



COMMISSION EUROPÉENNE

Bruxelles, le 26.9.2012
COM(2012) 537 final

**COMMUNICATION DE LA COMMISSION AU PARLEMENT EUROPÉEN, AU
CONSEIL, AU COMITÉ ÉCONOMIQUE ET SOCIAL EUROPÉEN ET AU COMITÉ
DES RÉGIONS**

**Promouvoir les secteurs de la culture et de la création pour favoriser la croissance et
l'emploi dans l'Union européenne**

COMMUNICATION DE LA COMMISSION AU PARLEMENT EUROPÉEN, AU CONSEIL, AU COMITÉ ÉCONOMIQUE ET SOCIAL EUROPÉEN ET AU COMITÉ DES RÉGIONS

Promouvoir les secteurs de la culture et de la création pour favoriser la croissance et l'emploi dans l'Union européenne

1. UNE RESSOURCE LARGEMENT INEXPLOITÉE POUR LA STRATEGIE EUROPE 2020

La culture est au cœur de notre tissu social. Elle façonne nos identités, nos aspirations, nos relations aux autres et au monde, les lieux et les paysages dans lesquels nous vivons, nos modes de vie. Si le patrimoine, les arts visuels et ceux du spectacle, le cinéma, la musique, l'édition, la mode et le design influencent considérablement notre quotidien, la contribution que les secteurs de la culture et de la création¹ peuvent apporter au développement économique et social de l'Union n'est toujours pas pleinement reconnue. En outre, la mondialisation et le passage au numérique s'accompagnent de défis majeurs, alors que les ajustements nécessaires doivent encore être encouragés pour permettre, d'une part, à ces secteurs de mettre en œuvre tout leur potentiel et, d'autre part, à la tradition d'excellence de longue date de l'Europe d'être mieux valorisée en tant qu'avantage compétitif sur la scène internationale. La présente communication propose une stratégie visant à exploiter davantage le potentiel de ces secteurs dans l'Union, afin de participer positivement à la croissance et à l'emploi.

Secteurs à forte croissance

La contribution économique des secteurs de la culture et de la création est notoire: dans l'Union, ceux-ci représentent 3,3 % du PIB et emploient 6,7 millions de personnes (3 % de l'emploi total)².

Les chiffres sont également élevés dans les industries de la mode³ et du luxe⁴, qui reposent sur des moyens culturels importants et sur une forte créativité. Ces industries représentent chacune 3 % du PIB de l'Union et emploient respectivement 5 millions et 1 million de travailleurs; le nombre de personnes employées dans les industries du luxe devrait d'ailleurs atteindre 2 millions d'ici à 2020⁵.

Entre 2008 et 2011, l'emploi dans les secteurs de la culture et de la création s'est révélé plus résistant que dans l'économie de l'Union dans son ensemble⁶; on constate cependant des taux

¹ Englobant notamment l'architecture, les archives et bibliothèques, l'artisanat d'art, l'audiovisuel (dont le cinéma, la télévision, les jeux vidéo et le multimédia), le patrimoine culturel, le design (dont la création de mode), les festivals, la musique, les arts du spectacle et les arts visuels, l'édition et la radio

² Rapport de 2010 sur la compétitivité européenne. Dans d'autres sources, ces valeurs sont supérieures: 4,5 % du PIB et 8,5 millions de personnes employées (TERA Consultants, 2010).

³ Y compris la création, la fabrication d'articles et d'accessoires de mode et leur distribution

⁴ Englobant notamment la mode, les bijoux et les montres, les accessoires, les articles de cuir, les parfums et les cosmétiques, le mobilier et les appareils ménagers, les voitures, les bateaux, ainsi que la gastronomie, l'hôtellerie et les loisirs

⁵ *Competitiveness of the EU fashion industries*, Idea Consult, 2012; *The value of the cultural and creative industries to the European economy*, Frontier Economics, 2012

⁶ Source: Eurostat (EFT-UE)

de croissance variables d'un sous-secteur à l'autre. Cette tendance est d'autant plus intéressante que plusieurs secteurs emploient plus de jeunes que le reste de l'économie.

Dans certains cas, des investissements stratégiques, effectués dans ces secteurs à l'échelle locale et régionale, ont donné des résultats spectaculaires. Les festivals et l'initiative des Capitales européennes de la culture, en particulier, génèrent des bénéfices économiques importants se caractérisant parfois par un effet de levier décuplant chaque euro investi.

Catalyseurs d'innovation

Les secteurs de la culture et de la création sont au carrefour de l'art, du monde des entreprises et de la technologie; de ce fait, ils sont idéalement placés pour engendrer des retombées positives dans d'autres secteurs. Ils alimentent en contenus les applications en matière de TIC et génèrent ainsi une demande en appareils électroniques et systèmes de télécommunications grand public ultramodernes. La culture et la créativité ont également des incidences directes sur des secteurs comme le tourisme et sont intégrées à tous les stades de la chaîne de valeur d'autres secteurs, comme les industries de la mode et du luxe, où leur importance en tant que «ressources de base» va croissant⁷.

De manière plus générale, la culture et la création ont une incidence sur l'innovation dans d'autres secteurs. Comme le souligne la communication sur l'Union de l'innovation⁸, l'innovation dépend de plus en plus de facteurs non technologiques, comme la créativité et le design, et de nouveaux processus organisationnels ou de nouveaux modèles commerciaux. Elle repose, dans une large mesure, sur des écosystèmes créatifs dans lesquels la qualité et la diversité des partenariats entre les différents secteurs, d'une part, et des types d'acteurs, d'autre part, jouent un rôle déterminant. Cela est particulièrement manifeste dans les industries manufacturières, où le design apporte une valeur ajoutée aux produits, services, procédés et structures de marché. Dans les entreprises qui investissent deux fois plus que la moyenne dans des ressources créatives, la probabilité de lancer des produits innovants est 25 % supérieure⁹.

