



*Commission de l'industrie, de la recherche et de l'énergie
Commission de la culture et de l'éducation*

2016/2072(INI)

23.6.2016

PROJET DE RAPPORT

sur une politique communautaire cohérente pour les secteurs de la culture et de la création
(2016/2072(INI))

Commission de l'industrie, de la recherche et de l'énergie
Commission de la culture et de l'éducation

Rapporteurs: Christian Ehler, Luigi Morgano

(Réunions conjointes de commissions – article 55 du règlement)

SOMMAIRE

	Page
PROPOSITION DE RÉSOLUTION DU PARLEMENT EUROPÉEN.....	3
EXPOSÉ DES MOTIFS.....	11

PROPOSITION DE RÉSOLUTION DU PARLEMENT EUROPÉEN

sur une politique communautaire cohérente pour les secteurs de la culture et de la création

(2016/2072(INI))

Le Parlement européen,

- vu les articles 167 et 173 du traité sur le fonctionnement de l'Union européenne,
- vu la convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles adoptée par l'Organisation des Nations unies pour l'éducation, la science et la culture (Unesco) le 20 octobre 2005,
- vu le rapport de l'OCDE et de l'EUIPO du 18 avril 2016 intitulé "Trade in Counterfeit and Pirated Goods – Mapping the Economic Impact"¹,
- vu la communication conjointe du 8 juin 2016 du Parlement européen et du Conseil intitulée "Towards an EU strategy for international cultural relations" (JOIN(2016)0029),
- vu la communication de la Commission intitulée "Vers une économie de la donnée prospère" (COM(2014)0442),
- vu le document de travail des services de la Commission du 26 septembre 2012 intitulé "La compétitivité des industries européennes du haut de gamme" (SWD(2012)0286),
- vu la communication de la Commission du 18 décembre 2012 sur le contenu dans le marché unique numérique (COM(2012)0789),
- vu la communication de la Commission intitulée "Plan d'action "entrepreneuriat 2020" - Raviver l'esprit d'entreprise en Europe" (COM(2012)0795),
- vu la communication de la Commission intitulée "Pour une renaissance industrielle européenne" (COM(2014)0014),
- vu la communication de la Commission du 26 septembre 2012 intitulée "Promouvoir les secteurs de la culture et de la création pour favoriser la croissance et l'emploi dans l'Union européenne" (COM(2012)0537),
- vu la communication de la Commission du 30 juin 2010 intitulée "L'Europe, première destination touristique au monde: un nouveau cadre politique pour le tourisme européen" (COM(2010)0352),
- vu le Livre vert de la Commission du 27 avril 2010 intitulé "Libérer le potentiel des industries culturelles et créatives" (COM(2010)0183),

¹ OCDE/EUIPO (2016), Trade in Counterfeit and Pirated Good: Mapping the Economic Impact, Éditions OCDE, Paris.

- vu l'avis du Comité économique et social européen sur "Les industries créatives et culturelles – un atout européen dans la concurrence mondiale"¹,
- vu le règlement (UE) 2015/1017 du Parlement européen et du Conseil du 25 juin 2015 sur le Fonds européen pour les investissements stratégiques, la plateforme européenne de conseil en investissement et le portail européen de projets d'investissement et modifiant les règlements (UE) n° 1291/2013 et (UE) n° 1316/2013 - le Fonds européen pour les investissements stratégiques²,
- vu le règlement (UE) n° 1295/2013 du Parlement européen et du Conseil du 11 décembre 2013 établissant le programme "Europe créative" (2014 à 2020) et abrogeant les décisions n° 1718/2006/CE, n° 1855/2006/CE et n° 1041/2009/CE³,
- vu le règlement (UE) n° 1291/2013 du Parlement européen et du Conseil du 11 décembre 2013 portant établissement du programme-cadre pour la recherche et l'innovation "Horizon 2020" (2014-2020) et abrogeant la décision n° 1982/2006/CE⁴,
- vu le règlement (UE) n° 1303/2013 du Parlement européen et du Conseil du 17 décembre 2013 portant dispositions communes relatives au Fonds européen de développement régional, au Fonds social européen, au Fonds de cohésion, au Fonds européen agricole pour le développement rural et au Fonds européen pour les affaires maritimes et la pêche, portant dispositions générales applicables au Fonds européen de développement régional, au Fonds social européen, au Fonds de cohésion et au Fonds européen pour les affaires maritimes et la pêche, et abrogeant le règlement (CE) n° 1083/2006 du Conseil (ci-après le "règlement portant dispositions communes")⁵,
- vu le règlement (UE) n° 1301/2013 du Parlement européen et du Conseil du 17 décembre 2013 relatif au Fonds européen de développement régional et aux dispositions particulières applicables à l'objectif "Investissement pour la croissance et l'emploi", et abrogeant le règlement (CE) n° 1080/2006⁶,
- vu le règlement (UE) n° 1299/2013 du Parlement européen et du Conseil du 17 décembre 2013 portant dispositions particulières relatives à la contribution du Fonds européen de développement régional à l'objectif "Coopération territoriale européenne"⁷,
- vu le règlement (UE) n° 1287/2013 du Parlement européen et du Conseil du 11 décembre 2013 portant établissement d'un programme pour la compétitivité des entreprises et des petites et moyennes entreprises (COSME) (2014 - 2020) et abrogeant la décision n° 1639/2006/CE⁸,

¹ CCOM/137.

² JO L 169 du 1.7.2015, p. 1.

³ JO L 347 du 20.12.2013, p. 221.

⁴ JO L 347 du 20.12.2013, p. 104.

⁵ JO L 347 du 20.12.2013, p. 320.

⁶ JO L 347 du 20.12.2013, p. 289.

⁷ JO L 347 du 20.12.2013, p. 259.

⁸ JO L 347 du 20.12.2013, p. 33.

