

Bruxelles, le 4 avril 2022
(OR. fr, en)

7809/22

AUDIO 23
CULT 38
ENV 312
SAN 199
SUSTDEV 74
IND 101
PI 29
DIGIT 72
RECH 168
TOUR 29

RÉSULTATS DES TRAVAUX

Origine: Secrétariat général du Conseil

Destinataire: délégations

N° doc. préc.: 6937/22

Objet: Conclusions du Conseil sur
"Construire une stratégie européenne pour l'écosystème industriel culturel
et créatif"

Les délégations trouveront en annexe les conclusions du Conseil sur "Construire une stratégie européenne pour l'écosystème industriel culturel et créatif", approuvées par le Conseil " Éducation, jeunesse, culture et sport " lors de sa session du 4 avril 2022.

Conclusions du Conseil

sur

"Construire une stratégie européenne pour l'écosystème industriel culturel et créatif"

LE CONSEIL DE L'UNION EUROPÉENNE,

RAPPELANT:

1. Le rôle fondamental que la culture et la liberté de création jouent pour l'Union européenne et ses citoyens dans le renforcement de nos démocraties et de nos valeurs, la construction des imaginaires, la prospérité de nos sociétés, la vitalité de nos territoires, la qualité de notre cadre de vie et le bien-être des individus;
2. Le rôle crucial que jouent les industries et secteurs culturels et créatifs (ISCC), également appelés "écosystème des industries culturelles et créatives" (EICC), pour la constitution d'un patrimoine commun, de références communes et de la culture de demain, essentiels pour assurer l'épanouissement de la diversité culturelle européenne, tout en tenant compte du fait que les ISCC constituent un groupe très varié, ayant des priorités et des conditions différentes;
3. L'étendue du périmètre de l'EICC, telle que définie dans le rapport annuel sur le marché unique 2021¹, qui fait le point sur les 14 écosystèmes industriels recensés par les services de la Commission dans le cadre de la nouvelle stratégie industrielle de 2020² et dans de nombreux documents pertinents mentionnés en annexe;

¹ Document de travail des services de la Commission SWD(2021) 351 final, p. 98: "Les industries culturelles et créatives constituent un groupe varié. Les principales industries sont l'audiovisuel (TV, jeux vidéo, VOD, cinéma, RV/RA [réalité virtuelle et réalité augmentée]), la musique, l'édition, la presse, la publicité, le patrimoine culturel (musées, sites historiques), le spectacle (théâtre, danse) et les arts visuels." [Traduction du Conseil] Cette définition large s'appuie sur le cadre de l'UNESCO pour les statistiques culturelles de 2009, le livre vert de la Commission européenne intitulé "Libérer le potentiel des industries culturelles et créatives" et le règlement "Europe créative".

² Communication de la Commission intitulée "Mise à jour de la nouvelle stratégie industrielle de 2020: construire un marché unique plus solide pour soutenir la reprise en Europe", COM(2021) 350 final

4. Le poids économique de l'EICC, qui a été évalué en 2019 à 3,95 % de la valeur ajoutée de l'UE (477 milliards d'euros), avec 8,02 millions de personnes employées dans le secteur et 1,2 million d'entreprises, dont 99,9 % sont des petites et moyennes entreprises (PME)³;
5. L'impact considérable de la pandémie de COVID-19 sur l'économie culturelle et créative et la nécessité de continuer à renforcer la résilience et la double transformation (écologique et numérique) de l'EICC au sein de l'Union européenne, afin d'accroître l'impact de la facilité européenne pour la reprise et la résilience et lui permettre de tirer pleinement parti de son potentiel en tant que moteur de la croissance économique, de l'emploi et de la compétitivité de l'Union à l'échelle mondiale;

SOULIGNE:

6. Qu'au-delà de l'impact à court terme, la crise actuelle de la pandémie de COVID-19 a mis en exergue les défis et les opportunités structurels communs à tout l'EICC. Qu'ils englobent, entre autres: la transformation numérique des usages et modes de conception; la concurrence forte et l'intégration des grands acteurs internationaux; la nécessité de consolider les mécanismes et de diversifier les sources de financement de la création, la production et la diffusion d'œuvres afin d'assurer la pérennité des modèles économiques; la nécessité de disposer de régimes d'assurance adaptés aux spécificités des ISCC; et la nécessité d'accompagner l'évolution rapide de la demande du public ainsi que de soutenir l'adoption d'innovations;
7. Que d'autres défis et opportunités de l'EICC sont la mise en œuvre de la transition écologique; la contribution à l'égalité et à la diversité; le rôle que les ISCC jouent au niveau régional et local, notamment pour la cohésion sociale, les économies locales, pour attirer un tourisme de qualité en Europe et accroître la vitalité des zones rurales et urbaines; et le rôle que les ISCC jouent dans les relations extérieures, notamment pour favoriser le développement économique et social, promouvoir la paix et la stabilité et défendre un programme ambitieux en matière de propriété intellectuelle;

