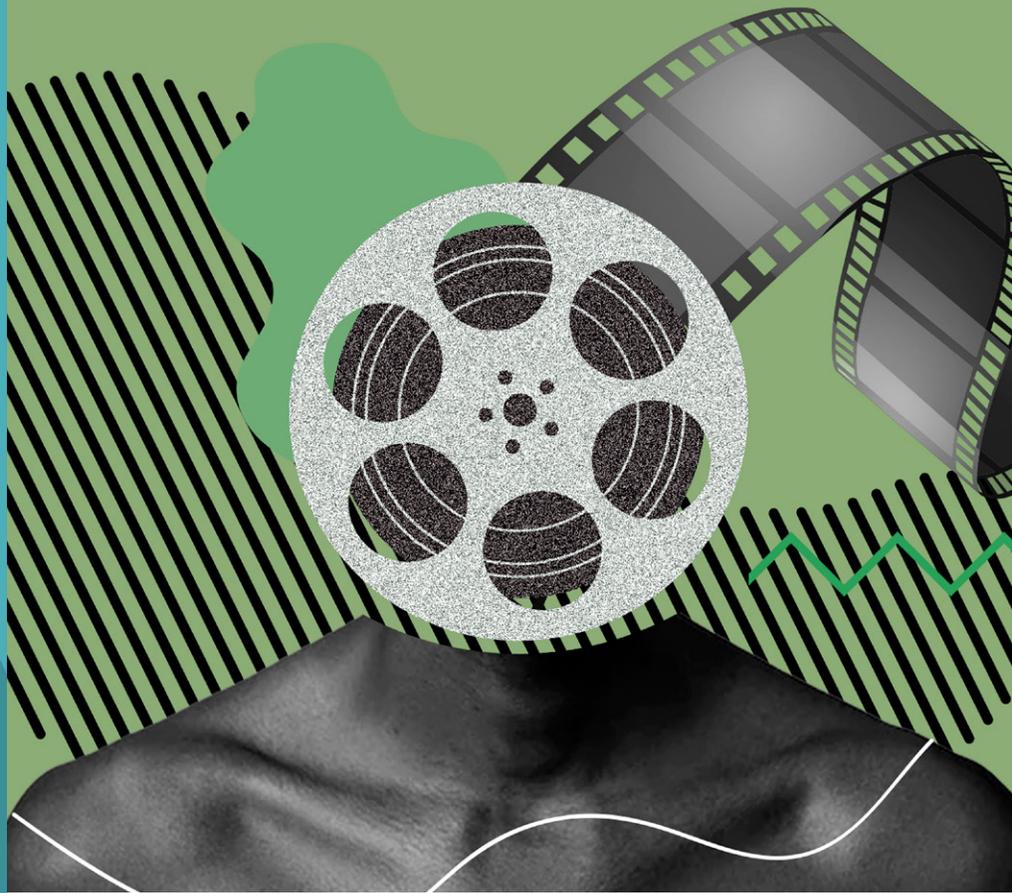


LE SOUTIEN À LA PRODUCTION AUDIOVISUELLE INDÉPENDANTE :

Une étude comparative des approches développées
dans un échantillon de pays



Véronique Guèvremont
Mai 2023

Commandée par

TELEFILM PARTENAIRE
CANADA DE CHOIX



Organisation
des Nations Unies
pour l'éducation,
la science et la culture



Chaire UNESCO sur la diversité
des expressions culturelles
Université Laval
Québec, Canada



UNIVERSITÉ
LAVAL

REMERCIEMENTS

L'auteure tient à remercier le personnel de Téléfilm Canada pour son soutien dans la réalisation de cette étude.

Les opinions, résultats, conclusions ou recommandations contenus dans ce document sont ceux de son auteure et ne reflètent pas nécessairement les opinions de Téléfilm Canada ou du gouvernement du Canada. L'auteure n'est pas la mandataire ou la représentante de Téléfilm Canada ou du gouvernement du Canada. Téléfilm Canada et le gouvernement du Canada ne sont aucunement liés par les recommandations contenues dans ce document.

La version originale de cette étude a été produite en français.

Auxiliaires de recherche : Véronique Rocheleau-Brosseau, Clémence Varin

Graphiste : Marie-Claude Rouleau, Elan Création

Traduction (version anglaise) : Maxime Mariage

Ce document a été préparé pour Téléfilm Canada.

TELEFILM PARTENAIRE
C A N A D A DE ►
CHOIX

RÉSUMÉ

Cette étude propose une analyse comparative des approches développées dans un échantillon de pays, soit **l'Australie, l'Espagne, la France, la Nouvelle-Zélande et le Royaume-Uni**, afin de soutenir la production audiovisuelle indépendante dans l'environnement numérique. Les analyses se fondent sur près de 200 sources documentaires et sur des entrevues menées avec 17 personnes occupant diverses fonctions au sein d'organismes compétents dans les cinq pays visés.

Le **contexte international** dans lequel les soutiens au secteur audiovisuel se déploient est d'abord brièvement présenté. L'étude rappelle que **les technologies numériques ont pour effet de brouiller la ligne de démarcation entre le territoire national et le marché international : d'une part parce que les contenus culturels bénéficient d'une plus grande liberté de circulation dans l'environnement numérique ; d'autre part parce que les politiques culturelles pensées et appliquées à un environnement analogique largement maîtrisé par l'État, ne sont plus adaptées aux acteurs et modèles d'affaires désormais dominants**. La pression exercée par la concurrence internationale s'accroît par le double effet de l'explosion de l'offre de contenus culturels et de la diminution de l'effectivité des politiques culturelles en place. Pour le Canada, **la pertinence de soutenir la création et la production de nouveaux contenus culturels s'en trouve nécessairement accrue**. Et pour maintenir la vitalité du secteur, **le besoin de repenser et de moderniser les mécanismes de financement devient urgent**.

L'étude souligne à cet égard que les mesures de soutien à la création et à la production de nouveaux contenus audiovisuels **participent à l'atteinte des objectifs de la Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles** de l'UNESCO de 2005, à laquelle le Canada est partie. De plus, les *Directives opérationnelles sur la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique* adoptées en 2018 précisent les moyens qui doivent être déployés par les Parties pour que les objectifs de ce traité soient atteints en ligne. Ces Directives insistent, entre autres, sur **la nécessité d'adapter leurs politiques et mesures aux nouveaux enjeux liés au numérique**, en tenant compte des particularités de cet environnement, de son fonctionnement, des nouveaux acteurs, des nouveaux modèles d'affaires et des nouveaux types de contenus. Par ailleurs, l'étude rappelle que les mesures de soutiens financiers sont **compatibles avec les engagements commerciaux du Canada** découlant de ses accords de libre-échange, dont l'*Accord Canada – États-Unis – Mexique* (ACEUM).

L'étude identifie ensuite les **entités compétentes en matière de financement** de la production audiovisuelle au sein de chaque pays visé, en précisant notamment leur budget et le nombre de programmes administrés, et effectue un survol des réformes menées pour tenir compte de l'essor des technologies numériques dans ce secteur.

Le cœur des analyses se concentre sur les nouveaux types de contenus éligibles aux soutiens financiers, ainsi qu'aux autres programmes déployés afin de stimuler la production audiovisuelle indépendante dans l'environnement numérique.

