



Bruxelles, le 30 avril 2015
(OR. en)

8346/15

CULT 22
DIGIT 22
REGIO 35
IND 62
SOC 262
EDUC 111
SAN 131

NOTE

Origine:	Secrétariat général du Conseil
Destinataire:	Comité des représentants permanents/Conseil
N° doc. préc.:	8110/15 CULT 21 DIGIT 16 REGIO 29 IND 55 SOC 245 EDUC 109 SAN 111
Objet:	Projet de conclusions du Conseil sur les échanges dans les domaines de la culture et de la création visant à stimuler l'innovation, la viabilité économique et l'inclusion sociale <i>- Adoption</i>

Le Comité des affaires culturelles a élaboré, au cours de plusieurs réunions, les conclusions visées en objet en vue de leur adoption par le Conseil "Éducation, jeunesse, culture et sport" lors de sa session des 18 et 19 mai 2015. Le texte recueille désormais l'accord de toutes les délégations.

En conséquence, le Comité des représentants permanents est invité à confirmer l'accord intervenu au sein du Comité des affaires culturelles sur le projet de conclusions et à transmettre le texte au Conseil pour adoption, puis publication au Journal officiel.

Projet de conclusions du Conseil
sur les échanges dans les domaines de la culture et de la création
visant à stimuler l'innovation, la viabilité économique et l'inclusion sociale

LE CONSEIL DE L'UNION EUROPÉENNE,

CONSCIENT QUE:

1. les secteurs de la culture et de la création sont une source de valeur culturelle et économique. Après plusieurs années d'efforts importants, il est désormais admis que ces secteurs font partie intégrante de la société et de l'économie européennes et qu'ils génèrent de la croissance, de l'emploi et de la prospérité. Cependant, la contribution plus vaste qu'ils apportent n'a pas encore été pleinement reconnue, notamment pour ce qui est de la capacité de la culture et de la création artistique à stimuler l'innovation dans d'autres secteurs de l'économie, dans la société tout entière et pour le bien-être des personnes;
2. les échanges entre les secteurs de la culture et de la création et d'autres secteurs peuvent s'entendre comme un processus consistant à conjuguer les connaissances et les compétences spécifiques aux secteurs de la culture et de la création avec celles d'autres secteurs afin d'engendrer des solutions innovantes et intelligentes permettant de relever les défis sociétaux d'aujourd'hui;
3. les échanges dans les domaines de la culture et de la création peuvent s'avérer mutuellement bénéfiques pour tous les secteurs concernés si ceux-ci y participent sur un pied d'égalité;

CONSIDÈRE CE QUI SUIVIT:

4. les échanges entre les secteurs de la culture et de la création et d'autres secteurs peuvent apporter toute une série d'avantages¹, à savoir notamment:
- l'amélioration du service à la clientèle, de la satisfaction des salariés et de l'efficacité de l'organisation dans les entreprises et dans le secteur public par la participation de concepteurs, d'artistes et d'autres professionnels de la création à l'élaboration de solutions innovantes et simples pour l'utilisateur et par la constitution d'équipes pluridisciplinaires;
 - l'amélioration de la fréquentation et des résultats scolaires, l'encouragement de l'apprentissage créatif et du bien-être des élèves et une plus grande implication des parents par la participation d'artistes et de professionnels de la création à des activités scolaires;
 - la réduction des dépenses médicales et des taux d'hospitalisation par l'amélioration de la prévention des maladies et des méthodes de rééducation des patients grâce à la pratique de disciplines artistiques et créatives;
 - la réhabilitation de zones industrielles et d'espaces urbains et la promotion du tourisme par l'intégration de la culture et de la création dans les stratégies de développement local et régional à long terme;

¹ Sur la base du guide stratégique concernant la promotion des partenariats créatifs, élaboré par le groupe de travail institué dans le cadre de la méthode ouverte de coordination (2014), http://ec.europa.eu/culture/library/reports/creative-partnerships_en.pdf.

