



Bruxelles, le 14 mai 2024
(OR. en)

9302/24

CULT 48
AUDIO 57
DIGIT 127
IND 233
RECH 195
STATIS 60
EMPL 191

RÉSULTATS DES TRAVAUX

Origine:	Secrétariat général du Conseil
Destinataire:	délégations
Objet:	Conclusions du Conseil sur le renforcement des secteurs culturel et créatif par le développement de leur public cible à l'aide de données

Les délégations trouveront en annexe les conclusions du Conseil visées en objet, approuvées par le Conseil "Éducation, jeunesse, culture et sport" lors de sa session tenue les 13 et 14 mai 2024.

Conclusions du Conseil sur le renforcement des secteurs culturel et créatif par le développement de leur public cible à l'aide de données

LE CONSEIL DE L'UNION EUROPÉENNE,

CONSTATANT CE QUI SUIVIT:

1. la transformation numérique est une question qui ne cesse de gagner en importance dans la politique européenne, comme en témoignent des initiatives telles que le programme "Europe créative", le programme d'action pour la décennie numérique, la stratégie industrielle européenne, la stratégie européenne en matière de compétences, l'espace européen de l'éducation et la stratégie européenne pour les données, conduisant à la création d'espaces européens communs de données, notamment un espace européen commun de données pour le patrimoine culturel¹ et le nuage collaboratif au service du patrimoine culturel dans le cadre du programme Horizon Europe²;
2. le programme de travail 2023-2026 de l'UE en faveur de la culture³ met l'accent sur la valeur intrinsèque de la culture, y compris du patrimoine culturel. Dans ce contexte, le programme de travail souligne la nécessité de stimuler la transformation numérique des secteurs de la culture et de la création, insiste sur la priorité que représente la participation culturelle et comprend une mesure spécifique visant à s'assurer que les différents contenus culturels européens puissent être découverts dans l'environnement numérique;

¹ Recommandation de la Commission relative à un espace européen commun de données pour le patrimoine culturel (JO L 401 du 12.11.2021, p. 5).

² Règlement (UE) 2021/695 du Parlement européen et du Conseil (JO L 170 du 12.5.2021, p. 1).

³ Résolution du Conseil sur le programme de travail 2023-2026 de l'UE en faveur de la culture (JO C 466 du 7.12.2022, p. 1).

3. le développement du public cible est l'occasion d'établir des relations constructives et interactives avec différents publics, d'améliorer l'expérience des utilisateurs et de favoriser la diversité et le développement culturels, la cohésion sociale et la démocratie⁴. Atteindre des publics larges et divers est l'un des objectifs visés du programme "Europe créative" 2021-2027⁵. Les secteurs de la culture et de la création examinent des outils et des lignes directrices innovants en matière de collecte et de gestion des données sur les publics, afin de développer de meilleurs services, mieux adaptés aux utilisateurs. Cela peut également contribuer à l'élaboration de politiques reposant sur des données probantes⁶. Des efforts collectifs supplémentaires sont toutefois nécessaires;
4. les nouvelles technologies disposent d'un fort potentiel pour renforcer l'inclusion et améliorer l'accès aux publics actuels et potentiels; les organisations culturelles se trouvent toutefois à des stades divers de développement numérique et leur utilisation des services offerts par les fournisseurs de technologies varie;
5. le rôle des données pour comprendre les publics, les mobiliser et renouer avec eux à la suite de la pandémie de COVID-19, qui a accéléré la transformation numérique dans la société, constitue une priorité de plus en plus importante pour de nombreux acteurs culturels⁷;

⁴ Rapport de la Commission européenne intitulé *"Culture and democracy, the evidence. How citizens' participation in cultural activities enhances civic engagement, democracy and social cohesion: lessons from international research"* (Culture et démocratie: l'importance avérée de la participation des citoyens aux activités culturelles pour l'engagement civique, la démocratie et la cohésion sociale - enseignements tirés de la recherche internationale) (2023) et la charte de Porto Santo (2021).

⁵ 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 (JO L 189 du 28.5.2021, p. 34).

⁶ Conclusions du Conseil sur la promotion de l'accès à la culture par des moyens numériques, et plus particulièrement sur l'élargissement du public cible (JO C 425 du 12.12.2017, p. 4).

⁷ Rapport du groupe "Voix de la culture" intitulé *"(Re)-Engaging digital audiences in the cultural sectors: improving audience data"* (La (re)mobilisation des publics numériques dans les secteurs de la culture: améliorer les données sur les publics).