Cette fonction de catalyseur peut également constituer une ressource fondamentale pour l'innovation sociale et permettre de répondre aux grands défis sociétaux, tels que le changement climatique, le développement durable, l'évolution démographique ou la diversité culturelle¹⁰. Par exemple, les secteurs de la culture et de la création peuvent collaborer avec le secteur de l'éducation et de la formation professionnelle pour déterminer le bon dosage de compétences (créativité, esprit d'entreprise, réflexion critique, prise de risques et engagement) dont l'Union a besoin dans la société de la connaissance pour rester compétitive.

Un élément clé dans la compétition mondiale et la «puissance douce»

Les partenaires internationaux de l'Europe investissent déjà beaucoup dans les secteurs de la culture et de la création. Les Etats-Unis, eux, y investissent depuis plusieurs décennies, car ils considèrent ces secteurs comme stratégiquement importants et comme un moyen leur permettant d'affirmer leur présence dans le monde entier. D'autres, comme la Chine, la Corée du Sud ou l'Inde, investissent aussi massivement, afin de développer leur potentiel

⁷ Comme en témoigne le concept de «fast fashion», où, en l'espace d'un an, plusieurs nouvelles collections sont mises sur le marché

⁸ COM(2010) 546

⁹ *Creating Innovation: Do the creative industries support innovation in the wider economy?*, NESTA 2008

¹⁰ *Sostenuto – Culture as a factor of economic and social innovation*, 2012. KEA European Affairs – Étude sur l'impact de la culture sur la créativité, 2009

économique et leur «puissance douce» (*soft power*). Pour cela, ils entrent dans une compétition mondiale qui récompense les talents les plus créatifs. La Chine, par exemple, augmente les investissements publics dans la culture de 23 % par an depuis 2007 et prévoit de faire passer la part de ces secteurs dans le PIB de 2,5 % à 5 ou 6 % d'ici à 2015¹¹.

Alors que les industries européennes de la mode et du luxe contribuent de manière croissante aux exportations de l'Union¹² et à la mise en valeur de l'excellence européenne dans le monde, le potentiel d'autres secteurs, tels que le cinéma ou la musique, n'est toujours pas exploité de façon stratégique à l'étranger. Le défi est à la fois d'accroître les exportations dans l'intérêt de l'économie de l'Union et de bâtir une image dynamique de l'Europe, une Europe attrayante et créative, ouverte aux cultures et aux talents du monde entier.

2. TRANSFORMER LES DEFIS EN NOUVELLES PERSPECTIVES DE CROISSANCE ET D'EMPLOI

Les secteurs de la culture et de la création évoluent dans un *environnement en mutation rapide, caractérisé par le passage au numérique et la mondialisation*. Cela a pour conséquence l'émergence de nouveaux acteurs, la coexistence de petites et de grandes structures, une transformation progressive des chaînes de valeur et une évolution du comportement et des attentes des consommateurs. Bien que ces modifications offrent des possibilités considérables (abaissement des coûts de production ou création de nouveaux circuits de distribution), elles rendent nécessaire une action à différents niveaux.

Dans ce contexte fluctuant, *l'accès au financement* reste un problème majeur. Le secteur bancaire ne possède pas le savoir-faire nécessaire pour analyser les modèles commerciaux dans ces secteurs et n'évalue pas non plus correctement les actifs incorporels des entreprises concernées. À l'heure où les investissements sont nécessaires pour s'adapter, la crise économique et financière rend cette situation encore plus critique.

Ces secteurs sont également caractérisés par une *fragmentation nationale et linguistique* marquée. Si la diversité culturelle qui en résulte est sans nul doute un atout pour l'Europe, elle a aussi pour conséquence une circulation transnationale limitée et sous-optimale des œuvres culturelles et créatives et des professionnels de la culture à l'intérieur et à l'extérieur de l'Union, des déséquilibres géographiques et, au bout du compte, un moindre choix pour les consommateurs.

Les *évolutions dynamiques ont lieu aux frontières entre les différents secteurs* (par exemple, par une meilleure connexion entre les jeux, le cinéma et la musique) et avec d'autres industries (comme la mode, le luxe ou le tourisme). Toutefois, les secteurs et politiques sont encore souvent organisés en silos sectoriels, ce qui limite les possibilités de synergie et l'émergence de nouvelles solutions et de nouvelles entreprises.

Tous ces défis influencent les différents secteurs de diverses manières, mais ils appellent une action stratégique globale faisant intervenir tous les acteurs, de l'échelon local jusqu'au niveau de l'Union.

¹¹ Douzième plan quinquennal de la Chine (2011-2015)

¹² Par exemple, 62 % de l'ensemble des articles fabriqués par des marques de luxe européennes sont vendus en dehors de l'Europe; la valeur de ces exportations est estimée à 260 milliards d'EUR (soit environ 10 % de toutes les exportations européennes).

3. LA NECESSITE D'UNE STRATEGIE A PLUSIEURS NIVEAUX ET LE ROLE DES ÉTATS MEMBRES

Des stratégies intégrées globales

En dépit de la grande diversité des contextes nationaux et régionaux, l'élaboration de stratégies efficaces permettant de transformer les défis décrits plus haut en nouvelles perspectives de croissance et d'emploi dans l'Union suit généralement la même suite d'étapes logiques¹³.