- l'augmentation des comportements respectueux de l'environnement parmi les consommateurs et dans l'industrie de transformation et la réduction de la consommation énergétique et de l'utilisation des ressources par la participation de concepteurs, d'artistes et d'autres professionnels de la création au recyclage et à la valorisation de matériaux de rebut afin de créer des produits nouveaux, innovants et fonctionnels dotés d'une valeur ajoutée;
- l'amélioration de l'inclusion sociale et de la vie sociale par des activités culturelles et créatives et par l'intégration de l'architecture, des arts et de la conception contemporains dans l'espace public et dans des bâtiments d'intérêt culturel et historique;

CONSTATANT CE QUI SUIVIT:

5. les possibilités offertes par l'association de l'art, de la culture et de la création avec la technologie, la science et le monde de l'entreprise sont insuffisamment connues et les bonnes pratiques dans ce domaine trop peu échangées. En particulier, l'effet catalyseur de la culture et des arts sur l'innovation dans tous les secteurs est encore sous-estimé et donc sous-exploité;
6. alors que les échanges se produisent aux points d'intersection entre différents secteurs, ces derniers et les politiques sont encore souvent cloisonnés, ce qui limite les possibilités de synergie et l'émergence de solutions innovantes. Afin de dépasser ce mode de réflexion cloisonné et de promouvoir les échanges, il est nécessaire d'adopter une approche stratégique globale associant tous les acteurs, depuis le plan local jusqu'au niveau de l'UE;
7. il est nécessaire de disposer de données fiables et comparables sur les échanges dans les domaines de la culture et de la création, qui permettraient de saisir et d'analyser la contribution qu'ils apportent à l'économie globale et leur incidence sur la société dans son ensemble, à tous les niveaux;

8. le développement de compétences créatives et de l'esprit critique par l'éducation formelle et l'apprentissage non formel et informel permet aux individus de mieux répondre aux besoins d'une société de plus en plus diversifiée et fondée sur la connaissance ainsi qu'aux besoins d'un marché du travail exigeant et évoluant rapidement;
9. le marché unique numérique en Europe devrait encourager la création et la circulation de contenus de qualité tirant parti de la diversité culturelle et linguistique du continent et prévoir un ensemble équilibré de droits et de devoirs à travers toute la chaîne de valeur;
10. les investissements dans les secteurs de la culture et de la création sont souvent perçus comme risqués et précaires car ils sont fondés sur des actifs immatériels. Il apparaît dès lors nécessaire de disposer, pour ces secteurs, d'instruments financiers innovants bien ciblés qui renforceront la capacité de ces secteurs à s'engager dans une collaboration intersectorielle, y compris au niveau international;

INVITE LES ÉTATS MEMBRES ET LA COMMISSION, DANS LE CADRE DE LEURS COMPÉTENCES RESPECTIVES ET DANS LE RESPECT DU PRINCIPE DE SUBSIDIARITÉ, À:

11. faire prendre conscience à toutes les parties concernées, notamment les décideurs, les professionnels de la création, les industries, les entreprises et les investisseurs, de la valeur culturelle, économique et sociétale de la créativité et de l'innovation dans le cadre d'une coopération intersectorielle. À cette fin, il est important d'encourager une large diffusion des informations concernant les bonnes pratiques, les résultats et les enseignements tirés de la collaboration intersectorielle, ainsi que la mise en réseau d'experts et l'apprentissage par les pairs;