En ce qui concerne les contenus, il ressort en effet des recherches et entrevues menées en vue de documenter les approches des cinq pays visés que plusieurs aides soutiennent désormais **les jeux vidéo, les contenus de réalité étendue et les contenus destinés aux plateformes gratuites de partage de vidéos et aux réseaux sociaux**. Pour ce qui est des programmes, l'étude fait état de diverses initiatives visant à **favoriser la présence d'une diversité de contenus nationaux dans l'environnement numérique et à stimuler de nouvelles formes de partenariat avec des acteurs du numérique**. D'autres programmes ont pour but de **contribuer au renforcement des capacités des entreprises afin de les aider à produire des contenus numériques concurrentiels sur le marché international**.

Des sujets connexes sont enfin abordés, telle que la **provenance des ressources financières** destinées aux programmes de soutien à la création et à la production de nouveaux contenus. Sur ce point, l'étude documente les réformes réalisées ou les réflexions menées par les pays visés afin de soumettre les plateformes à des obligations de soutien à la production de contenus nationaux.

Les **incitatifs fiscaux** sont également examinés, lesquels ont notamment pour but de stimuler la production de nouveaux types de contenus ou d'attirer sur le territoire des pays visés la production d'œuvres étrangères. Une attention est aussi portée à la **définition des contenus nationaux**, dont les critères – certains culturels, d'autres économiques – peuvent favoriser la rétention de la propriété intellectuelle sur le territoire du pays concerné.

Enfin, divers enjeux relatifs à la diversité dans le secteur de l'audiovisuel sont identifiés, parmi lesquels figurent la **promotion des expressions culturelles autochtones et le respect de leur souveraineté narrative**. Tous les pays visés accordent aussi une attention aux **enjeux linguistiques**, de plus en plus d'initiatives tendant à stimuler les contenus produits ou diffusés dans des langues minoritaires, locales ou autochtones. Les **principes d'équité, de diversité et d'inclusion imprègnent** également **un nombre croissant d'initiatives**.

L'étude se conclut par un énoncé de ces **quelques faits saillants** :

- **Les cinq pays visés ont entrepris des réformes** afin d'adapter leurs programmes de soutien financier aux défis et opportunités générés par les technologies numériques, un processus qui se poursuivra au cours des prochaines années ;
- Au-delà des films et des séries, **les aides financières soutiennent dans l'environnement numérique de nouveaux types de contenus**, en particulier les jeux vidéo, les contenus de réalité étendue et les contenus destinés aux plateformes gratuites de partage de vidéos ou aux réseaux sociaux ;
- D'autres programmes de soutien financier visent plus généralement à **favoriser la présence d'une diversité de contenus nationaux dans l'environnement numérique**, à stimuler de nouvelles formes de partenariat avec des acteurs du numérique ou encore à renforcer les capacités des entreprises afin qu'elles produisent des contenus numériques compétitifs sur le marché international ;
- Les **incitatifs fiscaux** offerts par les pays visés ont aussi évolué afin de **tenir compte des spécificités de l'environnement numérique et des nouveaux types de contenu** ;
- Les **critères visant à définir les contenus nationaux se fondent sur un ensemble de considérations à la fois économiques et culturelles**, et participent souvent au déploiement de stratégies visant la rétention des droits de propriété intellectuelle sur le territoire des pays visés ;
- **Divers enjeux relatifs à la diversité** influencent de plus en plus la manière dont les aides se déploient, ce qui se traduit notamment par une attention croissante portée aux **expressions culturelles autochtones**, à la **diversité linguistique** et aux **principes d'EDI**.

Enfin, **le soutien financier à la création et à la production de contenus culturels nationaux est une mesure susceptible de contribuer à l'atteinte des objectifs de la *Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique***, un traité auquel le Canada est partie.

En outre, ce type de soutien est **compatible avec les engagements internationaux du Canada au titre de ses accords de libre-échange**, incluant l'ACEUM liant le Canada, les États-Unis et le Mexique.

TABLE DES MATIÈRES

1. Introduction	7
2. Contexte international	9
3. Organismes de financement et mouvements de réforme	14
3.1 Les entités compétentes	14
3.2 Un vent de réforme	15
3.3 Les prochains chantiers	17
4. Financement de nouveaux types de contenus	19
4.1 Les jeux vidéo	21
4.2 Les contenus de réalité étendue et la narration interactive	23
4.3 Les contenus destinés à des plateformes de partage de vidéos et aux réseaux sociaux	25
5. Autres financements relatifs à l'environnement numérique	27
5.1 Les aides visant à promouvoir les contenus numériques sur le marché international	27
5.2 Les aides visant à favoriser une diversité de contenus nationaux en ligne	30
5.3 Les aides visant à stimuler de nouvelles formes de partenariats avec des acteurs du numérique	32
5.4 Les aides destinées aux entreprises afin de renforcer leurs capacités de production de contenus numériques	33
6. Principales ressources financières	35
7. Incitatifs fiscaux	39
8. Contenus nationaux et stratégie de rétention de la propriété intellectuelle	42
9. Enjeux de diversité	48
9.1 Expressions culturelles autochtones et souveraineté narrative	48
9.2 Diversité linguistique	49
9.3 Principes de diversité, d'équité et d'inclusion (EDI)	50
10. Faits saillants	54
Principales sources documentaires	55
Liste des personnes rencontrées en entrevue	67

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1	Budget des agences de chaque pays visé	15
Tableau 2	Liste des programmes visant à soutenir de nouveaux types de contenus	20
Tableau 3	Exemples de programmes de soutien aux jeux vidéo	23
Tableau 4	Exemples de programmes de soutien à la création de contenus de réalité étendue	25
Tableau 5	Exemples de programme de soutien aux contenus destinés aux plateformes de partage de vidéo ou aux réseaux sociaux	26
Tableau 6	Exemples de programme visant à promouvoir les contenus numériques sur le marché international	30
Tableau 7	Exemples de programmes visant à favoriser une diversité de contenus nationaux en ligne	32
Tableau 8	Exemples de programmes visant à stimuler de nouvelles formes de partenariat avec des acteurs du numérique	33
Tableau 9	Exemples de programmes destinés aux entreprises afin de renforcer leurs capacités de production de contenus numériques	34
Tableau 10	Incidatifs visant la production d'œuvres cinématographiques nationales ou étrangères	39
Tableau 11	Contenus visés par les incitatifs fiscaux	40
Tableau 12	Principales conditions d'accès aux incitatifs fiscaux	41
Tableau 13	Aperçu des critères de qualification d'un contenu national (ou européen)	43
Tableau 14	Principaux critères de mise en œuvre de politiques ou mesure d'EDI	53

1

INTRODUCTION

Si les technologies numériques ont pour effet de transformer les modes de création, de production, de distribution, de diffusion et d'accès aux contenus audiovisuels, elles incitent également les États à revoir leurs approches en matière de soutien aux industries culturelles et créatives. Au cours de la dernière décennie, plusieurs pays ont ainsi entrepris d'importantes réformes en vue d'adapter leurs politiques culturelles aux évolutions du marché et de moderniser leurs programmes destinés à appuyer la création et la production de nouveaux contenus audiovisuels.