- vu les conclusions du Conseil du 27 mai 2015 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,
 - vu les conclusions du Conseil du 10 décembre 2012 sur la "mise à jour de la communication sur la politique industrielle: Une industrie européenne plus forte au service de la croissance et de la relance économique",
 - vu sa résolution du 8 septembre 2015 intitulée "Vers une approche intégrée du patrimoine culturel européen"¹,
 - vu la communication de la Commission sur un programme de nouvelles compétences pour l'Europe (COM(2016)0381/2),
 - vu les conclusions du Conseil du 12 mai 2009 sur la culture en tant que catalyseur de la créativité et de l'innovation,
 - vu sa résolution du 12 septembre 2013 sur la promotion des secteurs créatifs et culturels européens comme sources de croissance économique et d'emplois²,
 - vu sa résolution du 23 octobre 2012 sur les petites et moyennes entreprises (PME): compétitivité et perspectives commerciales³,
 - vu sa résolution du 12 mai 2011 sur les dimensions culturelles des actions extérieures de l'UE⁴,
 - vu sa résolution du 12 mai 2011 intitulée "Libérer le potentiel des industries culturelles et créatives"⁵,
 - vu sa résolution du 10 avril 2008 sur les industries culturelles en Europe⁶,
 - vu sa résolution du 7 juin 2007 sur le statut de la sécurité sociale des artistes⁷,
 - vu l'article 52 de son règlement,
 - vu les délibérations communes tenues par la commission de l'industrie, de la recherche et de l'énergie et la commission de la culture et de l'éducation au titre de l'article 55 du règlement,
 - vu le rapport de la commission de l'industrie, de la recherche et de l'énergie et de la commission de la culture et de l'éducation (A8-0000/2016),
- A. considérant que dans sa communication intitulée "Promouvoir les secteurs de la culture et de la création pour favoriser la croissance et l'emploi dans l'Union européenne"¹, la

¹ Textes adoptés de cette date, P8_TA(2015)0293.

² Textes adoptés de cette date, P7_TA(2013)0368.

³ Textes adoptés de cette date, P7_TA(2012)0387.

⁴ Textes adoptés de cette date, P7_TA(2011)0239.

⁵ Textes adoptés de cette date, P7_TA(2011)0240.

⁶ Textes adoptés de cette date, P6_TA(2008)0123.

⁷ Textes adoptés de cette date, P6_TA(2007)0236.

Commission reconnaît le rôle essentiel des secteurs de la culture et de la création (SCC)² pour le développement social et économique de l'Union européenne;

- B. considérant que les SCC présentent une double valeur, dans la mesure où ils préservent et font la promotion de la diversité culturelle et linguistique, et renforcent l'identité européenne et régionale, tout en soutenant la cohésion sociale et en contribuant considérablement à l'investissement, à la croissance, à l'innovation et à l'emploi dans l'économie de l'Union;
- C. considérant que la diplomatie culturelle renforce les relations bilatérales entre les pays européens et les pays tiers, établit des ponts entre les sociétés, et contribue à une meilleure compréhension mutuelle;
- D. considérant que les secteurs de la culture et de la création contribuent au pouvoir d'influence de l'Europe dans leur rôle de représentants des valeurs européennes, comme la culture, la créativité, la qualité, l'excellence, le savoir-faire, sur la scène mondiale;
- E. considérant que les secteurs de la création en Europe fournissent plus de 12 millions d'emplois à plein temps, soit 7,5 % de la main-d'œuvre de l'Union, créant environ 509 milliards d'euros de valeur ajoutée dans le PIB (5,3 % de la VAB totale de l'Union);
- F. considérant que les secteurs de la culture et de la création emploient 2,5 fois plus de personnes dans l'Union que les constructeurs automobiles et cinq fois plus que l'industrie chimique;
- G. considérant que l'emploi dans le domaine de la culture est peu susceptible d'être délocalisé, puisqu'il est relié à des compétences culturelles et historiques spécifiques; que les secteurs de la culture et de la création contribuent de manière significative, et plus que tous les autres secteurs, à l'emploi des jeunes, et se sont avérés les plus résilients durant la crise économique de l'après-2008;
- H. considérant que les secteurs de la culture et de la création sont composés majoritairement de petites et de microentreprises, et que les entreprises de ces secteurs comptant moins de neuf salariés représentent plus de 90 % de la main-d'œuvre des SCC;
- I. considérant que les secteurs de la culture et de la création jouent un rôle important dans la réindustrialisation de l'Europe, sont un moteur de croissance et sont dans une position stratégique pour déclencher des retombées innovantes dans d'autres secteurs, comme le tourisme, le commerce de détail et les technologies numériques;
- J. considérant que, parmi les différentes sources de financement de l'Union européenne, seuls Creative Europe et le Fonds européen pour les investissements stratégiques (FEIS) mentionnent expressément les secteurs de la culture et de la création dans leurs priorités;

¹ COM(2012)0537.

² Décrite dans la communication de la Commission comme englobant: 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.

