



**MINISTÈRE  
DE LA CULTURE**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



**STRATÉGIE D'ACCÉLÉRATION  
DES INDUSTRIES CULTURELLES  
ET CRÉATIVES**

UNE STRATÉGIE AU SERVICE  
DE L'INFLUENCE ET DE LA  
SOUVERAINETÉ CULTURELLE  
FRANÇAISES FACE AUX  
DÉFIS DE LA TRANSITION  
NUMÉRIQUE





« La filière des industries culturelles et créatives (ICC) - qui rassemblent toutes les secteurs professionnels de la culture et de la communication<sup>1</sup> - est un secteur de premier plan, essentiel au rayonnement économique et culturel de la France. Ces industries doivent être accompagnées et soutenues avec une détermination de tous les instants. Je m’y emploie.

La crise sanitaire, dont les conséquences ont été particulièrement lourdes pour le monde de la culture, a eu un double impact. Elle a d’abord révélé des faiblesses structurelles qui pré-existaient à la crise et a souligné les défis considérables auxquels les secteurs culturels sont confrontés avec la transition numérique : la transformation radicale des usages, l’apparition de nouveaux acteurs internationaux, l’accroissement de la concurrence, le bouleversement des modes de création, de production et de diffusion des œuvres et des contenus culturels... Ces enjeux, s’ils ne sont pas identiques dans tous les secteurs, traduisent des problématiques communes et invitent à développer des actions conjointes dans un contexte de ruptures majeures de l’environnement économique. La crise a aussi montré l’extraordinaire capacité de résilience et d’adaptation de nos secteurs en plaçant l’innovation au cœur du rebond et en renouvelant les formes de la relation au public.

Les Etats généraux des ICC ont été lancés dès novembre 2019, à l’initiative du Président de la République. Ils ont conduit à un constat partagé sur les difficultés rencontrées par les acteurs culturels et ils ont aussi permis de dégager des pistes de projets

<sup>1</sup> — Le périmètre retenu inclut l’audiovisuel, le cinéma, le spectacle vivant dans toutes ses disciplines, la musique dans toutes ses composantes (dont la facture instrumentale), les musées et le patrimoine (dont le patrimoine archivistique), les arts visuels, le design, l’architecture, les métiers d’art, le jeu vidéo, le livre, la presse. Les secteurs connexes de la communication, de la mode et du luxe, pourront également, pour le volet créatif de leur activité, bénéficier des outils de cette stratégie.

collectifs qui constituent autant de réponses communes pour surmonter ces obstacles. Cette prise de conscience d'une « communauté de destin » doit inciter tous les acteurs culturels, dans toute leur diversité créative, à se penser comme une filière unifiée.

Aujourd'hui, plus que jamais, l'Etat est engagé dans une action d'ampleur pour faire de la culture l'un des moteurs de la relance de notre pays. Parmi les 2 milliards d'euros qui y sont consacrés dans le cadre du Plan de Relance, 400 M€ sont spécifiquement dédiés à la mise en œuvre d'une stratégie d'accélération des ICC dédiée à l'innovation, financée dans le cadre du 4ème programme d'investissement d'avenir (PIA).

Cette stratégie, qui vous est présentée aujourd'hui, traduit notre politique volontariste et massive de soutien à l'offre culturelle, pour qu'elle réponde aux nouvelles attentes du public, favorise la modernisation des acteurs culturels et valorise l'excellence du savoir-faire français. Notre objectif est de transformer l'ensemble de la filière et de faire émerger les champions culturels de demain. Pour que cette crise, dont nous avons tous soufferts, devienne aussi l'opportunité d'une transformation collective.

Cette stratégie, fruit d'une vaste concertation avec le secteur et d'une riche collaboration interministérielle, est la traduction concrète de la volonté du Président de la République et du Premier ministre de soutenir la filière des industries culturelles et créatives. Elle propose une série d'outils concrets de transformation. Elle s'adresse à vous. Je vous invite à vous en saisir dès maintenant. »

**Roselyne Bachelot Narquin**

Ministre de la Culture

# Sommaire

## **06 RENFORCER LA FILIÈRE DES ICC GRÂCE AU PIA 4 : DIAGNOSTIC ET PRÉCONISATIONS**

06 État des lieux de la filière

11 Les atouts de la France

## **20 LA STRATÉGIE D'ACCÉLÉRATION DES ICC**

20 Les objectifs clés

21 Les partis pris de la stratégie

21 Les grands agrégats de la stratégie

## **25 UNE STRATÉGIE AMBITIEUSE AYANT FAIT L'OBJET D'UNE VASTE CONCERTATION**

## **27 DES ACTIONS CONCRÈTES DÈS 2021**

# Renforcer la filière des ICC grâce au PIA 4 : diagnostic et préconisations

## État des lieux de la filière

La filière culturelle et créative inclut l'audiovisuel, le cinéma, le spectacle vivant dans toutes ses disciplines, la musique dans toutes ses composantes (dont la facture instrumentale), les musées et le patrimoine (dont le patrimoine archivistique), les arts visuels, le design, l'architecture, les métiers d'art, le jeu vidéo, le livre, la presse. Les secteurs connexes de la communication, de la mode et du luxe, pourront également, pour le volet créatif de leur activité, bénéficier des outils de cette stratégie.

Elle représente un secteur de premier plan de l'économie française : 91,4 Md€ de chiffre d'affaires et 2,3 % du PIB. La forte croissance annuelle de leur chiffre d'affaires (6,7 % par an entre 2013 et 2018) fait de la filière ICC **une des plus dynamiques de l'économie française**. L'effet d'entraînement des ICC sur le reste de l'économie est par ailleurs majeur, car elles interagissent avec de nombreux secteurs : hôtellerie et restauration, tourisme, luxe, start-up, BTP, etc.

La filière est une combinaison atypique de grands groupes, de petites entreprises, d'opérateurs publics et d'associations qui en font la richesse, constituant un maillage à la fois fragile et résilient, un réservoir de créativité, un espace de préservation des savoir-faire existants autant que d'invention de nouveaux concepts. Les ICC forment également **un champ original dans lequel les établissements publics dialoguent quotidiennement avec les acteurs du secteur privé**, dans une dynamique permanente de fertilisations croisées qui sont créatrices de valeur.

Dynamique, la filière ICC est **créatrice d'emplois** : elle représente près de 640 000 emplois directs et offre un revenu principal ou ponctuel, direct ou indirect à près de 1 300 000 personnes. Ces effectifs sont en forte croissance (plus de 7 % par an entre 2013 et 2018).

L'impact des ICC est aussi important pour la **vitalité de nos territoires**. Les entreprises culturelles et créatives se répartissent en effet dans toutes les régions, formant un maillage dense au niveau local. Par leur activité, elles engendrent des retombées positives pour tout leur territoire, tout en contribuant à son attractivité et à sa cohésion sociale.

Les ICC forment également une **filière stratégique à l'export** : leurs exportations ont crû de 16 % par an entre 2013 et 2016, un rythme deux fois plus élevé que la moyenne de nos exportations. L'intensité de la concurrence sur ces marchés est à la hauteur de leur potentiel : nos ICC font aujourd'hui face à l'hyper-concurrence de certains acteurs étrangers, et notre balance commerciale des exportations et importations de biens culturels est déficitaire (- 75 M€ en 2018).

Enfin, à toutes ces retombées positives s'ajoutent des enjeux sociétaux structurants : par leur capacité à inclure tous les publics, **les ICC contribuent à notre cohésion sociale**, par-delà les générations, les origines et les catégories sociales.

**Pour autant, les ICC font face à de nombreux défis, que la crise sanitaire a accentués** : l'étude d'impact de mars 2021 conduite par le Département des études de la prospective et des statistiques (DEPS) du Ministère de la

culture évalue la perte de chiffre d'affaires des secteurs culturels marchands à 11 milliards d'euros en 2020 par rapport à 2019, soit une baisse de 12 %. La projection cinématographique (-65 %) et le spectacle vivant (-43 %) sont les deux secteurs les plus affectés, alors que le jeu vidéo affiche une progression annuelle de 21 % de son chiffre d'affaires. En dépit de l'accompagnement très fort de l'Etat, la culture et la création restent encore aujourd'hui l'un des secteurs les plus affectés par la conjoncture.