En règle générale, le recensement exhaustif et la mobilisation des ressources culturelles et créatives d'un territoire donné constituent le fondement de stratégies efficaces pour les secteurs de la culture et de la création. Ces stratégies sont des stratégies globales qui demandent la création de partenariats entre différents domaines (culture, industrie, économie, éducation, tourisme, aménagement du territoire, etc.); pour accroître le sentiment d'appropriation, toutes les parties prenantes du secteur public et privé sont associées. Pour être efficaces, concluantes et durables, les stratégies doivent également être étayées par des travaux de recherche. Pour chaque question pertinente (du développement des compétences à l'accès au financement ou à celui aux marchés mondiaux, etc.), ces stratégies déterminent ce qui peut être examiné dans le cadre de politiques et d'instruments généraux et ce qui requiert une démarche plus spécifique. Cela vaut pour chaque niveau de gouvernance – local, régional, national et européen.

Ces dernières années, un certain nombre d'États membres, de régions et de villes (comme le Royaume-Uni, l'Estonie, la Wallonie, les Pouilles, Barcelone, Amsterdam) ont exploité avec efficacité le potentiel extraordinaire des secteurs de la culture et de la création pour stimuler le développement socio-économique et ont progressivement mis au point des stratégies appropriées. D'autres ne font que commencer. Les stratégies existantes tendent à se concentrer sur le renforcement de ces secteurs, mais pas encore sur la création de partenariats et de passerelles avec d'autres secteurs.

Principaux axes d'entraînement

Pour relever les grands défis mis en évidence, une action concertée est indispensable, notamment dans les domaines clés suivants.

Évolution des besoins en compétences

Il est nécessaire de renforcer les partenariats entre les secteurs de la culture et de la création, les partenaires sociaux et les prestataires de services d'éducation et de formation par l'intermédiaire de la formation initiale et de la formation professionnelle continue. Les secteurs disposeraient alors de l'éventail de compétences requis pour un entrepreneuriat créatif dans un environnement en mutation rapide. En outre, certains secteurs manquent de personnes dotées de compétences techniques ou manuelles traditionnelles, car les jeunes, en particulier, sont moins intéressés par l'acquisition de telles compétences.

Les aptitudes créatives doivent être acquises dès le plus jeune âge, afin de pouvoir jeter les bases d'un renouvellement constant des talents créatifs et de stimuler la demande en produits et en contenus créatifs plus diversifiés et plus recherchés. Dans une perspective d'apprentissage tout au long de la vie, les compétences et aptitudes créatives peuvent permettre de répondre aux évolutions des exigences du marché du travail.

¹³ Voir <http://ec.europa.eu/culture/our-policy-development/documents/120505-cci-policy-handbook.pdf>

Les partenariats avec le secteur de l'éducation peuvent également contribuer à stimuler l'environnement d'apprentissage; les apprenants, et notamment ceux qui rencontrent des difficultés, peuvent ainsi acquérir les savoirs de base, développer les compétences requises pour leur avenir professionnel et améliorer ainsi leur capacité d'insertion professionnelle. Les initiatives créatives et culturelles prises à l'échelle locale peuvent favoriser l'intégration des communautés marginalisées et offrir des perspectives aux habitants de quartiers défavorisés.

Amélioration de l'accès au financement

L'accès au financement externe est entravé par plusieurs facteurs: la petite taille des entreprises des secteurs de la culture et de la création, l'incertitude concernant la demande pour leurs produits, la complexité de leurs plans de développement et le manque d'actifs corporels. D'autres possibilités de financement existent (financement sur fonds propres, recours à des *business angels*, capital-risque et garanties), mais elles restent largement sous-utilisées. Des éléments anecdotiques témoignent aussi de l'existence d'une anomalie de marché dans le financement des exportations.

Les établissements financiers doivent donc prendre davantage conscience du potentiel économique de ces secteurs et améliorer leur capacité d'évaluation des entreprises dont l'activité repose sur des actifs incorporels. Parallèlement, il convient d'aider les entrepreneurs de ces secteurs à mieux comprendre comment planifier leurs opérations et réserver des fonds pour financer leurs activités et leur croissance.

Élargissement du marché: nouveaux partenariats et modèles commerciaux

Les établissements et prestataires de services dans le domaine de la culture et de l'art doivent renforcer leur capacité de conquête de nouveaux publics, saisir de nouvelles opportunités (transfrontalières, notamment) et s'adapter aux évolutions du comportement et des attentes du public. De nouveaux services exploitant les possibilités offertes par les TIC et la prestation de services en ligne font leur apparition; ils proposent des moyens permettant de mieux satisfaire la demande des consommateurs qui souhaitent accéder à une grande variété de contenus et de produits et participer plus activement au processus créatif. Ces nouveaux concepts et services devraient également se traduire par de nouveaux flux de revenus.

Pour encourager la création, la production et la distribution de contenus numériques sur toutes les plates-formes, les secteurs de la culture et de la création doivent nouer des partenariats stratégiques et équitables avec d'autres secteurs; il peut en résulter la création de modèles commerciaux novateurs permettant d'accéder à des contenus de multiples façons; un juste équilibre est également atteint entre le revenu des titulaires de droits et l'accès du grand public aux contenus et aux connaissances, ce qui favorise l'éducation à la culture et aux médias. Dans ce contexte, il convient d'exploiter de manière accrue tout le potentiel d'Europeana¹⁴, la plate-forme d'accès unique aux collections numériques des bibliothèques, musées et archives d'Europe, pour créer un nouvel écosystème d'applications et de produits numériques destinés aux secteurs du tourisme, de l'éducation, de la création et de la culture.