La révision des programmes de soutien vise en particulier à tenir compte des nouveaux types de contenus audiovisuels qui suscitent l'intérêt du public dans l'environnement numérique et des nouveaux acteurs qui interviennent désormais dans la chaîne de valeurs des industries culturelles et créatives, en particulier les plateformes. Les objectifs sont de faire face à l'accroissement de la concurrence internationale encouragée par le virage numérique et la poursuite de l'intégration des économies, de soutenir les innovations dans le domaine de la création et de la production de contenus audiovisuels, et surtout d'adapter l'offre de contenus à l'évolution des habitudes de consommation, notamment chez les jeunes. Animés par un sentiment d'urgence, plusieurs États affichent une volonté marquée de soutenir la production de contenus nationaux, mais aussi locaux ou encore dans certaines langues, et d'assurer une présence forte de ces contenus culturels dans tous les espaces de diffusion.

Tenant compte de ce qui précède, la présente étude propose une analyse comparative des approches développées dans un échantillon de pays, soit l'Australie, l'Espagne, la France, la Nouvelle-Zélande et le Royaume-Uni, ci-après les « pays visés »¹, afin de soutenir la production audiovisuelle dans l'environnement numérique. Cette étude se fonde sur près de 200 sources documentaires consultées et sur des entretiens menés avec 17 personnes occupant diverses fonctions au sein d'organismes compétents dans les pays visés.



1 Bien que l'étude se concentre sur ces pays, elle tient compte également des appuis provenant de l'Union européenne.

STRUCTURE DU RAPPORT

La suite du rapport se structure comme suit :

LA SECTION 2

présente le contexte international dans lequel le soutien financier se déploie au sein des pays visés ;

LA SECTION 3

identifie les principaux organismes de financement de chaque pays visé et effectue un survol des réformes menées pour tenir compte de l'essor des technologies numériques dans le secteur de l'audiovisuel ;

LA SECTION 4

examine les nouveaux types de contenus éligibles aux soutiens financiers ;

LA SECTION 5

se penche sur les autres programmes déployés afin de stimuler la production audiovisuelle indépendante dans l'environnement numérique ;

LA SECTION 6

explore la provenance des ressources financières destinées aux programmes de soutien à la création et à la production de nouveaux contenus ;

LA SECTION 7

présente les incitatifs fiscaux en place dans les pays visés ;

LA SECTION 8

fournit un aperçu des critères utilisés pour définir le contenu national et les stratégies de rétention de la propriété intellectuelle dans ces pays ;

LA SECTION 9

fait état de plusieurs enjeux relatifs à la diversité dans le secteur de l'audiovisuel ;

LA SECTION 10

formule enfin quelques faits saillants en guise de conclusion.

2

CONTEXTE INTERNATIONAL

L'essor du numérique dans le champ des industries culturelles et créatives engendre une panoplie de conséquences, tant pour les acteurs de la chaîne de valeurs, ce qui inclut les publics, que pour les décideurs. Ces derniers doivent identifier les moyens de renouveler leur appui à ce secteur, non seulement pour des raisons économiques mais aussi politiques, sociales et culturelles.

Les biens et services culturels, des marchandises pas comme les autres...

Le discours sur *la nature spécifique des biens et des services culturels*, qui ne doivent pas seulement être considérés pour leur valeur économique mais aussi pour leur dimension culturelle, en ce qu'ils sont « porteurs d'identité, de valeurs et de sens »², influence un nombre croissant d'États déterminés à préserver leur pouvoir d'intervention dans le secteur de la culture et à promouvoir leurs expressions culturelles, tant sur leur propre territoire qu'à l'échelle internationale.

Or, les technologies numériques ont précisément pour effet de brouiller la ligne de démarcation entre le territoire national et le marché international : d'une part parce que les contenus culturels bénéficient d'une plus grande liberté de circulation dans l'environnement numérique ; d'autre part parce que les politiques culturelles pensées et appliquées à un environnement analogique largement maîtrisé par l'État, ne sont plus adaptées aux acteurs et modèles d'affaires désormais dominants. La pression exercée par la concurrence internationale s'accroît par le double effet de l'explosion de l'offre de contenus culturels et de la diminution de l'effectivité des politiques culturelles en place. Pour le Canada, la pertinence de soutenir la création et la production de nouveaux contenus culturels s'en trouve nécessairement accrue. Et pour maintenir la vitalité du secteur, le besoin de repenser et de moderniser les mécanismes de financement devient urgent.

Les engagements internationaux du Canada

Toute action en ce sens ne peut toutefois être déployée sans tenir compte des engagements internationaux du Canada, tant dans le secteur de la culture que dans le domaine du commerce. Si la *Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles*³ de 2005 incite le Canada à soutenir la production de nouveaux contenus et à moderniser ses politiques afin de les adapter à l'environnement numérique, il faut aussi déterminer si les engagements du Canada découlant des accords de libre-échange qu'il a ratifiés l'autorisent à mettre en œuvre ce type de mesures.

« Dans l'environnement numérique, la pression exercée par la concurrence internationale s'accroît par le double effet de l'explosion de l'offre de contenus culturels et de la diminution de l'effectivité des politiques culturelles en place ».

2 UNESCO, *Déclaration universelle sur la diversité culturelle*, 2001, article 8.

3 Adoptée à Paris, le 20 octobre 2005. Entrée en vigueur le 18 mars 2007.

PRENDRE EN COMPTE LES ENGAGEMENTS INTERNATIONAUX DU CANADA

Les engagements issus d'accords commerciaux multilatéraux, régionaux et bilatéraux	Les engagements issus de la Convention de l'UNESCO de 2005
Obligation d'accorder un accès au marché national aux biens et services culturels provenant d'autres pays	Reconnaissance de la double nature, économique et culturelle, des biens et services culturels
Interdiction d'accorder un traitement plus favorable aux biens et services culturels nationaux que le traitement qui est réservé aux biens et services culturels similaires provenant d'autres pays (principe de non discrimination)	Réaffirmation du droit souverain des États de mettre en œuvre les politiques et mesures qu'ils jugent appropriées pour protéger et promouvoir la diversité des expressions culturelles
↓	↓
Les engagements de non discrimination peuvent s'appliquer au commerce numérique	Ces politiques et mesures peuvent être déployées dans l'environnement numérique
Certaines clauses – une exemption culturelle par exemple – peuvent être intégrées afin de préserver le droit des États d'adopter les politiques culturelles qu'ils jugent appropriées, notamment afin de soutenir leurs biens et services culturels nationaux	Ces politiques et mesures peuvent viser spécifiquement les biens et services culturels nationaux Ces politiques et mesures peuvent inclure l'attribution d'aides financières publiques aux entreprises, aux artistes et aux professionnels de la culture nationaux

Les engagements du Canada en matière de commerce

La question est hautement pertinente puisque certains engagements commerciaux du Canada – qui s'étendent désormais au commerce numérique – ont eu pour effet de diminuer la protection offerte par l'exemption culturelle canadienne historiquement mise en place pour exclure les industries culturelles de la portée des accords de libre-échange et préserver la souveraineté culturelle canadienne. Ces engagements pourraient donc avoir pour conséquence de restreindre la possibilité pour le Canada de recourir à certains types de politiques culturelles.

En effet, depuis la conclusion d'un premier accord de libre-échange avec les États-Unis en 1988 et jusqu'à un passé récent, le Canada avait réussi à exclure l'ensemble des industries culturelles du champ d'application de ses accords commerciaux bilatéraux et régionaux. Grâce à l'incorporation d'une exemption culturelle de portée générale⁴, le Canada parvenait à conserver une bonne maîtrise de ses politiques culturelles, actuelles et à venir.

