reforçar la protecció dels drets de propietat intel·lectual i permetre que les obres coproduïdes accedeixin als certificats oficials de nacionalitat i, per tant, al finançament nacional. El grup de treball reconeix la importància d'aquesta eina per al sector de l'animació, on les coproduccions internacionals de sèries són més habituals que en altres tipus d'obres.

La Convenció ha estat ratificada pel comitè directiu del Consell d'Europa i s'obrirà a la signatura dels membres nacionals a principis de 2026, després de l'acte oficial de signatura que tindrà lloc a Estrasburg al febrer. Entrarà en vigor, sense efecte retroactiu, tan bon punt tres països membres l'hagin ratificada. La responsabilitat de la ratificació varia segons el país, però habitualment recau en el Ministeri de Cultura o Mitjans, o bé en el Ministeri d'Afers Exteriors.



Animation in Europe recomana a les seves associacions membres que identifiquin els responsables clau als seus respectius països i instin les autoritats nacionals a ratificar la Convenció. França i Alemanya, que encara no han ratificat la Convenció Revisada sobre Coproducció Cinematogràfica signada el 2018, es preveu que donin suport a aquesta nova Convenció, tot i que el text està sent revisat internament.

EU-Korea PPC

De la mateixa manera que el grup de treball celebra l'existència de la Convenció Europea de Coproducció de Sèries Audiovisuals, coincideix que **la col·laboració i coproducció amb Corea del Sud és un camp d'interès per a Animation in Europe.** Corea és percebuda com un soci creatiu de gran valor, ja que el contingut coreà domina la cultura juvenil a escala global i ofereix informació valuosa sobre les tendències de mercat. Tot i això, hi ha **importants diferències culturals, productives i geogràfiques** que cal superar.

Per aquest motiu, per **impulsar la col·laboració entre les indústries de la UE i Corea**, serà essencial desenvolupar **mesures d'acompanyament que fomentin la comprensió mútua i el coneixement del sector**, incloent-hi tallers, missions comercials, pràctiques creatives, residències, intercanvis de formació o altres iniciatives similars.

Pel que fa al Protocol, aquest s'emmarca dins d'un **acord de lliure comerç**, fet que genera preocupacions sobre la seva capacitat per regular la protecció cultural, ja que la UE pot no tenir competència legal per negociar acords culturals —aquesta competència recau en els estats membres. A més, **no s'ha produït cap coproducció entre Europa i Corea** en el marc d'aquest tractat durant els seus 15 anys d'existència (des del 2011 fins al juny de 2026, quan està previst que expiri). Diversos factors poden explicar-ho:

- **La manca de coneixement** entre els productors audiovisuals sobre la seva existència.
- **La preocupació dels estats membres** pel fet que la UE signi acords amb tercers països, cosa que podria haver contribuït a no difondre'n l'existència entre el sector privat.
- **La manca de reciprocitat clara** entre les dues regions: les obres coreanes es beneficiarien de pertànyer a la quota europea, però no existeixen obligacions equivalents a Corea del Sud per als serveis de *streaming* que puguin beneficiar els productors europeus.

Així, **Animation in Europe conclou que renovar el protocol de coproduccions amb Corea del Sud podria ajudar a fomentar la col·laboració, però no seria suficient.** Si el protocol es renova, serà essencial garantir **una reciprocitat plena** en termes d'accés al mercat, regulació de la promoció de continguts i obligacions dels broadcasters. I, en cas que no es renovi, **les institucions europees haurien de construir intercanvis creatius i empresarials estructurats amb Corea del Sud.** Aquestes iniciatives podrien articular-se mitjançant **línies de finançament específiques dins del nou programa Agora_EU.**



CODA – Premi al Co-desenvolupament

El grup de treball va acollir **CODA** com una iniciativa positiva de suport al desenvolupament inicial, especialment en una regió com l'Europa Central i de l'Est, on la majoria de països pertanyen a la categoria de **països de baixa capacitat de producció (LCC)**, i va encoratjar els promotors a garantir-ne l'estabilitat a llarg termini.

Animation in Europe recomana algunes millores:

- **Compatibilitat amb altres fons europeus** que donen suport a la fase de desenvolupament, com ara Creative Europe Media o Eurimages.
- **Inclusió de les televisions públiques** en els projectes seleccionats, potencialment a través de la **EBU (Unió Europea de Radiodifusió)**

Sostenibilitat i animació verda

Els membres d'Animation in Europe donen un suport ferm a l'objectiu europeu de **verdir els sectors de l'animació i l'audiovisual**, incloent-hi l'ús de calculadores per mesurar la petjada de carboni. El sector també celebra els esforços per crear un **marc jurídic de sostenibilitat harmonitzat o compatible**. Tot i això, hi ha reptes importants que la majoria d'aquestes eines han de resoldre abans que el seu ús esdevingui obligatori.

- **El sistema de mesura de la petjada de carboni ha de ser flexible i escalable** a les diferents tipologies d'estudis d'animació i productores. Els estudis petits no poden complir els mateixos criteris que els grans. Es recomana un **enfocament per nivells** (petites, mitjanes i grans empreses) basat en criteris com el nombre d'empleats i la facturació anual.
- **Les eines existents estan fragmentades**: hi ha calculadores nacionals en alguns territoris (com Albert a Irlanda) o la nova EU Carbon Calculator, que permet integrar i connectar els sistemes nacionals. Tot i això, **cap d'elles està plenament adaptada als requisits de l'animació**.
- Existeix una eina desenvolupada des del mateix sector de l'animació (**Carbulator**, impulsada per AnimFrance), totalment adaptada a la idiosincràsia de l'animació, però no està preparada per funcionar fora de França. Per exemple, la proporció d'energies renovables varia segons el país, igual que les ràtios de lloguer/propietat d'instal·lacions o la disponibilitat d'aliments. Si aquesta eina hagués de convertir-se en la calculadora comuna per als estudis d'animació, **caldría localitzar-la per a cada país**, no només lingüísticament sinó també en la composició dels seus càlculs.
- **El desenvolupament i l'ajust d'aquestes eines s'hauria de finançar a través de projectes europeus**, potencialment dins del marc del nou programa Agora_EU. Mentrestant, les obligacions relacionades amb els objectius de carboni **haurien de continuar sent opcionals i informatives**, o bé considerar-se un valor afegit en l'avaluació d'esquemes de finançament públic, però no un requisit obligatori.

Els mateixos tipus de problemes apareixen quan passem de les calculadores de carboni a les guies de sostenibilitat provinents de diferents institucions regionals o nacionals: o bé no són aplicables al flux de producció d'animació, o bé estan fetes a mida per a l'animació (com Ecoprod) però **no** reconeixen les diferències entre països i estudis. Per tant, **adaptar les eines existents a les realitats nacionals i del sector de l'animació és essencial** per garantir-ne l'adopció a llarg termini per part del sector privat.

Es poden trobar recursos per anar més enllà al final de l'informe, com ANNEXE III.



Grups Focus d'Anima Mundi

Després del Think Tank, **Animar** va organitzar dos panells centrats en productors dins del programa de recerca acadèmica **ANIMA MUNDI**, oferint una visió més profunda sobre l'evolució de l'ecosistema de l'animació a Europa. El projecte ANIMA MUNDI, finançat per Horizon Europe, va convidar els agents del sector de l'animació a participar en els seus grups de treball específics, celebrats durant els Animar_BCN Animation Days.

Aquestes dues sessions van analitzar l'estat actual de la indústria europea de l'animació:

💡 *La gestió de la propietat intel·lectual en l'animació europea: de la creació a la distribució*

🌍 *Identificació de les principals barreres a la circulació de l'animació europea dins de la UE i arreu del món*

🏛️ *Exploració de les millors maneres perquè els organismes públics impulsin la visibilitat de l'animació europea*

Els participants van abordar els reptes actuals, van destacar els punts forts de la indústria i van contribuir a construir un sector de l'animació europeu més competitiu, connectat i socialment rellevant.



Es pot trobar més informació sobre Anima Mundi a la seva pàgina web: https://www.animamundi-values.eu/cms/c_13433501/en/anima-mundi



Presentació de Projectes de l'Alumnat de La Salle

La Salle va presentar el seu programa educatiu en animació (Graus i Màsters), i els estudiants van fer el pitch de quatre projectes, rebent comentaris valuosos de productors, broadcasters i altres professionals de l'animació que van assistir a la sessió oberta dels Animar_BCN Animation Days.

Aquest intercanvi constructiu va ser altament beneficiós, ja que el feedback no només va ajudar a perfeccionar els projectes dels estudiants, sinó que també els va oferir una oportunitat única per comprendre els estàndards i les expectatives de la indústria. Per als estudiants, l'experiència va ser especialment significativa, ja que va connectar la formació acadèmica amb la pràctica professional i va posar de manifest la importància del diàleg amb els actors clau del sector de l'animació.



Es pot trobar més informació sobre La Salle Campus a la seva pàgina web: <https://www.salleurl.edu/en>



Conferència: ANIMA MUNDI, REBOOT, CRESCINE - Perspectives Creuades de Projectes Europeus sobre la Indústria Cinematogràfica

Acadèmics de les universitats ULiege, VUB, SSA i EIU van presentar al públic tres programes de recerca centrats en el sector audiovisual i finançats pel programa Horizonte Europe, en els quals participen activament, cadascun en una fase diferent d'implementació. Les seves intervencions van oferir una visió clara dels objectius i l'estat d'avançament d'aquestes iniciatives, reflectint la diversitat d'enfocaments que promou Horizonte Europe.

Aquests programes tenen una rellevància especial per al sector, ja que proporcionen informació de gran valor que ajuda productors, broadcasters i responsables polítics a anticipar els canvis tecnològics, adaptar-se a les noves dinàmiques de mercat i reforçar la competitivitat de la creació audiovisual europea. Més enllà del seu abast tècnic, representen un pont entre el món acadèmic i el sector professional, reforçant el paper de la recerca com a motor d'innovació i col·laboració a escala europea.



La presentació "ANIMA MUNDI, REBOOT, CRESCINE Cross-Insights from European Projects on the Film Industry" es pot trobar al final del document, com Annexe IV.