**Premier défi : l'accès au financement**. Nombre d'entreprises des ICC sont sous-financées du fait de leur accès limité aux guichets de droit commun. **Leur modèle fondé sur une économie de prototype explique qu'elles soient perçues par les acteurs bancaires comme un investissement particulièrement risqué**. Ce constat, renforcé par l'analyse des réponses à la consultation publique réalisée entre le 18 décembre 2020 et le 18 janvier 2021, est paradoxal, alors que les taux d'échec des entreprises de la filière (défaut de paiement, faillite, etc.) s'avèrent inférieurs à la moyenne nationale. **Des actions ambitieuses sont aujourd'hui nécessaires pour lever cet obstacle à leur développement**.

**Deuxième défi : une concurrence accrue, qui nécessite d'accompagner la transition numérique des ICC et d'adapter l'offre culturelle en ligne.** Si les créateurs ont toujours été placés dans une situation de précarité, la démultiplication des offres culturelles et de loisir permise par le développement des canaux de diffusion numérique la rend plus aiguë encore. Les usages mêmes des publics en viennent à changer, notamment chez le public jeune (15-28 ans) dont la moitié, aujourd'hui, accède à la culture presque exclusivement via le numérique. Dans un contexte où les

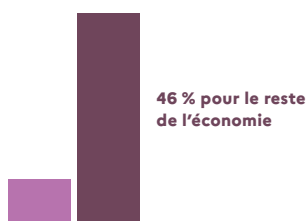
grandes plateformes étrangères verrouillent largement l'accès des utilisateurs aux œuvres en ligne, une stratégie déterminée en faveur de la production de contenus numériques innovants et compétitifs, visibles et accessibles en ligne doit être conduite.

**Troisième défi : une transformation des modes de création**

La transition numérique offre aux créateurs des perspectives d'innovation prometteuses mais déstabilisantes. En effet, pour nombre d'entre eux, l'innovation est conçue comme trouvant sa source dans le geste créateur, bien davantage que dans la

formation et l'appropriation de technologies nouvelles. Dans ce contexte, la structuration d'une offre de formation et d'accompagnement adaptée aux enjeux et aux besoins des acteurs de la filière est cruciale.

La contribution du crédit bancaire à l'économie de la filière représente moins de 10 % de la valeur ajoutée totale



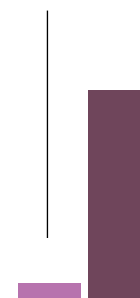
Un déficit d'accès aux financements

70 % des 150 000 entreprises culturelles n'ont pas de salarié



Un tissu de toutes petites entreprises

Les ICC représentent 8 % de l'écosystème français des start-up (pour 2,3 % du PIB)



Une filière innovante



### Quatrième défi : un bouleversement des modes de production et de diffusion.

La montée en puissance de nouveaux intermédiaires opérant les nouveaux canaux de diffusion a remis en cause le modèle économique de nombre d'acteurs des ICC. Elle abaisse leurs sources traditionnelles de revenus au profit de rémunérations alternatives qui ne compensent pas encore le manque à gagner lié au déclin des anciens canaux de diffusion et qui suscitent, de surcroît, un partage de la valeur favorable aux intermédiaires à ce stade. Dans ce contexte, la maîtrise des données est un enjeu

stratégique : elle échappe bien souvent aux créateurs comme à leurs producteurs ou diffuseurs, pour se trouver concentrée entre les mains de quelques plateformes, souvent d'envergure internationale. La transition numérique accentue ainsi les pressions induites par la mondialisation, où les créateurs français se trouvent en concurrence avec leurs homologues du monde entier dans un rapport de forces déséquilibré, orchestré par des grandes plateformes parfois opaques qui protègent leurs actifs stratégiques en verrouillant verticalement leurs activités. **C'est pourquoi des actions**

**volontaristes doivent sécuriser la rémunération des ayants droits, créer les conditions d'une économie de la donnée équitable et performante, et soutenir les champions français de la distribution numérique.**

### Cinquième défi : la diffusion de l'offre culturelle française à l'international

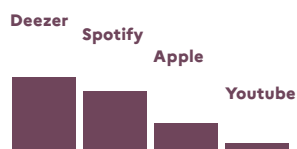
La diffusion de la création, des marques et des modèles culturels français à l'international constitue un enjeu majeur pour le rayonnement de la France à l'international. La France peut s'appuyer sur de grands acteurs leaders du marché qui réalisent

Près de 50 % des 15-28 ans accède à la culture presque exclusivement via le numérique



Accès à la culture

La contribution des 3 majors<sup>2</sup> est concentrée sur 3 plateformes audio : **Deezer (33%), Spotify (27%) et Apple (13%)**. Première plateforme de streaming musical en volume, **YouTube** ne génère pourtant pour les 3 majors que **4% des revenus** du streaming en France



Contribution au revenu annuel du streaming pour 2019<sup>3</sup>

### Verbatim<sup>4</sup>

« Nos relations avec Google ou Apple sont déséquilibrées, car ils profitent de leur intégration verticale en gardant les données d'usage sur nos contenus »<sup>5</sup>.

« Tout le monde a l'impression d'être assis sur une mine de données qui vaut cher. Mais si on ne la partage pas entre nous, ce ne sera pas utile ».

2 — Universal music, Sony Music Entertainment et Warner Music group.

3 — Rapport du SNEP (1er Semestre 2020) : <https://www.irma.asso.fr/IMG/pdf/dp-1er-semestre-2020-hd.pdf>

4 — Issus du rapport franco-québécois sur la découvrabilité en ligne des contenus culturels. Lancée en avril 2019 par les ministres de la culture du Québec et de la France, la mission franco-québécoise sur la découvrabilité en ligne des contenus culturels francophones (leur disponibilité en ligne et leur capacité à être repéré parmi un vaste ensemble d'autres contenus) a pour objectif d'établir un diagnostic des différents enjeux liés à la découvrabilité et de proposer des solutions qui permettront d'assurer une meilleure visibilité des artistes et des œuvres francophones sur internet.

5 — Idem

plus de 50% du chiffre d'affaires du secteur à l'international, comme sur un capital immatériel à travers la valorisation de ses grandes marques culturelles, qui bénéficient de l'image de la France à l'international, mais aussi sur le développement d'un capital de compétences et d'expertise de très haut niveau par les acteurs français du secteur.

Toutefois, **le manque de données sur les marchés à l'export et sur les spécificités administratives et fiscales locales, le manque de visibilité sur les grands projets et les événements majeurs à l'international, le morcellement des dispositifs de soutien, parfois peu lisibles pour les acteurs, la difficulté à mettre en place une stratégie coordonnée à l'export** (contrairement à

certains concurrents étrangers) **et la faible traction des PME et start-ups françaises** par les grands groupes ou grands établissements culturels à l'international, apparaissent comme des freins notables.

Il s'agit donc en soutenant la transformation et la croissance des acteurs français, d'accroître les exportations des acteurs français des ICC et ainsi de renforcer le rayonnement et l'influence de la France à l'international.

**Sixième défi : l'émergence d'entreprises culturelles et créatives sur tout le territoire**

L'existence de nombreuses structures d'accompagnement (incubateurs, pépinières) à l'échelon local, l'émergence des tiers-lieux et la multiplication

des manifestations culturelles récurrentes telles que les festivals, sont autant de preuves de la dimension stratégique des ICC pour les territoires et les collectivités. L'implantation territoriale, en ce qu'elle encourage la coopération, les échanges et la mise en commun d'infrastructures ou de compétences, est également susceptible de catalyser le développement des entreprises.

**De ce point de vue, il est nécessaire de renforcer la présence d'une offre culturelle innovante au cœur des territoires à travers le développement de pôles culturels et créatifs au sein de tiers lieux qui jouent un rôle majeur de redynamisation d'un quartier, d'un village ou d'une ville.**

En 2016, **73 %** du chiffre d'affaires était concentré en **Île-de-France** ou dans des **départements comportant une métropole**



Chiffre d'affaires global du spectacle vivant musical et de variété

# Les atouts de la France

## DES FORMATIONS D'EXCELLENCE

L'actif de formation de la filière des ICC est structuré en un large réseau qui se compose d'une centaine de pôles d'enseignement supérieur (Enseignement supérieur Culture et établissements labellisés).

Ceux-ci fédèrent une communauté de plus de 50 000 étudiants (60 % de femmes), dont 12 000 se forment au niveau master dans ces établissements d'excellence répartis sur l'ensemble du territoire.