CONSIDÉRANT CE QUI SUIVIT:

6. la transformation numérique dans les secteurs de la culture et de la création génère une quantité croissante de données qui peuvent être utilisées pour le développement de leur public cible. Tirer parti des données sur les publics est l'occasion pour les secteurs de la culture et de la création de mieux comprendre les besoins et les comportements de leurs publics, d'établir des relations constructives avec eux, de concevoir des contenus et services culturels innovants et de créer des activités de sensibilisation ciblées pour toucher des publics plus larges et optimiser la participation culturelle, en particulier la participation physique. Cela favorise la diversité culturelle en Europe et peut renforcer le rôle des lieux culturels en tant qu'espaces d'interaction sociale informelle et libre, essentiels pour la démocratie, également connus sous le nom de "tiers-lieux";
7. le développement des publics cibles à l'aide de données offre aux secteurs de la culture et de la création des possibilités d'explorer de nouveaux modèles commerciaux et de générer des recettes supplémentaires grâce à l'innovation et aux pratiques collaboratives;
8. les secteurs de la culture et de la création sont extrêmement divers et comprennent des organisations, des secteurs et des industries opérant à différents niveaux politiques et organisationnels, tant publics que privés, englobant de multiples expressions culturelles, disciplines artistiques et étapes dans l'innovation numérique, et présentant des différences dans les infrastructures numériques; aussi, convient-il d'adopter une approche différenciée lorsqu'il s'agit de traiter la question du développement des publics cibles à l'aide de données;

9. la réalisation de progrès en matière de transformation numérique et de compétences techniques, numériques et créatives exige un leadership et un entrepreneuriat afin de tirer parti des solutions fondées sur les données et des technologies avancées telles que l'intelligence artificielle. En outre, les compétences numériques des publics devraient également être prises en compte. Par conséquent, il convient d'envisager une approche globale et un soutien approprié pour les organisations culturelles dont les capacités, l'expertise et les moyens sont restreints pour répondre aux possibilités offertes par la transformation numérique et aux défis posés par celle-ci⁸;
10. certaines organisations des secteurs de la culture et de la création dépendent d'entreprises technologiques, de médias sociaux, de plateformes ou d'intermédiaires pour élargir leurs publics. Ces acteurs du marché des technologies pourraient ne pas toujours partager les données sur les publics concernant spécifiquement les activités, les contenus ou les travaux de ces organisations des secteurs de la culture et de la création. Cela pourrait affecter la capacité des secteurs de la culture et de la création à tirer pleinement parti du potentiel de la transformation numérique, ainsi que leur compétitivité;
11. plusieurs États membres ont inclus le financement de l'élaboration de programmes et de stratégies de transformation numérique pour les secteurs de la culture et de la création dans leurs plans pour la reprise et la résilience à l'issue de la pandémie de COVID-19 (certains mettant l'accent sur la participation). Toutefois, une ambition commune de renforcer la collaboration à plus grande échelle pourrait être porteuse de progrès;
12. l'utilisation de données pour le développement des publics et la participation de ceux-ci offre de nombreuses possibilités, mais exige également des secteurs de la culture et de la création qu'ils anticipent les risques et les incidences liés à cette utilisation et adaptent leurs méthodes de travail en conséquence. Il s'agit notamment de tenir compte des préoccupations juridiques (y compris les droits de propriété intellectuelle, les droits d'auteur et les droits au respect de la vie privée et à la protection des données à caractère personnel), ainsi que des préoccupations éthiques, écologiques et de durabilité, et d'évaluer soigneusement l'incidence de l'intelligence artificielle et d'autres technologies numériques avancées;

⁸ Rapport du groupe de travail sur la méthode ouverte de coordination intitulé "Favoriser l'accès à la culture par des moyens numériques".