4 Outre l'Accord de libre-échange de 1988, treize autres accords de libre-échange (ALE) conclus par le Canada contiennent une exemption culturelle générale. Il s'agit de l'Accord de libre-échange nord-américain, États-Unis et Mexique (ALENA) (1992), (entrée en vigueur : 1er janvier 1994), de même que les accords conclus avec Israël (entrée en vigueur : 1er janvier 1997), le Chili (entrée en vigueur : 5 juillet 1997), le Costa Rica (entrée en vigueur : 1er novembre 2002), l'Association européenne de libre-échange (entrée en vigueur : 1er juillet 2009), le Pérou (entrée en vigueur : 1er août 2009), la Colombie (entrée en vigueur : 15 août 2011), la Jordanie (entrée en vigueur : 1er octobre 2012), le Panama (entrée en vigueur : 1er avril 2013), le Honduras (entrée en vigueur : 1er octobre 2014), la République de Corée (entrée en vigueur : 1er janvier 2015), l'Ukraine (entrée en vigueur : 1er août 2017) et le Royaume-Uni (entrée en vigueur : 1er avril 2021).

Deux récents accords ont toutefois échappé à cette constante : l'*Accord économique et commercial global* (AECG) liant le Canada et l'Union européenne, ainsi que le *Partenariat transpacifique global et progressiste* (PTPGP)⁵, ne contiennent pas d'exemption culturelle de portée générale, c'est-à-dire une clause d'exclusion des industries culturelles applicable à tous les chapitres et donc à tous les engagements issus de ces traités. Ces deux accords contiennent par ailleurs des engagements en matière de commerce numérique qui génèrent une insécurité pour les industries culturelles canadiennes et une incertitude quant à la compatibilité de certaines politiques culturelles, en vigueur ou à venir. Outre ces deux accords, il faut également mentionner le cas particulier de l'*Accord Canada-États-Unis-Mexique* (ACEUM) : bien qu'il contienne une exemption culturelle de portée générale qui s'applique au chapitre sur le commerce électronique, une clause de représailles peut être activée si une politique culturelle incompatible avec les règles de ce chapitre est mise en œuvre par le Canada⁶.

Un tel scénario n'est pas irréaliste. Depuis plusieurs années, les États-Unis déploient une stratégie visant à étendre la règle de non-discrimination – principe fondateur des accords de libre-échange – au commerce numérique, le but étant de lutter contre toute forme de restriction quantitative. Les quotas, mesure déployée depuis des décennies dans de nombreux États, mais aussi depuis peu la fixation de seuils minimaux de contenus nationaux dans les catalogues des plateformes ou encore les exigences de découvrabilité de ces contenus, sont de nouvelles formes de mesures discriminatoires (assimilables à des restrictions quantitatives) auxquelles les États-Unis paraissent s'opposer.

En revanche, au tournant des années 2000, les États-Unis ont cessé de se préoccuper de l'attribution d'aides financières publiques visant à soutenir la création et la production de contenus nationaux, les sommes généralement investies n'étant pas suffisamment importantes pour créer de véritables distorsions aux échanges de biens et de services culturels. De manière générale, l'exemption culturelle canadienne s'applique d'ailleurs à l'attribution des subventions ; en outre, les plus récents accords commerciaux conclus par le Canada excluent les subventions des engagements sur le commerce numérique⁷.

Ainsi, alors que les engagements du Canada pourraient avoir pour effet de réduire considérablement son pouvoir d'intervention dans l'environnement numérique, le recours à des aides financières publiques visant à soutenir la production de contenus nationaux paraît demeurer possible, du moins dans la mesure où les fonds de soutien sont alimentés par des fonds publics canadiens ou des contributions d'entreprises privées canadiennes. En effet, une éventuelle obligation imposée aux plateformes étrangères de contribuer à des fonds de soutien à la production de nouveaux contenus canadiens pourrait soulever diverses interrogations quant à la compatibilité d'une telle exigence avec les engagements commerciaux du Canada. Si ce scénario se concrétise, il faudra examiner avec soin la fixation des modalités relatives à l'imposition de telles contributions financières et la détermination des éventuelles bénéficiaires des fonds ainsi alimentés.

Les engagements du Canada issus de la Convention de l'UNESCO de 2005

Par ailleurs, du point de vue des engagements du Canada au titre de la Convention de 2005, lesquels s'appliquent à l'environnement numérique, de tels soutiens financiers paraissent nécessaires à l'atteinte des objectifs de ce traité. L'intervention des Parties en faveur de leurs propres expressions culturelles – en soutenant activement la création, la production, la distribution, la diffusion et l'accès à celles-ci – est à la fois un droit et une obligation.

5 Ces accords sont entrés en vigueur respectivement le 21 septembre 2017 et le 30 décembre 2018.

6 Ce qui fut d'ailleurs rappelé par les États-Unis à propos du projet de loi C11.

7 C'est le cas notamment de l'ACEUM et du PTPGP. Selon l'article 19.4 alinéa 2 de l'ACEUM, la règle du traitement non discriminatoire des produits numériques ne « s'applique pas aux subventions ou aux dons accordés par une partie, y compris les prêts, les garanties et les assurances bénéficiant d'un support gouvernemental ». L'article 14.4 du PTPGP sur le traitement non discriminatoire des produits numériques stipule à l'alinéa 3 que cet « article ne s'applique pas aux subventions ou aux dons accordés par une partie, y compris les prêts, les garanties et les assurances bénéficiant d'un support gouvernemental ».

D'abord, il est établi que « [c]haque Partie peut adopter des mesures destinées à protéger et promouvoir la diversité des expressions culturelles sur son territoire »⁸, ce qui peut inclure des « mesures qui visent à fournir aux industries culturelles nationales indépendantes et aux activités du secteur informel un accès véritable aux moyens de production, de diffusion et de distribution d'activités, biens et services culturels »⁹ et des « mesures qui visent à accorder des aides financières publiques »¹⁰. Ensuite, la Convention de 2005 énonce une obligation de promotion des expressions culturelles, selon laquelle « [l]es Parties s'efforcent de créer sur leur territoire un environnement encourageant les individus et les groupes sociaux : [...] à créer, produire, diffuser et distribuer leurs propres expressions culturelles et à y avoir accès, en tenant dûment compte des conditions et besoins particuliers des femmes, ainsi que de divers groupes sociaux, y compris les personnes appartenant aux minorités et les peuples autochtones »¹¹.

Les *Directives opérationnelles sur la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique*¹² précisent les moyens qui doivent être déployés par les Parties pour que les objectifs de ce traité soient atteints en ligne. Ces Directives insistent, entre autres, sur la nécessité d'adapter leurs politiques et mesures aux nouveaux enjeux liés au numérique, en tenant compte des particularités de cet environnement, de son fonctionnement, des nouveaux acteurs, des nouveaux modèles d'affaires et des nouveaux types de contenus¹³. Elles suggèrent notamment le type de mesures que les Parties devraient adopter en vue de soutenir la création, la production, la diffusion, la distribution et l'accès à une diversité d'expressions culturelles dans l'environnement numérique. Par exemple, à « l'étape de la création, les Parties doivent s'efforcer de soutenir les nouvelles formes de créativité dans l'environnement numérique, incluant les pratiques artistiques interactives et en temps réel »¹⁴ ; à « l'étape de la production, les Parties doivent s'efforcer de soutenir la modernisation des industries culturelles et créatives »¹⁵. Des mesures devraient notamment viser à « promouvoir dans l'environnement numérique de nouvelles formes de financement des industries culturelles et créatives et encourager de nouvelles formes de partenariat entre le secteur public et privé »¹⁶. Il est aussi indiqué que les Parties « doivent s'efforcer d'assurer l'accès libre et pérenne aux diverses expressions culturelles », entre autres par le biais de mesures visant à « soutenir la diversité linguistique »¹⁷.