Des formations ICC prestigieuses très reconnues en France et à l'international (Illustratif – non exhaustif)

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE  
DES ARTS DE L'IMAGE ET DU SON  
**La femis**

**Ecole du Louvre**  
Palais du Louvre

**École nationale supérieure des Arts Décoratifs**

**CONSERVATOIRE NATIONAL SUPÉRIEUR DE MUSIQUE ET DE DANSE DE PARIS**

**ENSAS**  
ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE STRASBOURG

**Ecole supérieure d'art et design Saint-Etienne**  
◀▶

**III**  
PÔLE ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR MUSIQUE / DANSE BORDEAUX NOUVELLE-AQUITAINE

**B** **ÉCOLE BOULLE**

**Beaux-Arts**  
  
**Nantes**  
**Saint-Nazaire**

**CN** **CONSERVATOIRE NATIONAL SUPÉRIEUR MUSIQUE ET DANSE DE LYON**  
**MSD**

**Beaux-Arts de Paris**

## DES PÉPITES FRANÇAISES DANS LES ICC

### Les 10 dernières levées de fonds majeures des ICC

<b>300 M€</b> Believe <small>Entrée en bourse en juin 2021</small>	<b>201 M€</b> Voodoo	<b>50 M€</b> Musicworlmedia	<b>40 M€</b> Sorare
<b>10 M€</b> Singularart	<b>10 M€</b> Qobuz	<b>4 M€</b> Affluences	<b>3,5 M€</b> Gamestream
<b>3 M€</b> Darewise	<b>2,9 M€</b> Emissive	<b>2 M€</b> Gleeph	

### FOCUS - NOUVELLES TECHNOLOGIES ET ICC

De nombreuses technologies sont de plus en plus structurantes dans les ICC : technologies immersives (réalité virtuelle / réalité augmentée), mégadonnées (big data), intelligence artificielle ou encore les blockchains. Ces technologies impactent, d'une part, la diffusion et la relation avec les publics et, d'autre part, les processus de création et de production.

La maîtrise de ces briques technologiques est un facteur de compétitivité pour les ICC françaises et pour notre économie, car elle permet notamment de capter la valeur liée à la connaissance du public.

L'enjeu est d'autant plus important que de telles technologies sont souvent possédées par des acteurs intégrés verticalement et pouvant se positionner en concurrence sur l'ensemble de la chaîne de valeur des ICC (par exemple Facebook imposant la connexion via son compte utilisateur pour l'accès aux jeux vidéo utilisant le casque de réalité virtuelle filiale de l'entreprise).

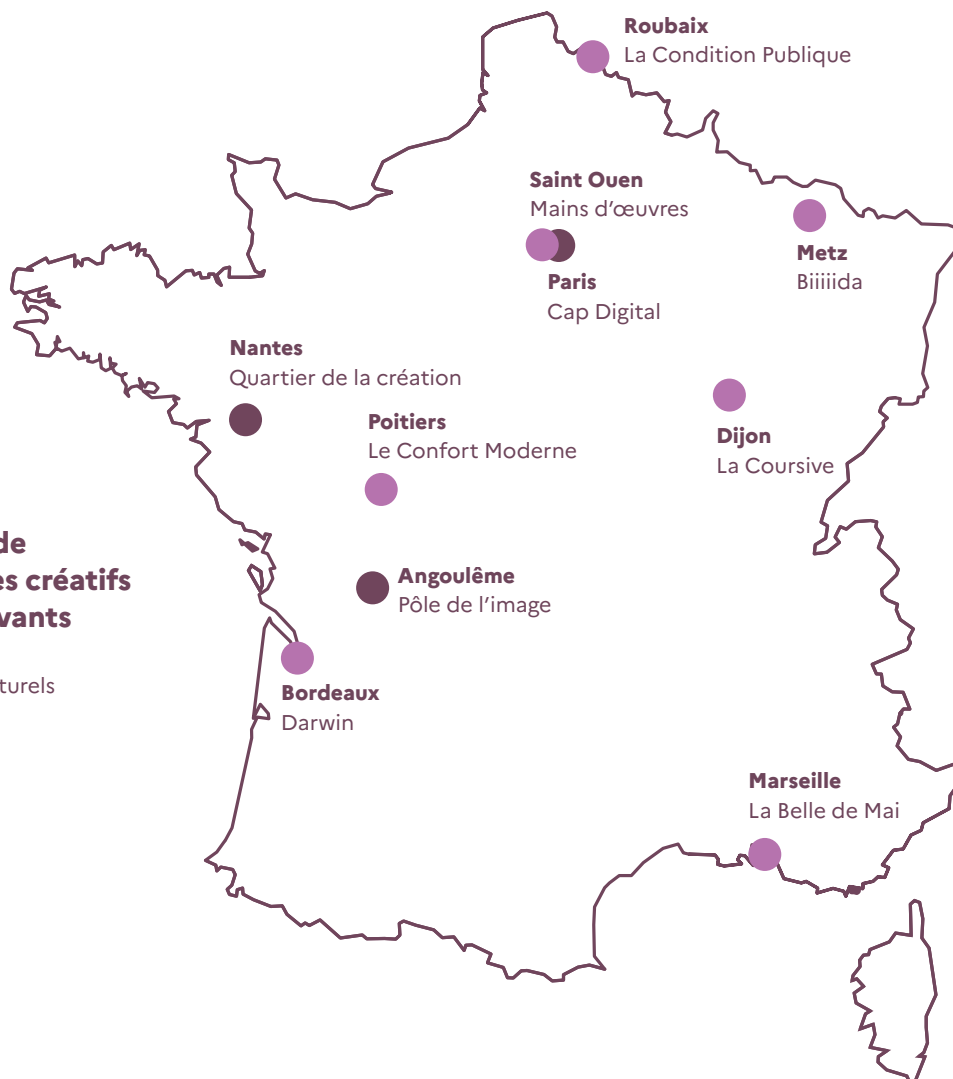
Les projets susceptibles d'être accompagnés dans le cadre de la stratégie pourraient concerner par exemple les thématiques suivantes :

- Solutions d'audio immersif (son en 3D) pour l'enrichissement des scénographies d'exposition ;
- Moteurs de recherche d'images fondés sur l'intelligence artificielle et l'apprentissage profond (deep learning) ;
- Dispositifs de recommandation et de gestion des métadonnées, reposant sur de l'apprentissage profond, du web sémantique et du traitement de langage automatisé, à destination des programmeurs musicaux et artistes émergents ;
- Dispositifs de créations de spectacles vivants en réalité virtuelle ;
- Applications mobiles de réalité augmentée pour l'aide au repérage et à la « découvrabilité<sup>6</sup> » de contenus en médiathèques et bibliothèques ;
- Solutions d'écoconception web adaptées aux besoins des ICC et permettant de réduire l'empreinte environnementale de la filière ;
- Développement de solutions permettant de détecter des signaux faibles sur les marchés export, afin de permettre aux acteurs des ICC françaises de se positionner sur les marchés porteurs.

6 — La découvrabilité d'un contenu dans l'environnement numérique se réfère à sa disponibilité en ligne et à sa capacité à être repéré parmi un vaste ensemble d'autres contenus, notamment par une personne qui n'en faisait pas précisément la recherche.

### Carte (non exhaustive) de certains pôles créatifs et lieux innovants

- Tiers lieux culturels
- Pôles créatifs



### DES PÔLES D'INNOVATION EN PLEIN ESSOR

La formation de pôles culturels et créatifs, spontanée ou organisée, a vocation à renforcer la compétitivité des entreprises, en leur permettant de s'appuyer sur de meilleures ressources en formations, en infrastructures, en accès aux investissements et à l'innovation, mais aussi, en s'inscrivant dans un réseau actif et favorisant l'échange et le partage d'expérience.

Ce besoin de convergence explique d'ores et déjà l'émergence de quelques pôles régionaux, répartis sur le territoire, qui agrègent des entreprises des secteurs des ICC, souvent autour d'une verticale commune (l'image, le numérique, l'animation).