- K. considérant que, malgré le fait que l'on n'a jamais autant consommé de contenu issu de la création, en particulier dans le cas des services tels que les plateformes de mise à disposition de contenu par les utilisateurs et les services d'agrégation de contenus, les secteurs de la culture et de la création ne bénéficient pas d'une augmentation de leurs revenus proportionnelle à cette augmentation de la consommation;
- L. considérant que la dernière étude commandée par la Commission¹ intègre également à sa définition des secteurs de la culture et de la création les industries du haut de gamme basées sur la créativité; que les industries de la mode et du haut de gamme s'appuient sur un apport culturel et créatif important, contribuent à préserver plusieurs siècles de savoir-faire européen et s'inspirent d'un patrimoine culturel et de traditions qui ne peuvent être copiés;
- M. considérant que les estimations nationales concernant les secteurs de la culture et de la création sont rarement comparables, car les États membres utilisent encore des définitions différentes de ces secteurs;
- N. considérant qu'en 2013, le commerce international de biens contrefaits et piratés représentait jusqu'à 2,5 % du commerce mondial, et jusqu'à 5 % des importations dans l'Union, soit 85 milliards d'euros;

Définition et statistiques

1. invite la Commission à développer un cadre de politique industrielle cohérent et à long terme pour les secteurs de la culture et de la création, et l'Union européenne à inclure le développement, la promotion et la protection de ces secteurs dans ses objectifs stratégiques et dans ses priorités politiques générales;
2. invite la Commission à concevoir ses politiques futures en s'appuyant sur les définitions suivantes des secteurs de la culture et de la création: "les secteurs de la culture et de la création sont les secteurs fondés sur les valeurs culturelles, la créativité individuelle, les compétences et le talent, avec le potentiel de créer de la richesse et de l'emploi en générant de la valeur à partir de la propriété intellectuelle. Ils comprennent les secteurs suivants, en s'appuyant sur des apports de la culture et de la création: 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, les secteurs de la mode et du haut de gamme fondés sur la créativité, les festivals, la musique, les arts du spectacle et les arts visuels, l'édition et la radio";
3. invite la Commission à déterminer des indicateurs particuliers afin de surveiller et d'analyser l'incidence culturelle, économique et sociétale de ses politiques et de ses propositions réglementaires liées aux secteurs de la culture et de la création, et de trouver des sources de données alternatives afin de compléter et d'améliorer les statistiques officielles;

¹ Référence à compléter une fois l'étude publiée. Veuillez noter que toutes les données chiffrées mentionnées dans le présent rapport sont tirées de cette étude.

4. encourage la Commission et Eurostat à inclure les secteurs de la culture et de la création dans leurs statistiques annuelles et à publier un rapport sectoriel biennal sur leur évolution en Europe;

Conditions cadres et stimuler l'innovation

5. souligne que les technologies et les infrastructures s'appuient sur les contenus fournis par les créateurs; invite donc la Commission à mettre en place un cadre juridique relatif à la chaîne de valeur dans l'ère numérique qui tienne compte des particularités du secteur et qui conduise à une amélioration de la rémunération des auteurs et des créateurs;
6. demande à la Commission, en prévision de future la réforme du droit d'auteur, de créer des solutions juridiques qui conviennent aux créateurs, aux titulaires de droits et aux consommateurs afin de préciser que les exemptions de responsabilité peuvent s'appliquer uniquement aux fournisseurs de services en ligne réellement neutres et passifs, et non aux services jouant un rôle actif dans la distribution, la promotion et la monétisation du contenu aux dépens des créateurs;
7. souligne que le piratage et la contrefaçon restent un grave sujet de préoccupation pour les secteurs de la culture et de la création et pour les citoyens; insiste sur le fait que ces activités illicites peuvent poser des problèmes de sécurité et de santé qui nécessitent une solution;
8. recommande d'envisager l'adoption de sanctions plus strictes et la promotion d'un système de garanties de traçabilité pour dissuader les contrefacteurs, ainsi que l'augmentation des dommages et intérêts accordés aux titulaires des droits; invite l'Union européenne et les États membres à lancer des campagnes de sensibilisation contre le piratage et la contrefaçon; insiste, enfin, sur la nécessité d'associer tous les acteurs numériques à la lutte contre la contrefaçon en ligne;
9. invite la Commission et les États membres, dans leur sphère de compétence respective, à promouvoir la coopération transsectorielle en mettant en place des "laboratoires d'apprentissage", des plateformes créatives, des espaces de travail collaboratif, des programmes de réseautage, des groupes et des réseaux en matière de culture et de création au niveau régional, national, européen et international afin d'encourager les interactions entre micro-, petites, moyennes et grandes entreprises des secteurs de la culture et de la création, artisanat traditionnel, centres de recherche, universités, investisseurs et décideurs; demande, en outre, une aide au développement de nouveaux modèles d'entreprise, produits et services par l'intermédiaire de partenariats stratégiques, et un soutien aux activités des pépinières d'entreprises;

Enseignement, compétences et formation

10. souligne que les compétences créatives doivent être apprises dès le plus jeune âge afin de poser les bases nécessaires au renouvellement continu des talents créatifs; encourage les États membres à améliorer leurs systèmes de formation, d'apprentissage et de qualification afin de permettre aux étudiants des disciplines culturelles et artistiques d'acquérir une formation complète;

11. insiste sur le potentiel des secteurs de la culture et de la création en matière d'emploi des jeunes et de réindustrialisation; invite la Commission et les États membres à inclure ces secteurs dans l'initiative pour l'emploi des jeunes et à prévoir des financements pour faciliter l'évolution de carrière et la formation dans ces secteurs;
12. invite la Commission et les États membres à garantir la préservation du savoir-faire traditionnel européen en préservant et en faisant la promotion des métiers de l'artisanat liés aux secteurs de la culture et de la création, et à revaloriser la formation professionnelle et une main-d'œuvre hautement qualifiée afin d'attirer les talents;
13. invite la Commission à attirer l'attention sur les perspectives de carrière dans les emplois manufacturiers à l'aide de campagnes de sensibilisation et de politiques de promotion de la transmission des connaissances, afin de préserver le savoir-faire dans ces domaines;
14. encourage les États membres à promouvoir des approches transsectorielles entre différents domaines de l'enseignement scolaire et de l'apprentissage non formel; recommande la création de programmes communs entre arts et culture, sciences, ingénierie, technologie, commerce et autres domaines pertinents, au sein des établissements d'enseignement supérieur; insiste sur la nécessité de soutenir les pôles d'excellence;
15. encourage les États membres à promouvoir la coopération entre l'enseignement artistique et les secteurs de la culture et de la création; recommande le développement de filières de formation en alternance;