Ces Directives insistent, entre autres, sur la nécessité d'adapter leurs politiques et mesures aux nouveaux enjeux liés au numérique, en tenant compte des particularités de cet environnement, de son fonctionnement, des nouveaux acteurs, des nouveaux modèles d'affaires et des nouveaux types de contenus.

Des mesures devraient notamment viser à « promouvoir dans l'environnement numérique de nouvelles formes de financement des industries culturelles et créatives et encourager de nouvelles formes de partenariat entre le secteur public et privé ».

8 Convention de 2005, article 6.1.

9 Convention de 2005, article 6.2(c).

10 Convention de 2005, article 6.2(d).

11 Convention de 2005, article 7.1(a).

12 Approuvées par la Conférence des Parties à sa sixième session (2017). De manière complémentaire aux objectifs énoncés dans le texte de la Convention de 2005, ces Directives réaffirment « le droit souverain des Parties de formuler, d'adopter et de mettre en œuvre des politiques et mesures en matière de protection et de promotion de la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique » (paragraphe 8.4).

13 Voir notamment les paragraphes 5 et 9 de ces *Directives opérationnelles*.

14 *Id.*, para. 14.

15 *Id.*, para. 15.

16 *Id.*, para. 15.3.

17 *Id.*, para. 17.4.

Enfin, les Directives établissent un lien entre ces mesures de soutien et l'intégration de la culture dans les cadres de développement durable, en précisant qu'« [a]u niveau national, les mesures devraient viser à [...] sensibiliser et promouvoir la consommation de contenu culturel local et, de ce fait, favoriser le développement d'industries culturelles et créatives viables dans l'environnement numérique aux niveaux local, régional et national »¹⁸. Il est d'ailleurs reconnu que le soutien aux industries culturelles et créatives participe à l'atteinte des *Objectifs de développement durable à l'horizon 2030*, en particulier l'Objectif 8 sur le travail décent et la croissance économique, dont plusieurs cibles traitent de modernisation technologique, de politiques favorisant la créativité et l'innovation, et de mise en valeur de la culture et des produits locaux¹⁹.

Soutenir les expressions culturelles nationales : une exigence requise pour respecter les droits fondamentaux des individus et des groupes

L'intervention de l'État en faveur des industries culturelles et créatives peut même être considérée nécessaire au respect des droits et libertés fondamentaux, en particulier des droits culturels, lesquels doivent être protégés dans l'environnement numérique²⁰. Le droit à l'identité culturelle dans l'environnement numérique requiert que toutes et tous aient un accès non restreint aux contenus et expressions de leur choix, notamment ceux qui réfèrent à la communauté ou l'identité culturelle à laquelle ils et elles s'identifient.

Or, la place qu'occupe aujourd'hui une poignée d'acteurs dans l'environnement numérique peut compromettre la possibilité pour les États de respecter pleinement leurs engagements, tant vis-à-vis de la Convention de 2005 que des instruments juridiques de droits de la personne, à moins d'opérer d'importantes réformes de leurs politiques culturelles. Ces réformes peuvent être d'ordre législatif, par exemple afin que les plateformes de diffusion de contenus culturels contribuent à l'écosystème culturel d'un pays et soient soumises aux mêmes règles que celles qui s'imposent aux acteurs nationaux. Mais ces réformes peuvent aussi être de nature financière et ce, afin de garantir la disponibilité de contenus culturels nationaux, locaux ou encore dans des langues minoritaires.

MONDIACULT 2022 : Un engagement renouvelé du Canada en faveur de la diversité des contenus

Ces objectifs paraissent désormais prioritaires. C'est du moins ce qui ressort de la *Déclaration finale* adoptée à l'issue de la Conférence mondiale de l'UNESCO sur les politiques culturelles et le développement durable – MONDIACULT 2022, qui énonce les priorités communes des Ministres de la culture réunis à cette occasion en vue de « tirer le plein potentiel de l'impact transformateur de la culture pour le développement durable »²¹. Soulignant « l'impact structurel de la transformation numérique sur les sociétés et le secteur culturel [...] qui bouleverse les industries culturelles et l'accès aux biens culturels [...] et les risques tels que le déséquilibre global accru des flux de biens et services culturels au niveau mondial [et] l'appauvrissement de la diversité culturelle et linguistique en ligne »²², les ministres se sont engagés « à favoriser un environnement propice au respect et à l'exercice de tous les droits humains, en particulier les droits culturels – individuels et collectifs – dans tous les domaines de la culture, du patrimoine culturel aux secteurs culturel et créatif, y compris dans l'environnement numérique »²³. Il se sont aussi engagés à « protéger et impulser la diversité des contenus culturels, ainsi que la diversité linguistique »²⁴ et à « mettre en œuvre des cadres juridiques et des politiques publiques qui défendent les droits des peuples et des communautés à leur identité et à leur patrimoine culturel, y compris les expressions des cultures des peuples autochtones »²⁵. Ils ont enfin appelé l'UNESCO à les accompagner afin qu'ils tirent le plein potentiel de la transformation numérique dans le secteur culturel²⁶. Or, dans les cinq pays visés par cette étude, déjà souffle un vent de réforme qui a mené les principaux organismes de financement à moderniser leurs programmes de soutien à la production audiovisuelle pour tenir compte des opportunités et défis générés par les technologies numériques.

18 *Id.*, para. 23.1.

19 Voir notamment les cibles 8.2, 8.3 et 8.6. Voir également : Danielle Cliche et Yudhishtir Raj Isar, « La créativité au cœur du développement » dans UNESCO, *Répenser les politiques culturelles*, Rapport mondial, 2018, pp. 17 à 29.

20 Dans son rapport sur les espaces publics, la Rapporteuse spéciale sur les droits culturels (2019) affirme qu'à l'ère du numérique, « les espaces publics ne se limitent plus strictement à des endroits concrets, mais ils englobent également le cyberspace ». Par conséquent, les garanties des droits de la personne sont toujours valables en ligne.

21 *Déclaration finale*, para. 1.

22 *Id.*, para. 8.

23 *Id.*, para. 10.

24 *Id.*, para. 10 (iv)

25 *Id.*, para. 10 (v).

26 *Id.*, para. 18.