Presentació de recomanacions d'Animation in Europe

En el panell de difusió, els copresidents dels grups de treball van transmetre al públic els temes clau debatuts dins dels grups, mentre que la Junta d'Animation in Europe va presentar les seves recomanacions finals. Aquestes recomanacions tenen un pes particular, ja que sintetitzen la visió col·lectiva de productors d'animació de 30 països, 25 dels quals són membres de la UE. En destacar tant els reptes com les oportunitats identificades durant les sessions, les recomanacions ofereixen una guia per enfortir la cooperació entre territoris europeus, millorar el marc del sector i garantir que l'animació europea continuï sent competitiva a escala global. Per als participants, la presentació d'aquestes conclusions no va ser només un resum dels debats, sinó també una visió orientada al futur, que ofereix orientacions concretes per a institucions, productors i broadcasters. Les recomanacions finals esdevenen així una pedra angular dels Animar_BCN Animation Days, subratllant el paper de l'esdeveniment com a fòrum estratègic per definir el futur de l'animació europea.



Es pot trobar més informació sobre Animation in Europe a la seva pàgina web: www.animationineurope.eu



Aparicions en premsa

Ecran Total: https://ecran-total.fr/2025/12/05/animar-2025-les-leaders-de-lanimation-mobilises-autour-de-regulation-et-de-la-coproduction-en-europe/?srsltid=AfmBOooby9Mc5fWMkvhDShEN3J09QBLHsh3oH1Mslh3jO_94ZIG2_Odm

Le Film Français: <https://www.lefilmfrancais.com/television/174280/les-conclusions-de-l-edition-2025-d-animar>

Skwigly: <https://www.skwigly.co.uk/european-animation-leaders-united-at-animar-2025-to-address-key-audiovisual-policy-challenges/>

Kidscreen: <https://kidscreen.com/2025/12/10/50-steamer-quotas-and-other-big-ideas-from-animar/>

Panorama Audiovisual:

- <https://www.panoramaaudiovisual.com/2025/12/01/comienza-4a-edicion-animar-think-tank-animacion-europea/>
- <https://www.panoramaaudiovisual.com/2025/12/05/52-expertos-15-paises-europeos-debaten-animar-2025-animacion/>

Rubik Audiovisual:

- <https://rubik-audiovisual.com/barcelona-acoge-animar-2025-el-think-tank-europeo-de-la-animacion/>
- <https://rubik-audiovisual.com/animar-2025-reune-en-barcelona-a-los-principales-agentes-europeos-para-debatir-el-futuro-de-la-animacion/>

Audiovisual 451:

<https://www.audiovisual451.com/animar-2025-lanza-propuestas-a-bruselas-para-proteger-la-animacion-europea/>

TIVU: <https://tivu.es/news/animar-2025-reune-a-expertos-para-definir-el-futuro-de-la-animacion-en-europa/>

Animar_BCN Animation Days



Animar_BCN is an initiative of:



With the support of:



Animation from SPAIN



And the collaboration of:





Annexe I - Agenda

Dilluns, 1 de desembre

- 2.30 pm – Recepció d'assistents I Paraules de Benvinguda
- 3.00 pm – Grups de Treball Animar
- 4.30 pm – Pausa cafè
- 5.00 pm – Grups de Treball Animar
- 6.30 pm – Temps lliure
- 8.30 pm – Sopar de Benvinguda
Restaurant [Xiringuito Escribà](#)

Dimarts, 2 de desembre

- 10.00 am - Grups de Treball Animar
- 11.30 pm – Pausa cafè
- 12.00 pm - Grups de Treball Animar
- 1.30 pm - Dinar - Networking
- 3.00 pm – Anima Mundi Focus Group I (*)
Registre obligatori · Places limitades ([Formulari de registre](#))
- 5.00 pm – Tarda lliure

(*) 3.00 pm – En paral·lel – Reunió preparatòria Conferència dia 3 – només per moderadors de grup i junta d'Animation in Europe)

Dimecres, 3 de desembre

- 9.30 am – 11.00 am - Sessió “Coneix a la indústria local”
Registre obligatori · Places limitades ([Formulari de registre](#))
 - Esmorzar - Networking
 - LaSalle Pitching
- 11.00 am - 1.30 pm - Animar_BCN Animation Days
Registre obligatori · Places limitades ([Formulari de registre](#))
 - Benvinguda
 - Recomanacions d' *Animation in Europe*
 - Conferència - European collaborative programmes: *Anima Mundi, Reboost & Crescine*
 - Paraules de cloenda
 - Dinar - Networking
- 3.00 pm – 5.00 pm Anima Mundi Focus Group II
Registre obligatori · Places limitades ([Formulari de registre](#))

Seu principal: [La Salle-URL Barcelona Campus University](#)

- Dilluns i dimarts: [Santa Maria de la Estrella Building](#)
- Dimecres: [Campus La Salle Building](#)



Annexe II- Participants als Grups de Treball Animar

Mr. Philippe Alessandri	Animation in Europe	Europe
Ms. Moe Honan	Animation in Europe	Europe
Mr. Ivan Agenjo	Animation in Europe	Europe
Ms. Reka Temple	Animation in Europe	Europe
Ms. Mar Sáez Pedrero	Animation in Europe	Europe
Ms. Sevara Irgacheva	EFAD - European Film Agency Directors	Europe
Ms. Margaux Chielle	CEPI - European Audiovisual Production Association	Europe
Ms. Marta Sanagustín	European Commission, DG CNECT, Audiovisual and Media Policies	Europe
Ms. Xiomara Villa Perez	European Parliament	Europe
Mr. Àlex Navarro Garrich	CED MEDIA CATALUNYA	Europe
Mr. Christian Davin	CARTOON	Europe
Mr. Tigran Arakelyan	AAA - Armenia Animation Association	Armenia
Mr. Antonios Vlassis	ULiege	Belgium
Mr. Pedro Tinen	ULiege	Belgium
Mr. Heritiana Renaud Ranaivoson	VUB	Belgium
Ms. Anais De Potesta	VUB	Belgium
Mr. Dimitar Petrov	ABAP- Association of the Bulgarian Animation Producers	Bulgaria
Mr. Emil Koshlukov	Bulgarian National Television	Bulgaria
Mr. Anton Andonov	Bulgarian National Television	Bulgaria
Mr. Draško Ivezić	HRUP - Croatian Animation Producers	Croatia
Mr. Premysl Martinek	APA - Audiovisual producers' Association	Czech Republic
Mr. Adam Parma	ASAF - Association of Czech Animation Film	Czech Republic
Ms. Veronika Lengálová	Czech Audiovisual Fund	Czech Republic
Ms. Sarita Christensen	Animation Denmark	Denmark
Mr. Martin Engelhardt Hansen	DR - Danish Broadcasting Corporation	Denmark
Ms. Kerdi Oengo	EAA - Estonian Animation Association	Estonia



Ms. Amanda Borghino	AnimFrance	France
Mr. Vincent Mendes	European Parliament · French Ministry of Culture	France
Ms. Anna Lecomte	CNC - French National Centre of Cinema	France
Mr. Johannes Kagerer	Produktionsallianz	Germany
Ms. Maite Woköck	Produktionsallianz	Germany
Ms. Kristin Holst	German Federal Film Board (FFA)	Germany
Mr. Oliver Zeller	Medienboard Berlin Brandenburg	Germany
Ms. Ildikó Takacs	HAPA - Hungarian Animation Producers' Association	Hungary
Ms. Alessandra Principini	CARTOON ITALIA	Italy
Ms. Mafalda Dâmaso	EUI - European University Institute	Italy
Mr. Sergio Goffredo	EUI - European University Institute	Italy
Ms. Pelin Turan	SSA (Scuola Superiore Sant'Anna)	Italy
Mr. Ronan McCabe	Animation Ireland	Ireland
Mr. Brian Furey	Media Commission Ireland	Ireland
Ms. Anna Głowik	SPPA - Polish Animation Producers Association	Poland
Mr. Jure Vizjak	D'SAF! - Slovene Animated Film Association	Slovenia
Ms. Miriam de Miguel	ICAA - Film and Audiovisual Arts Institute	Spain
Ms. Lucía García	ICAA - Film and Audiovisual Arts Institute	Spain
Ms. Ainara Plaza	ICEC – Catalan Institute for Cultural Companies	Spain
Ms. Diana Bueno	ICEX - ICEX Spain Trade and Investment Ministry for Digital Transformation and Civil Service	Spain
Mr. Jose María Valls	Ministry for Digital Transformation and Civil Service	Spain
Mr. Fernando Garate	Ministry for Digital Transformation and Civil Service	Spain
Ms. Muntsa Tarres	3CAT- Catalan Public Broadcaster	Spain
Mr. Yago Fandiño	RTVE - Spanish Public Broadcaster	Spain
Ms. Veronica Buide	MIA (Women in Animation)	Spain



Annex III - Recursos per anar més enllà

- **Animar** - European Animation Convention
 - [Final Report 2022](#)
 - [Final Report 2023](#)
 - [Final Report 2024](#)
- **EAO** - European Audiovisual Observatory
 - [Mapping AVMSD Transposition](#)
 - [Approaching jurisdictional issues in European audiovisual law: trends and tensions](#)
- [European Commission Endorses French Decree Supporting Animation and Documentary](#)
- **Public participation:**
 - The European Commission has just [launched a call for feed-back on the Audiovisual media services directive in the context of its evaluation and update](#) - **Deadline: 21 December 2025 (midnight Brussels time)**
 - The European Commission is working on an evaluation report of the [Directive \(EU\) 2019/789 \("Sat Cab II"\)](#) on the exercise of copyright and related rights applicable to certain online transmissions of broadcasting organisations and retransmissions of television and radio programmes. As part of this study, an EU-wide survey has been launched targeting, among others, rightsholders' associations. The objective is to gather insights into the practical effects and challenges arising from the implementation of the Directive.