Augmentation de la portée internationale

Des politiques intelligentes d'internationalisation et de développement des exportations doivent être appliquées pour permettre à une large majorité d'organisations et d'entreprises de petite taille d'exercer leurs activités dans un environnement mondial, de toucher de nouveaux

¹⁴

www.europeana.eu

publics et d'accéder à de nouveaux marchés partout dans le monde. Il est nécessaire de recenser les services d'assistance les plus efficaces, de faciliter l'accès aux marchés étrangers, de poursuivre le dialogue sur la réglementation et d'évaluer les possibilités en matière de partage des risques. Une mise en commun des ressources et un renforcement de la coopération entre les différents acteurs de l'Union pourraient être envisagés afin d'intensifier la présence culturelle et créative de l'Europe sur la scène mondiale et de donner une image attractive de l'Europe reflétant le lien entre notre excellence dans le domaine du patrimoine et une créativité avant-gardiste et dynamique.

Renforcement de la pollinisation transsectorielle

Les secteurs de la culture et de la création ont besoin d'environnements pluridisciplinaires où ils peuvent être en contact avec des entreprises d'autres secteurs. Toute intervention publique visant à développer encore ces environnements nécessite une pollinisation transsectorielle. Celle-ci requiert l'élaboration et l'expérimentation de politiques et d'instruments de soutien améliorés aux entreprises, dont l'objectif est de faciliter la création de liens et de passerelles entre les secteurs. Elle suppose de favoriser le changement entre les secteurs eux-mêmes et d'ajouter, parallèlement, des compétences et aptitudes nouvelles dans d'autres secteurs, et vice versa.

Elle requiert également une coopération accrue entre différentes politiques concernant, notamment, les affaires économiques, l'industrie, l'éducation, le tourisme, l'innovation, le développement urbain et régional et l'aménagement du territoire.

Au vu de ce qui précède, les États membres sont invités, à tous les niveaux territoriaux et en association, le cas échéant, avec toutes les parties prenantes publiques et privées, à prendre les mesures suivantes:

- Procéder à l'évaluation complète du potentiel des SCC¹⁵ pour une croissance intelligente, inclusive et durable et poursuivre l'intégration des SCC dans leurs stratégies de développement à tous les niveaux, en particulier dans le contexte des stratégies de spécialisation intelligente¹⁶
- Renforcer la coopération dans l'ensemble des SCC et avec d'autres secteurs comme les TIC, le tourisme, etc., y compris par l'intermédiaire d'initiatives communes, afin d'améliorer la compréhension dans les différents secteurs et de contribuer à développer un état d'esprit plus ouvert, plus innovant et plus entreprenant dans l'économie
- Encourager et faciliter la création de plates-formes, de réseaux et de pôles (*clusters*) pour toutes les parties prenantes publiques et privées qui jouent un rôle dans les SCC
- Favoriser les partenariats structurés entre les SCC, les partenaires sociaux et tous les types de prestataires de services d'éducation et de formation, y compris les contrats d'apprentissage
- Promouvoir la reconnaissance des qualifications acquises dans le cadre de l'éducation et de la formation informelles et non formelles dans les domaines se rapportant aux SCC
- Stimuler l'intérêt des établissements financiers pour les investisseurs ainsi que la propension à l'investissement des SCC et concevoir des instruments d'ingénierie financière appropriés,

¹⁵ Forme abrégée pour «secteurs de la culture et de la création»

¹⁶ Voir page 11.

notamment des systèmes de garantie, y compris par une utilisation appropriée du futur programme Europe créative et des Fonds de la politique de cohésion

- Aider les SCC à examiner et expérimenter de nouvelles stratégies de conquête de nouveaux publics et de nouveaux modèles commerciaux importants pour le passage au numérique

- Soutenir la numérisation de contenus culturels et la création de plates-formes en ligne, conformément aux règles de l'Union sur les aides d'État

- Encourager les SCC à affirmer et à renforcer leur présence sur les marchés internationaux, y compris par l'établissement de partenariats internationaux et d'une coopération avec les pays tiers

4. VALEUR AJOUTEE D'UNE ACTION AU NIVEAU DE L'UNION EUROPEENNE

L'Union a manifestement un rôle à jouer dans la création du bon environnement et dans le soutien à apporter à ce programme d'ajustement.

Contribuer au bon environnement réglementaire

Le *Small Business Act* pour l'Europe met en place, pour l'Union et ses États membres, un cadre d'action pour les PME en vue d'améliorer la stratégie générale en matière d'entrepreneuriat¹⁷. Il présente un intérêt particulier pour les secteurs de la culture et de la création, dans lesquels les petites et très petites entreprises prédominent.

Insistant sur la nécessité d'avancer dans la réalisation d'un marché unique européen du numérique pleinement intégré, la Commission a présenté, dans sa communication intitulée *Vers un marché unique des droits de propriété intellectuelle*¹⁸, un programme d'initiatives dont le but est de créer un cadre de l'Union pour les DPI récompensant les efforts de création et facilitant les activités transfrontalières dans le marché intérieur. Par voie de conséquence, la Commission a adopté des propositions législatives sur les œuvres orphelines¹⁹ et sur la gestion collective des droits²⁰. En outre, l'évaluation du secteur audiovisuel avance depuis la publication du *Livre vert sur la distribution en ligne d'œuvres audiovisuelles dans l'Union européenne*²¹. Pour ce qui est des redevances pour copie privée, la Commission a engagé un processus de médiation avec les parties concernées. Il est également prévu d'améliorer l'évaluation des actifs incorporels, sujet crucial pour l'accès aux financements privés.