### **DE BELLES RÉUSSITES ISSUES DU PROGRAMME INVESTISSEMENTS D'AVENIR (PIA3)**

#### **Les projets financés dans le cadre de l'AMI Culture patrimoine et numérique**

Lancé en 2017 et doté par le PIA d'une enveloppe de 100 millions d'euros, l'AMI «Culture, patrimoine et numérique» s'inscrit dans le cadre des Investissements d'Avenir et a pour objectif de d'accompagner des projets ambitieux visant à valoriser la culture et le patrimoine par des innovations (techniques, ou d'expériences et d'usages, ou sur les modèles économiques, etc.) permises par le numérique.

Il vise principalement à soutenir le rapprochement d'établissements culturels et de partenaires issus du secteur privé au sein de «sociétés de projets» valorisant la culture et le patrimoine par le numérique. Ce fonds a contribué ainsi au financement de plusieurs projets portés par des opérateurs culturels publics (Philharmonie des enfants, ARTE Education, Ircam Amplify) et de plusieurs projets privés permettant le développement de nouveaux services dans les secteurs de la musique, du patrimoine, de la photo et spectacle vivant.

Les projets ciblés relèvent des domaines suivants : valorisation d'œuvres, de monuments ou de savoir-faire (artistiques, culturels ou patrimoniaux) grâce au numérique (ex : réalité virtuelle ou augmentée, numérisation et impression 3D) ; création de nouvelles offres de contenus culturels accessibles sur Internet ou autres supports numériques (ex : contenus de réalité virtuelle et augmentée) ; numérisation, création, production, gestion, valorisation et diffusion des contenus numériques et des données associées ; création de nouvelles offres innovantes concernant l'usage de contenus et services culturels (découverte, expérience, consommation, personnalisation, etc.) ; et la valorisation d'actifs immatériels culturels, notamment les marques culturelles.

La Caisse des dépôts et consignations intervient en fonds propres ou quasi-fonds propres (titres participatifs, obligations convertibles, etc.) pour un montant pouvant être compris entre 1 et 10 millions d'euros et s'élevant en moyenne à 2 millions d'euros.



## NOMAD PLAY

NomadPlay permet à tous les musiciens, des débutants aux plus avancés, de se substituer à un artiste dans un enregistrement live ou studio, grâce à l'intelligence artificielle. L'application repose sur un algorithme innovant de séparation des différentes sources sonores d'un enregistrement acoustique.

*« Conçue pour les musiciens amateurs et professionnels ainsi que pour les amoureux de la musique, NomadPlay propose une découverte vivante du répertoire et des interprètes, en lien avec une pratique musicale interactive, ludique et de grande qualité »*

**Clothilde Chalot,**  
PDG de NomadPlay

NomadPlay permet ainsi une immersion au sein des meilleures formations de musique classique et de jouer ou chanter avec des musiciens et solistes.

L'application, lancée en 2019, comprend de nombreuses fonctionnalités comme des partitions numériques personnalisables avec suivi automatisé, dans un environnement éditorialisé (contextualisation des œuvres, présentation des musiciens et solistes présents dans l'application et de leurs actualités...).

Cet investissement a permis à NoMadMusic de renforcer les équipes en France (corporate et marketing commercial), de lancer une stratégie internationale, d'enrichir le catalogue disponible afin de diversifier l'offre pour le public, et enfin de poursuivre les développements techniques de la plateforme, de l'application et des outils de back office.

## GLEEPH

Lancée en 2019, Gleeph est une application mobile française qui propose de mettre en relation les lecteurs :

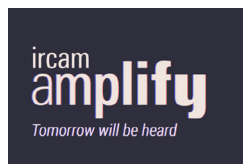
Elle permet de gérer sa bibliothèque (de livres papier), de partager des coups de cœur, de découvrir les bibliothèques d'autres lecteurs, de recevoir des suggestions de lecture personnalisées et de trouver un libraire indépendant à proximité pour concrétiser l'achat.

Gleeph met à disposition sa technologie de recommandation aux acteurs de la chaîne du livre et de la lecture, pour relever le challenge du digital et de la connaissance du lectorat. Une vingtaine de maisons d'édition utilisent dorénavant les outils de Gleeph pour la promotion de leurs titres. Gleeph représente aujourd'hui un réseau d'environ 1 000 libraires indépendants, 340 000 lecteurs abonnés, et près de 13 millions de livres enregistrés.

*« L'entrée de la Caisse des Dépôts au capital nous a permis d'intensifier nos projets de R&D, notamment la mise au point d'une intelligence artificielle de recommandation de lecture unique sur le marché. Les services développés, destinés aux éditeurs et aux libraires, permettent à tous les acteurs de la chaîne de valeur de la lecture de gagner en performance, de mieux connaître les lecteurs et de leur proposer des lectures pertinentes. Grâce au soutien du plan d'investissement d'avenir, Gleeph peut continuer d'apporter une réponse vertueuse et innovante permettant au secteur du livre de faire face à la pression des grandes plateformes digitales. »*

**Guillaume Debaig,**  
fondateur et CEO de Gleeph





## IRCAM AMPLIFY

Ircam Amplify met le meilleur de la recherche audio au service des nouveaux usages, des marchés et des industries culturelles et créatives. Souveraineté technologique et créativité : cet enjeu central est né d'un lieu unique, l'Institut de recherche et coordination acoustique/musique (Ircam), où convergent scientifiques, ingénieurs et artistes.

*« Ircam Amplify exploite des recherches déjà éprouvées à l'Ircam en leur conférant une robustesse indispensable pour viser le marché. Simultanément sont anticipées les innovations futures et l'élargissement de cet écosystème au niveau national et international. Trois préalables déterminent l'essor d'Ircam Amplify: la cohérence entre l'innovation technologique et l'usage, le continuum entre la Recherche et les leviers de commercialisation, la cohabitation entre chercheurs et entrepreneurs. »*

**Frank Madlener,**  
Président Ircam Amplify

Ircam Amplify s'emploie à démultiplier les capacités de valorisation commerciale des actifs technologiques de l'Ircam (près de 120 briques logicielles), mais aussi les savoir-faire de la production artistique. Amorcée en 2018 grâce au soutien de l'AMI Culture Patrimoine et Digital, la SAS est née en juillet 2019 autour d'une équipe resserrée. La première levée de capital associant l'Ircam majoritaire, la Caisse de Dépôt et de Consignation, la société BELIEVE, et la société E.T.R.E. a été parachevée en avril 2021 avec l'entrée de Numeric Pipeline.

Trois univers d'intervention sous-tendent l'activité de la société :

- le son comme data (indexation, recommandation musicale, écoute personnalisée) ;
- le son comme espace (design sonore, jeu vidéo, réalité augmentée, virtuelle, immersion) ;
- le son comme interface homme-machines (voix de synthèse, robotique, soin).

## **UN NOUVEAU LEVIER DE FINANCEMENT DES ICC : LE FONDS TECH AND TOUCH DE BPIFRANCE**

Afin d'amplifier l'action de Bpifrance à destination des ICC, un nouveau fonds a été créé en 2019 et doté de 125 M€, pour accélérer les investissements en fonds propres, sur toute la trajectoire de développement des entreprises des ICC, ainsi qu'en fonds de fonds.

Les objectifs sont multiples : assurer l'émergence de nouvelles marques ou de projets créatifs et innovants, accompagner le développement des startups, développer et consolider les indépendants du secteur des ICC en capital développement ou encore accompagner la reprise et la transmission de sociétés en capital transmission.

Depuis sa création, le fonds Tech and Touch a déjà financé pour des montants généralement compris entre 1 et 2 millions d'euros plusieurs start-up, dont le modèle est à la fois créatif et innovant, dans les secteurs du patrimoine, de la musique, des nouveaux médias, de la musique, ou encore de la mode. Les projets sélectionnés doivent reposer sur une innovation numérique technologique, d'usage ou de modèle économique, présenter un potentiel de croissance et devenir rentables à un horizon de temps raisonnable.

## EMISSIVE

### EMISSIVE

Fondé en 2005, Emissive est l'un des pionniers français des expériences en réalité virtuelle. La société conçoit et réalise des installations immersives à destination des institutions culturelles et des marques pour impliquer physiquement et émotionnellement leurs audiences. Basée à Paris et déployant ses expériences dans le monde entier, elle est constituée de 25 personnes et travaille notamment avec le Musée du Louvre, la Monnaie de Paris, Louis Vuitton, Rolex ou Lacoste.