Financement

16. remarque que tous les programmes financés par l'Union européenne autorisent la participation des secteurs de la culture et de la création, mais que cette participation devrait tout de même être considérée comme inférieure à son potentiel; demande à la Commission de commencer par créer un guichet unique – un site internet, par exemple – indiquant les différentes possibilités de financement pour les secteurs de la culture et de la création, car cela permettrait d'améliorer la sensibilisation et l'accès aux financements pour ces derniers;
17. note que le réexamen à mi-parcours du CFP et les rapports sur la mise en œuvre des programmes européens doivent être compris comme deux composantes liées faisant partie d'un seul et même processus; note que, notamment en ce qui concerne Creative Europe, Horizon 2020 et les Fonds structurels, il conviendrait d'évaluer de manière spécifique et de promouvoir de manière plus intense le rôle et l'incidence des secteurs de la culture et de la création; insiste sur le fait que ce processus devrait constituer une base solide et cohérente pour la révision du CFP et pour l'architecture des futurs programmes de l'Union après 2020;
18. invite la Commission à tirer pleinement parti des synergies potentielles entre les politiques de l'Union européenne, de façon à utiliser efficacement les financements disponibles dans le cadre des programmes de l'Union – comme Horizon 2020, le mécanisme pour l'interconnexion en Europe, Erasmus+, Creative Europe et COSME –

et des Fonds structurels et d'investissement européens (Fonds ESI) pour soutenir plus de projets dans les secteurs de la culture et de la création;

19. invite la Commission à conférer aux secteurs de la culture et de la création le statut de priorité horizontale dans les dispositifs de financement de l'Union, en particulier en ce qui concerne Horizon 2020 et les Fonds ESI;
20. note que le mécanisme de garantie de Creative Europe est l'un des moyens permettant de répondre au besoin pressant d'accès aux prêts pour les projets innovants et durables des secteurs de la culture et de la création; souligne la nécessité d'augmenter le budget de Creative Europe et du mécanisme de garantie pour soutenir efficacement les expressions culturelles et créatives européennes et pour diversifier les bénéficiaires des financements;
21. note que le FEIS devrait aider les PME à surmonter les pénuries de capitaux et devrait en principe cibler les projets présentant un profil de risque plus élevé que les projets soutenus par les activités normales de la BEI¹; note toutefois que jusqu'en mai 2016, aucun financement n'a été accordé à des projets des secteurs de la culture et de la création, ni à des projets du secteur de l'enseignement et de la formation, qui sont majoritairement composés de PME présentant un niveau de risque élevé;
22. invite la BEI à agir face au manque de financement du FEIS pour les secteurs de la culture et de la création en étudiant les interactions possibles avec Creative Europe et le mécanisme de garantie en vue de proposer des prêts adaptés à ces secteurs;
23. estime qu'afin d'améliorer l'accès au financement pour les secteurs de la culture et de la création, il est nécessaire de développer une expertise dans l'évaluation de la valeur de biens immatériels pouvant être utilisés comme contreparties;
24. appelle à la promotion de "protocoles de biens de propriété intellectuelle" facilitant la valorisation des droits de propriété intellectuelle, et invite la Commission et les États membres à adopter les mécanismes nécessaires afin d'augmenter l'attrait financier des droits de propriété intellectuelle et la reconnaissance de leur valeur en tant que biens;
25. charge son Président de transmettre la présente résolution au Conseil et à la Commission.

¹ Règlement (UE) n° 2015/1017.

EXPOSÉ DES MOTIFS

Introduction

La culture, l'art et la créativité: voilà la véritable image de l'Europe dans le monde et sa richesse!

Dans l'Europe du XXI^e siècle, avec le passage à l'économie numérique, les secteurs de la culture et de la création (SCC) remplacent progressivement les processus traditionnels de production et les chaînes de valeur traditionnelles. Aujourd'hui, la production de contenus de qualité, la capacité à innover, à raconter, à imaginer, à susciter des émotions sont devenues notre matière première la plus précieuse. Il faut la cultiver, la soutenir, la promouvoir, la défendre.

Les secteurs de la culture et de la création sont les secteurs fondés sur les valeurs culturelles, la créativité individuelle, les compétences et le talent, avec le potentiel de créer de la richesse et de l'emploi en générant de la valeur à partir de la propriété intellectuelle. Selon les corapporteurs, le secteur comprend les segments suivants reposant sur des apports culturels et créatifs: 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, les secteurs de la mode et du haut de gamme, les festivals, la musique, les arts du spectacle et les arts visuels, l'édition et la radio.

Les secteurs européens de la culture et de la création trouvent leurs racines et leur essence dans la singularité de la culture et des arts européens, qui s'inscrivent dans 3 000 ans d'héritage culturel commun. Contrairement aux autres industries, les secteurs de la culture et de la création se caractérisent par une double valeur intrinsèque: ils jouent un rôle déterminant dans la préservation et dans la promotion de la diversité culturelle et linguistique européenne, renforcent le sentiment d'appartenance à l'identité européenne et régionale, contribuent à transmettre des connaissances et des valeurs, et à préserver le patrimoine matériel et immatériel de l'Europe pour les générations actuelles et à venir. Dans le même temps, il s'agit d'un outil concret en faveur de la cohésion sociale, grâce à leur contribution importante à l'économie de l'Union en matière d'emploi, d'investissement, de croissance et d'innovation, et ils contribuent considérablement à la compétitivité de l'Europe sur la scène mondiale.

Il est donc devenu important sur le plan stratégique de soutenir les secteurs européens de la culture et de la création, axés sur l'innovation et la recherche, car ils sont en mesure de préserver la diversité linguistique et culturelle, le pluralisme et l'offre de services innovants et de qualité, en particulier dans le contexte d'un marché convergent et mondialisé.

