Mise en œuvre de l'actuel programme «Europe créative» 2021-2027

2023/2003(INI) - 16/01/2024 - Texte adopté du Parlement, lecture unique

Le Parlement européen a adopté par 489 voix pour, 87 contre et 40 abstentions, une résolution sur la mise en œuvre du programme «Europe créative» 2021-2027.

La résolution a souligné que la nouvelle génération du programme Europe créative continue de susciter un vif intérêt dans les secteurs de la culture, de la création et de l'audiovisuel, ainsi que des médias d' information, avec un nombre croissant de candidatures reçues dans le cadre des trois volets.

Tout en se félicitant de la réponse apportée par le programme pour atténuer les effets de la pandémie de COVID-19, les députés ont renouvelé leur appel à la Commission et aux États membres afin qu'ils intensifient leurs efforts pour **remédier aux effets à long terme de la pandémie** sur les créateurs et les professionnels de la culture. Ils ont déploré que les États membres n'aient pas tous consacré au moins 2% de la facilité pour la reprise et la résilience à garantir la résilience de ces secteurs, comme l'a demandé le Parlement.

Le Parlement a appelé à redoubler d'efforts pour **simplifier les procédures de gestion administrative** du programme Europe créative 2021-2027. Il a souligné qu'il est urgent, dans le cadre de l'objectif du programme destiné à renforcer la diversité, l'inclusion et l'égalité femmes-hommes, d'améliorer le système de déclaration afin de **garantir l'accessibilité** et la facilité d'utilisation pour tous les bénéficiaires, y compris les personnes handicapées. La Commission est également invitée à suivre de près la mise en œuvre des priorités en matière d'écologisation et leur incidence sur les secteurs et à présenter régulièrement un rapport sur son évaluation.

Les députés ont demandé que la communication et les échanges entre la Commission, l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA) et les bureaux Europe créative soient renforcés afin de garantir l'accès de ces derniers à toutes les informations pertinentes pour qu'ils soient en mesure de proposer un soutien et une orientation de qualité aux candidats et aux bénéficiaires.

La Commission est par ailleurs invitée à promouvoir l'utilisation transparente et axée sur l'humain de l' intelligence artificielle (IA) dans le processus artistique et créatif en élaborant des normes éthiques appropriées en matière d'utilisation de l'IA.

Enveloppe budgétaire

Soulignant que le programme Europe créative actuel est encore trop sollicité, le Parlement a invité la Commission et les États membres à **augmenter considérablement la dotation financière du programme Europe créative 2028-2034**.

Les députés reconnaissent qu'il a été urgent, au cours de la période comprise entre 2021 et 2022, de concentrer les dépenses en début de période afin d'atténuer les effets de la pandémie de COVID-19 et ceux de la guerre d'agression menée par la Russie contre l'Ukraine. Ils ont toutefois souligné l'incidence négative que cette mesure aura au cours de la seconde moitié du cycle financier. Les États membres et la Commission sont invités à s'assurer qu'il n'y ait pas de coupes budgétaires dans la dotation allouée au programme au cours des prochains exercices budgétaires.

Il est demandé à la Commission de mettre en place le **label d'excellence** immédiatement, afin que les projets puissent tirer parti des possibilités offertes par le financement cumulé et alternatif au cours du cycle de programmation actuel.

Volet «culture»

Le Parlement s'est félicité du fait que **l'approche sectorielle** ait été introduite en tant que nouvel élément du volet «culture» complétant les actions horizontales. Il a demandé que celle-ci soit renforcée au moyen d'une dotation budgétaire appropriée permettant de garantir qu'aucun secteur ne soit laissé pour compte et que la dotation pour les actions horizontales ne soit pas réduite. Il importe par ailleurs de préserver et de promouvoir davantage la **liberté d'expression artistique**, en particulier dans le cadre des possibilités de financement offertes par le programme au titre de l'action en faveur des projets de coopération culturelle et du programme de réseaux européens.

Tout en prenant acte du grand succès remporté par la nouvelle action en faveur de la **mobilité**, les députés estiment qu'il est impératif qu'une analyse des principales tendances émergentes soit effectuée d'ici la fin de 2024 pour étudier la possibilité d'élargir encore cette action afin d'y intégrer de nouveaux acteurs, tels que des représentants du secteur du livre. Le budget alloué à cette action devrait être augmenté à partir de 2025.

La Commission est invitée à i) promouvoir «Culture Moves Europe» en tant que nouvelle action en faveur de la mobilité transfrontière des créateurs, auprès d'un public plus large; ii) élargir le système de soutien à la traduction littéraire pour y intégrer la traduction de livres européens non fictionnels; iii) définir des objectifs mesurables tenant compte de la manière dont les financements sont octroyés pour améliorer l' accès des personnes handicapées aux livres; iv) mettre en place une approche plus stratégique et sectorielle dans le secteur de la musique; v) octroyer un financement supplémentaire en faveur de l'action spéciale «Capitale européenne de la culture»; vi) améliorer la visibilité du label du patrimoine européen.

Volet MEDIA

La résolution a mis l'accent sur le rôle essentiel des **dispositifs de soutien à la distribution de films européens** et à la vente de films européens qui contribuent à la diversité culturelle du secteur audiovisuel européen. Il est crucial d'augmenter le financement des deux dispositifs et de consentir des efforts supplémentaires pour garantir la circulation plus large et la disponibilité en ligne des œuvres européennes.

Les députés ont souligné l'importance qu'il y a à maintenir un financement suffisant du réseau Europa Cinemas, une initiative phare du volet MEDIA qui contribue à la diffusion des films européens dans les salles de cinéma.

La Commission est également invitée à :

- soutenir la dimension culturelle et créative du **secteur des jeux vidéo et des contenus immersifs** en tenant compte de ses caractéristiques spécifiques et de ses besoins lors de l'élaboration des appels à propositions pertinents, y compris la nécessité de tester de nouveaux modèles économiques dans le monde virtuel afin de permettre l'acquisition de compétences dans ce domaine, en mettant l'accent en particulier sur la participation des femmes;

- continuer à financer les festivals européens et les réseaux de festivals européens, une année sur deux, en alternance.

Volet transsectoriel

Le Parlement a regretté que les actions programmées au titre du volet transsectoriel aient enregistré les retards de mise en œuvre les plus importants, en particulier en 2021, en raison des nouveautés introduites dans ce volet. Il a invité la Commission à veiller à ce qu'au cours de la période de programmation restante, au moins **9%** du budget global 2021-2027 soient alloués au soutien des objectifs du volet transsectoriel.