Emissive est aussi coproducteur des projets primés « The Enemy » et « ScanPyramids VR », et a été nommé « Agence VR la plus prestigieuse » par le magazine [réalitévirtuelle.com](http://réalitévirtuelle.com) en 2019.

Emissive développe en particulier les « Expéditions Immersives », un format unique permettant au grand public d'explorer virtuellement notre patrimoine culturel, à travers l'espace et le temps.

C'est dans le cadre du développement des Expéditions Immersives qu'Emissive a effectué sa première levée de fonds de 2,9 millions d'euros en 2020, notamment auprès du fonds Tech & Touch.

*« Ce financement nous a permis de capitaliser sur nos développements existants pour finaliser et accélérer la commercialisation des Expéditions Immersives. Le fonds Tech & Touch est un partenaire précieux qui, en plus de son apport en capital et de son rôle majeur lors de cette levée, nous fait bénéficier d'aides et de conseils stratégiques pour la croissance de l'activité. C'est un vrai rapport de confiance, nous nous sentons soutenus ! »*

**Fabien Barati,**  
directeur et cofondateur d'Emissive

# La stratégie d'accélération des ICC

## Les objectifs clés

- **Renforcement de la structure financière des acteurs** de la filière afin de consolider leurs bilans et de financer l'innovation ;
- **Densification et structuration du tissu économique des entreprises culturelles**, dont 3 % seulement comptent plus de 10 salariés, et renforcement significatif de la capacité d'accélération du secteur via des dispositifs dédiés ;
- **Conquête du *leadership* dans les briques technologiques innovantes**, grâce aux deux leviers de la recherche et du financement de l'innovation ;
- **Augmentation du chiffre d'affaires à l'export des entreprises de la filière**, en particulier sur les territoires de marché prioritaires pour les ICC ;
- **Transformation d'ampleur dans les territoires**, issue des synergies instaurées autour des pôles culturels et créatifs et des lieux innovants, qui réuniront les entreprises du secteur culturel et créatif, les start-up, la recherche, les écoles et les universités, les citoyens pour créer de la valeur économique, mais aussi de l'attractivité territoriale et de la cohésion sociale ;
- **Accroissement des revenus des créateurs**, à travers l'augmentation du taux d'identification des œuvres et la redistribution accélérée de leurs droits d'exploitation ;
- **Développement accru, dans tous les secteurs de la filière, de pratiques innovantes correspondant aux « alternatives vertes »** à même de rendre les ICC exemplaires en matière de développement durable.

# Les partis pris de la stratégie

- Répondre à un enjeu de **compétitivité du tissu d'entreprises culturelles et créatives** dans un marché international très concurrentiel, en tenant compte du **rôle structurant que jouent les opérateurs publics culturels dans l'économie de ce secteur** en ce qu'ils sont porteurs d'innovation, de médiation auprès des publics, qu'ils sont détenteurs de ressources rares et non substituables (patrimoine, catalogues, expertise) et constituent à ce titre des terrains d'expérimentation incontournables. Ainsi, les opérateurs publics seront mobilisés pour mettre en place des actions innovantes et des transformations structurantes, conformes aux objectifs du programme.
- **Adapter l'offre culturelle à l'économie numérique** : pour accélérer la conquête de nouveaux publics et des communautés en ligne, une stratégie déterminée en faveur de la production de contenus numériques innovants et compétitifs, visibles et accessibles en ligne doit être conduite.
- **Diffuser l'offre culturelle française** dans les territoires et à l'international y tient une place essentielle : il s'agit, en soutenant la transformation et la croissance des acteurs français, d'accroître le rayonnement et l'influence de la France à l'international et de dynamiser l'offre culturelle sur tout le territoire national.

## Les résultats attendus à l'issue de la stratégie

### ENJEU N°1 : FAIRE DES INDUSTRIES CULTURELLES ET CRÉATIVES UN MOTEUR DE LA CROISSANCE FRANÇAISE ET EUROPÉENNE

#### OBJECTIF 1 : DENSIFICATION DU TISSU DES ENTREPRISES

Les très grandes entreprises, soit 0,1 % des entreprises culturelles, produisent la moitié du chiffre d'affaires culturel, tandis que plus des deux tiers des entreprises culturelles (70 %) ne comptent aucun salarié et génèrent 7 % seulement du chiffre d'affaires global. Les difficultés de passage à l'échelle pour les entreprises culturelles sont un enjeu central de compétitivité et de souveraineté pour le secteur.

### **IMPACTS ATTENDUS :**

- **Création d'un environnement favorable à l'émergence de nouvelles licornes dans le secteur culturel et créatif**, en permettant d'augmenter largement le nombre de levées de fonds significatives (au-delà d'1 M€) pour les entreprises innovantes de la filière.
- **Montée en compétences et structuration des jeunes entreprises les plus prometteuses de la filière grâce aux accélérateurs sectoriels et export.**
- **Croissance des parts de marché nationales et internationales des champions nationaux** de la distribution et de la diffusion de contenus numériques, au bénéfice de notre souveraineté culturelle.

### **OBJECTIF 2 : PROGRESSION DES EXPORTATIONS**

Le taux d'exportation des activités culturelles est de 7 points plus faible que celui de l'ensemble des secteurs marchands, en dépit d'un rythme d'augmentation du CA à l'export plus soutenu que celui de la moyenne des autres secteurs. Dans un marché mondialisé et hyper-concurrentiel, l'export constitue un indispensable relais de croissance et une condition de survie.

### **IMPACTS ATTENDUS :**

- **Renforcement du potentiel d'export du secteur** grâce à l'immersion des entreprises dans les marchés internationaux prioritaires et à l'accompagnement de leur développement à l'export.
- **Augmentation du CA à l'export des entreprises du secteur.**
- **Atteinte d'un taux de croissance des exportations culturelles semblable à celui observé outre-Manche** (environ 30 % contre 16 % aujourd'hui en France).
- **Réduction du déficit de la balance commerciale des ICC** (-75 M€ aujourd'hui).
- **Affirmation de la capacité d'influence et de rayonnement géopolitique de la France** à travers sa filière culturelle et créative.

### **OBJECTIF 3 : RENFORCEMENT DE L'ACCÈS AU FINANCEMENT BANCAIRE**

Les ICC souffrent d'un déficit d'accès aux financements et la contribution du crédit bancaire à l'économie de la filière représente moins de 10 % de la valeur ajoutée totale, contre 46 % pour le reste de l'économie.

### **IMPACTS ATTENDUS :**

- **Densification du continuum de financement** à destination des ICC, qui s'étend des prêts aux fonds propres, en particulier sur le segment des levées de fonds significatives.
- **Renforcement de la structure financière des entreprises des ICC**, par une hausse sensible de la part des concours bancaires dans leurs sources de financement.
- **Par le renforcement du FPINNOV de l'IFCIC à hauteur de 50 M€, soutenir en prêts ou prêts participatifs entre 50 et 150 entreprises des ICC sur des projets innovants.**

## ENJEU N°2 : ATTEINDRE L'EXCELLENCE NUMÉRIQUE DANS LE CHAMP CULTUREL ET CRÉATIF

### OBJECTIF :

Devenir leader sur les briques technologiques déterminantes pour les expériences culturelles de demain

### IMPACTS ATTENDUS :

- **Hausse significative de la part des contenus et expériences numériques dans l'offre culturelle proposée aux publics** et, parallèlement, augmentation du recours par les publics aux canaux numériques de diffusion d'expériences culturelles (tant à distance que dans les lieux culturels eux-mêmes, en complément de l'offre « physique »).
- **Création d'au moins une infrastructure commune de partage de données** afin de mettre en relation, dans un référentiel commun, des données qui avant ne pouvaient être corrélées, et donc de démultiplier la capacité des professionnels à les utiliser.
- **Augmentation de la visibilité et de l'accessibilité des collections des musées** afin de mieux exposer les œuvres sur le web, d'accroître le rayonnement des établissements français au niveau mondial et d'augmenter leur fréquentation.
- **Amélioration des services de billetterie** au profit des usagers et des acteurs du spectacle vivant (meilleure interopérabilité entre les systèmes de billetterie, qui améliorera les taux de remplissage et donnera aux différents acteurs davantage de visibilité sur leurs revenus et le profil de leurs publics) ; et au profit des petites structures (des billetteries mutualisées permettant d'importantes économies d'échelle).
- Grâce au concours « i-Nov », **accompagnement du développement d'innovations de rupture** pour les ICC , afin de générer un effet d'entraînement important sur le potentiel de croissance des entreprises et la création de valeur, et d'ouvrir de nouvelles pistes de développement ainsi que de nouvelles opportunités commerciales pour les ICC.
- **Augmentation du taux d'identification et de redistribution des droits** associés à l'exploitation des contenus culturels (baisse des coûts de gestion, performance des systèmes, enrichissement des métadonnées), et donc renforcement significatif des revenus des créateurs.