12. dépasser le mode de réflexion cloisonné en vigueur dans les domaines d'action traditionnels en intégrant davantage la culture et la création artistique dans les stratégies visant la croissance économique, les politiques sociales, le développement urbain et régional et le développement durable;
13. continuer à recenser les politiques et tendances existantes en matière d'échanges dans les domaines de la culture et de la création et à améliorer la collecte de données afin de renforcer l'élaboration de politiques reposant sur des données probantes. À cette fin, il convient de mettre au point de nouvelles méthodes de mesure des échanges dans les domaines de la culture et de la création avec d'autres secteurs d'activité afin de mieux saisir leur apport en matière d'innovation et de comprendre leur incidence plus générale;
14. promouvoir la mise en place d'écosystèmes créatifs et d'environnements pluridisciplinaires dans les secteurs de la culture et de la création via des structures telles que des centres d'innovation et d'entreprise, des accélérateurs de jeunes entreprises, des incubateurs d'entreprises, des pôles créatifs, des espaces de travail en commun et des programmes de mise en réseau;
15. promouvoir la création de clusters et de réseaux intersectoriels dans les domaines de la culture et de la création aux niveaux national, européen et international afin de stimuler les exportations dans ces domaines et d'améliorer l'accès aux nouveaux marchés;
16. encourager le recours à l'innovation non technologique et sociale et à l'innovation en matière de services dans les secteurs d'activité traditionnels, par exemple en introduisant dans ces derniers une approche fondée sur la réflexion conceptuelle ("design thinking")² et la création fondée sur la culture;
17. encourager les secteurs de la culture et de la création à tirer parti des possibilités offertes par le futur marché unique numérique;

² La réflexion conceptuelle est une forme de réflexion centrée sur la recherche d'une solution, qui débute par la définition d'un objectif (améliorer une situation) plutôt que par la volonté de résoudre un problème spécifique. Il s'agit d'une approche globale et créative qui peut être appliquée dans un grand nombre de situations, en particulier des situations complexes ou inattendues.

INVITE LES ÉTATS MEMBRES, DANS LE RESPECT DU PRINCIPE DE SUBSIDIARITÉ, À:

18. encourager les échanges dans les domaines de la culture et de la création aux niveaux local et régional, si possible sur la base d'initiatives existantes, en coopération étroite avec les acteurs locaux, les ONG, les organisations et les entreprises. La création de clusters pluridisciplinaires avec la participation active des autorités locales et régionales pourrait également être envisagée;
19. soutenir des initiatives favorisant l'action commune en faveur des secteurs de la culture et de la création, afin de dépasser les cloisonnements sectoriels et d'élaborer des approches stratégiques globales;
20. encourager le recours à l'approche fondée sur la réflexion conceptuelle dans le secteur public lorsque des questions complexes sont traitées et que des services efficaces centrés sur l'utilisateur sont développés³;

³ Sur la base du document intitulé "Implementing an Action Plan for Design-Driven Innovation" (SWD(2013) 380 final).

21. favoriser la création de conditions favorables permettant aux secteurs de la culture et de la création de développer encore leur potentiel dans le cadre de partenariats intersectoriels, notamment compte tenu des recommandations de l'alliance européenne des industries de la création⁴, grâce à des mesures appropriées, dont:

- des instruments financiers innovants conçus sur mesure en fonction des besoins et des particularités de ces secteurs, tels que des systèmes de bons en matière d'innovation créative⁵, le financement d'amorçage⁶, le financement participatif, les mécanismes de garanties d'emprunt, les fonds de capital-risque (investissements providentiels ("business angels) ou capital-risque, par exemple) et les contributions remboursables⁷, afin de diversifier les aides financières en faveur des secteurs de la culture et de la création. Il pourrait également être envisagé d'élaborer des projets pilotes stimulant l'expérimentation et la prise de risque comme moyen d'encourager l'innovation;
- des plateformes d'échange et des formations à l'intention des investisseurs, afin de les sensibiliser aux possibilités offertes par les secteurs de la culture et de la création, et aussi à l'intention des professionnels travaillant dans ces secteurs afin de développer leurs compétences de gestion et leur sens des affaires;

⁴ L'alliance européenne des industries de la création (ECIA) est une initiative stratégique intégrée lancée par la Commission et menée entre 2012 et 2014. Elle avait pour objectifs de tester et d'étudier de nouveaux instruments d'action innovants pour les industries de la création et de formuler des recommandations concrètes.