Dans le sillage du livre vert de la Commission européenne de 2010¹, ces dernières années, un certain nombre d'études sectorielles, de conférences et de communications de la Commission, ainsi que de résolutions du Parlement européen, indiquent toutes que la production culturelle et créative constitue l'origine de la chaîne de valeur actuelle. Mais le présent rapport est le premier rapport conjoint des commissions CULT et ITRE, rapprochant ainsi les potentiels culturels et économiques de ces secteurs en déterminant ce que devraient être les piliers d'une politique industrielle européenne en faveur des secteurs de la culture et de la création.

¹ COM(2010)0183.

L'avenir des secteurs de la culture et de la création revêt un intérêt particulier pour la commission de la culture et de l'éducation (CULT), qui est à l'origine de plusieurs rapports sur le sujet ces dernières années¹, et pour la commission de l'industrie, de la recherche et de l'énergie (ITRE), responsable de la politique industrielle de l'Union et des mesures associées ainsi que de la mise en œuvre des nouvelles technologies, dont des mesures concernant les PME. Ce qui rassemble ces secteurs est le fait qu'ils concernent tous le commerce de biens issus de la création sous la forme de propriété intellectuelle (PI). Étant donné l'hétérogénéité et la complexité des secteurs de la culture et de la création, en tirer pleinement parti représente un véritable défi.

Les corapporteurs estiment qu'afin de réaliser pleinement le potentiel du secteur, une action concertée est indispensable à l'échelon national, régional et local, mais également à l'échelon européen. Les corapporteurs, en s'appuyant sur une analyse approfondie du secteur et de ses difficultés, proposent plusieurs mesures et politiques ciblant quatre facteurs principaux, qui constituent le noyau de ce rapport, à court et à long terme:

- rassembler des statistiques et des données fiables sur la base d'une définition complète afin d'attirer l'attention sur les spécificités et sur les besoins de ces secteurs;
- surveiller l'évolution de ces secteurs afin de créer des solutions qui leur soient adaptées;
- stimuler l'innovation et l'entrepreneuriat dans les secteurs de la culture et de la création en favorisant la coopération avec d'autres secteurs et d'autres politiques (transversalité);
- améliorer l'accès aux financements, soutenir de nouveaux modèles d'entreprise;
- se servir de la boîte outils existante au niveau européen et regrouper tous les instruments et initiatives en place de manière cohérente;
- développer les compétences, dont les compétences commerciales;
- faire face à l'évolution des besoins en matière de compétences et surmonter les pénuries de compétences.

Importance économique et sociale des secteurs de la culture et de la création

Dans le monde entier, les secteurs de la culture et de la création sont considérés comme des acteurs majeurs de l'économie mondiale, dont ils représentent une part grandissante. Leur importance en tant que générateurs d'emploi et de richesse est progressivement admise, en particulier dans l'Union européenne: d'après une étude récente commandée par la Commission européenne, les SCC (à l'exception du secteur du haut de gamme) représentent 11,2 % de l'ensemble des entreprises privées, et 7,5 % des personnes employées dans l'ensemble de l'économie. Au total, plus de trois millions d'entreprises, employant plus de 12 millions de personnes, peuvent être associées aux secteurs de la culture et de la création (à l'exception du

¹ Voir par exemple la résolution du 12 mai 2011, intitulée "Libérer le potentiel des industries culturelles et créatives", et la résolution du 12 septembre 2013, intitulée "Promouvoir les secteurs créatifs et culturels européens comme sources de croissance économique et d'emplois ([T7-0368/2013](#))".

secteur du haut de gamme). En matière de valeur ajoutée, les SCC (toujours à l'exception du secteur du haut de gamme) génèrent 5,3 % de la VAB totale européenne¹. Le secteur du haut de gamme, quant à lui, emploie environ 1,7 million de personnes. Leur valeur en matière de vente de biens et de services représente 547 milliards d'euros, soit environ 4 % du PIB nominal de l'Union.

La particularité des secteurs de la culture et de la création est qu'ils rapprochent les arts, la culture, le commerce et la technologie. En outre, ils se caractérisent par la création d'emplois difficilement délocalisables, car ceux-ci sont liés à des compétences culturelles et historiques particulières, et sont rattachés et déterminés par des territoires et des traditions. Concrètement, ils contribuent plus que tous les autres secteurs à l'emploi des jeunes et des femmes. Les SCC ont également fait preuve d'une meilleure résilience que les autres secteurs à la suite de la crise de 2008, comme le montre leur capacité à déclencher des effets positifs remarquables dans d'autres secteurs industriels, comme le tourisme, le commerce de détail et les technologies numériques.

Malgré cela, aucune véritable politique industrielle cohérente n'a encore vu le jour à l'échelon européen. Nous avons besoin d'une stratégie industrielle complète au niveau européen qui tienne compte de toutes les spécificités des secteurs de la culture et de la création, et qui permette de transformer des défis comme la numérisation et la refonte des règles du droit d'auteur en nouvelles perspectives de croissance et d'emploi en créant un cadre juridique équilibré. Nous avons besoin d'un engagement en faveur du développement à long terme des secteurs de la culture et de la création, fondé sur une approche intégrée pouvant garantir un substrat politique et réglementaire durable pour ces secteurs, et considérant le développement, la promotion et la protection des SCC comme un objectif stratégique et une priorité politique générale pour l'Union européenne.

Définition des secteurs de la culture et de la création et statistiques pour une véritable politique de développement européenne

L'absence de définition claire de ce que sont les "secteurs de la culture et de la création" contribue largement au manque de sensibilisation au potentiel économique réel de ces secteurs, et par conséquent au manque de politiques consacrées spécifiquement à leur soutien.