## ENJEU N°3 : CONTRIBUER PLEINEMENT AUX NOUVELLES DYNAMIQUES DE TRANSFORMATION DE NOS TERRITOIRES

### OBJECTIF :

Renforcer l'ancrage des industries culturelles et créatives dans les territoires

## IMPACTS ATTENDUS :

- **Valorisation et sécurisation (juridique, financière) des pratiques culturelles innovantes** qui émergent au niveau local et reflètent le dynamisme propre à leur territoire.
- **Déploiement de pôles culturels et créatifs en régions**, qui permettront d'irriguer les territoires pilotes par la mise en lien des acteurs locaux autour d'un projet culturel ou créatif dépassant la segmentation entre les disciplines culturelles.
- **Émergence d'une trentaine de lieux culturels innovants et de démonstrateurs** sur l'ensemble du territoire, induisant des effets bénéfiques sur la vitalité de leurs bassins de vie ainsi que des externalités positives en matière de diffusion et d'accessibilité des contenus culturels.
- Grâce à ces initiatives, **parvenir à une réduction sensible des inégalités d'accès à la culture entre les territoires mais aussi entre les publics**, quels que soient leur âge et leur catégorie socioprofessionnelle.

## SYNTHÈSE DES FINANCEMENTS DE LA STRATÉGIE NATIONALE

La stratégie est dotée de 400 M€ de crédits PIA (dont 350M€ en subvention et 50M€ en fonds propres). Ces sommes visent à soutenir en amorçage des projets innovants et cofinancés ayant le potentiel d'induire une transformation de la filière dans son ensemble ou, à tout le moins, de plusieurs des secteurs qui la composent.

Conformément aux objectifs généraux assignés au PIA 4, **un effet de levier sera systématiquement recherché** : les partenaires et bénéficiaires seront parties prenantes du financement des projets (co-financements privés attendus), et pourront également solliciter des crédits européens, des crédits prévus dans le cadre plan de relance ou des crédits ministériels de droit commun (autres financements publics envisageables).

**Au total, environ 1 500 M€ pourront être mobilisés pour financer la stratégie d'accélération des industries culturelles.**

M€	Compétitivité des entreprises (Axe 1)	Déploiement du numérique (Axe 2)	International et Territoires (Axes 3 et 4)	Développement durable (Axe 5)	Total
PIA 4	146	150	85,8	18,4	<b>400</b>
Co-financements privés attendus	40	98	57	9	<b>204</b>
Financements publics hors PIA envisageables	113	423	339	60	<b>935</b>
<b>Total</b>	<b>299</b>	<b>671</b>	<b>481.8</b>	<b>79.4</b>	<b>1 538</b>



# Une stratégie ambitieuse ayant fait l'objet d'une vaste concertation

Cette stratégie résulte d'un travail de concertation avec les acteurs de la filière. Des États généraux des ICC se sont tenus au premier semestre 2020 et ont été enrichis tout au long de l'année 2020 par de nombreux entretiens avec les professionnels ainsi que par une consultation en ligne ouverte à tous, ayant permis d'associer au total plus de 700 personnes.

Un travail interministériel s'est également noué entre le ministère de la Culture qui en assure la coordination et le ministère de l'Économie, des Finances et de la Relance, le ministère de l'Europe et des Affaires étrangères, le ministère de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation, le ministère de la Transition écologique, le ministère chargé de l'Égalité entre les femmes et les hommes, de la Diversité et de l'Égalité des chances et le Secrétariat général pour l'Investissement des services du Premier ministre.

Fruit de ces réflexions, la stratégie décline **19 mesures autour de 5 axes thématiques** :

- **Les mesures de l'axe 1 permettront de renforcer la solidité et la compétitivité des entreprises de la filière**, en améliorant leur accès au financement, en accompagnant leur croissance grâce à des accélérateurs dédiés et en améliorant la performance de l'outil de formation à la disposition des ICC, afin d'en faire une filière de pointe en matière de recherche universitaire et technologique.
- **Les mesures de l'axe 2 contribueront à hisser la France au premier rang de la nouvelle économie numérique en matière culturelle**, en soutenant l'investissement dans la R&D auprès des chercheurs, dans le développement de briques technologiques essentielles auprès des start-up et dans la diffusion de

l'innovation auprès des acteurs du secteur, à la fois au stade de la création, de la production et de la diffusion.

- **Les mesures de l'axe 3 renforceront la place des ICC françaises à l'international**, en aidant les entreprises à se structurer à partir de la France et en les accompagnant à travers des programmes d'immersion sur les zones prioritaires à l'export identifiées en fonction de critères liés au potentiel commercial et au dynamisme de leurs écosystèmes sectoriels.
- **Les mesures de l'axe 4 permettront d'inscrire pleinement les ICC dans les dynamiques de transformation territoriale**, en favorisant la mise en réseau de tous les acteurs à travers l'émergence de pôles culturels et créatifs et le développement de lieux innovants dans les territoires.
- **Les mesures de l'axe 5 contribueront à faire de la filière un secteur de référence en matière de responsabilité sociale et écologique**, en développant des alternatives vertes dans toutes les disciplines et en mettant les ICC au service de la transition écologique dans les autres secteurs.

**Toutes ces mesures font système** : en agissant simultanément sur les cinq axes, la France se donnera la capacité, grâce aux crédits du PIA 4 et aux cofinancements mobilisés, d'amorcer un cercle vertueux qui fera des industries culturelles et créatives un modèle d'innovation et d'inventivité en prise avec les attentes des publics, une source d'emplois et de valeur encore plus importants pour notre économie, un outil de dynamisation de nos territoires autant que de rayonnement à l'international, et un moyen de contribuer quotidiennement à la cohésion sociale par la réunion du public le plus large autour de pratiques culturelles diverses et partagées.

**Les exemples de mesures exposées ci-après seront déployés progressivement dans un souci de cohérence générale.**

# Des actions concrètes dès 2021

## Axe 1 : Renforcer la solidité et la compétitivité des entreprises

Les mesures permettront de renforcer la solidité et la compétitivité des entreprises de la filière, en améliorant leur accès au financement, en accompagnant leur croissance grâce à des accélérateurs dédiés et en améliorant la performance de l'outil de formation à la disposition des ICC, afin d'en faire une filière de pointe en matière de recherche universitaire et technologique.

Trois écueils principaux persistent pour les entreprises culturelles et créatives à tous les stades de leur développement :

- Les ICC françaises souffrent d'un déficit d'accès aux financements.
- Les entreprises des ICC se caractérisent par une propension limitée à croître et à passer du stade de TPE/PME au stade d'ETI voire de grande entreprise.
- L'acculturation insuffisante de ces acteurs aux enjeux de modèles d'affaires et de création de valeur fragilise la pérennisation de leur activité.

**Mesure Phare 2021 : Renforcement du FPINNOV de l'IFCIC à hauteur de 50 M€ afin de soutenir en prêts participatifs entre 50 et 150 entreprises des ICC sur des projets innovants.**

L'IFCIC, établissement bancaire codétenu par la puissance publique et de grandes banques françaises, joue un rôle d'intermédiaire et octroie des garanties bancaires, des prêts et des prêts participatifs. En 2020, il a créé un nouvel instrument : le Fonds de prêts à l'innovation des industries culturelles et créatives (FPINNOV).

Doté de 25 M€ par le PIA 3 et consommé à un rythme rapide, il sera abondé en 2021 à hauteur de 50 M€ par le PIA 4, pour apporter un soutien aux projets innovants, à forte croissance ou nécessitant un accompagnement financier audacieux.

**Mesure Phare 2021-2022 : Lancement de nouveaux accélérateurs d'entreprises et d'un programme d'accompagnement à l'export (5 M€ PIA)**

A l'image de ceux déjà créés avec succès dans le cinéma et l'audio-visuel, la mode et le luxe, et le jeu vidéo, quatre nouveaux accélérateurs sectoriels et un programme d'accompagnement dédié à l'export seront lancés de façon séquencées sur la durée du PIA.