INVITE LES ÉTATS MEMBRES À:

13. envisager l'élaboration de cadres d'orientation et la création de conditions qui favorisent et encouragent une approche fondée sur les données dans les secteurs de la culture et de la création, y compris par un soutien aux niveaux national et régional en matière de collecte, de protection, de gestion et d'utilisation des données sur les publics;
14. encourager et aider les organisations des secteurs de la culture et de la création à élaborer une stratégie relative à des solutions fondées sur les données dans le cadre de leurs politiques de développement des publics cibles. Encourager et aider les organisations des secteurs de la culture et de la création à partager et à utiliser de manière plus intelligente et éthique les données sur les publics. L'objectif est de faire en sorte que les secteurs eux-mêmes puissent se familiariser davantage avec leurs publics, recenser et attirer de nouveaux publics et rendre les contenus européens plus visibles, et que les publics puissent trouver des services culturels et créatifs appropriés et diversifiés;
15. encourager et aider les organisations des secteurs de la culture et de la création à participer à des programmes pertinents financés par l'UE qui visent à soutenir une collaboration fondée sur les données et des solutions innovantes dans les secteurs de la culture et de la création;
16. promouvoir les compétences numériques des organisations et des professionnels des secteurs de la culture et de la création et faciliter le développement d'outils interopérables, d'activités de renforcement des capacités et de programmes de soutien visant à améliorer les processus numériques au sein des organisations, leur donnant ainsi les moyens de naviguer efficacement dans le paysage numérique en évolution;

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

17. encourager la recherche et faciliter la coopération intersectorielle et transfrontière (par exemple avec d'autres niveaux des pouvoirs publics, le monde universitaire et les acteurs commerciaux) en vue d'étudier et d'utiliser des normes pour des infrastructures numériques accessibles, élémentaires et durables qui permettent d'assurer la sécurité, la fiabilité et l'interopérabilité des données, dans le respect des règles de l'Union en matière de propriété intellectuelle, de droit d'auteur, de protection des données et de la vie privée, et en s'appuyant sur les infrastructures existantes;
18. promouvoir l'élaboration et l'utilisation de normes et de cadres pour aider les secteurs de la culture et de la création à collecter et à gérer leurs données sur les publics, de sorte que celles-ci soient accessibles, comparables, utilisables et interopérables et puissent ainsi être utilisées pour de nouveaux services (davantage axés sur l'utilisateur);
19. encourager les secteurs de la culture et de la création, dans la mesure du possible, à utiliser les principes des données ouvertes⁹ et les principes FAIR¹⁰ comme base du partage et de la circulation des données, comme le prévoient en particulier la directive concernant les données ouvertes et la réutilisation des informations du secteur public, ainsi que les principes "My data" (Mes données), afin de garantir le droit des personnes physiques à accéder aux données collectées à leur sujet¹¹, tout en protégeant efficacement leurs données, qui constituent une ressource pour leur compétitivité;

⁹ On entend par "données ouvertes" les données qui sont librement accessibles et qui peuvent être librement utilisées, modifiées et partagées. Les données ouvertes font l'objet d'une licence ouverte, ce qui permet à une personne de réutiliser librement le travail d'un autre créateur. En l'absence de licence spéciale, ces utilisations sont normalement interdites par le droit d'auteur, les brevets ou les licences commerciales.

¹⁰ Les "principes FAIR" renvoient aux lignes directrices internationales pour la gestion des données qui visent à optimiser la réutilisation des données. Dans cette optique, les données sont faciles à trouver, accessibles, interopérables et réutilisables. Les éléments essentiels pour des données FAIR sont des métadonnées et une documentation riches, l'utilisation de formats de fichiers ouverts ou standard et l'utilisation de licences pour la réutilisation.

¹¹ "My data" désigne une approche de la gestion des données à caractère personnel axée sur l'humain, qui conjugue les besoins des secteurs d'activité en matière de données et les droits de l'homme numériques. L'objectif est de permettre aux personnes de mieux contrôler leurs données à caractère personnel en leur offrant la possibilité de déterminer les circonstances dans lesquelles ces données sont utilisées.

20. encourager l'élaboration de programmes d'éducation aux données et de renforcement des capacités dans les secteurs de la culture et de la création dans la perspective de la collecte, de l'analyse, de la protection, de la gestion et de la gouvernance des données; dans la perspective de l'élaboration d'une stratégie d'utilisation des données pour le développement et la gestion du public; et dans l'optique de mieux faire connaître la déclaration européenne sur les droits et principes numériques et la manière dont celle-ci peut être appliquée dans le contexte du développement du public à l'aide de données, en garantissant la transparence à l'égard des publics dont les données sensibles sont traitées;
21. encourager et stimuler la recherche afin d'exploiter le potentiel que recèlent les outils numériques pour le développement du public, en recensant les tendances émergentes et les compétences à l'épreuve du temps qui sont nécessaires dans les secteurs de la culture et de la création, et en déterminant la manière dont ces compétences peuvent être renforcées dans le cadre de programmes éducatifs et de formation professionnelle débouchant sur des emplois dans les secteurs de la culture et de la création. À l'échelon européen, l'espace européen de l'éducation, la stratégie en matière de compétences pour l'Europe, le pacte pour les compétences¹², les alliances européennes pour la coopération sectorielle en matière de compétences (plan) et la plateforme pour les compétences et les emplois numériques peuvent y contribuer¹³;
22. encourager la consultation, le partage de connaissances et de bonnes pratiques et la coopération entre les États membres et les partenaires concernés au niveau européen en ce qui concerne le développement et/ou la mise en œuvre d'écosystèmes numériques, de stratégies et d'outils numériques partagés pour la collecte de données sur la participation et le développement du public, en tenant compte des petites organisations culturelles disposant de ressources limitées et des différences entre les États membres en matière de disponibilité d'infrastructures technologiques;
23. dresser un inventaire des bonnes pratiques en matière de collecte, de protection, de gestion et d'analyse des données relatives à la participation et du développement du public dans les secteurs de la culture et de la création;