Alors que la plupart des domaines de la culture constituent des piliers évidents de ces secteurs, car il est facile de les y rattacher (patrimoine artistique et monumental, archives, bibliothèques, livres, édition et presse, arts visuels, architecture, arts du spectacle, services multimédias et audiovisuels), c'est moins évident pour les industries de la création, car, en réalité, toute activité innovante est susceptible de comporter un volet créatif et de s'y appuyer.

En tenant compte de la communication de la Commission européenne de 2012², qui définit les industries créatives comme "les industries qui utilisent la culture comme intrant et possèdent une dimension culturelle, quoique leurs productions soient essentiellement fonctionnelles. Elles incluent l'architecture et le design"³, et, à la lumière de la dernière étude menée par la

¹ Étude sur "Boosting the competitiveness of cultural and creative industries for growth and jobs". Référence à compléter une fois l'étude publiée.

² COM(2012)0537.

³ COM(2010)0183, p. 6.

Commission¹, qui inclut dans sa définition des SCC le secteur du haut de gamme, en plus des secteurs principaux, de la mode et du design, les corapporteurs proposent une nouvelle définition, élargie et plus complète, des secteurs de la culture et de la création. Ils estiment qu'une définition normalisée aidera à mieux surveiller l'évolution du secteur et, par la suite, à produire des solutions politiques adaptées aux SCC. La définition proposée par les rapporteurs comprend les secteurs classiques, ainsi que la mode et le haut de gamme axés sur la créativité, en raison de leur apport culturel particulier, du moteur de créativité qui caractérise le stade initial de la production, et de leur capacité à générer de la valeur.

La mode et le secteur du haut de gamme contribuent à la promotion et à la diffusion de l'excellence européenne, mais, dans la mesure où ils reposent sur des moyens culturels importants et sur une forte créativité, ils contribuent également de manière significative à la préservation du savoir-faire européen, un faisceau unique de connaissances et de compétences ancestrales difficilement reproductibles qui caractérise véritablement la valeur ajoutée européenne.

Les secteurs de la culture et de la création, ambassadeurs de l'européanité

Mais ce n'est pas tout. La culture, dans ses formes traditionnelles, mais également par l'intermédiaire des secteurs de la culture et de la création, peut jouer un rôle déterminant pour renforcer les partenariats internationaux. Ces secteurs contribuent au pouvoir d'influence de l'Europe dans leur rôle de représentants des valeurs européennes (comme la qualité, l'excellence, le savoir-faire, la créativité, la culture) sur la scène mondiale. Il convient de remarquer que, d'après Eurostat, la valeur de l'ensemble des exportations de l'Union en 2014 (tous produits confondus) s'élève à 1 703 milliards d'euros, soit 15,9 % du commerce mondial. Sur ce montant, 27,3 milliards d'euros (1,6 %) peuvent être associés aux exportations de biens culturels, et 209,1 milliards d'euros aux exportations concernant la mode (12,3 %). Le secteur du haut de gamme représente 18 % des exportations européennes, pour une valeur d'environ 308 milliards d'euros.

Pour ces raisons, l'Union européenne a déjà financé de nombreux projets dans les secteurs de la culture et de la création, comme les réseaux de plateformes créatives; le programme ACP (Afrique, Caraïbes, Pacifique) Cultures +; les programmes destinés à soutenir la gouvernance culturelle et à promouvoir le dialogue interculturel. Il est également possible d'obtenir de l'aide auprès des programmes Creative Europe et Horizon 2020 afin de soutenir la recherche sur la diplomatie culturelle et les activités concernant le patrimoine culturel, c'est-à-dire encourager les secteurs de la culture et de la création et promouvoir le dialogue interculturel.

La prise de conscience de l'importance de cet instrument a récemment conduit la Commission européenne à publier sa communication sur une "stratégie dans le domaine des relations culturelles internationales", qui encourage la coopération culturelle entre l'Union européenne et ses pays partenaires, et qui fait la promotion du dialogue et de la compréhension mutuelle pour établir des relations à long terme avec des pays du monde entier.

Enseignement et formation

¹ Étude sur "Boosting the competitiveness of cultural and creative industries for growth and jobs". Référence à compléter une fois l'étude publiée.

La créativité, l'inspiration, l'imagination sont basées sur la culture sous toutes ses formes et devraient également faire partie intégrante de l'enseignement.

C'est pourquoi il est indispensable de rappeler aux États membres d'intégrer l'enseignement artistique, musical, théâtral et l'éducation à l'image dans les cursus scolaires, car ils constituent un facteur clé pour développer la connaissance du patrimoine culturel, des pratiques et des expressions artistiques, et des compétences personnelles axées sur la créativité et l'innovation. L'enseignement relève en premier lieu de la famille, mais également et avant tout des systèmes scolaires, et il est également façonné par l'influence des médias de masse. L'enseignement et la formation formels et non formels sont donc deux conditions préalables nécessaires pour cultiver la créativité, le "carburant" des SCC, mais également pour stimuler la demande de contenus de qualité et des produits de la création.

C'est pourquoi une politique cohérente pour les secteurs de la culture et de la création s'appuie sur le développement d'une étroite coopération entre les SCC et les partenaires sociaux dans l'enseignement et la formation professionnelle.

Nous devons encourager les États membres à promouvoir des approches transsectorielles entre différents domaines de l'enseignement scolaire et de l'apprentissage non formel. Pour cela, il est nécessaire de développer les synergies entre les établissements d'enseignement supérieur, par exemple par l'intermédiaire de programmes conjoints entre arts et cultures, sciences, ingénierie et technologie, et en soutenant des pôles d'excellence chargés de développer les profils professionnels permettant de maintenir le secteur en vie, capables d'attirer des étudiants d'autres États membres et de développer des projets internationaux. Enfin, les bonnes pratiques mises en place dans certains États membres montrent qu'il est important de soutenir le développement de filières de formation en alternance.