The survey covers several key areas:

 - The clearance of rights relative to ancillary online services (simulcast and catch-up) provided in other EU Member States.
 - The clearance of rights relative to retransmission of programmes from other EU Member States by means other than cable.
 - The clearance of rights for transmissions implying the use of the direct injection technique.
 - The use of mediation in relation to retransmission and direct injection[You can access to the survey here](#) - **Deadline 5 December 2025 (midnight Brussels time)**
- The European Commission has opened a **public consultation on the evaluation of the Geo-Blocking Regulation**.



Audiovisual services are currently excluded from the scope of the Regulation. While the consultation has therefore limited direct relevance for our sector, it is important to respond in order to ensure that this exclusion is maintained. You can find [more information about the consultation and how to respond at this link](#). **The deadline for submissions is 29 December 2025 (midnight Brussels time)**

- [Proposal for a REGULATION OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL establishing the 'AgoraEU' programme for the period 2028-2034, and repealing Regulations \(EU\) 2021/692 and \(EU\) 2021/818](#)
- [EAO - The definition of independent production in direct and indirect public support measures](#)
- [Official Council of Europe press release here.](#)
- [Q&A on the Convention on the co-production of audiovisual works in the form of series](#)
- [Convention on the co-production of audiovisual works in the form of series](#)
- [Explanatory report](#)
- [Council of Europe pilot programme for series co-productions](#)
- [CEE Animation Conference GO! 2025 full report](#)
- [EAO - Green transition in the audiovisual sector](#)
- [CODA: Codevelopment Animation Awards](#)
- [EU – Korea Audio-visual Co-productions Background](#)
- [Strengthening Industry Ties at the EU-Japan Animation Workshop](#)
- [European Broadcasting Union's co-development initiative](#)
- [Insights into direct public film funding in Europe – A sample analysis of national and sub-national funds for the years 2018-2022](#)
- [Mapping of Film and Audiovisual Public Funding Criteria in the EU European Audiovisual Observatory, 2018](#)



ANIMA MUNDI, REBOOT, CRESCINE

Cross-Insights from European Projects on the Film Industry

ANIMAR, 03/12/2025

Mafalda Dâmaso, Heritiana Ranaivoson, Pelin

Turan, Antonios Vlassis

This project is funded by the European Union's Horizon Europe Framework Programme, under the Grant Agreement no: 101178027.

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Research Executive Agency (REA). Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for



Funded by
the European Union

How do non-European film professionals perceive the European Film Industry?

Analysing data from Argentina, Brazil, Mexico, South Africa, South Korea, Turkey

Mafalda Dâmaso and Anna Niutta, Erasmus University Rotterdam, Netherlands; Luis Albornoz, Isabela Vargas Miranda, and Maria Trinidad García Leiva, Universidad Carlos III of Madrid, Spain; Marina Rossato Fernandes and Antonios Vlassis, University of Liège, Belgium; Ruken Doğu Erdede, Melis Behlil and Elif Akçalı, Kadir Has University, Turkey

The Research

Dâmaso, M., Niutta, A., Vargas Miranda, I., Albornoz, L., García Leiva, M^a Trinidad, Rossato Fernandes, M., Vlassis, A., Behlil, M., Doğu Erdede, R., Akçalı, E. (2025). **The Framings and Strategies of Cinema Professionals. Report on International Understandings of the European Film Industry.** Developed by the Horizon Europe project REBOOT (Reviving, Boosting, Optimising and Transforming European Film Competitiveness – REBOOT), funded by the European Union’s Horizon Europe Research and Innovation programme under Grant Agreement No. 101094769. <https://doi.org/10.5281/zenodo.16744614>



Research questions

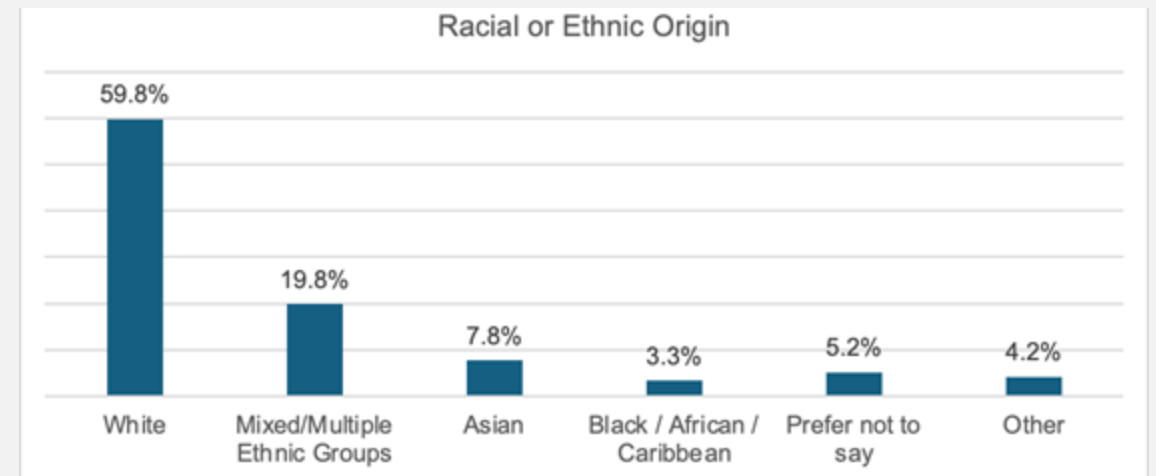
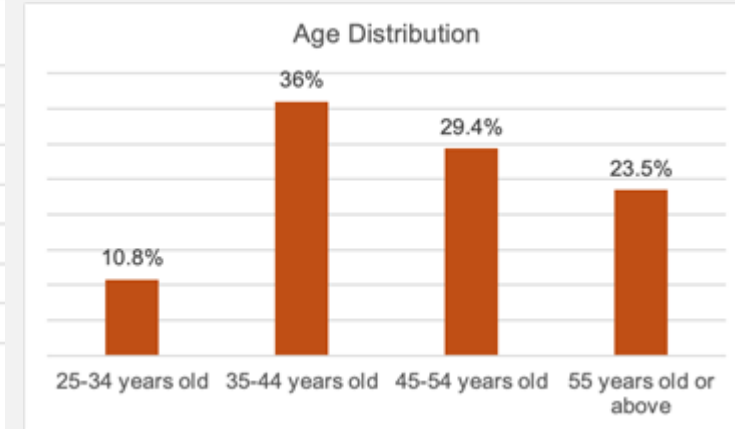
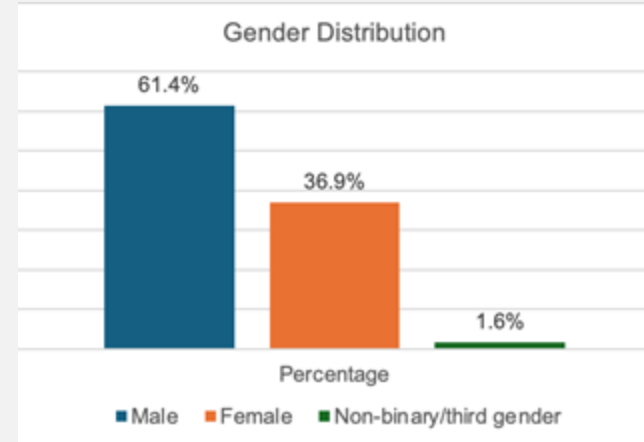
- What do non-European film professionals **understand by the EFI**? What do they identify as its **main strengths**?
- In which outlets does European film tend to **circulate**?
- What are the **main obstacles** to the international distribution of European films in theatres and other channels?
- What are the **main needs of the film ecosystem** in the selected six markets?
- Are the **programmes and incentives offered by the EU** to support such film ecosystems relevant?
- How do non-European film professionals **compare** collaborations with European and **with non-European international partners** such as the USA, China or Russia?

Knowledge needs

- To **decenter EU film policy** ([Keukeleire and Lecocq, 2018](#); [Onar and Nicolaïdis, 2013](#)), that is, to provincialise Europe by questioning a Eurocentric approach to scientific knowledge
- To **provide evidence-based recommendations to support the EU's global audiovisual policy**. The EU uses cultural diplomacy as a strategic tool to promote values such as cultural diversity, freedom of expression, and democratic governance ([Portolés, 2019](#)). The European Agenda for Culture in a Globalising World (2007) recognises culture as a central pillar of the EU's foreign policy ([Loisen & De Ville, 2011](#); [Vlassis, 2016](#)).
- To **address structural changes to the global film market**. Streaming services are influencing not only the development (or lack) of national regulatory frameworks in various countries but also transforming power relations across the production, distribution, and exhibition sectors ([Alvaray, 2023](#); [Albornoz and Krakowiak, 2023](#); [Falicov, 2019](#)).
- To **develop recommendations recognising film festivals and markets as integral to the European film industry's infrastructure**. As Marijke de Valck (2007) outlines, festivals have evolved from national showcases to transnational systems embedded within the global film culture.
- To **advance knowledge of the concept of Europeanness and its relation to cinema** – a contested discussion ground (e.g. Elsaesser 2005; Harrod et. al., 2015).