3

ORGANISMES DE FINANCEMENT ET MOUVEMENTS DE RÉFORME

3.1 LES ENTITÉS COMPÉTENTES

Quatre des cinq pays visés – soit l’Australie, la France, la Nouvelle-Zélande et le Royaume-Uni – s’appuient principalement sur une agence unique de financement de la production audiovisuelle :

- [Screen Australia](#) est créée en 2008 en vertu du *Screen Australia Act 2008* et elle reprend à partir du 1^{er} juillet 2008 les fonctions des trois agences qui l’ont précédée, soit l’*Australian Film Commission (AFC)*, le *Film Finance Corporation Australia* et le *Film Australia Limited*. Screen Australia administre une trentaine de programmes, pour un budget annuel de 120.33M\$AU (2021-2022).
- En France, le [Centre national du cinéma et de l’image animée \(CNC\)](#) est un établissement public administratif créé en 1946 et placé sous la tutelle du ministère chargé de la culture et du budget. Le budget de 703M€ (2022) est réparti en plusieurs fonds permettant de déployer une quarantaine de programmes.
- La [New Zealand Film Commission \(NZFC\)](#) est une entité publique autonome, créée par la *New Zealand Film Commission Act* en 1978. La NZFC administre une trentaine de programmes, pour un budget annuel de 68.98\$NZ (2021-2022).
- Au Royaume-Uni, le [British Film Institute \(BFI\)](#) devient en 2011 – c’est-à-dire à la suite de la suppression du *UK Film Council* et le transfert de ses fonds au BFI – l’unique organisme public non ministériel responsable de la distribution des fonds visant à appuyer le secteur de l’audiovisuel, lesquels proviennent essentiellement de la loterie nationale. Le budget annuel du BFI est de 132.3M£, lequel alimente une quinzaine de programmes.

Pour ce qui est de l’Espagne, au moins deux entités sont responsables du soutien au secteur de l’audiovisuel au niveau fédéral :

- L’[Institut de la Cinématographie et des Arts Audiovisuels \(ICAA\)](#) (*Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales*), un organisme indépendant créé en 1985 (faisant partie du portefeuille du ministère de la Culture et du Sport) dont le mandat porte sur le cinéma et l’audiovisuel que l’on pourrait qualifier de « traditionnel ». Le budget de l’ICAA pour l’année 2023 est de 186M€ et 8 programmes d’aides financières sont déployés.
- La [Sous-direction générale de la promotion des industries culturelles](#) (*Subdirección General de Promoción de Industrias Culturales*) du ministère de la Culture et du Sport créée en 2008 qui soutient par le biais de diverses initiatives toutes les industries culturelles (à l’exception de l’industrie du film), incluant celles produisant de nouveaux types de contenus. En 2023, près de 17M€ seront alloués à la promotion de ces industries culturelles.

Par ailleurs, certaines similitudes avec le contexte constitutionnel et linguistique canadien, soit un partage des compétences en matière de culture entre le palier fédéral et les communautés autonomes de même que le multilinguisme du pays, incitent aussi à s'intéresser aux mesures déployées par les entités infra-étatiques. Par exemple, le soutien offert par la communauté autonome de la Catalogne se déploie par le biais de l'[Institut catalan des entreprises culturelles](#) (*Institut Català de les Empreses Culturals/ICEC*), une institution publique créée en 2001 et relevant du Département de la Culture de la Generalitat de Catalunya. Cette étude se limitera à cet exemple, bien que d'autres communautés autonomes de l'Espagne aient également leur propre structure de soutien financier.

Le tableau qui suit reprend les budgets des agences de chaque pays visé et les convertit en dollars canadiens afin d'en faciliter la comparaison. La prise en compte de la population de chaque pays visé permet en outre de comparer les sommes investies par personne, toujours en dollars canadiens.

TABLEAU 1 – Budget des agences de chaque pays visé

PAYS (ANNÉE)	AGENCE	BUDGET (MILLION)	BUDGET (MILLION)\$CA	POPULATION (MILLION)	\$CA/ PERSONNE
Australie (2021-2022)	Screen Australia	120\$AU	110	25.9	4.25
Espagne (2022)	ICAA	186€	268	47.5	5.64
France (2022)	CNC	703€	1015	64.5	15.74
Nouvelle-Zélande (2021-2022)	NZFC	69\$NZ	58	5.1	11.37
Royaume-Uni (2021-2022)	BFI	132£	217	67.3	3.22

Enfin, en ce qui concerne la France et l'Espagne, il faut noter que certaines aides déployées au niveau de l'Union européenne peuvent également bénéficier aux producteurs nationaux.

3.2 UN VENT DE RÉFORME

C'est à partir de la fin des années 2000 que les agences compétentes de quatre des cinq pays visés (Australie, Espagne, Nouvelle-Zélande, Royaume-Uni) commencent à apporter certains changements afin d'adapter leur mandat et leurs programmes de soutien à l'essor des technologies numériques dans le champ des industries culturelles et créatives. Pour ce qui est de la France, les premières mesures de soutien du CNC destinées aux jeux vidéo apparaissent dès 2003. Divers dispositifs de soutien à la création de contenus culturels multimédias sont mis en place dans les années qui suivent et un fonds d'aide spécifiquement dédié aux jeux vidéo est créé en 2008. Aujourd'hui, ce sont les nouveaux médias, les œuvres de réalité étendue et les expériences immersives qui sont aussi financées par le CNC, notamment grâce au [Fonds d'aide à la création immersive](#).

En ce qui concerne l'Australie, la Nouvelle-Zélande et le Royaume-Uni, les entités compétentes suivent des trajectoires similaires avec le lancement de consultations au tournant des années 2010, puis la conduite de plusieurs réformes dans les années qui suivent. C'est par exemple en 2017 que Screen Australia précise dans ses *Terms of Trade* qu'un employé d'une plateforme en ligne ne peut être admissible à ses programmes. Puis en 2019, le gouvernement lance un processus de réformes politiques et législatives devant couvrir la diffusion de contenus médiatiques en ligne (sur des plateformes comme YouTube, Facebook, Netflix, etc.) et hors ligne. En septembre 2020, une première phase est annoncée, comprenant un soutien financier de 53 M\$AU pour la production de contenus australiens, la [révision du Australian Screen Production Incentives](#) et des changements pour simplifier les obligations de diffusion de contenus australiens pour les radiodiffuseurs.

En Nouvelle-Zélande, c'est à la suite de la publication en 2010 d'un rapport critique ([Review of the New Zealand Film Commission](#)) que la NZFC est amenée à se restructurer et à revoir ses méthodes de travail, notamment en vue de favoriser l'émergence de nouveaux talents. Au cours des années suivantes, la NZFC institue de nouveaux programmes, dont le [Interactive Development Fund](#) (2014) qui vise à développer du contenu narratif pour les plateformes immersives, ou encore le [International Co-Development Fund](#) (2019) qui soutient, entre autres, les coproductions de séries dramatiques avec des partenaires internationaux majeurs, incluant des plateformes étrangères.

Pour ce qui est du Royaume-Uni, le BFI lance en 2012 ses premières consultations visant à établir ses priorités pour les prochaines années, ce qui mène à la publication du plan [2012-2017 Film Forever](#). De ce plan découle, entre autres, une révision du *Distribution Fund* (maintenant intégré au *UK Global Screen Fund*) afin de stimuler de nouveaux modes de distribution et de promotion des contenus britanniques, le développement de nouveaux services en ligne par la [BFI Digital](#) (médiathèque présentant le patrimoine audiovisuel britannique) et une amélioration du [BFI Player](#) (plateforme de vidéo à la demande).