Lorsqu'il s'agit des secteurs de la mode et du haut de gamme, il convient de noter qu'ils se distinguent par la présence de grands groupes industriels, mais également par l'importance de la coopération avec des PME, avec des microentreprises et avec l'artisanat traditionnel. Dans le cadre des secteurs de la culture et de la création, un certain nombre de domaines pourraient certainement bénéficier d'une aide financière et de fonds spécialisés de l'Union européenne pour soutenir leur développement.

En revanche, comme l'ont souligné divers acteurs européens, il est indispensable de combler le fossé entre, d'une part, les besoins de l'industrie et d'autre part, la main-d'œuvre hautement qualifiée disponible à l'échelon européen¹. Dans le cas du secteur de la mode et du haut de gamme, cela signifie que la priorité est de proposer de nouvelles politiques destinées à protéger et à promouvoir le savoir-faire traditionnel européen et les métiers d'art liés aux SCC, en développant et en alimentant la formation professionnelle et la main-d'œuvre hautement qualifiée, dans le but d'attirer des talents et de nouvelles compétences, comme l'artisanat d'excellence, ou les profils professionnels intermédiaires dans le secteur de la construction, par la conservation et la restauration.

Les rapporteurs tiennent également à souligner la manière dont la collaboration entre le secteur de l'éducation et les secteurs de la culture et de la création peut contribuer à la régénération urbaine et à la compétitivité future de l'Europe. Cette collaboration permet d'améliorer l'attractivité des régions et des villes, et de contribuer à créer un environnement

¹ ECCIA (2014) "The contribution of the high-end cultural and creative industries to the European economy".

d'apprentissage stimulant à même d'aider les jeunes chômeurs – en particulier, mais pas seulement, issus des communautés marginalisées et des quartiers défavorisés – à acquérir des compétences professionnelles, augmentant ainsi leurs perspectives d'emploi dans les secteurs qui recherchent de la main-d'œuvre qualifiée.

En effet, le secteur dans son ensemble est particulièrement précieux pour la lutte contre le chômage des jeunes: selon une récente étude, les secteurs de la culture et de la création emploient plus de jeunes âgés de 15 à 29 ans que tout autre secteur économique (19,1 % de l'emploi total dans les SCC, contre 18,6 % dans les autres secteurs de l'économie)¹. Au vu de la fuite des cerveaux que connaît l'Europe depuis quelques décennies, une meilleure promotion et l'investissement dans les secteurs de la culture et de la création seraient bénéfiques pour la création d'emplois et la lutte contre le chômage des jeunes, compte tenu du grand nombre de jeunes suivant des études dans ce domaine. Les secteurs de la culture et de la création recèlent donc un fort potentiel en ce qui concerne l'emploi des jeunes et la réindustrialisation, la transmission des connaissances et du savoir-faire artisanal traditionnel, et le maintien du tissu économique, historique et social sur lequel ces secteurs reposent.

Pour les corapporteurs, la Commission et les États membres devraient donc ajouter aux programmes de l'Union en faveur de la croissance et de l'emploi (comme l'initiative pour l'emploi des jeunes, ainsi que le programme "New Skills for Europe" lancé récemment) un volet spécifiquement consacré aux secteurs de la culture et de la création, et prévoir des financements destinés à faciliter les carrières et la formation dans ces secteurs. La Commission et les États membres devraient également promouvoir les campagnes de sensibilisation portant sur les perspectives de carrière dans ces secteurs qui créent des emplois européens et valorisent la transmission des connaissances, de façon à préserver le savoir-faire artisanal dans ces secteurs stratégiques.

Droit d'auteur et contrefaçon dans les secteurs de la culture et de la création

Le droit d'auteur est aux secteurs de la culture et de la création ce que les brevets sont à l'industrie et aux technologies. La protection du droit d'auteur est un élément indispensable à la survie même du secteur de la création.

Malgré le fait que l'on n'a jamais autant consommé de contenu issu de la création, par l'intermédiaire de services tels que les plateformes de mise à disposition de contenu par les utilisateurs et les services d'agrégation de contenus, les secteurs de la création ne bénéficient pas d'une augmentation de leurs revenus proportionnelle à cette augmentation de la consommation.

Même si les contenus numériques n'ont jamais été autant consommés que ces dernières années (voir les niveaux record atteints par la musique), cette explosion de la consommation a été obtenue via les plateformes et services d'agrégation de contenus mis en ligne par des utilisateurs, et les titulaires de droits, les artistes et les producteurs n'ont pas bénéficié équitablement et proportionnellement des revenus générés par cette consommation.

Les plateformes retiennent la valeur des œuvres culturelles et de la création qui n'est pas redistribuée aux créateurs: c'est ce que l'on appelle un "écart de valeur". Le transfert de valeur

¹ Cultural times - The first global map of cultural and creative industries, décembre 2015.

a créé à un marché inefficace et inéquitable, et menace la santé à long terme des secteurs européens de la culture et de la création, ainsi que la réussite du marché unique numérique.

Les corapporteurs invitent donc la Commission, en prévision de la future réforme du droit d'auteur, à déterminer les solutions juridiques applicables aux services en ligne permettant de résoudre ce problème de distorsion de marché et convenant aussi bien aux créateurs qu'aux titulaires des droits et aux consommateurs. Les exemptions de responsabilité peuvent s'appliquer uniquement dans le cas de fournisseurs de services en ligne réellement neutres et passifs, et non pour des services jouant un rôle actif dans la distribution, la promotion et la monétisation des contenus aux dépens des créateurs.

En outre, les segments du haut de gamme et de la mode font l'objet d'une contrefaçon intense et croissante, qui prend des proportions alarmantes en ce qui concerne les pertes de revenus pour l'industrie et, par conséquent, les pertes d'emplois, sans compter les problèmes liés à la santé et à la protection des consommateurs. Pour comprendre l'étendue du problème, les chiffres de 2013 montrent que jusqu'à 2,5 % du commerce international étaient imputables à la contrefaçon et aux biens piratés, et jusqu'à 5 % des importations dans l'Union européenne, soit 85 milliards d'euros.