³ Document de travail des services de la Commission SWD(2021) 351 final, p. 98 (https://ec.europa.eu/info/sites/default/files/swd-annual-single-market-report-2021_en.pdf).

8. Qu'afin de sauvegarder le patrimoine culturel, il convient de promouvoir son accès ainsi que de continuer à créer, produire et distribuer des œuvres nouvelles et originales qui participent à la diversité culturelle, et qu'il est important d'examiner de près, avec le secteur, les moyens de définir, préserver et promouvoir nos actifs culturels stratégiques. Que les actifs culturels stratégiques englobent entre autres les capacités indépendantes de création, de production, de distribution et de présentation de contenus et d'œuvres culturels, y compris leurs biens corporels et incorporels, par exemple la propriété de catalogues ou de studios (studios de cinéma, de télévision ou d'art), qui bénéficient souvent de financements publics;
9. Qu'un EICC européen fort, dynamique, diversifié, compétitif, innovant, viable et indépendant, adapté à l'ère numérique, ainsi qu'à l'expérimentation, est essentiel pour la promotion de la diversité culturelle et linguistique au profit de tous les publics. Que son indépendance réside dans l'autonomie décisionnelle des entreprises de l'EICC, qui sont pour la plupart des PME, en particulier en ce qui concerne leurs principaux choix artistiques et financiers;
10. Qu'il est essentiel de stimuler la création et la croissance d'entreprises culturelles et créatives européennes fortes et compétitives de toutes tailles, qui sont capables de concurrencer les acteurs mondiaux en général, et notamment sur les marchés où l'UE dispose d'un avantage concurrentiel, ainsi que sur les nouveaux marchés émergents tels que la réalité augmentée et la réalité virtuelle (RA/RV), les jeux vidéo ou l'intelligence artificielle, par exemple lorsqu'ils sont utilisés pour soutenir la production et l'accès aux œuvres culturelles et créatives;
11. Que l'émergence d'acteurs numériques de taille mondiale, qui jouent un rôle de contrôleurs d'accès dans le marché numérique, pourrait offrir au secteur des possibilités financières et créatives, mais pourrait également menacer le financement de la création européenne ainsi que la diversité culturelle et linguistique;
12. Qu'il est donc urgent pour l'Union européenne de renforcer sa richesse et sa diversité culturelle via une politique transversale, applicable à l'ensemble des ISCC, qui favorise la créativité et la diversité des expressions culturelles européennes.

INVITE LES ÉTATS MEMBRES À:

13. Engager des consultations avec les professionnels concernés sur les défis communs auxquels les ISCC font face et les opportunités dont elles peuvent s'emparer, notamment en matière de mesures et d'investissements pouvant être réalisés pour accélérer la double transition et la reprise durable;
14. Partager leurs expériences et leurs bonnes pratiques en ce qui concerne la mise en œuvre de politiques culturelles efficaces qui viennent soutenir et apporter des solutions dans des domaines présentant des problématiques spécifiques à l'EICC au niveau national, régional et local, et promouvoir des moyens efficaces de répondre aux besoins de l'EICC dans d'autres domaines d'action;
15. Promouvoir une coopération culturelle régulière notamment dans les régions frontalières confrontées à des défis communs, par exemple la perte d'industries ou de compétences traditionnelles, entre autres en favorisant le dialogue avec les parties prenantes concernées;
16. Dynamiser la recherche sur et dans l'EICC, afin d'encourager l'émergence et le déploiement de projets R&D qui renforcent l'adoption d'innovations par les ISCC, leurs compétences et leur position concurrentielle, et afin de compléter les projets en cours, notamment avec le soutien d'Horizon Europe et de la communauté de la connaissance et de l'innovation (CCI) de l'institut européen d'innovation et de technologie (EIT);
17. Soutenir les entreprises indépendantes au sein de l'EICC, notamment en ce qui concerne leur capacité de structuration, de financement et de diffusion d'œuvres originales, de maintien et de développement de leurs modèles d'entreprise et de préservation et de renforcement de leurs actifs et leurs modèles d'éducation et de formation, ainsi que de leur innovation technologique, environnementale et sociale;

18. Tirer pleinement profit des avancées de la directive Services de médias audiovisuels (SMA) révisée en favorisant la promotion efficace et la mise en avant des œuvres européennes par les prestataires de services de médias audiovisuels et en examinant les bénéfices de l'option proposée par la directive SMA aux États membres de mettre en place une obligation de contribution financière afin de garantir le dynamisme de la production européenne, la visibilité et la circulation des œuvres dans toute l'Europe.