Pour les secteurs de la culture et de la création dont l'activité se fonde sur les marques et la fidélisation de la clientèle, la modernisation et l'adaptation du système des marques jouent un rôle essentiel. L'Observatoire européen des atteintes aux droits de propriété intellectuelle appelle à mieux analyser les données fiables disponibles sur la valeur et les violations des DPI, à mettre en commun les pratiques éprouvées et à mener des actions de sensibilisation pour combattre de manière efficace la contrefaçon et le piratage. Dans ce contexte, la Commission facilite la coopération entre les titulaires de droits de propriété intellectuelle et les plates-formes Internet sur la base du *protocole d'accord sur la vente de contrefaçons sur*

¹⁷ http://ec.europa.eu/enterprise/policies/sme/small-business-act/index_fr.htm

¹⁸ COM(2011) 287

¹⁹ COM(2011) 289

²⁰ COM(2012) 372

²¹ COM(2011) 427

Internet, protocole dont l'objectif est de restreindre, à l'échelle paneuropéenne, l'offre de faux biens culturels sur la Toile²².

Dans le cadre de la stratégie numérique pour l'Europe²³, qui comprend des actions destinées à éliminer les obstacles à la création des marchés en ligne européens, certains aspects des initiatives sur la *réutilisation des informations du secteur public* peuvent contribuer à une meilleure exploitation des biens culturels et à un meilleur accès à ceux-ci.

L'une des actions prioritaires définies dans la *communication sur l'avenir de la TVA*²⁴ consiste en une révision de la structure actuelle des taux de TVA. Conformément à l'un des principes à l'origine de cette révision, les biens et services similaires devraient être assujettis au même taux de TVA et le progrès technologique devrait être pris en considération pour remédier à la question de la convergence entre environnement numérique et environnement physique.

Pour qu'un marché numérique fonctionnel puisse aussi offrir de nouvelles perspectives aux secteurs de la culture et de la création, la Commission continuera de mener les initiatives énoncées dans le plan d'action en faveur du marché unique numérique du commerce électronique et des services en ligne²⁵, y compris une initiative sur les procédures de «notification et action» et une autre sur la neutralité du *net*.

Dans le contexte de la *modernisation de la politique de l'Union européenne en matière d'aides d'État*²⁶, une dispense de l'obligation de notification sera considérée pour les aides dans le secteur de la culture. En outre, la question de l'aide à l'innovation, y compris à l'innovation non technologique, sera examinée lors de la prochaine révision de l'*encadrement communautaire des aides d'État* à la recherche, au développement et à l'innovation.

Faciliter l'échange de bonnes pratiques et l'apprentissage en équipe

Les initiatives prises au niveau de l'Union peuvent accélérer le rythme des ajustements, favoriser la diffusion de bonnes pratiques et améliorer le travail en réseau à l'intérieur des secteurs de la culture et de la création. Depuis l'adoption de l'Agenda européen de la culture²⁷ en 2007, les autorités nationales collaborent dans ce domaine. Un groupe d'experts a été constitué pour examiner et valider les bonnes pratiques régionales ou nationales et pour proposer des initiatives en matière de coopération. Ce groupe a publié un manuel sur la manière d'utiliser les Fonds de la politique de cohésion de l'Union pour exploiter le potentiel que recèle la culture au bénéfice du développement local, régional et national; dans ce contexte, ses membres ont contribué, en particulier, aux stratégies de spécialisation intelligente²⁸. Le groupe se concentrera à présent sur les stratégies d'internationalisation et d'exportation. Autre exemple: la plate-forme d'apprentissage pratique, mise en place par l'alliance européenne des industries de la création²⁹, dont le but est de favoriser les échanges et la coopération dans l'offre de services de soutien renforcé aux entreprises, de faciliter l'accès au financement et de mettre en valeur l'excellence des pôles et la coopération dans les industries créatives.

²² http://ec.europa.eu/internal_market/iprenforcement/stakeholders/index_fr.htm#maincontentSec2

²³ COM(2010) 245

²⁴ COM(2011) 851

²⁵ COM(2011) 942

²⁶ COM(2012) 209

²⁷ COM(2007) 242

²⁸ http://ec.europa.eu/culture/news/ci_en.htm

²⁹ <https://www.howtogrow.eu/ecia/>

La Commission a également l'intention de soutenir l'apprentissage en équipe dans les administrations municipales, afin de permettre aux décideurs politiques locaux de partager et de comparer leurs points de vue sur l'influence de la culture sur la revitalisation économique et sociale des villes.

2014-2020: Mobiliser un large éventail d'aides financières générales et spécifiques

Les **programmes et instruments du nouveau cadre financier pluriannuel 2014-2020 proposés par la Commission**, notamment *Europe créative*³⁰, *Erasmus pour tous*³¹, les Fonds de la politique de cohésion³², *Horizon 2020*³³, *COSME*³⁴ et le Mécanisme pour l'interconnexion en Europe³⁵, peuvent accélérer de manière déterminante le développement des secteurs de la culture et de la création et renforcer la contribution de ces derniers à la stratégie Europe 2020 en matière de croissance et d'emploi.