Methodology: survey

- Available between November 2024 and March 2025
- Distributed via email
- Each questionnaire included an information sheet and consent form
- 515 responses were recorded. 425 responses met the eligibility criteria
- **Six samples:** main sample (425); selected (main minus Turkish respondents, 311), Argentina (70), Brazil (72), Mexico (55), South Africa (28), South Korea/East Asia (32), Turkey (114)



Methodology: interviews

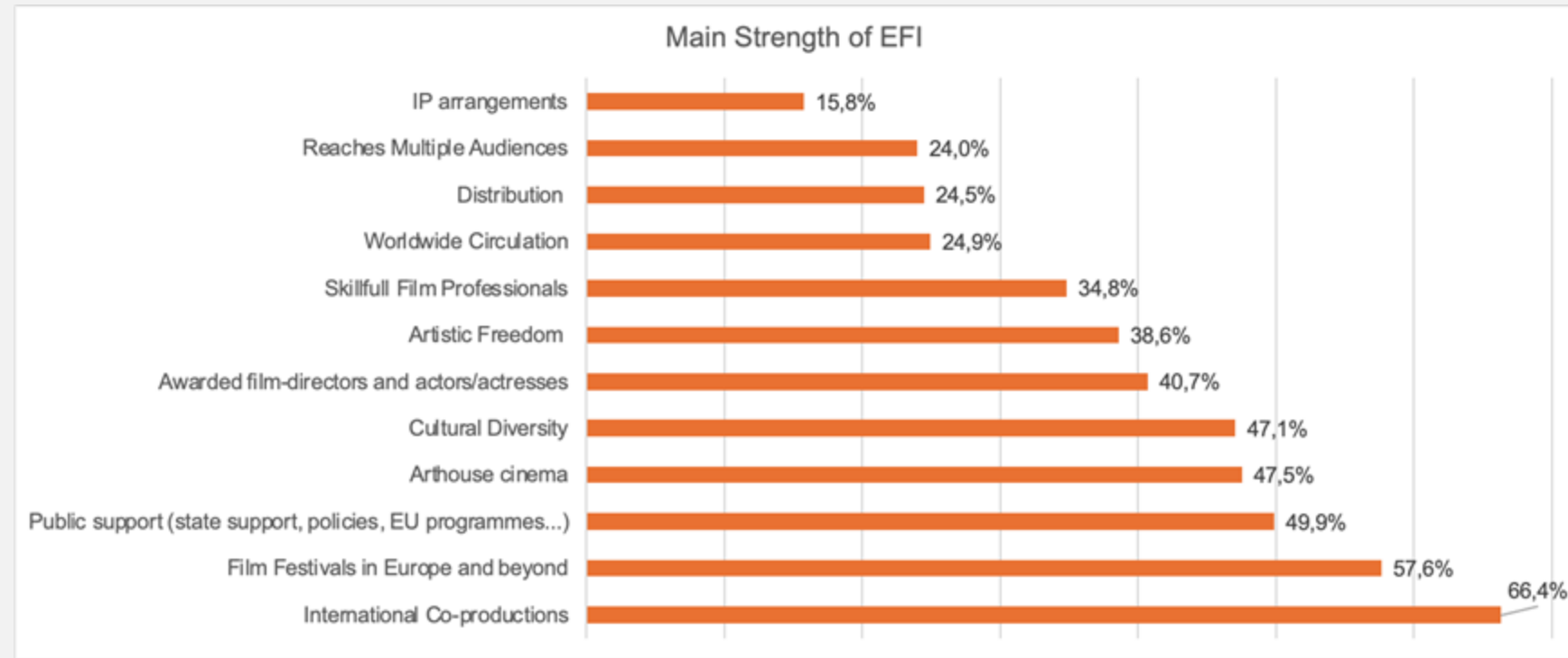
- **99** semi-structured interviews, held both in person and online between December 2024 and July 2025
- Categories of interviewees
 - **DIR/PRO:** Directors/individual producer and association and groups representing producers.
 - **DIST/SA:** Individual distributor or sales agent and associations.
 - **EXH:** Exhibitors, that is, cinema theatres and broadcasters.
 - **FF:** Representatives working directly with film festivals, such as programmers, and responsible for the industry section on a festival.
 - **FUNDER/POL:** Public funders, policymakers, regulators, national institutes and professional associations.
 - **O:** All other categories.

Category	Interviewees
DIR/PRO	AR 5, BR 7, MX 4, SA 13, SK 6, T 6 = total 41
DIST/SA	AR 2, BR 4, MX 2, SA 1, SK 4, T 1 = total 14
EXH	MX 3, SA 1, SK 1, T 4 = total 9
FF	AR 4, BR 1, MX 2, SK 3, T 2 = total 12
FUNDER/POL	AR 4, BR 2, MX 3, SA 3, SK 1, T 3 = total 16
O	AR 2, BR 2, SA 1, SK 2 = total 7

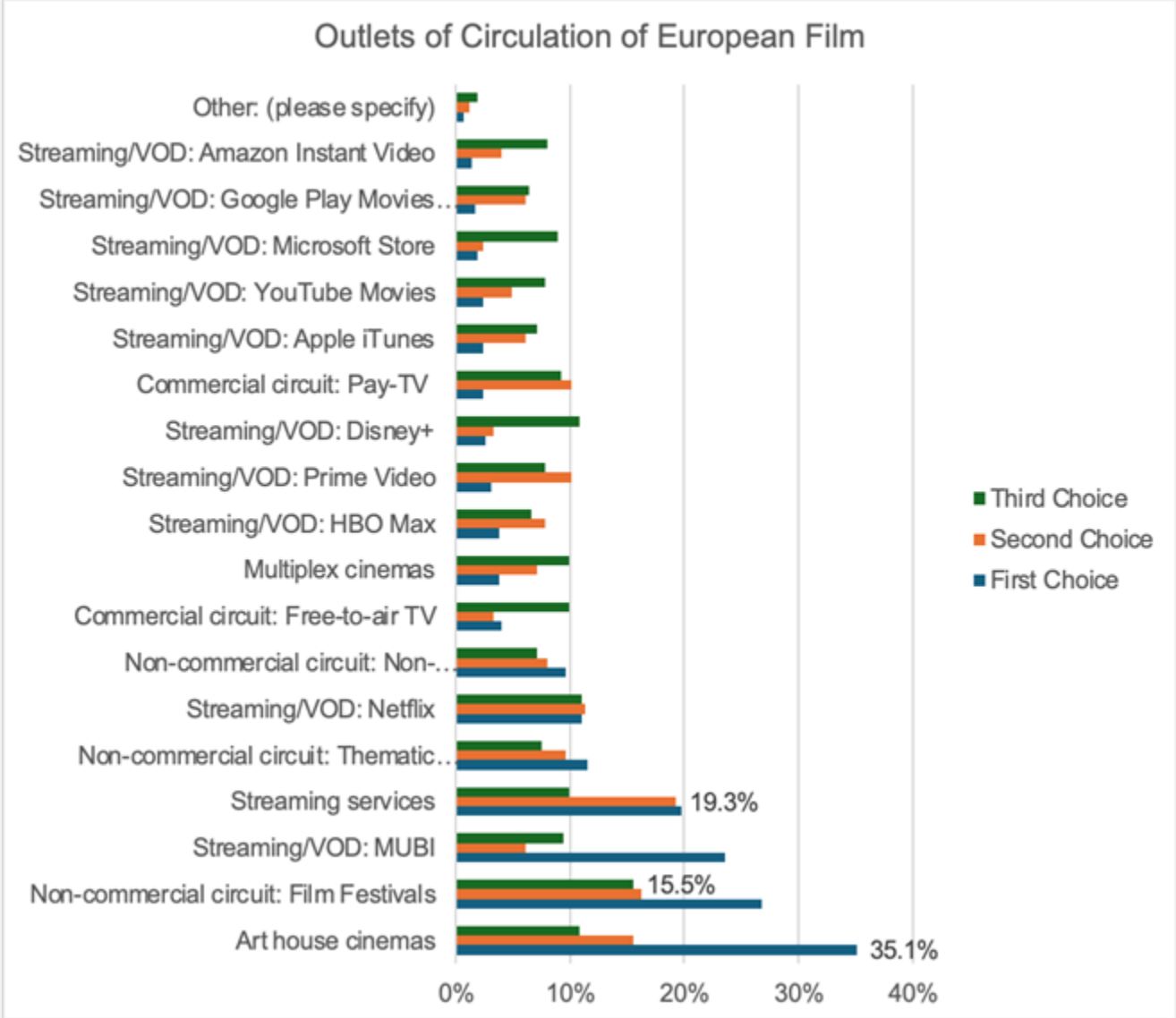
Findings

The EFI: perception and strengths

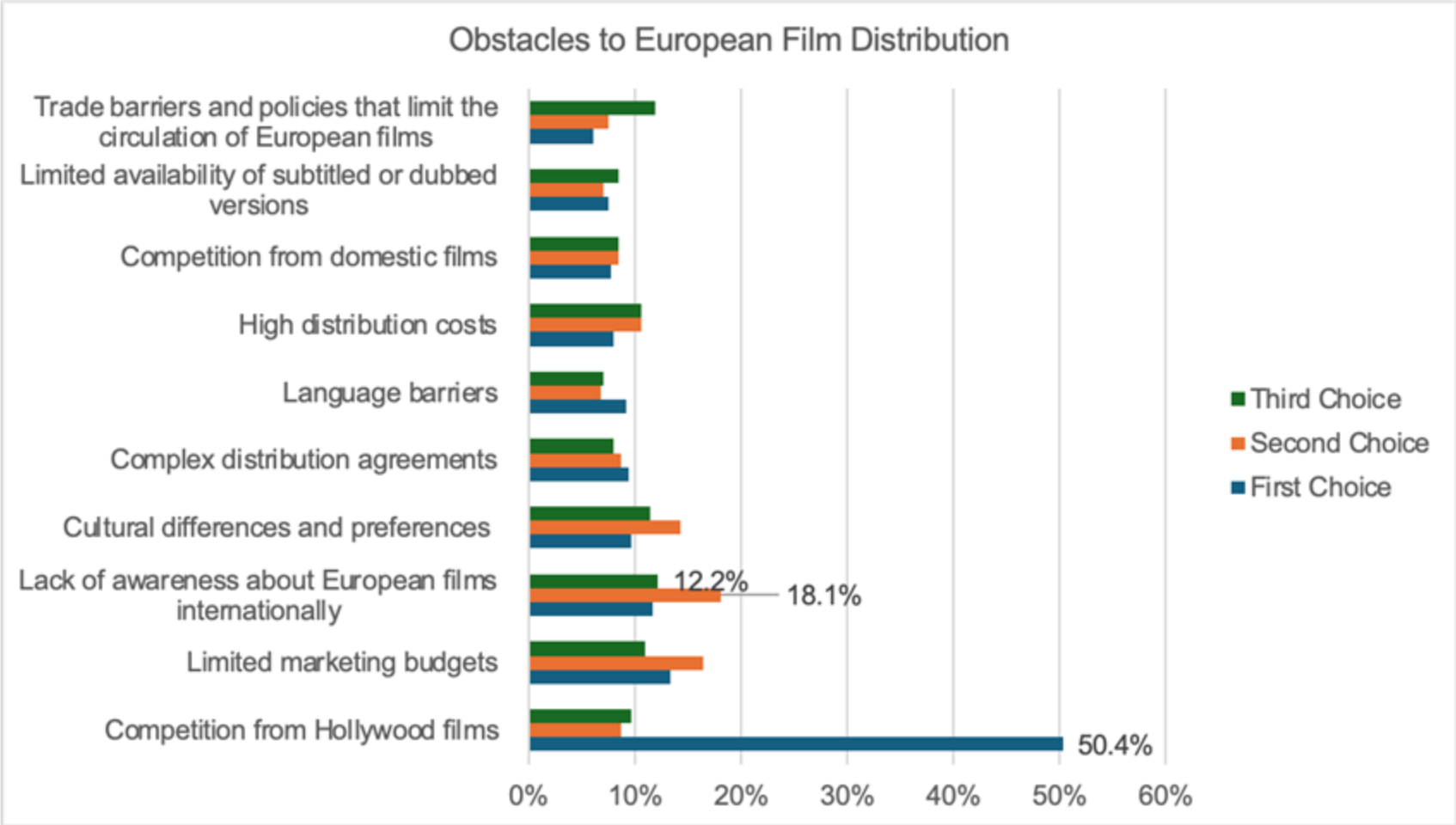
Word that describes the EFI	Count	Percentage
International co-productions	267	62.7%
Cinéma d'auteur	256	60.1%
Art cinema	243	57%
State support	218	51.2%
Cultural diversity	180	42.3%
Freedom of expression	140	32.9%
Multilingualism	137	32%
High culture	121	28.4%
Regional integration	102	23.9%
Successful	85	20%
Experimental	81	19%
Non-commercial	71	16.7%
Competitive	63	14.8%
Slow cinema	52	12.2%
Uncompetitive	18	4.2%
Very hard to define	17	4%
Blockbusters	15	3.5%