Après une phase de construction des contenus, le recrutement des entreprises au sein des deux premiers accélérateurs opérés par Bpifrance, proposant une offre de formation, de conseil et de mise en relation des entreprises sélectionnées, sera lancé fin 2021, pour un démarrage des programmes de la première promotion à la fin du premier semestre 2022.

En complément de ces accélérateurs sectoriels, un programme transversal dédié à l'export permettra aux acteurs français de s'inscrire dans des réseaux locaux de pointe et d'entamer leur implantation commerciale sur de nouveaux marchés. Ce nouveau programme lancé au premier trimestre 2022 accompagnera pendant un an 25 entreprises dans 1 à 2 zones pré-identifiées en amont.

## **Axe 2 : Hisser la France au premier rang de la nouvelle économie numérique en matière culturelle**

**Les mesures de l'axe 2 contribueront à hisser la France au premier rang de la nouvelle économie numérique en matière culturelle, en soutenant l'investissement dans la R&D auprès des chercheurs, dans le développement de briques technologiques essentielles auprès des start-up et dans la diffusion de l'innovation auprès des acteurs du**

secteur, à la fois au stade de la création, de la production et de la diffusion.

Investir pleinement la nouvelle économie, dans laquelle le numérique occupe une place essentielle, est aujourd'hui un enjeu de compétitivité pour les ICC françaises et de souveraineté pour la France.

Dès lors, il convient d'accompagner dans sa transformation cet écosystème dynamique qui dispose de nombreux atouts, tout en s'inscrivant dans une logique de maîtrise de l'impact du numérique : son impact environnemental, qui invite à la sobriété numérique ; et son impact sociétal, qui impose de s'assurer que tous et toutes bénéficient de l'accès aux outils numériques.

#### **Mesure Phare 2021 : Appels à projet « Numérisation du patrimoine et de l'architecture » et « Expérience augmentée du Spectacle Vivant » (20 M€)**

L'appel à projets a pour objectif d'accompagner la transition numérique des ICC en encourageant le déploiement de nouvelles offres culturelles et artistiques fondées sur des innovations technologiques, d'usage ou d'organisation. Parmi les déclinaisons sectorielles qui composeront les différentes vagues de cet appel à projet, les deux premières thématiques retenues sont l'expérience augmentée du **spectacle vivant** (transposition des techniques audiovisuelles de captation, diffusion, conservation, etc.) dans toutes ses composantes (théâtre, danse, musique, etc.) et la **numérisation du patrimoine et de l'architecture** (numérisation d'œuvres architecturales à des fins de préservation mais aussi de proposition d'offres culturelles innovantes pour un plus large public).

#### **Mesure Phare 2021 : Accompagnement d'innovations de rupture par le concours d'innovation i-Nov (36 M€)**

L'appel à projets « Concours d'innovation - i-Nov » a pour vocation de sélectionner des projets d'innovation au potentiel particulièrement fort pour l'économie française.

Une thématique est dédiée aux ICC dans le cadre du concours pour financer des projets exploitant pour les ICC le potentiel de technologies structurantes pour présenter des solutions de rupture proches du marché et innovantes en matière technologique (technologies immersives (réalité virtuelle / réalité augmentée), big data, intelligence artificielle ou encore blockchain).

#### **Mesure Phare 2021 : Concours d'œuvres innovantes (4 M€)**

En complément, afin de soutenir la dynamique de création d'œuvres culturelles innovantes, un concours national sera créé : il s'adressera à des créateurs de toutes les disciplines des ICC, à des entreprises et plus particulièrement aux PME, ainsi qu'à des chercheurs,

afin d'identifier et développer des innovations pouvant trouver des débouchés industriels. De ce trinôme de projet naîtront des solutions innovantes et des œuvres originales.

#### **Mesure Phare 2021 : Favoriser le développement de solutions de billetteries mutualisées (10 M€)**

La billetterie constitue une brique stratégique au titre de la propriété des données et des marges croissantes dont elles sont l'enjeu. Un AMI sera lancé pour soutenir des solutions de billetterie ouvertes, intégrées et efficaces.

L'objectif est de parvenir au développement de solutions mutualisées permettant à la fois de préserver les marges des entreprises culturelles et de leur assurer un accès aux données qu'elles génèrent par leur activité, de favoriser la coexistence des différents types de billetteries et, enfin, de proposer des services contribuant à l'optimisation de la commercialisation.

#### **Mesure Phare 2022 : Création d'infrastructures communes de partage de données culturelles**

L'exploitation de données et métadonnées mutualisées est un enjeu clé pour les modèles économiques des entreprises culturelles et créatives, car elle est centrale pour de nombreux enjeux de la filière : découvrabilité des contenus, connaissance des publics, conquête de nouveaux publics.

Un AMI permettra de soutenir un ou plusieurs projets permettant de créer une infrastructure commune de partage des données relatives à l'utilisation des contenus culturels, à la fréquentation et aux usages, ainsi que des métadonnées relatives au contenu des œuvres, et proposant aux utilisateurs une offre de services destinée à faciliter leur utilisation.

#### **Mesure Phare 2022 : Accélérer la politique de numérisation et de diffusion des contenus dans les opérateurs culturels**

L'offre numérique doit être stimulée par des plans de numérisation ambitieux, permettant de faciliter l'accès aux collections pour les acteurs de la filière de numérisation, et de favoriser l'émergence d'une offre de nouveaux services au moyen d'une plus large diffusion des contenus numérisés.

#### **Mesure Phare 2022 : Soutenir la diffusion de technologies innovantes dans la sécurisation de l'exploitation d'œuvres protégées et la remontée des recettes**

Le nouveau contexte numérique dans lequel évoluent les acteurs de la filière ICC exige d'assurer une juste rémunération des ayants-droit : c'est pourquoi une mesure spécifique permettra, par le lancement

d'AAP dédiés, de soutenir l'émergence de solutions technologiques (blockchain, intelligence artificielle, deep learning) à même de fiabiliser et d'améliorer la traçabilité des usages, de réduire les délais dans la distribution des droits et d'ainsi consolider les revenus de la filière.

## Axe 3 : Renforcer la place des ICC françaises à l'international

Les mesures de l'axe 3 aideront les entreprises à se structurer à partir de la France et en les accompagnant à travers des programmes d'immersion sur les zones prioritaires à l'export identifiées en fonction de critères liés au potentiel d'export et au dynamisme de leurs écosystèmes sectoriels.

En dépit de leur dynamisme tendanciel (les exportations de biens et services culturels ont crû de 16 % par an entre 2013 et 2016, un rythme deux fois plus élevé que la moyenne de nos exportations), les ICC françaises font aujourd'hui face à l'hyper-concurrence de certains acteurs étrangers, et notre balance commerciale des exportations et importations de biens culturels est déficitaire (- 75 M€ en 2018).

Cet enjeu économique s'accompagne d'un enjeu politique majeur, tenant à l'influence de la France à l'international. La diffusion de la création, des marques et des modèles culturels à l'étranger contribue pleinement au rayonnement de la France à l'échelle mondiale : la filière ICC est l'une des vitrines de la capacité de notre pays à innover, à créer et à produire. La force de nos ICC est l'un des facteurs de l'attraction que notre économie exerce à l'égard de nos partenaires étrangers.

### Mesure Phare 2022 : Programmes d'immersion à l'international (10,5 M€)

Pour soutenir les entreprises de la filière ICC dans leur acculturation aux réalités des marchés et dans la mise au point de leurs stratégies export, des programmes spécifiques permettront à des entreprises innovantes et à fort potentiel de passer quatre à huit semaines en immersion dans des marchés en pointe sur certains secteurs (par

exemple Los Angeles pour le cinéma, Tokyo pour les jeux vidéo, Milan ou Copenhague pour la mode et le design). Elles seront ainsi mises en contact direct avec l'écosystème local (experts, chercheurs, start-up), ainsi qu'avec des partenaires commerciaux potentiels.

Ces programmes viendront en complément de du programme d'accompagnement dédié à l'export créé dans le cadre de l'Axe 1.