Le programme *Europe créative* vise à défendre la diversité culturelle et linguistique en Europe et à renforcer la compétitivité des secteurs de la culture et de la création. Son objectif est:

- de soutenir la création de réseaux, de partenariats et d'activités d'apprentissage en équipe à l'échelle transfrontalière, pour accroître la capacité des secteurs d'exercer des activités au-delà des frontières nationales et de contribuer à répondre aux défis que posent, par exemple, le passage au numérique, la mondialisation et la fragmentation des marchés européens;

- de mettre en place un *mécanisme financier* approprié avec garanties, afin que les entreprises et organisations de petite taille aient plus facilement accès aux prêts bancaires; cette initiative, qui fera partie, avec les mécanismes prévus par *Horizon 2020* et *COSME*, des futurs instruments financiers destinés aux PME, visera également à influencer de façon systémique le secteur financier, en améliorant la capacité des établissements financiers d'évaluer des projets culturels et créatifs, en regroupant les compétences actuellement limitées dont disposent les États membres et en appuyant les initiatives visant à renforcer la propension à l'investissement dans les secteurs;

- de soutenir les actions de renforcement des capacités visant à conquérir de nouveaux publics et à expérimenter des modèles commerciaux;

- de soutenir les mesures destinées à promouvoir les activités internationales des secteurs.

Erasmus pour tous soutiendra les investissements dans l'éducation et la formation et couvrira à la fois la mobilité à des fins d'apprentissage, les partenariats pour l'innovation et l'assistance à l'élaboration de politiques. Pour promouvoir la coopération au service de l'innovation, le programme soutiendra les grands partenariats (alliances de la connaissance) entre les établissements d'enseignement supérieur et les entreprises, de même que les partenariats entre les établissements d'enseignement et de formation professionnels et les entreprises (alliances des compétences sectorielles). Les secteurs de la culture et de la création bénéficient ainsi d'importantes possibilités de partenariats avec le secteur de l'éducation et de la formation.

³⁰ COM(2011) 785

³¹ COM(2011) 788

³² http://ec.europa.eu/regional_policy/what/future/proposals_2014_2020_fr.cfm

³³ COM(2011) 809

³⁴ COM(2011) 834

³⁵ COM(2011) 665

Sur la base des nombreuses possibilités existantes³⁶, les *Fonds de la politique de cohésion* continueront de soutenir les investissements dans les secteurs de la culture et de la création, afin que la culture contribue de façon optimale au développement local et régional, à la rénovation urbaine, au développement rural, à la capacité d'insertion professionnelle et à l'inclusion sociale. Les domaines d'investissement possibles sont, par exemple, la recherche, l'innovation, la compétitivité des PME, l'esprit d'entreprise dans les industries culturelles et créatives, la protection et la valorisation du patrimoine culturel et des sites naturels³⁷. En outre, le *Fonds européen agricole pour le développement rural* continuera de participer à l'enrichissement du patrimoine culturel rural et à l'amélioration de l'accès aux services culturels dans les zones rurales en soutenant l'investissement et la formation dans les entreprises des secteurs de la culture et de la création et en développant, également, le travail en réseau et la constitution de pôles, en particulier dans le cadre de LEADER³⁸.

Dans ce contexte, le recours à des instruments d'ingénierie financière appropriés continuera d'être encouragé, y compris pour les secteurs de la culture et de la création. Dans sa vision de la future politique de cohésion, la Commission mentionne ces secteurs, car elle considère qu'ils doivent être pris en compte pour l'élaboration de stratégies de spécialisation intelligente en faveur du développement local et régional³⁹. Une meilleure intégration entre stratégies locales ou régionales et stratégies nationales est donc utile aussi. L'accent devrait maintenant être mis sur l'évaluation du potentiel des secteurs dans les stratégies de développement régional, et ce, dans l'optique des prochaines définitions de «contrats de partenariat» et de «programmes opérationnels et de développement rural»; cette évaluation doit tenir compte des liens dynamiques existant entre les atouts culturels traditionnels, la création d'entreprises créatives et la réponse aux défis sociaux et environnementaux; il convient aussi de favoriser une meilleure combinaison d'investissements dans les infrastructures et le capital humain⁴⁰.

COSME a pour objectif de renforcer la compétitivité et la viabilité des entreprises et des PME de l'Union et d'encourager l'esprit d'entreprise. La Commission propose des mesures visant, d'une part, à favoriser le développement de pôles de classe mondiale et de réseaux d'entreprises et, d'autre part, à accélérer l'émergence d'industries compétitives fondées sur des activités transsectorielles, élément particulièrement important pour les secteurs de la culture et de la création. Des actions concrètes sont proposées pour encourager l'adoption de nouveaux modèles commerciaux et l'utilisation commerciale d'idées créatives ayant pour conséquence la production de biens et de services personnalisés, individualisés et en adéquation avec la demande des consommateurs. En outre, la Commission propose des actions consistant à associer et à ajouter des compétences et des aptitudes dans les domaines du design, de la créativité et de la fabrication.

Le programme *Horizon 2020* régira le soutien de l'Union aux activités de recherche et d'innovation et favorisera une meilleure exploitation du potentiel industriel des politiques d'innovation, de recherche et de développement technologique. Il vise à renforcer la compétitivité d'un ensemble d'industries et de secteurs émergents, ce qui est particulièrement important pour les secteurs de la culture et de la création. Il soutiendra les évolutions technologiques relatives à ces secteurs, comme les technologies innovantes pour la création et l'utilisation de contenus créatifs et les matériaux innovants pour les industries créatives.