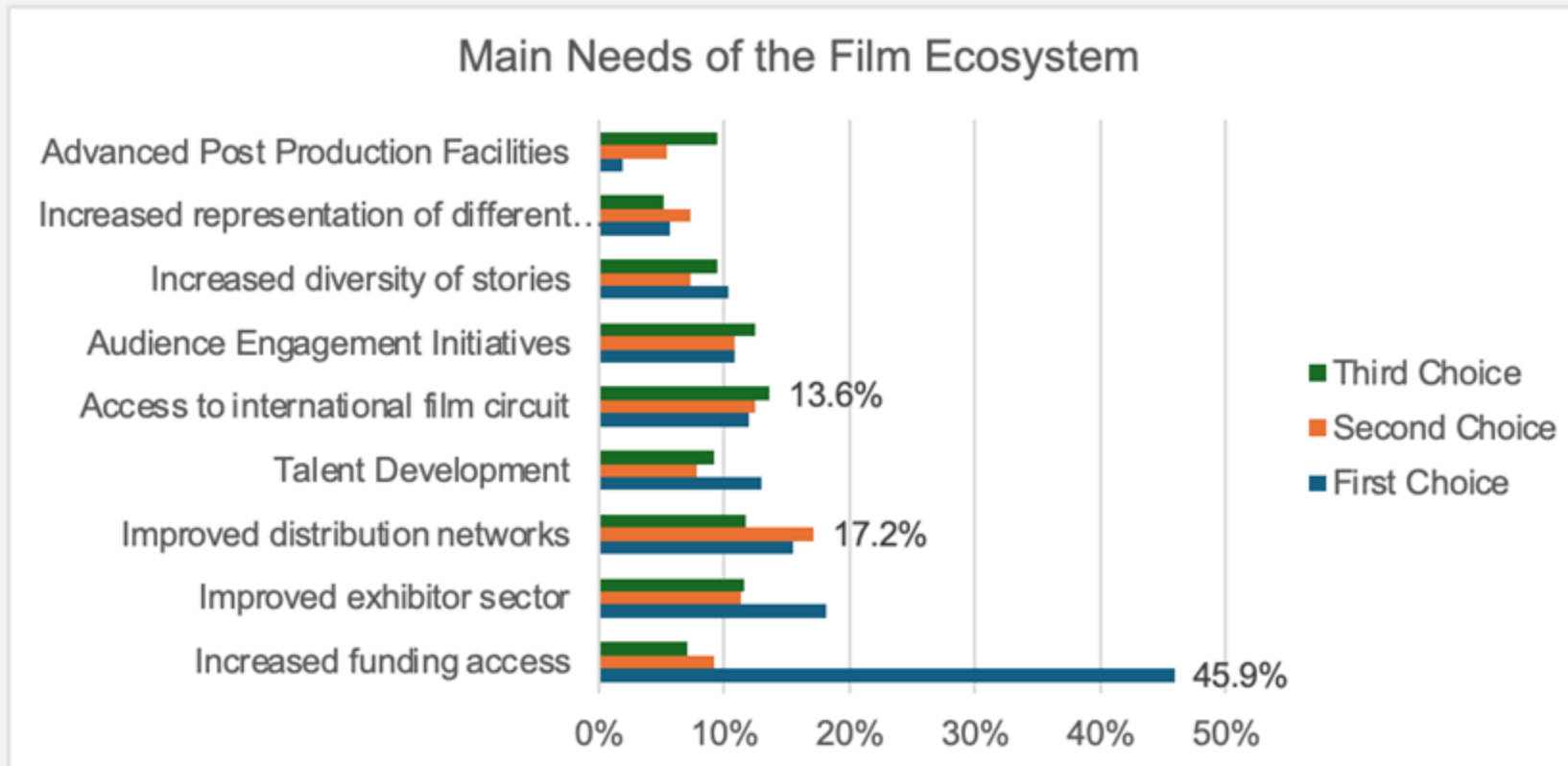
Outlets of circulation of European films



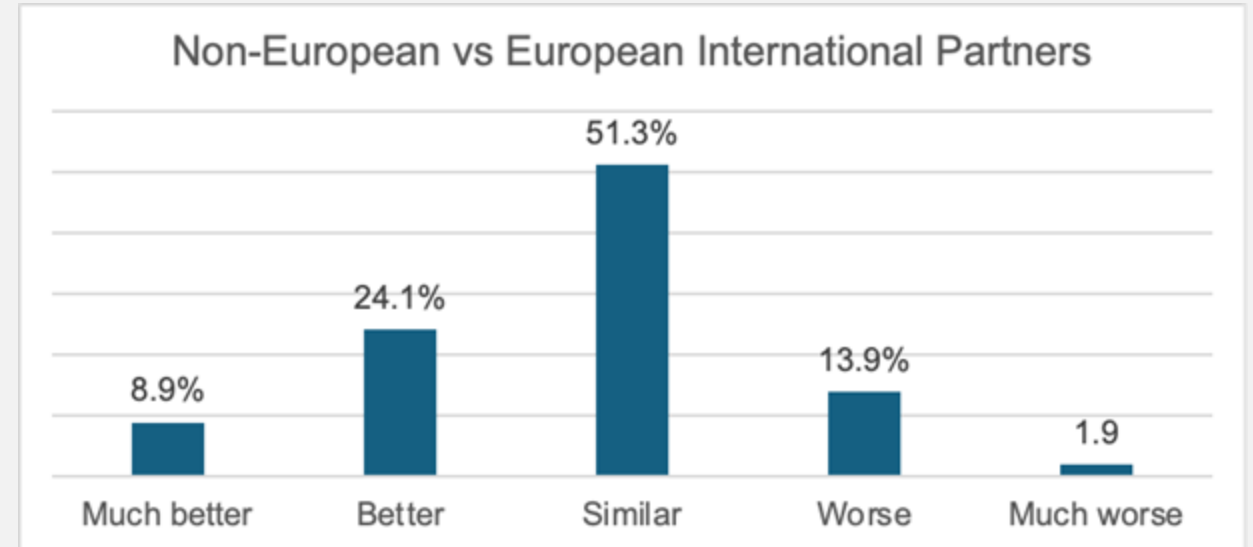
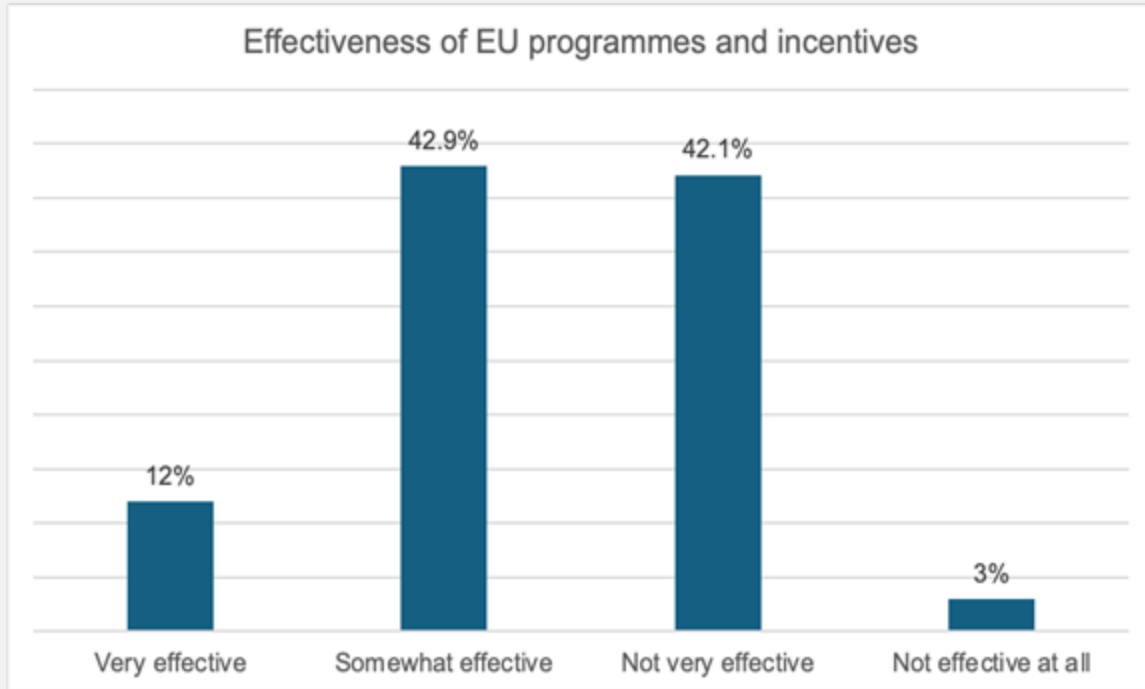
Obstacles to European film distribution



