



ASSEMBLÉE NATIONALE

15ème législature

Projet européen commun en matière d'industries créatives

Question écrite n° 35763

Texte de la question

M. Maxime Minot appelle l'attention de Mme la ministre de la culture sur la création d'un projet européen commun en matière d'industries créatives. Face aux géants américains Netflix, Amazon et Disney, *leaders* incontestés sur le marché en pleine croissance des industries créatives, l'Europe reste, à ce stade, malheureusement sur la touche. Pourtant, l'Europe est dotée d'une diversité culturelle unique et d'un potentiel de premier plan dans ce domaine. Elle a tout intérêt à favoriser l'émergence d'acteurs continentaux d'envergure mondiale afin de favoriser le développement d'un véritable « *soft power* ». À l'heure où la Commission européenne souhaite réguler davantage les géants américains, il est nécessaire de proposer une alternative et d'aller plus loin que la simple régulation exogène, en déployant une forte politique industrielle endogène pour cette économie de l'industrie créative. Ainsi, il lui demande si elle entend soutenir un tel projet européen commun des industries créatives et œuvrer pour faciliter les rapprochements européens industriels dans ce domaine.

Texte de la réponse

L'émergence du numérique entraîne des mutations durables dans le secteur culturel. Si le numérique est source d'opportunités nouvelles, l'émergence de grands acteurs extra-européens menace aussi certains équilibres fondamentaux qui fondent les modèles économiques des industries culturelles et créatives. D'importantes avancées ont eu lieu ces dernières années, avec l'adoption de la directive sur les services de médias audiovisuels et la directive sur le droit d'auteur dans le marché unique numérique qui permettent d'instaurer un cadre plus équitable entre les acteurs traditionnels et les nouveaux acteurs et de faire participer les plateformes au financement de la création. En outre, le règlement sur le blocage géographique adopté en 2018, en ne s'appliquant ni aux services audiovisuels, ni aux contenus en ligne protégés par droit d'auteur, permet de garantir le modèle de financement des œuvres cinématographiques et audiovisuelles basé sur l'attribution des droits de licence sur une base territoriale et exclusive. Ces avancées sont fondamentales, mais l'Europe doit continuer à faire preuve d'une ambition forte et travailler à une plus grande régulation des plateformes, afin qu'Internet ne soit plus un espace soumis uniquement à leurs règles. C'est pourquoi, dans les discussions relatives à l'acte sur les services numériques et à l'acte sur les marchés numériques, la France porte des propositions visant à renforcer l'encadrement du pouvoir de marché des acteurs les plus importants et à consolider la souveraineté politique et économique dans le domaine du numérique. Le ministère de la culture est également attaché à ce que l'Europe assure la protection des actifs culturels stratégiques qu'elle a su construire au fil des décennies. Le risque d'acquisitions de catalogues de films ou de réseaux de salles de cinéma bâties avec l'aide des pouvoirs publics, par des grandes entreprises extra-européennes, notamment du numérique, existe. Il est important que l'Europe s'arme pour garantir l'accès permanent des publics européens à leurs œuvres. Enfin, toutes ces mesures de protection et de régulation doivent s'accompagner d'une politique européenne qui soutienne l'émergence d'industries créatives et culturelles européennes fortes sur la scène internationale. Le ministère de la culture soutient ainsi le plan d'action en faveur des médias que la Commission européenne a publié en décembre 2020. Dans le domaine audiovisuel et du cinéma, celui-ci doit notamment

permettre, via la mise en place du fonds MEDIA Invest, d'apporter des financements nécessaires à la multiplication des coproductions audiovisuelles européennes, véritables vecteurs de rapprochement des acteurs européens du cinéma et de l'audiovisuel, et faciliter les stratégies de distribution à l'international. Ce plan d'action doit également faire émerger une industrie européenne de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée qui contribuera à d'autres secteurs, comme celui des médias, de s'en saisir et développer des contenus innovants. À travers la devise « relance, puissance, appartenance », la Présidence française de l'Union européenne sera l'occasion de renouveler ces engagements pour une Europe de la culture plus forte et plus ambitieuse au service de la diversité culturelle et linguistique, et également plus responsable et égalitaire.

Données clés

Auteur : [M. Maxime Minot](#)

Circonscription : Oise (7^e circonscription) - Les Républicains

Type de question : Question écrite

Numéro de la question : 35763

Rubrique : Culture

Ministère interrogé : [Culture](#)

Ministère attributaire : [Culture](#)

Date(s) clé(e)s

Question publiée au JO le : [26 janvier 2021](#), page 593

Réponse publiée au JO le : [15 juin 2021](#), page 4903