INVITE LES ÉTATS MEMBRES ET LA COMMISSION, DANS LEURS DOMAINES DE COMPÉTENCE RESPECTIFS ET CONFORMÉMENT AU PRINCIPE DE SUBSIDIARITÉ, À:

19. Mettre en œuvre, sous la coordination de la Commission européenne, en étroite coopération avec les États membres, en s'appuyant sur les initiatives et les programmes de financement de l'UE afin d'exploiter autant de synergies que possible, la stratégie européenne pour l'EICC définie ci-après, qui s'articule autour des priorités suivantes:

I. AMÉLIORER L'ACCÈS DES ENTREPRISES DE L'EICC EUROPÉENNES AUX FINANCEMENTS:

20. Faciliter l'accès aux informations sur les financements européens disponibles pour les entreprises de l'EICC en fusionnant le guide de financement CulturEU et l'outil de cartographie interactive pour les médias audiovisuels et d'information mis au point par la Commission afin de disposer d'un portail numérique unique multilingue recensant les différentes opportunités de financement pour l'ensemble de l'EICC;
21. Faciliter l'accès des entreprises de l'EICC, en particulier les entreprises indépendantes, y compris les plus petites, aux instruments de financement public et privé, aux prêts, aux garanties, aux solutions de capital-risque et aux investissements en fonds propres, en tenant compte des spécificités de ces entreprises, et simplifier les procédures;

22. Contribuer à la consolidation et au potentiel de croissance des PME dans l'EICC, par exemple en s'appuyant sur la nouvelle plateforme de collecte de fonds propres pour l'industrie audiovisuelle Media Invest, pour encourager le développement de solutions innovantes et permettre aux PME européennes d'opérer dans l'ensemble de l'Union et au-delà;
23. Continuer à faciliter l'effet de levier des aides publiques et la compétitivité des entreprises de l'EICC en procédant à un réexamen de l'application des règles en matière d'aides d'État avant la fin de 2023, y compris, le cas échéant, le règlement général d'exemption par catégorie (RGEC), permettant de prendre en considération la pertinence et la nécessité d'une adaptation en ce qui concerne les secteurs de la culture et de l'audiovisuel, tels que la presse, les jeux vidéo, le théâtre, les studios et la musique;

DYNAMISER L'ACCROISSEMENT ET LA VALORISATION DES COMPÉTENCES AINSI QUE L'ÉDUCATION ET LA FORMATION ET, DANS CE CADRE:

24. Lancer une étude dressant un état des lieux⁴ des nouveaux métiers et des compétences nécessaires à la transition numérique dans une optique de préservation et de promotion de la diversité culturelle et élaborer des recommandations pour des compétences performantes, ouvertes à la diversité et favorisant l'égalité, adaptées à l'environnement numérique et aux nouvelles contraintes concurrentielles telles que les questions de découvrabilité. L'étude devrait s'appuyer sur les actions menées dans le cadre du pacte de l'UE pour les compétences et, le cas échéant, sur les contributions de structures telles que l'Observatoire européen de l'audiovisuel ou la bibliothèque numérique européenne Europeana;
25. Lancer un forum régulier de l'entrepreneuriat culturel et créatif européen, fondé sur des initiatives existantes, destiné à favoriser la diffusion de bonnes pratiques, la mise en réseau et le partage des réflexions sur les enjeux d'actualité et les évolutions du secteur;
26. Développer des actions de formation et des outils verts pour faire face aux enjeux environnementaux, adaptés aux différents acteurs de l'EICC, et favoriser les échanges de bonnes pratiques, notamment en lien avec le pacte de l'UE pour les compétences.