³⁶ *Study on the contribution of culture to local and regional development*, 2010

³⁷ Document de travail des services de la Commission [SWD(2012) 61, partie II]

³⁸ http://enrd.ec.europa.eu/leader/fr/leader_fr.cfm

³⁹ http://s3platform.jrc.ec.europa.eu/c/document_library/get_file?uuid=a39fd20b-9fbc-402b-be8c-b51d03450946&groupId=10157

⁴⁰ Ibid

Horizon 2020 explorera également de nouvelles formes d'innovation, telles que l'innovation et la créativité sociales, pour améliorer la dynamique interculturelle positive en Europe et avec les partenaires internationaux.

Le *Mécanisme pour l'interconnexion en Europe* vise à développer les secteurs européens des transports, de l'énergie et de la technologie numérique. Il offrira un financement durable à Europeana et financera d'autres projets, comme l'échange d'informations sur les droits et infrastructures d'octroi de licence ou les centres de compétence sur la numérisation et la conservation du patrimoine culturel numérique.

À l'échelle internationale, le dialogue entre l'Union et les pays tiers, au niveau tant bilatéral que régional, peut être utilisé pour accroître la confiance et permettre, y compris aux secteurs de la culture et de la création, de nouer des partenariats profitables à toutes les parties⁴¹. Grâce à la coopération, la culture continuera d'être un vecteur essentiel de développement socio-économique, de respect des droits de l'homme, de protection de la démocratie, ainsi que de défense de la société civile et d'autres valeurs de bonne gouvernance⁴².

La Commission

- continuera d'améliorer le cadre réglementaire de l'Union pour les SCC
- négociera, avec le Parlement européen et le Conseil, ses propositions concernant les instruments de financement de l'Union pour 2014-2020, et préparera la mise en application de ces instruments
- favorisera l'échange de bonnes pratiques à l'intérieur de l'Union

Mesures prévues à court terme au niveau de l'Union pour soutenir les principaux axes d'entraînement

À courte échéance, les efforts déployés dans les États membres à tous les niveaux territoriaux seront complétés par plusieurs initiatives de l'Union visant à favoriser, dans l'ensemble des secteurs, l'émergence d'écosystèmes créatifs à différents stades de la chaîne de valeur:

- Suivre l'évolution des besoins en compétences

Les alliances de la connaissance formées entre les établissements d'enseignement supérieur et les entreprises pour promouvoir l'innovation sont en cours d'évaluation. L'alliance axée sur le développement des compétences dans l'industrie du cinéma («Cinema and Industry Alliance for Knowledge and Learning»⁴³) présentera un rapport sur ses travaux en 2013.

En outre, l'Union finance la première phase d'un conseil sectoriel européen pour les compétences dans les secteurs de l'audiovisuel et du spectacle⁴⁴, ainsi qu'un conseil sectoriel

⁴¹ Le dialogue pourrait, en particulier, être encouragé dans le cadre de l'instrument de partenariat (IP).

⁴² Ces objectifs seront soutenus par une coopération tant géographique que thématique dans le cadre de l'Instrument de financement de la coopération au développement (ICD), de l'Instrument européen de voisinage (IEV), de l'Instrument d'aide de préadhésion (IAP) et du 11^e Fonds européen de développement (FED).

⁴³ http://ec.europa.eu/education/higher-education/ka1_en.htm

⁴⁴ <http://www.pearle.ws/en/projects/detail/16>

européen pour les compétences dans les secteurs du textile, de l'habillement et du cuir⁴⁵, afin d'analyser les besoins en matière de compétences.

D'ici à la fin 2013, un groupe d'experts des États membres créé dans le cadre de l'Agenda européen de la culture présentera un rapport sur l'intérêt des partenariats créatifs entre les établissements scolaires et les entreprises et organisations culturelles et créatives.

- Améliorer l'accès au financement

Dans le cadre de l'alliance européenne des industries de la création, l'Union finance, jusqu'en 2014, deux partenariats sur l'amélioration de l'accès au financement (FAME et C-I Factor).

Le Fonds de garantie MEDIA pour la production⁴⁶ facilite l'accès des producteurs de films à des sources de financement privées.

La Commission examinera la possibilité de mettre en place un fonds de garantie similaire pour les entreprises de la mode.

Dans le cadre de la stratégie en matière de droits de propriété intellectuelle, la Commission formulera des propositions visant à améliorer l'exploitation économique de ces droits⁴⁷.

- Élargir le marché

En 2012, la Commission:

- financera une action préparatoire sur la diffusion des films européens à l'ère du numérique⁴⁸
- financera un projet pilote sur les utilisations innovantes des TIC dans les SCC⁴⁹
- financera un réseau thématique sur les nouveaux modèles commerciaux pour l'édition à l'ère du numérique⁵⁰
- organisera une conférence européenne sur l'échange de bonnes pratiques et les stratégies de conquête de nouveaux publics⁵¹
- adoptera une recommandation sur le cinéma européen à l'ère du numérique

D'ici à la fin 2012, un groupe d'experts des États membres instauré dans le cadre de l'Agenda européen de la culture présentera un rapport sur les politiques et bonnes pratiques des organismes publics, l'objectif étant de faciliter l'accès à la culture et d'encourager la participation à celle-ci.