¹² Partenariat à grande échelle en matière de compétences pour l'écosystème des industries culturelles et créatives. Voir le Creative Pact for Skills Manifesto (Manifeste pour un pacte sur les compétences dans le secteur créatif) à l'adresse suivante: https://pact-for-skills.ec.europa.eu/about/industrial-ecosystems-and-partnerships/creative-and-cultural-industries_en

¹³ Voir, par exemple, le rapport 2022 du groupe "Voix de la culture" intitulé "re-engaging digital audiences in the cultural sectors" ((re)mobilisation des publics numériques dans les secteurs de la culture).

INVITE LA COMMISSION EUROPÉENNE, DANS SES DOMAINES DE COMPÉTENCE, À:

24. le cas échéant, promouvoir l'accès des secteurs de la culture et de la création aux programmes européens autres que le programme "Europe créative" qui présentent un intérêt pour la transformation et l'innovation numériques et proposent un soutien financier, tels que le programme pour une Europe numérique, Horizon Europe et le programme relatif au marché unique, y compris en fournissant des orientations et des informations claires;
25. étudier les moyens d'encourager davantage les initiatives en matière de transparence des données en faveur des secteurs de la culture et de la création afin de leur permettre de mieux comprendre l'impact de leurs travaux et de leurs activités et de s'appuyer sur des informations pertinentes dans leurs processus créatifs;
26. étudier les moyens de mieux répondre aux besoins en matière de transformation numérique et à l'évolution des besoins des secteurs de la culture et de la création, grâce à l'utilisation de solutions fondées sur les données et à la promotion de projets numériques innovants dans le cadre des initiatives européennes.

Références

- Recommandation de la Commission relative à un espace européen commun de données pour le patrimoine culturel (JO L 401 du 12.11.2021, p. 5)
- Conclusions de la conférence sur le thème "European Audiences: 2020 and beyond" (Publics européens: 2020 et au-delà) (2012)
- Conclusions du Conseil sur la promotion de l'accès à la culture par des moyens numériques, et plus particulièrement sur l'élargissement du public cible (JO C 425 du 12.12.2017, p. 4)
- Résolution du Conseil sur le programme de travail 2023-2026 de l'UE en faveur de la culture (JO C 466 du 7.12.2022, p. 1)
- Directive (UE) 2019/1024 du Parlement européen et du Conseil du 20 juin 2019 concernant les données ouvertes et la réutilisation des informations du secteur public (JO L 172 du 26.6.2019, p. 56)
- Rapport de la Commission européenne intitulé "Culture and democracy, the evidence. How citizens' participation in cultural activities enhances civic engagement, democracy and social cohesion: lessons from international research" (Culture et démocratie: l'importance avérée de la participation des citoyens aux activités culturelles pour l'engagement civique, la démocratie et la cohésion sociale - enseignements tirés de la recherche internationale, Office des publications de l'Union européenne) (2023)
- Stratégie industrielle pour l'Europe: https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/european-industrial-strategy_fr
- Document de travail des services de la Commission intitulé "Annual Single Market Report 2021" (Rapport annuel 2021 sur le marché unique) qui mentionne l'écosystème industriel culturel et créatif, p. 98-104 (<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/en/TXT/?uri=CELEX%3A52021SC0351>).
- Pacte européen pour les compétences: https://pact-for-skills.ec.europa.eu/index_en?prefLang=fr
- Innovation Policy Platform for the Cultural and Creative Industries (Plateforme de la politique de l'innovation pour les secteurs de la culture et de la création): <https://ekipengine.eu/policy-areas/>