⁵ Les systèmes de bons en matière d'innovation créative permettent aux États d'accorder aux petites et moyennes entreprises des crédits d'un montant peu élevé pour qu'elles achètent des services introduisant de l'innovation (nouveaux produits, services ou processus) dans leurs activités (recommandation de l'ECIA).

⁶ Le capital d'amorçage vise à aider les entreprises à passer du stade de l'idée ou du prototype à celui des premiers revenus commerciaux. Il se concentre sur les tout premiers pas de jeunes entreprises innovantes, période où le risque est élevé.

⁷ Les contributions remboursables sont un nouvel instrument financé par les pouvoirs publics. Le projet retenu obtient simultanément un double financement consistant en un prêt à taux zéro et une "contribution remboursable" que l'entreprise bénéficiaire reversera en tout ou en partie en fonction de ses résultats au cours de la période d'exploitation (recommandation de l'ECIA).

22. promouvoir le développement de compétences transversales telles que la créativité, la sensibilité culturelle et l'esprit d'entreprise dans l'éducation formelle et l'apprentissage non formel; encourager, le cas échéant, les approches intersectorielles entre différents domaines au sein des établissements d'enseignement supérieur, par exemple par l'offre de programmes communs réunissant les arts et la culture, les sciences, l'ingénierie, la technologie, le commerce et d'autres domaines pertinents;

INVITE LA COMMISSION À:

23. élaborer une approche stratégique globale visant à stimuler la compétitivité et le développement des industries de la culture et de la création, tout en mettant en valeur le rôle qu'elles jouent dans le processus global d'innovation dans tous les secteurs d'activité;
24. mieux adapter et diffuser les informations concernant les programmes et les fonds de l'UE existants en faveur des secteurs de la culture et de la création afin de renforcer les échanges avec d'autres domaines d'action;

25. envisager l'utilisation des fonds existants disponibles au titre des programmes de l'UE, tels que Horizon 2020, le Mécanisme pour l'interconnexion en Europe et les programmes Erasmus+, COSME et Europe créative, en vue de promouvoir les projets d'échanges visant, par exemple, à:

- soutenir des équipes pluridisciplinaires d'artistes, de chercheurs et de technologues;
- soutenir davantage l'innovation non technologique et sociale et l'innovation dans le domaine des services;
- développer les compétences transversales telles que l'esprit critique et l'esprit d'initiative;
- intégrer la pratique artistique dans le développement urbain dans le cadre de villes intelligentes et créatives;
- encourager une approche centrée sur l'utilisateur dans le cadre de la modernisation des services publics, par exemple en appliquant la réflexion conceptuelle;

et engager sans retard les travaux préparatoires nécessaires en vue du lancement en 2016 du mécanisme de garantie en faveur des secteurs culturels et créatifs⁸;

26. poursuivre les travaux engagés par ses services tels qu'Eurostat et le Centre commun de recherche en vue de produire des informations et des données concernant la contribution apportée par les échanges dans les domaines de la culture et de la création à d'autres secteurs économiques et domaines d'action, ainsi qu'à la croissance en général;

DÉCIDE DE:

27. faire le point en 2018 des suites données aux présentes conclusions. Cet exercice visera à évaluer les progrès accomplis par les États membres et la Commission⁹. Les États membres devraient être consultés sur la forme et l'ampleur de cet exercice, qui doit être léger et utile.

⁸ Le mécanisme de garantie en faveur des secteurs culturels et créatifs est un instrument financier mis en place au titre du programme "Europe créative" (2014 à 2020). Il a pour objet de faciliter l'accès au financement des micro, petites et moyennes entreprises et organisations actives dans les secteurs culturels et créatifs.

⁹ À titre d'exemple, les conclusions du Conseil de 2012 sur la gouvernance culturelle font l'objet d'un bilan en 2015.