Enfin, du côté de l'Espagne, le [Plan Culture 2020](#) adopté en 2017 vise plusieurs objectifs, dont la promotion d'une offre culturelle de qualité et l'amélioration du financement des industries culturelles et créatives, incluant les jeux vidéo. D'autres initiatives visent à reconnaître le rôle central des PME dans le développement de ce secteur, ce qui se traduit notamment par le déploiement de soutiens financiers visant à appuyer leurs projets culturels et créatifs, ainsi que le renforcement de leurs capacités numériques. Par ailleurs, une [table de travail permanente de l'Administration générale de l'État et des Communautés autonomes avec le secteur du jeu vidéo](#) mise en place en 2017 permet de débattre des défis auxquels ce secteur est confronté et d'établir une stratégie commune. Cette table joue, entre autres, un rôle important dans le déploiement d'aides destinées au secteur du jeu vidéo en Espagne, notamment afin de lui permettre d'être compétitif sur la scène internationale.

3.3 LES PROCHAINS CHANTIERS

Loin d'être achevé, le mouvement de réforme se poursuit dans les cinq pays visés, tel qu'en témoignent diverses initiatives en cours de déploiement. Dans certains cas, des orientations plus générales paraissent en outre se dessiner au niveau étatique, par exemple dans le cadre de politique ou de stratégie culturelle, dont certaines visent spécifiquement l'environnement numérique.

En France

Au CNC, le document stratégique « [Soutien au cinéma, à l'audiovisuel et au multimédia – perspectives 2022](#) » cible trois grands défis : le premier est de structurer les secteurs de manière à favoriser la diversité et la qualité des œuvres diffusées ; le deuxième est de s'adapter à l'internationalisation croissante en renforçant l'attractivité et les capacités d'exportation des œuvres françaises, notamment par le biais d'investissement dans la formation et les infrastructures (studios), et en bonifiant les incitatifs fiscaux ; le troisième est la reconquête des jeunes, dont l'attention est principalement tournée vers les grandes productions américaines (blockbusters) et les contenus proposés par les plateformes étrangères. Pour relever ces défis, le CNC entend déployer une stratégie autour de deux axes. Un premier axe vise à « conforter l'efficacité globale de son action au service du cinéma, de l'audiovisuel et du multimédia » en contribuant notamment à la diversité de la création cinématographique, à consolider l'industrie des programmes audiovisuels et à enrichir l'offre de programmes en soutenant l'innovation audiovisuelle. Un deuxième axe vise à « répondre aux mutations les plus récentes qui affectent les conditions de financement, de création, de production et de diffusion dans le cinéma, l'audiovisuel et le multimédia », notamment en renforçant l'attractivité du territoire national pour les tournages et en favorisant la diversité de l'offre et l'exposition de la création française en vidéo et sur les nouveaux supports de distribution.

Ce document du CNC semble en parfaite adéquation avec la [Stratégie Numérique du Ministère de la Culture](#) publiée en 2021 et l'objectif 8 du [Plan France 2030](#) qui vise à placer la France en tête de la production des contenus culturels et créatifs. Le volet culturel de ce plan comprend une [Stratégie d'accélération des industries culturelles et créatives](#), une [Stratégie de développement des studios de tournage et de production numérique](#) et une stratégie dédiée à l'émergence de champions nationaux pour les offres culturelles immersives.

Au Royaume-Uni

Du côté du BFI, une nouvelle stratégie sur 10 ans, [Screen Culture 2033](#) publiée en septembre 2022 vise entre autres à diversifier les publics et à réviser les programmes existants afin de cibler de nouveaux types de contenus audiovisuels. La stratégie permettra en outre de revoir la relation du public avec le patrimoine audiovisuel britannique, notamment en créant de nouveaux moyens d'interaction avec les collections et en diversifiant les œuvres collectées, préservées et rendues accessibles. Elle devrait aussi permettre de développer davantage les plateformes numériques du BFI en vue de maximiser les avantages du numérique pour l'atteinte de nouveaux publics (*Digital first*). Un plan pour les trois prochaines années est attendu au printemps 2023.

Loin d'être achevé, le mouvement de réforme se poursuit dans les cinq pays visés, tel qu'en témoignent diverses initiatives en cours de déploiement.

En Australie

Le [Corporate Plan 2022-2026](#) de Screen Australia énonce les principaux objectifs de l'agence pour les prochaines années, ce qui inclut le soutien à la création, la production et l'accès à des « histoires australiennes », tant au niveau national qu'international, et sur toutes les plateformes. Une autre cible prioritaire est le soutien à des professionnels hautement qualifiés et créatifs qui produisent des projets innovants autant dans leur forme que dans leur mode de distribution.

L'Australie a par ailleurs dévoilé le 30 janvier 2023 sa nouvelle politique culturelle [Revive : A place for every story, a story for every place](#). Articulée autour de cinq piliers – 1. First Nations ; 2. A Place for Every Story ; 3. Centrality of the Artist ; 4. Strong Cultural Infrastructure ; 5. Engaging the Audience – cette politique poursuit manifestement des objectifs similaires à ceux qui sont identifiés par Screen Australia dans son Plan 2022-2026. En outre, le [gouvernement australien a annoncé le retour d'un programme de soutien aux jeux vidéo, le Australian Interactive Games Fund](#), qui aura un champ d'action plus large que le programme *Games Expansion Pack* (voir section 4.1) actuellement offert par Screen Australia et il a confirmé la mise en place d'un incitatif fiscal pour ce secteur.

En Nouvelle-Zélande

Pour ce qui est de la Nouvelle-Zélande, l'[examen des investissements dans le secteur audiovisuel](#) entamé en 2021 pourrait notamment mener à un renforcement du test culturel et ce, afin qu'une plus grande diversité de contenus néo-zélandais soit reflétée sur les écrans. L'examen pourrait aussi donner lieu à une révision des incitatifs fiscaux en vue d'améliorer le soutien au développement de compétences et de carrières des professionnels néo-zélandais, ainsi qu'aux entreprises néo-zélandaises du secteur. Les prochaines années devraient aussi permettre à la NZFC de poursuivre son travail d'adaptation de ses programmes à l'évolution rapide du secteur audiovisuel, dont l'un des objectifs est d'augmenter la présence des films néo-zélandais sur les plateformes en ligne afin de les rendre accessibles à un plus large public. La NZFC entend aussi travailler au développement d'ententes avec des studios et des plateformes afin de stimuler le tournage de films en Nouvelle-Zélande.

En Espagne

Enfin, l'[Agenda Digital Spain 2026](#) lancée en 2020 contient notamment le [Plan « España Hub Audiovisual de Europa »](#), doté de près de 1,603 millions d'euros pour la période 2021-2025 provenant de l'Espagne et de l'Union européenne. Ayant pour but d'actualiser l'écosystème audiovisuel espagnol, ce plan porte non seulement sur le contenu audiovisuel traditionnel (fiction, TV), mais aussi sur les contenus multimédias et interactifs, les logiciels, les jeux vidéo et les contenus transmédias ou ceux intégrant des expériences immersives avec des effets visuels ou la réalité virtuelle. Il vise notamment à augmenter la compétitivité de l'industrie de production de contenus en Espagne ainsi que sa promotion à l'international, à développer davantage de contenus audiovisuels produits en Espagne (+30% d'ici 2025), à permettre aux créateurs de conserver les droits intellectuels sur leurs œuvres et à favoriser l'accès au plus grand nombre possible de contenus produits en Espagne.