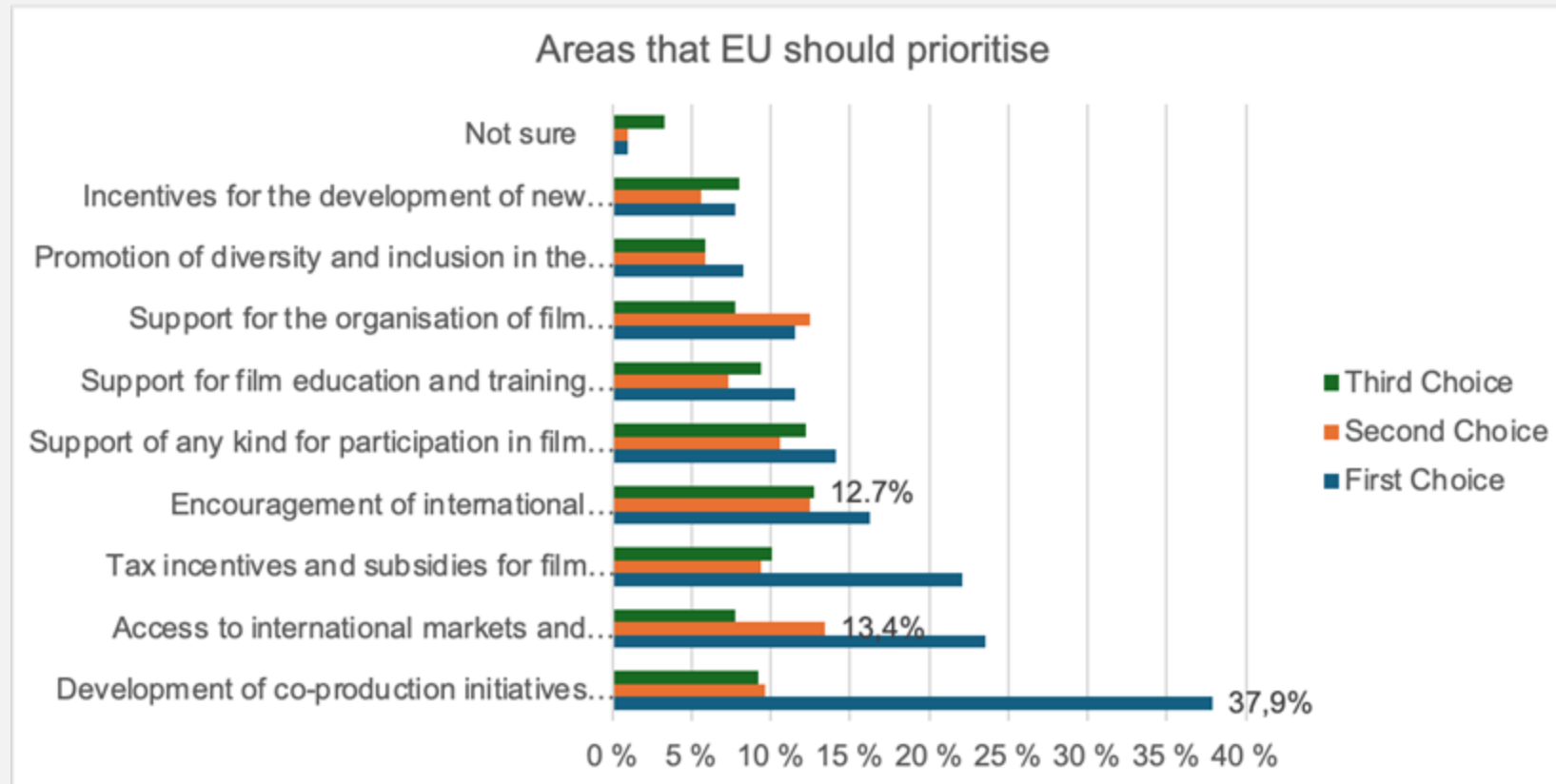
Main needs of local film ecosystems



EU programmes vs non-EU partners



Areas that EU should prioritise



Implications

Policy recommendations

- **Co-productions**
 - Update international co-production agreements.
 - Consolidate and make information accessible in a dedicated website.
 - Lower thresholds of co-production financing requirements.
 - Reinforce existing funding available to support international co-productions.
 - Lower bureaucratic burdens.
- **Film festivals**
 - Reinforce and widen existing funding towards the participation of non-European film professionals in film festivals.
 - Strengthen dedicated workshops and events in co-production forums and markets.
 - Revise the positioning of non-European pavilions in European film festivals.
 - Establish funding mechanisms to cover or subsidise screening fees for selected European films, enabling their participation in international film festivals beyond Europe.

Policy recommendations

- **Exhibition and distribution**

- Develop new partnerships among publicly managed windows of exhibition.
- Develop new partnerships among publicly managed streaming services.
- Provide greater support to European distributors and local exhibitors of arthouse independent European film.
- Invest in long-term audience building.

- **European programmes**

- Review and simplify current support schemes for the distribution and the promotion of European films.
- Revive programmes dedicated to distribution.

- **Modes of working**

- Include non-Europeans in film funding evaluation committees.
- Facilitate access to film archives by non-European stakeholders.
- Improve two-way exchanges.



Thank you

Dâmaso, M., Niutta, A., Vargas Miranda, I., Albornoz, L., García Leiva, M^a Trinidad, Rossato Fernandes, M., Vlassis, A., Behlil, M., Doğu Erdede, R., Akçalı, E. (2025). **The Framings and Strategies of Cinema Professionals. Report on International Understandings of the European Film Industry.** Developed by the Horizon Europe project REBOOT (Reviving, Boosting, Optimising and Transforming European Film Competitiveness – REBOOT), funded by the European Union’s Horizon Europe Research and Innovation programme under Grant Agreement No. 101094769. <https://doi.org/10.5281/zenodo.16744614>



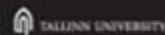
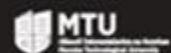
Film distribution policies in the EU



Coordinator

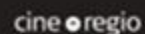


Partners



CINETOSCÓPIO

Associated Partners



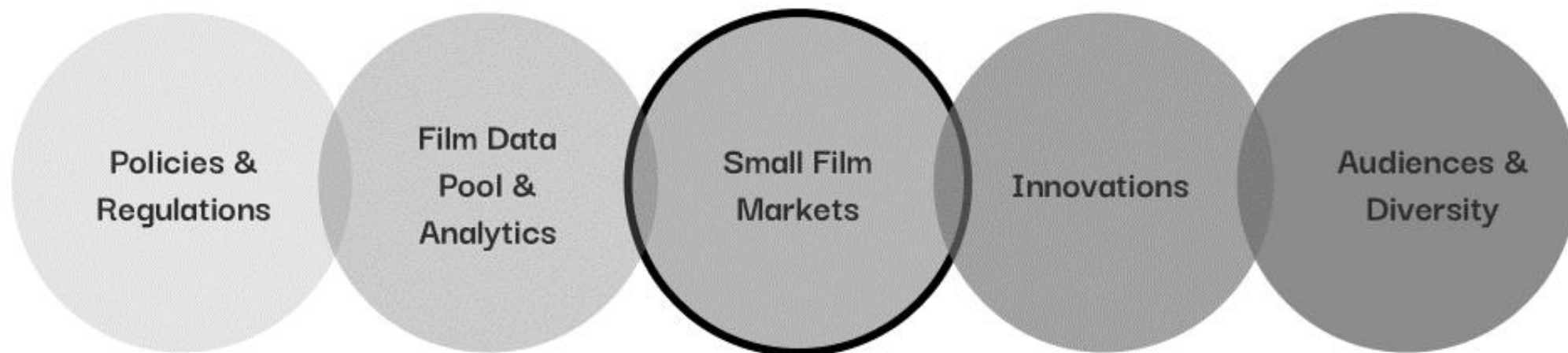
What is Crescine

An Horizon funded project dealing with increasing the future competitiveness of the European Film industry.

CRESCINE's overall objective is to enhance the competitiveness and cultural diversity of the European film industry by focusing on small markets.

This will be achieved by understanding, engaging with, empowering, and ultimately transforming European small markets through original research and piloting the results in 7 countries.

The countries within our specific scope are Estonia, Lithuania, Denmark, Ireland, Belgium (Flanders), Croatia, and Portugal.



Thematic Organisation



Strategies for Building a Successful Arthouse Cinema in Europe

Uncommon Venues for Film Exhibition & Distribution in Europe

Release Windows in Post-COVID Film Distribution

Methodology Literature Review Key Findings

Visual Landscapes
Challenges and Opportunities for Distribution and

Recommendations Introduction Methodology Evolving Landscape

Toolbox for Green Innovation:

A Practical Guide for Film Professionals

European Industry Skills Report

Ecosystem Profiles Case Studies Compare Ecosystems Case Studies

Methodology Visualizations Skills & Competitiveness Focus Groups Overview

Recommendations for Films Coming From Small European Markets

Small European Film Markets: Portraits and Comparisons

Performance Indicators Comparison with Larger Markets The Bigger Picture Methodology

Introduction Methodological Framework

Toolbox for Blockchain and AI in Business Innovation:

Challenges for film distribution in the EU

Domination of US-based video streaming services

Change in film consumption patterns

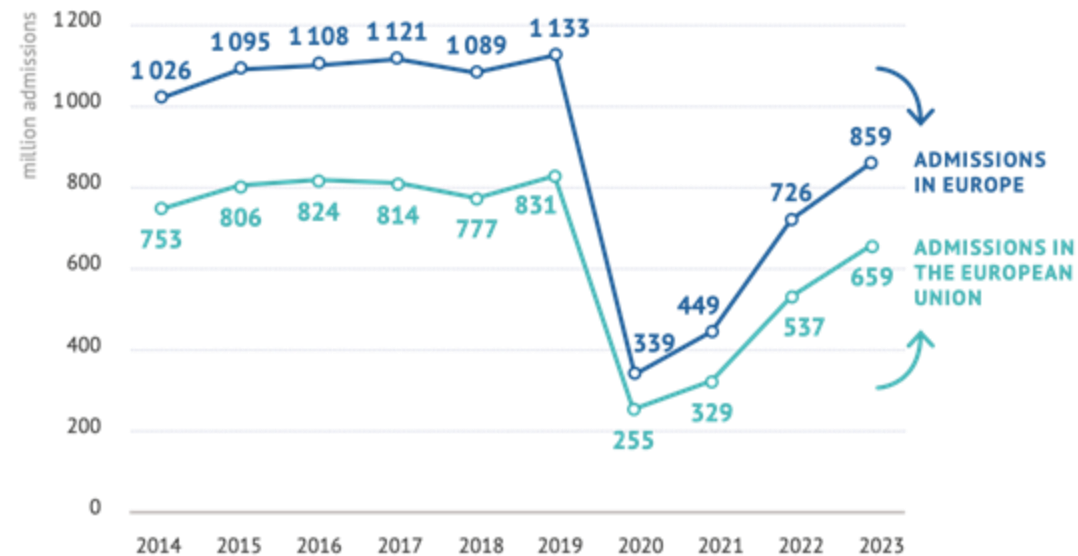
BUT

Broadcasters remain the main source of funding

Theatres remain key in film releases

=> Adaptation of distribution strategies

Cinema attendance in Europe – by year (2014-2023)



Source: European Audiovisual Observatory

wanna read more?

go check:

Release Windows in Post-COVID Film Distribution

Current state of distribution policies

Broad set of film policies in the EU from AVMSD to MEDIA
BUT

Challenges to adapt (distribution) policies to the
platform era (quotas, prominence)

Historically focused on production

Huge discrepancies between Member States

Next (final) steps

Mapping and analysis of distribution policies in the EU,
with a focus on our small markets

Policy and industry recommendations (State of European
Film, volume 3)

Presentation during the Berlinale (13-14/2)



ANIMA MUNDI



Intellectual Property, Discoverability And Partnerships:

**Reviving The International Promotion of European
Values Through European Animation Industry Ecosystem**

ANIMAR, 03/12/2025

**Antonios Vlassis, Pelin Turan, Mafalda Dâmaso,
Heritiana Ranaivoson**

This project is funded by the European Union's Horizon Europe Framework Programme, under the Grant Agreement no: 101178027.

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Research Executive Agency (REA). Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for



Funded by
the European Union

At a glance



- Topic: [HORIZON-CL2-2024-HERITAGE-01-04 - Europe's cultural heritage and arts – promoting our values at home and abroad](#)

- Start Date: 1st February 2025
- End Date: 31 July 2028

- Project Coordinator:



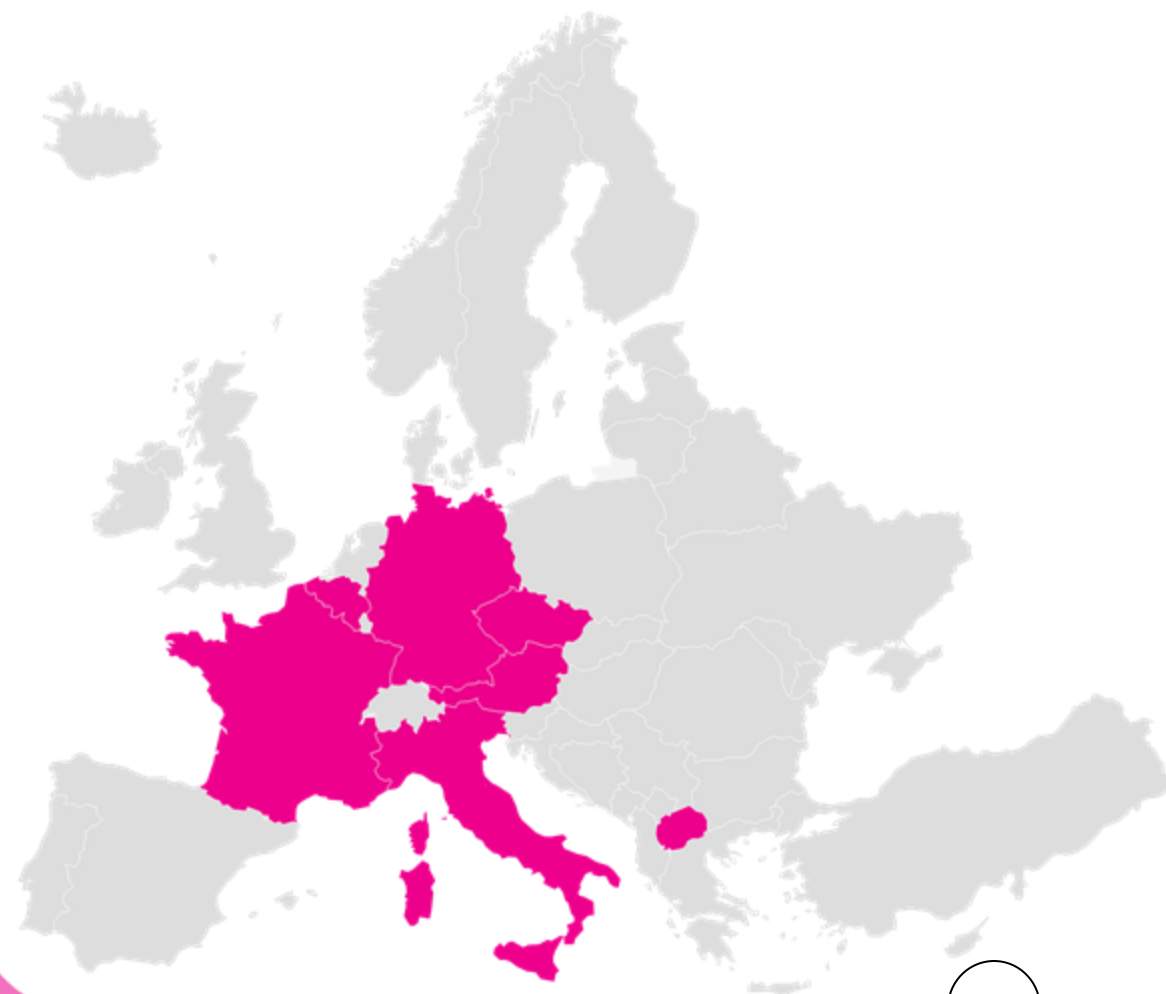
- Project beneficiaries:



ULIEGE	Belgium	
EUI	Italy	
VUB	Belgium	
UNIVIE	Austria	
KEA	Italy	
UNIFRANCE	France	
SSSA	Italy	
AiE	France	
CEEA	Czechia	
CITIA	France	
BV	Germany	
CutAway	North Macedonia	
LMF	Belgium	



Beneficiaries and geographical coverage



International Advisory Board

Core Advisory Board

European Film Promotion	
Europa Distribution	
European Broadcasting Union (EBU)	
Europa International	
EVEN	

Pool of engaged organisations

Cartoon	
CineRegio	
Eurocinema	
European Audiovisual Observatory (EAO)	
European Film Agency Directors association (EFAD)	
EU National Institutes for Culture (EUNIC) - Korea	
European Producers Club	
Cultural Relations Platform	

Pool of engaged scholars/experts

Carmina Crusafon Baqués	
Carla Figueira	
Carlotta Scioldo	
Panagiotis Kyriakoulakos	

Project Objectives & Added Value



What does ANIMA MUNDI do? ANIMA MUNDI explores the specific needs, strengths, current challenges and gaps in the European Animation Industry, which hinder or enable its promotion across EU Member States as well as beyond the borders of the EU.

How does ANIMA MUNDI do it? ANIMA MUNDI focuses on three key aspects of the European Animation Industry:

- I. the management of Intellectual Property in the creation, production and distribution of European Animation;
- II. the institutional initiatives and partnerships across EU Member States and abroad; and
- III. the discoverability of animated content and audience preferences in digital culture, with a special emphasis on children and youth.

Why does ANIMA MUNDI do what it does? ANIMA MUNDI acknowledges that the European Animation Industry is a value-laden field with the potential to celebrate cultural and artistic diversity, to generate significant financial gains, to engage children and young people, and to lead digital innovation. By investigating and boosting its promotion, the project provides valuable insights that highlight the policy action and the enabler role of the European Union in today's international cultural relations, both among EU Member States and abroad.

Expected Results

Targeted understanding of effective ways to increase the visibility of and access to European animation across EU Member States and abroad, involving a diversified set of stakeholders in the reflection; a comprehensive analysis of the impact of European Animation internationally, by investigating narratives and practices, with a special focus on children and youth.



Examples of **key deliverables** :

European Animation Brand by Animation in Europe;

Workshops on distribution in 2026 and 2027 by Animation in Europe/ANIMAR;

IP-Thlons in 2026 and 2027 by CEE Animation

Trainings on AI and IP in Animation Creation and Exploitation by CEE Animation;

Labs on audiences and marketing strategies in **Asian markets** by Bridging Visions and LMF;

Joint promotional activities on **European animation co-productions** by UNIFRANCE/ANIMA MUNDI;

ANIMA MUNDI Dashboard and 2030 ANIMA MUNDI **Policy Roadmap**;

Toolkits on IP, Discoverability and Partnerships;

And various **reports on management of IP, institutional partnerships and digital discoverability.**

ANIMA MUNDI: Two new reports



- **Report on the literature review on IP practices:**

It reviews EU policies and academic literature related to IP practices across the animation value chain, and it provides a conceptual background for the project's research activities on IP management in the animation sector. Focus on the European Animation Industry and Copyright issues, on International Partnerships, as well as on IP practices in the global animation industry.

- **Report from the Set-the-Stage Workshops on the promotion of the European Animation across EU Member States and abroad:**

The report is built on the Set-the-Stage Workshops held between June and September 2025. These sessions brought together 43 participants from policy and industry backgrounds to discuss intellectual property, discoverability, international cooperation, and the broader social role of European animation.

Animation Works through the Lens of the EU Policymaker...