## Axe 4 : Renforcer l'ancrage des industries culturelles et créatives dans les territoires

Les mesures de l'axe 4 permettront d'inscrire pleinement les ICC dans les dynamiques de transformation territoriale, en favorisant la mise en réseau de tous les acteurs à travers l'émergence de pôles culturel et créatifs et le développement de lieux innovants dans les territoires.

L'un des freins à l'émergence de dynamiques culturelles puissantes, pouvant exercer un effet d'entraînement sur la cohésion sociale et la vitalité de l'économie locale, tient à l'absence de travail en réseau entre les différents secteurs de la culture, et à la segmentation entre les disciplines culturelles.

Par ailleurs, les pratiques culturelles nouvelles qui émergent dans les territoires souffrent d'une absence de reconnaissance de la valeur qu'elles créent et des dynamiques sociales et territoriales positives dont elles sont à l'origine. Valoriser économiquement ces pratiques nouvelles, d'une part, et les sécuriser juridiquement et financièrement, d'autre part, est un enjeu majeur pour les jeunes générations de professionnels.

Ces constats sont confirmés par la consultation en ligne conduites auprès des acteurs : **90 % des répondants à la consultation en ligne considèrent qu'il existe des déséquilibres dans la façon dont les ICC profitent aux territoires, avec une trop forte concentration des acteurs à Paris et en Île-de-France, voire dans les métropoles (63 % des répondants).**



**Pour y remédier, 88 % estiment opportun d'encourager l'émergence de pôles d'excellence dans les territoires**, visant à rapprocher les entreprises culturelles des acteurs de l'innovation comme des publics, dans une dynamique fondée sur l'expérimentation et pouvant exercer un effet d'entraînement sur l'économie et la cohésion sociale des territoires concernés.

Afin d'atteindre ces objectifs, les deux mesures suivantes seront mises en œuvre :

- Le développement de pôles culturels et créatifs ;
- L'essor de lieux innovants (des tiers lieux ou des lieux culturels existants désireux d'engager des expérimentations innovantes) et l'implantation d'incubateurs d'innovation dans les établissements culturels.

Ces deux mesures, bien que distinctes (la première s'adresse à un réseau, tandis que la seconde se concentre sur un lieu), sont néanmoins pensées comme complémentaires : les pôles culturels et créatifs permettront de créer des liens nouveaux entre les entreprises et les acteurs institutionnels locaux, dans une dynamique de réseaux territoriaux, tandis que les lieux innovants et les établissements publics s'inscrivent physiquement dans le territoire et permettent ainsi la création d'un lien avec le public.

#### **Mesures Phares 2021-2022 : Déploiement des premiers pôles culturels et créatifs et nouveaux lieux innovants**

##### **Les pôles culturels et créatifs (46,8 M€ PIA 4)**

La stratégie d'accélération suscitera la création dans les régions de pôles culturels et créatifs (de type « clusters ») mettant en réseau entreprises culturelles et créatives, start-up, établissements publics culturels, centres de recherche, écoles et universités, au niveau d'un territoire pouvant s'étendre d'un bassin d'emploi à une part significative de la région.

Un premier AMI doté de 1,8 M€ sera dédié à l'ingénierie de projets, afin de soutenir la structuration de projets de mutualisation entre lieux culturels et entreprises innovantes, ou de projets de collaboration dans les secteurs des ICC entre des établissements de formation et l'univers de la recherche.

Un second AMI doté de 45 M€ pourra soutenir les projets d'innovation et de transformation du territoire les plus prometteurs et les plus matures, que ce soit en matière d'innovation technique et technologique, de modèle économique, de gouvernance, de nouveaux usages et services. Il viendra financer les opérations de mise en réseau, comme celles permettant le renforcement du potentiel de partenariat de chacune des entités (aménagement des locaux, équipements, fonctionnement en amorçage).

### Lieux culturels innovants (28,5 M€ PIA 4)

Cette mesure soutiendra des espaces qui permettent d'intégrer des projets culturels innovants dans leur environnement immédiat, en collaboration avec d'autres politiques publiques (notamment la politique d'aménagement du territoire), pour contribuer à la cohésion sociale, à l'activité économique et au dynamisme général des territoires concernés.

Le dispositif pourra contribuer à financer :

- la création d'une structure de type tiers-lieux ;
- la conduite d'expérimentations au sein de lieux culturels existants désireux d'engager des expérimentations innovantes, afin d'optimiser l'occupation des lieux dont ils ont la charge, de profiter de la présence d'artistes et de créateurs pour associer ces derniers à des projets d'innovation ancrés dans les réalités du territoire, d'accélérer la transformation digitale pour conquérir de nouveaux publics ;
- des incubateurs développés au sein d'établissements publics culturels ouvrant leurs actifs, collections, espaces et ressources à des entrepreneurs culturels

# Axe 5 : Faire des ICC une filière de référence en matière de responsabilité sociétale et environnementale

De manière transversale, des critères environnementaux et sociétaux seront intégrés à l'ensemble des cahiers des charges des dispositifs de la stratégie (tout axe confondu). Les comités de sélection seront particulièrement attentifs aux objectifs de responsabilité sociétale et écologique et d'exemplarité en matière d'égalité, de diversité et d'inclusion. Les porteurs de projet devront notamment présenter les moyens et méthodologies d'évaluation et de limitation de leur impact environnemental, et les lauréats s'engagent à suivre une formation sur la prévention et la lutte contre les VHSS ainsi qu'une formation leur permettant d'approcher les situations de handicap et les conditions de réalisation de projets inclusifs.

Les acteurs de la culture font preuve d'un fort engagement sur les grands sujets environnementaux, qu'il s'agisse du changement climatique, de l'épuisement des ressources ou encore du déclin de la biodiversité, ainsi que d'un réel volontarisme pour mettre en œuvre des dispositifs et des projets permettant de maîtriser l'impact de leurs activités temporaires et pérennes sur l'environnement. Ces initiatives éparses sont autant d'alternatives vertes, déjà existantes, aux pratiques actuellement dominantes. A ce titre, des métiers accompagnant la conception d'objets et de lieux à usage quotidien (design, architecture) sont même moteurs dans la transition écologique, leurs objectifs de réduction de l'empreinte environnementale étant déjà intégrés dans leurs formations initiales et continue. Leurs travaux de R&D sont particulièrement pertinents à cet égard, ancrés dans des champs d'innovation tels que le recyclage, la rénovation thermique intégrant les usages, les éco-matériaux, etc.

Cependant, les solutions durables qui émergent ainsi ne sont le plus souvent pas encore déployées à l'échelle des sous-secteurs et encore moins de la filière, et ont besoin aujourd'hui d'être accompagnées pour dépasser le seuil de pratiques ponctuelles pour devenir la norme des activités culturelles.

Afin d'aller plus loin et d'encourager les innovations « durables » à même de faire de la filière ICC française une filière de référence en matière de responsabilité écologique, les trois actions suivantes seront mises en œuvre :

- Des projets concrets mettant en avant de manière innovante l'écoconception dans les processus de création et l'économie circulaire dans les processus de production pour proposer au secteur des « alternatives vertes » seront financés ;
- Un travail méthodologique sera mené afin d'élaborer des outils de mesure et des guides sectoriels adaptés, tandis que des instruments de formation et d'appui concret seront développés au profit des acteurs ;
- Les actions permettant de valoriser l'engagement des ICC en faveur de la transition écologique seront également soutenues

#### **Mesure Phare 2021 : Appel à projets Alternatives vertes (10 M€ PIA 4)**

Les alternatives vertes sont innombrables et porteuses d'exemplarité : « tournages verts », « opéras verts », initiatives pour favoriser la réhabilitation et le réemploi du bâti plutôt que la démolition systématique dans l'architecture, recyclage des vinyles et des CD dans la musique, scénographie durable dans les musées et théâtres, surcyclage dans la mode pour donner une seconde vie aux textiles de valeur.

Cependant, les solutions durables qui émergent ont besoin d'être accompagnées pour s'imposer comme de nouveaux standards dans les secteurs concernés. L'appel à projets lancé en 2021 permettra de soutenir des projets concrets mettant en avant de manière innovante, dans tous les segments économiques de la chaîne de valeur des ICC (création, production, diffusion, fin de vie), une approche s'inscrivant notamment pleinement dans le continuum de l'économie circulaire, des principes de l'écoconception aux stratégies de gestion de fin de vie.





**MINISTÈRE  
DE LA CULTURE**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*