En 2013, la Commission:

⁴⁵ <http://europeanskillscouncil.t-c-l.eu/eng/>

⁴⁶ http://ec.europa.eu/culture/media/programme/overview/funding/index_fr.htm

⁴⁷ http://ec.europa.eu/enterprise/policies/innovation/policy/intellectual-property/index_fr.htm

⁴⁸ http://ec.europa.eu/culture/media/programme/overview/digitaldistrib/prepaction/index_en.htm

⁴⁹ http://ec.europa.eu/culture/news/12062012-pilotproject-eac10_en.htm

⁵⁰ Document de travail 2012 du programme d'appui stratégique en matière de TIC (WP ICT PSP), p. 19

⁵¹ http://ec.europa.eu/culture/news/20120316-conference-audience_en.htm

- soutiendra la création d'outils plus puissants et plus interactifs pour les industries créatives et anticipera les évolutions de la recherche et de l'innovation grâce à une interaction entre les différents segments des industries en question⁵² et à l'intérieur de ces segments.

- lancera un projet pilote, WORTH, destiné à développer, à destination des PME des secteurs de la mode ou des biens personnels conceptuels, des services d'assistance et de conseil en phase avec les besoins du marché; ces entreprises coopéreront avec les concepteurs pour mettre au point de nouveaux produits et services créatifs.

Les initiatives du Label du patrimoine européen⁵³ et des Capitales européennes de la culture⁵⁴ continueront également de servir de «laboratoires» pour la conquête de nouveaux publics et la participation des citoyens.

- Augmenter la portée internationale

En 2012-2013, la Commission organisera, dans les pays tiers, des opérations de rapprochement spéciales visant à favoriser l'internationalisation des PME par la création de pôles, et ce, y compris pour les SCC.

La coopération mise en place à titre expérimental dans les SCC, dans le cadre du projet commercial UE-Chine, sera poursuivie; l'objectif est de consolider les liens entre les deux régions dans ce domaine.

Le dialogue établi avec les partenaires émergents sur la politique culturelle portera principalement sur l'environnement favorable à la coopération et aux échanges dans les SCC.

En outre, la Commission:

- évaluera la faisabilité d'un partage des risques dans les systèmes existants d'assurance-crédit à l'exportation pour les PME

- étudiera, en étroite concertation avec le SEAE, les voies et les moyens de renforcer le rôle de la culture dans les relations extérieures

En 2013, un groupe d'experts des États membres mis en place dans le cadre de l'Agenda européen de la culture élaborera un manuel sur les stratégies de soutien à l'internationalisation pour les SCC.

- Renforcer la pollinisation transsectorielle

Depuis 2012, la Commission:

- favorise l'établissement de liens transsectoriels dans le cadre de l'alliance européenne des industries de la création

- soutient, dans le cadre de l'alliance européenne des services mobiles et de mobilité, trois projets de démonstration de grande échelle destinés à développer le tourisme culturel

⁵² WP ICT PSP 2013, p. 10 et p. 81-85

⁵³ http://ec.europa.eu/culture/our-programmes-and-actions/label/european-heritage-label_fr.htm

⁵⁴ http://ec.europa.eu/culture/our-programmes-and-actions/capitals/european-capitals-of-culture_fr.htm

En 2012-2013, ses projets sont les suivants:

- mettre en place un centre européen de l'innovation en matière de services destiné à conseiller les organisations régionales dans le domaine de la créativité et de l'innovation en matière de services, afin de favoriser les mutations industrielles
- publier un «Smart Guide» sur les moyens de mieux utiliser les Fonds de la politique de cohésion pour tirer parti de l'innovation en matière de services, élément particulièrement important pour les SCC
- commencer à financer un projet pilote destiné à accompagner deux régions industrielles traditionnelles dans leur processus de transition vers des «districts créatifs» européens⁵⁵
- examiner les difficultés existantes et les moyens éventuels de renforcer la compétitivité des industries de la mode et du luxe dans l'Union et prendre dûment en compte les documents de travail correspondants des services de la Commission
- évaluer les recommandations qui doivent être présentées par le comité directeur européen du design en 2012 et élaborer un plan d'action pour accélérer l'intégration du design dans les politiques d'innovation
- concevoir et expérimenter, dans le cadre de l'initiative européenne pour l'excellence des *clusters*, des modules de formation destinés à promouvoir le rôle de la créativité, des compétences créatives et des secteurs créatifs dans la mutation de l'industrie traditionnelle
- lancer une consultation des parties prenantes sur la création d'une alliance européenne de l'économie de l'expérience, pour faciliter l'interaction entre les secteurs de la culture et de la création et ceux des loisirs, du sport et du tourisme et favoriser le développement de nouvelles chaînes de valeur industrielles

5. SUIVI DES PROGRES

La mise en valeur de tout le potentiel des SCC peut apporter une contribution considérable à la croissance et à l'emploi et accélérer la transition vers une société de l'innovation fondée sur la connaissance. Pour réaliser ce potentiel, une action s'impose au niveau national, régional et local, ainsi qu'au niveau de l'Union, afin d'appuyer l'application de la stratégie décrite plus haut. Cette action est axée sur le court et le long termes, en particulier pour les cinq axes d'entraînement que sont le développement des compétences, l'amélioration de l'accès au financement, la création de nouveaux modèles commerciaux et la conquête de nouveaux publics, la simplification de la coopération avec d'autres secteurs et d'autres politiques et l'expansion de la portée internationale. Les actions de coopération avec les partenaires de l'Union feront également partie de cette stratégie, dont la réussite dépendra du concours d'autres instances européennes et des parties prenantes concernées.

Pour suivre les progrès réalisés dans l'application de la stratégie, la Commission propose d'utiliser le cadre de coopération actuel, à savoir la méthode ouverte de coordination pour la culture.

⁵⁵ http://ec.europa.eu/enterprise/newsroom/cf/itemdetail.cfm?item_id=5782&lang=fr