Since the 1980s, the EU media strategy and agenda have been shaped by the multifaceted nature of and the interrelated and interdependent features attributed to audiovisual/cinematographic works, including **animation works**.

Audiovisual/cinematographic works, including animation films:

- **Market-oriented perspective:** Cultural goods generating revenues and yielding economic return for the market actors involved in the filmmaking lifecycle and retail chain.
- **Cultural perspective:** Artistic and creative expressions of the authors that convey a message to audiences of all ages across borders and time.
- **Social perspective:** Media that capture, document, safeguard and transmit the cultural identity, collective memory and imagery, common values and shared history.

Building Blocks of the EU Policy Agenda for a Competitive European Animation Industry



Cultural and Linguistic Diversity

Expansion of Audiences:
Kids and Young Adults

International Cooperation and Partnerships

Free Movement of Persons and Products related to Audiovisual Activities

Digitisation and Preservation of Audiovisual Heritage

Laws and Regulations: Free Circulation and Discoverability of Animation Films

Overview of the **EU Policy Agenda...**



- **1990** - Launch of the MEDIA programme
 - New ways to produce and exploit cinema/animation films by utilising the technology and the promises of the Internet.
- **2000-2019** - MEDIA programme and policy documents
 - Digitisation of analogue works,
 - Digital preservation of cinematographic works and heritage,
 - Digital distribution of works,
 - Opportunities provided by online platforms to access to and consumption of "non-mainstream" works,
 - Globalisation of trade, including the trade of cultural goods and services.
- **2019 and onward** - Post-pandemic policy documents
 - Increase in demand for online platforms,
 - Dominance of the global digital AV market by non-European market actors.
- **Recent policy documents**
 - Implications of AI on the production of new works and exploitation of European works via online platforms.

ANIMA MUNDI Research Agenda on "IP"...



European Animation Industry v. Large Overseas Industries

1st Pillar

Public Regulatory Framework

- EU public policies,
- EU legal framework,
- National legal frameworks of the selected EU Member States

2nd Pillar

Private Regulatory Framework

- Contractual practices of the market actors involved in the EAI,
- Impact of the AI on the business models of the EAI and the revenues of the market actors involved in the animation-making lifecycle.

3rd Pillar

Competitors' Public Regulatory Frameworks

- Legal frameworks of China, South Korea and Japan,
- The laws and regulations that curtail EAI's capacity to launch products in these foreign markets.

Insights from the **EU Policy Agenda on Animation...**



Evidence on the EAI: the reports produced through the EU and CoE cooperation in 2015 and 2024.

Key findings of the EU-CoE reports:

- **Animation v. cinema films:** Above average investment, production cost as well as production periods.
- **Pre-funding of animation films:**
 - Significant decrease in the financial contributions from European broadcasters.
 - New funding opportunities provided by online platforms.
- **Management of IP:** Funding from online platforms v. co-ownership or transfer of IP rights.
- **European animation market:**
 - European market leaders - French, Spanish and UK industries.
 - Market concentration - Dominance of US animation films, followed by Chinese and Japanese animation films.
 - New market actors - Asian animation industry.
- **Trends in the European animation market:** Tendency to rely on existing "IPs" rather than producing new content.

Insights from **Scholarship**...



Key findings of the review of the literature (on EFI):

- Generative AI v. EFI:
 - **Promises:** Empowerment of the author to produce "purer" works + time- and cost-efficiency.
 - **Perils:** Copyright management.
 - **Legislative and knowledge gaps:** Authorship of AI-generated content + efficacy of Article 4 of the CDSMD (TDM exception) to train AI algorithms.
- The "authorship" conundrum in the context of audiovisual/cinematographic works.
- The EFI's scepticism about the exceptions and limitations (E&Ls) to copyright and related rights (e.g. quotation, freedom of panorama, parody and pastiche).
- E&Ls for literary works v. audiovisual/cinematographic works (e.g. quotation).
- Determination of the term of legal protection for audiovisual/cinematographic works.
- Access to and re-use of public domain materials and orphan works.
- The business model of online platforms (i.e. buy-out contracts) and its implications on the author's copyright and prospective ancillary rights.

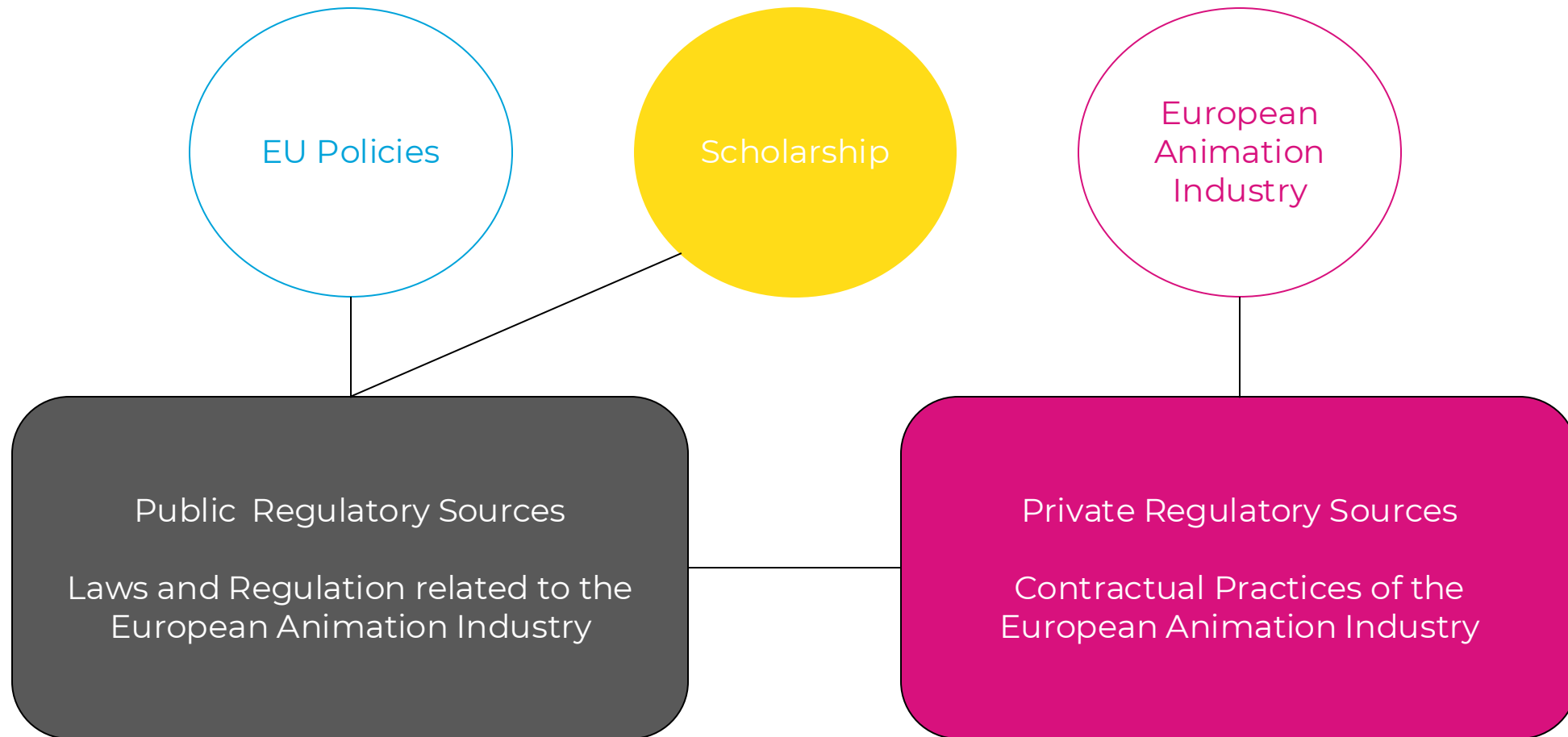
Insights from the Industry's Perspectives...



Key takeaways from the Set-the-Stage workshops:

- **Differential conceptualisation of "intellectual property" by the EAI:** Intellectual creations that have been disclosed to the public for economic purposes and achieved a certain level of market success.
 - **New paradigms:** Disclosed/undisclosed | Commercial/non-commercial | Market success
- **Original works v. reliance on existing IPs:** Adaptation and copyright licensing are key to the EAI's operation for adaptations, prequels and sequels, series, spin-offs, remakes.
- **Complications of copyright clearance for existing IPs:** Limitations on the creative expressions of authors.
- **Complications caused by the author's moral rights:** Hardship in modifying the animated content for cultural-relevance, linguistic accessibility (e.g. changing the names of places and characters), and child-friendly format (e.g. dubbing).
- **Generative AI v. EAI:** Admittance of the advantages + limited knowledge on the legal implications of the training and use of generative AI.
- **Agreements concluded with online platforms:** Private regulation of the author's freedom of artistic expression.

The Way Forward...



Set-the-stage report



Social relevance of animation and the European Animation Industry

Ex. European animation embodies a dual reality: It sustains cultural diversity, artistic experimentation, and social relevance, yet operates under financial, institutional, and technological pressures that continually test these very foundations. Funding timelines should reflect animation's long production cycles. Dedicated, animation-specific tax incentives and an European Animation envelope within broader programmes would stabilise financing for culturally specific works that struggle in purely commercial settings.

Discoverability, audiences and consumption

Ex. Mixed feelings regarding online platforms when it came to discoverability and consumption for European animation. VoD services and video-sharing platforms have become unavoidable: YouTube has become the primary gateway for children and youth, with TikTok serving as a promotional funnel; however, visibility rarely translated into sustainable monetisation. Commercial logics often privileged global players; platforms also weakened theatrical and festival pipelines even as festivals remained vital for curated audience building.

Institutions, partnerships and promotion – a complex landscape

Ex. There is disagreement as to whether European animation represents certain values that could be seen as distinctively different from those from the American or Asian contexts. The idea of 'European values' emerges, then, as contested. However, conversations about this issue stressed the importance of cultural diversity as a central value that is reflected in the multiple approaches, languages and graphic styles of the EAI, as well as the importance of strengthened collaboration, regulation and public funding to foster diversity in European animation.



animamundi@uliege.be

avlassis@uliege.be



www.anima-mundi.eu