⁴ Qui sera élaboré par la Commission européenne

PRÉSERVER ET RÉAFFIRMER LA RICHESSE ET LA DIVERSITÉ CULTURELLE
EUROPÉENNE À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE ET, DANS CE CADRE:

27. Renforcer les actifs culturels stratégiques européens et leur autonomie stratégique afin de garantir aux publics européens et mondiaux un accès effectif à la diversité des expressions culturelles en Europe qui reflète les valeurs de l'UE et de soutenir l'EICC européen dans le maintien et le renforcement de son avantage concurrentiel;
28. Protéger les titulaires de droits d'auteur et de droits voisins et garantir une rémunération équitable et un juste partage de la valeur dès la phase de développement des contenus européens, tout en garantissant la transparence des données d'exploitation, notamment en ce qui concerne l'utilisation et le succès des œuvres et autres objets protégés;
29. Continuer à favoriser la créativité et la production indépendante d'œuvres européennes en fournissant un cadre favorable aux entreprises pour gérer efficacement leurs droits de propriété intellectuelle, en particulier le droit d'auteur et les droits voisins, et leurs actifs incorporels, par exemple en promouvant une infrastructure de données sur le droit d'auteur adaptée à l'ère numérique. Dans cette perspective, il convient d'accorder une attention particulière, dans le secteur audiovisuel, aux coproductions et à la territorialité des droits, essentielles au financement pérenne du secteur et aux stratégies de distribution;
30. S'appuyer sur les initiatives existantes de l'UE (par exemple Start-up Europe Club, Creative Business Cup, Enterprise Europe Network, pôles européens d'innovation numérique) au moyen de programmes accélérateurs, qui pourraient prendre la forme de programmes de formation, de conseils et de mise en réseau pour stimuler les start-ups innovantes au sein de l'EICC parmi les PME européennes à fort potentiel;

31. Diffuser et valoriser les avancées technologiques les plus récentes dans l'EICC, notamment sur le fondement des travaux de la future CCI sur les ICC; à cet égard, promouvoir une gouvernance des données responsable et éthique, notamment la protection intégrée de la vie privée, et l'utilisation des technologies dans les efforts visant à poursuivre la construction de la souveraineté numérique européenne;
32. Lancer un concours européen d'innovation, s'appuyant sur des initiatives existantes telles que le Conseil européen de l'innovation et la future CCI sur les ICC, afin de valoriser des projets dans l'EICC exploitant pleinement le potentiel de technologies structurantes en présentant des solutions de rupture proches du marché et innovantes (RV/RA, big data, intelligence artificielle, blockchain, holochain, technologies 3D, modélisation, maquette numérique, métavers, etc.);
33. Faciliter l'adoption de ces technologies pour tous les groupes de personnes, en particulier pour les publics ayant un accès limité aux technologies numériques et les personnes en situation de handicap, notamment en promouvant les compétences numériques et l'éducation aux médias, en tenant dûment compte des droits et des besoins spécifiques des enfants et des jeunes;
34. Promouvoir des approches stratégiques en faveur de la découvrabilité en ligne des contenus culturels européens et notamment des œuvres indépendantes, dans toutes les langues officielles de l'UE, en s'appuyant, le cas échéant, sur de fortes synergies avec Europeana, Agorateka⁵, l'ERGA⁶, Eurimages⁷ et l'Observatoire européen de l'audiovisuel, ainsi que dans le futur espace de données concernant le patrimoine culturel;

⁵ Le portail européen de contenu en ligne: <https://agorateka.eu/>

⁶ Groupe des régulateurs européens pour les services de médias audiovisuels

⁷ Le Fonds culturel du Conseil de l'Europe: <https://www.coe.int/en/web/eurimages>

35. Ces initiatives viseraient à instaurer un cadre d'échanges professionnels réguliers (par exemple lors d'un forum européen sur la découvrabilité); lancer des études recensant les pratiques existantes et les attentes en matière de découvrabilité pour tous les ISCC; améliorer la compréhension du rôle des algorithmes de recommandation pour la mise en avant des œuvres européennes et réfléchir à leur transparence; et, le cas échéant, proposer des pistes d'action, notamment en matière de normalisation, de mise à disposition des métadonnées, d'interopérabilité et d'outils facilitant l'accès du public;

RENFORCER L'EXPORT PAR LES ENTREPRISES DE L'EICC ET, DANS CE CADRE:

36. Stimuler les initiatives visant à renforcer les capacités des entreprises européennes à opérer sur le marché extérieur, telles que les programmes européens d'immersion ou d'autres projets promotionnels mis en œuvre dans le cadre du programme "Europe créative", qui pourraient accompagner leurs stratégies à l'export et renforcer leur implantation dans les marchés à fort potentiel;
37. Soutenir la participation des entreprises de l'EICC à des événements sectoriels importants, tels que les foires ou les salons professionnels, en s'appuyant sur les initiatives existantes au niveau national ou régional, par exemple par une coopération transfrontalière ciblée ou une approche en réseau;
38. Promouvoir les possibilités de partenariat et de coopération entre les industries culturelles et créatives européennes et celles des pays émergents, en s'appuyant sur les instruments de partenariat et de développement de l'UE;