- Rapport du groupe de travail sur la méthode ouverte de coordination intitulé "Favoriser l'accès à la culture par des moyens numériques" (2017)
- CORDIS results pack on digital cultural heritage (Recueil des résultats CORDIS sur le patrimoine culturel numérique), Office des publications de l'Union européenne, 2020, <https://data.europa.eu/doi/10.2830/941375>
- Charte de Porto Santo (2021) <https://portosantocharter.eu/the-charter>
- Règlement (UE) 2016/679 du Parlement européen et du Conseil du 27 avril 2016 relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données, et abrogeant la directive 95/46/CE (règlement général sur la protection des données) (JO L 119 du 4.5.2016, p. 1)
- Règlement (UE) 2021/695 du Parlement européen et du Conseil portant établissement du programme-cadre pour la recherche et l'innovation "Horizon Europe" (JO L 170 du 12.5.2021, p. 1).
- Le nuage collaboratif au service du patrimoine culturel: https://research-and-innovation.ec.europa.eu/research-area/social-sciences-and-humanities/cultural-heritage-and-cultural-and-creative-industries-ccis/cultural-heritage-cloud_en
- Priorité de la Commission européenne "Une Europe adaptée à l'ère du numérique" https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age_fr
- Rapport du groupe "Voix de la culture" intitulé "(Re)-Engaging digital audiences in the cultural sectors: improving audience data" (La (re)mobilisation des publics numériques dans les secteurs de la culture: améliorer les données sur les publics) (2022)
- Vuylsteke, Devoldere, et al. (2023) Digital transformation of the cultural and creative sectors in preparation for the 2024 Belgian EU presidency (Transformation numérique des secteurs de la culture et de la création, dans le cadre de la préparation de la présidence belge de l'UE)

Définitions

- Aux fins des présentes conclusions du Conseil, on entend par:
- "données sur les publics": les informations recueillies et traitées par des organisations culturelles concernant les personnes ou un groupe de personnes qui sont les utilisateurs (prévus) de produits, d'activités, de sites, de services ou de contenus culturels. Les données sur les publics peuvent comprendre des informations démographiques, des données sur la présence et le comportement des visiteurs, les interactions avec le public et sa participation, des données relatives aux membres, les réponses à des enquêtes et les retours d'information, ou des informations sur les préférences culturelles;
- "développement du public": les efforts et les activités entrepris par les organisations culturelles pour entretenir, diversifier et élargir leur public dans le but d'améliorer la communication, la participation et les relations. Le développement du public peut être compris de différentes manières, en fonction de ses objectifs et de ses groupes cibles: il peut s'agir d'accroître le public (attirer des publics au profil socio-démographique identique à celui du public existant), d'approfondir les relations avec le public (améliorer l'expérience vécue par le public existant) et de diversifier les publics (attirer des publics au profil socio-démographique différent de celui du public existant). Ce processus suppose de comprendre les besoins, les préférences et les intérêts du public existant et potentiel, et de mettre en œuvre des initiatives de communication pour toucher un public plus large et plus diversifié;

- "infrastructure numérique": les services et plateformes de communication, les services de stockage et les fonctionnalités, protocoles et normes des logiciels sous-jacents. Ne sont pas nécessairement visées les infrastructures matérielles et techniques (par exemple câbles, réseaux sans fil, centres de données, échanges internet), mais plutôt les services et les plateformes qui permettent la connexion et l'échange entre organisations culturelles;
- "interopérabilité": la capacité des systèmes d'information et des logiciels à échanger des données et à utiliser des informations partagées, ce qui est une condition préalable à l'échange et à l'utilisation fluides des données sur les publics par les organisations culturelles. Il s'agit de la capacité de divers systèmes logiciels à travailler ensemble, ce qui leur permet de comprendre, d'interpréter et d'utiliser les données partagées entre eux. Dans un environnement de données interopérable, différents systèmes peuvent interagir et communiquer efficacement, en veillant à ce que les données puissent être transférées, consultées et utilisées sur différentes plateformes et technologies sans rencontrer de problèmes de compatibilité importants;
- "tiers-lieux": des espaces d'interaction sociale libre et informelle, essentiels pour la démocratie. En ce qui concerne les secteurs de la culture et de la création, les tiers-lieux pourraient comprendre les musées, les centres communautaires, les bibliothèques publiques, les librairies, les théâtres et les opéras.