En plus d'une définition claire prenant en compte tous les secteurs liés aux SCC, les corapporteurs estiment que des données statistiques fiables et comparables sont tout aussi nécessaires. Chaque État membre dispose en réalité de sa propre classification des secteurs de la culture et de la création. Il est donc indispensable d'adopter à l'échelon européen un cadre actualisé pour ces secteurs afin de documenter les changements dans le temps. L'objectif devrait être de définir des indicateurs spécifiques pour mesurer les résultats des politiques de promotion de ces secteurs.

Les secteurs de la culture et de la création: l'accès au financement de l'Union

Des solutions sur mesure sont nécessaires, tout particulièrement dans le domaine du financement: dans le cadre des secteurs de la culture et de la création, un certain nombre de domaines devraient et pourraient certainement bénéficier d'une aide financière et de fonds spécialisés de l'Union européenne pour soutenir leur développement et leurs innovations.

Alors que les régions sont excellentes pour mettre en place des pôles et une coopération régionale et transfrontalière dans le domaine des SCC et que les SCC sont considérés comme comptant parmi les entreprises les plus innovantes et participent à des programmes de recherche et d'innovation, les données font encore défaut sur le nombre et la nature des projets financés. Nous avons besoin de définir des indicateurs spécifiques en vue de surveiller et d'analyser l'incidence culturelle, économique et sociétale des politiques et propositions réglementaires concernant les secteurs de la culture et de la création.

Même si les candidatures provenant des secteurs de la culture et de la création sont autorisées dans tous les programmes, le taux de participation peut et doit être augmenté. Il faudrait faire du soutien aux secteurs de la culture et de la création une priorité stratégique dans le cadre des Fonds ESI, du programme Horizon 2020 et du CFP dans son ensemble. Dans le programme de recherche Horizon 2020 et les Fonds structurels, en particulier, nous devrions exploiter au maximum les synergies possibles entre les politiques européennes existantes. Cela permettrait d'utiliser efficacement les financements disponibles au titre des programmes de l'Union et d'atteindre les objectifs pour lesquels ils ont été conçus.

À cet égard, le réexamen à mi-parcours du CFP et les rapports sur la mise en œuvre des programmes européens doivent être compris comme deux composantes liées faisant partie d'un seul et même processus. Les dispositifs de financement devraient être mieux alignés avec les priorités stratégiques européennes, comme le soutien à la croissance durable et axée sur l'innovation, ainsi qu'aux emplois de qualité. L'évaluation de l'état actuel des programmes et de leurs besoins en matière de budget devrait offrir une base solide et cohérente pour la révision du CFP et l'architecture des futurs programmes de l'Union après 2020.

Cette approche ne se limitera pas aux programmes directement gérés par la Commission européenne, mais ira fort opportunément bien au-delà: le FEIS a été conçu pour aider les PME à surmonter les pénuries de capitaux et devrait en principe cibler les projets présentant un profil de risque plus élevé que les projets soutenus par les activités normales de la BEI¹. Le financement des secteurs de la culture et de la création est indiqué comme une priorité dans le règlement relatif au FEIS. Cependant, en mai 2016, aucun financement n'avait encore été accordé à des projets de ces secteurs, ni à des projets du secteur de l'enseignement et de la formation, qui sont majoritairement composés de PME présentant un niveau de risque élevé. Les institutions européennes, dont la Banque européenne d'investissement, devraient étudier les interactions possibles entre le FEIS et le programme Creative Europe (mécanisme de garantie compris) afin de proposer des prêts adaptés aux secteurs de la culture et de la création.

L'importance du FEIS pour les secteurs de la culture et de la création est certainement due à sa capacité à attirer les investisseurs privés dans ces secteurs et à promouvoir les dispositifs de capital-risque et de financement des risques. Toutefois, d'après une étude menée par la Commission en 2013, les secteurs de la culture et de la création sont confrontés à des obstacles pour accéder aux financements, car ils présentent des caractéristiques très particulières, comme, entre autres, des difficultés à évaluer les risques et la valeur des biens immatériels, à savoir des droits de propriété intellectuelle (DPI).

Pour améliorer l'accès au financement pour les secteurs de la culture et de la création, il est donc nécessaire de mettre en place des dispositifs de financement des risques, mais également de développer une expertise dans l'évaluation de la valeur de biens immatériels pouvant être utilisés comme contreparties. Cette expertise est souhaitable tant au sein des microentreprises et des PME que des institutions financières. La Commission et les États membres devraient adopter les mécanismes nécessaires pour augmenter l'attrait financier des droits de propriété intellectuelle et la reconnaissance de leur valeur en tant que biens.

La réussite n'est pas mauvaise en soi, elle devrait être valorisée et encouragée. Mais, en général, les entrepreneurs et financiers européens devraient abandonner les connotations négatives associées à l'échec et accepter le risque d'échec comme une étape importante dans un processus d'apprentissage de l'entrepreneuriat.

Conclusion

Les corapporteurs estiment que les secteurs de la culture et de la création jouent un rôle important dans la réindustrialisation de l'Europe, sont un moteur de croissance et sont dans une position stratégique pour déclencher des retombées innovantes dans d'autres secteurs, comme le tourisme, le commerce de détail et les technologies numériques. Les corapporteurs estiment que l'Union européenne pourrait jouer un rôle prépondérant en mettant en avant les

¹ Règlement (UE) n° 2015/1017.

effets positifs importants des secteurs de la création dans toute l'Europe, pour également promouvoir les politiques de soutien à l'atout le plus précieux de l'Europe: sa culture.