PROMOUVOIR DES POLITIQUES RESPONSABLES DANS LES ENTREPRISES DE L'EICC,
ET DANS CE CADRE:

39. Encourager, par exemple au moyen de récompenses et d'autres mesures d'incitation, conformément au Pacte mondial des Nations unies, les politiques responsables en termes de durabilité et de protection de l'environnement, et notamment les projets mettant en avant de manière innovante une approche s'inscrivant dans le continuum de l'économie circulaire, tels que les modèles économiques circulaires, les principes de l'écoconception ainsi que les stratégies de gestion de la fin de vie;
40. Identifier les bonnes pratiques en matière de transformation durable des EICC et les promouvoir au niveau européen, y compris dans le cadre de l'initiative relative au nouveau Bauhaus européen;
41. Encourager la mise en place de politiques responsables dans le cadre de l'EICC en matière de lutte contre les discriminations, de droits d'auteur et de droits voisins, notamment la juste rémunération des titulaires de droits, de meilleures conditions de travail et des garanties sociales et leur prise en compte dans le cadre de financements publics.

Conclusions

- 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 (JO C 172 du 27.5.2015, p. 13)
- Conclusions du Conseil européen du 21 juillet 2020 sur le plan de relance et le cadre financier pluriannuel pour la période 2021-2027
- Conclusions du Conseil sur la relance, la résilience et la pérennité des secteurs de la culture et de la création (JO C 209 du 2.6.2021, p. 3)
- Conclusions intitulées "Les médias européens dans la décennie numérique: Un plan d'action pour soutenir la reprise et la transformation" (JO C 210 du 3.6.2021, p. 1)
- Conclusions du Conseil du 30 novembre 2021 sur la culture ainsi que l'architecture et l'environnement bâti de qualité en tant qu'éléments clés de l'initiative du nouveau Bauhaus européen
- Conclusions du Conseil du 30 novembre 2021 intitulées "Accroître la disponibilité et la compétitivité des contenus audiovisuels et médiatiques européens"

Actes législatifs

- Règlement (UE) 2021/818 du Parlement européen et du Conseil du 20 mai 2021 établissant le programme "Europe créative" (2021 à 2027) et abrogeant le règlement (UE) n° 1295/2013

Autres documents stratégiques pertinents

Communications de la Commission

- Livre vert de la Commission européenne intitulé "Libérer le potentiel des industries culturelles et créatives", COM(2010) 183 final
- Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions intitulée "Le pacte vert pour l'Europe", COM(2019) 640 final
- Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions intitulée "Les médias européens dans la décennie numérique: Un plan d'action pour soutenir la reprise et la transformation", COM(2020) 784 final
- Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions intitulée "Une nouvelle stratégie industrielle pour l'Europe", COM(2020) 102 final
- Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions intitulée ""Ajustement à l'objectif 55": atteindre l'objectif climatique de l'UE à l'horizon 2030 sur la voie de la neutralité climatique", COM(2021) 550 final
- Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions intitulée "Mise à jour de la nouvelle stratégie industrielle de 2020: construire un marché unique plus solide pour soutenir la reprise en Europe", COM(2021) 350 final
- Communication de la Commission intitulée "Lignes directrices de l'UE pour la reprise en toute sécurité des activités dans les secteurs de la culture et de la création – COVID-19", C/2021/4838

Résolutions du Parlement européen

- Résolution du Parlement européen du 20 octobre 2021 sur les médias européens dans la décennie numérique: un plan d'action pour soutenir la reprise et la transformation (2021/2017(INI))

Conventions et documents de l'UNESCO

- Convention de l'Unesco de 2005 sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles
- "Les industries culturelles et créatives face à la pandémie de COVID-19: un aperçu de l'impact économique", Étude de 2021
- Cadre de l'UNESCO pour les statistiques culturelles 2009

Documents des groupes d'experts MOC

- Méthode ouverte de coordination (MOC) - rapport sur la coproduction de l'UE
- Mandat du groupe MOC d'experts des États membres sur le statut et les conditions de travail des artistes et des professionnels des secteurs de la culture et de la création