4

FINANCEMENT DE NOUVEAUX TYPES DE CONTENUS

Les réformes réalisées dans les cinq pays visés ont notamment mené les entités compétentes à soutenir de nouveaux types de contenus audiovisuels, c'est-à-dire des contenus autres que des films ou des séries diffusés de manière traditionnelle (cinéma et télévision) ou en ligne²⁷. Trois types de nouveaux contenus sont principalement visés : A. les jeux vidéo ; B. les contenus de réalité étendue (terme générique englobant la réalité augmentée, la réalité virtuelle et la réalité mixte) et la narration interactive, et ; C. les contenus destinés aux plateformes gratuites de partage de vidéos ou aux réseaux sociaux.

Les fonds dédiés à ces contenus peuvent viser des étapes spécifiques de leur création, dont l'écriture, le développement, la production, la post-production, la distribution, la diffusion, le *marketing* ou encore la formation et le mentorat. Le tableau qui suit présente les programmes mis en place dans chaque pays visés pour soutenir ces nouveaux types de contenus.

Trois types de nouveaux contenus sont principalement visés : A. les jeux vidéo ; B. les contenus de réalité étendue (terme générique englobant la réalité augmentée, la réalité virtuelle et la réalité mixte) et la narration interactive, et ; C. les contenus destinés aux plateformes gratuites de partage de vidéos ou aux réseaux sociaux.

²⁷ Bien que la présente étude se concentre sur les aides déployées par l'agence unique de financement de la production audiovisuelle de chaque pays visé, ou les trois entités pré-identifiées à la section 3 en ce qui concerne l'Espagne, il faut noter qu'il existe au sein de ces pays d'autres organismes ou entités administrant des programmes d'aide permettant de soutenir les nouveaux types de contenu présentés dans cette section. Par exemple : En Australie, plusieurs régions ont mis en place leur propre fonds de soutien aux jeux vidéos et, dans certains cas, aux contenus immersifs, dont Vic Screen. En France, plusieurs départements du ministère de la Culture administrent diverses initiatives en lien avec le recours aux technologies numériques dans le champ des industries culturelles et créatives ; les collectivités territoriales peuvent aussi être amenées à soutenir la création et la diffusion artistiques, notamment dans l'environnement numérique. En Nouvelle-Zélande, le Centre of Digital Excellence est une initiative de développement économique régional conçu pour favoriser l'émergence d'un écosystème du secteur des jeux vidéo durable ; de plus, Te Māngai Pāho finance entre autres des contenus destinés à la diffusion en ligne qui promeuvent la langue et la culture Māori. Via le [Innovative Content for Emerging Platforms](#), l'organisation finance des contenus et des genres innovants qui n'ont pas encore été explorés sur des plateformes nouvelles et innovantes. Au Royaume-Uni, Creative England administre divers programmes destinés aux industries créatives, incluant les jeux vidéo ; certaines régions ont aussi mis en place leurs propres fonds de soutien.

TABLEAU 2 – Liste des programmes visant à soutenir de nouveaux types de contenus

CONTENU D : Développement, incluant l'écriture P : Production, incluant la post-production M : Distribution/Diffusion/Marketing F : Formation/Mentorat	JEUX VIDÉO				RÉALITÉ ÉTENDUE				CONTENUS / SITES GRATUIT DE PARTAGE DE VIDÉO				CONTENUS / MÉDIAS SOCIAUX			
	D	P	M	F	D	P	M	F	D	P	M	F	D	P	M	F
Pays / Programmes																
SCREEN AUSTRALIA																
Games : Expansion Pack		X														
Instagram Nations Creators Program														X		X
Skip Ahead										X		X				
Online Production						X				X						
Screen Story Development Fund					X											
Documentary Development					X											
Production Producer Program						X										
SUBDIRECCION GENERAL DE PROMOCIÓN DE INDUSTRIAS CULTURALES (ESPAGNE)																
<i>Aides à la promotion du secteur du jeu vidéo et autres formes de création numérique</i>	X	X	X	X	X	X	X	X						X	X	
INSTITUT CATALÀ DE LES EMPRESES CULTURALS (ICEC) (ESPAGNE-CATALOGNE)																
Contributions remboursables à des projets dans le domaine des jeux vidéo	X	X	X													
Subventions pour des projets d'internationalisation d'entreprises et d'entités dans le domaine des jeux vidéo et des entreprises émergentes (<i>start-ups</i>)	X	X	X													
CNC (FRANCE)																
Fonds d'aide à la création immersive					X	X		X								
Fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV)	X	X		X												
Fonds d'aide aux créateurs vidéo sur Internet (CNC Talent)										X	X		X	X	X	X
NEW ZEALAND FILM COMMISSION																
<i>Whakawhanake Te Ao Niko</i>	X				X											
He Ara Development Fund	X				X											
Unreal Engine Real-Time Short Challenge																
BRITISH FILM INSTITUTE																
Development Fund					X											
Production Fund						X										
Completion Fund						X										
BFI Short Form Animation Fund						X										
UK Global Screen Fund	X	X	X													
UNION EUROPÉENNE																
Europe Créative	X				X		X									

De manière générale, l'Australie se démarque des cinq pays visés puisque Screen Australia soutient les trois types de nouveaux contenus grâce au déploiement de sept programmes qui leurs sont destinés. Il en va de même du CNC en France qui est doté de trois programmes visant à soutenir des contenus appartenant aux quatre catégories de contenus examinés dans cette section. En Nouvelle-Zélande et au Royaume Uni, le NZFC et le BFI soutiennent les jeux vidéo et les contenus de réalité étendue, mais ne semblent pas pour l'instant disposer de fonds de soutien aux contenus destinés aux plateformes gratuites de partage de vidéos ou aux réseaux sociaux. Pour sa part, l'Espagne dispose de plusieurs programmes destinés à la fois aux jeux vidéo et d'autres formes de créations numériques, y compris la réalité étendue.

Les prochaines sections présentent des exemples d'aides déployées en faveur de chacun des trois nouveaux types de contenus. Chaque section se termine par un tableau synthèse des programmes identifiés, des sommes allouées et du nombre de projets soutenus pour une période donnée.

4.1 LES JEUX VIDÉO

Les agences de l'Australie, de l'Espagne, de la France, de la Nouvelle-Zélande et du Royaume-Uni administrent des aides permettant de soutenir le jeu vidéo. Les aides du NZFC se concentrent sur le développement, celles de Screen Australia visent plutôt la production, alors que le BFI s'intéresse au développement, à la production, à la distribution et au *marketing*. Le soutien offert par le CNC est le plus polyvalent puisqu'il vise plusieurs étapes du processus de création et de mise en marché du jeu vidéo. Celui de l'Espagne vise pour sa part la préproduction, la production et la distribution des jeux vidéo. Il faut enfin souligner qu'un soutien au jeu vidéo est également offert par l'Union européenne.

Nouvelle-Zélande

Le *Whakawhanake Te Ao Niko – Interactive Development Fund* soutient le développement de concepts de contenus interactifs originaux, incluant les jeux vidéo (mais aussi la réalité étendue). Les projets peuvent être scénarisés et dirigés, ou encore être évolutifs (l'utilisateur en contrôle alors le narratif). Le contenu peut être diffusé sur n'importe quelle plateforme (en ligne, console, PC, etc.). Ce fonds soutient le développement de la propriété intellectuelle originale du demandeur ; par ailleurs, il ne soutient pas des projets qui ont été commandés ou dont une tierce partie détient la majorité des droits. Les candidats peuvent être des entreprises du secteur du jeu vidéo ou du secteur audiovisuel.

Australie

Le programme *Games : Expansion Pack* vise à aider les studios de jeux vidéo australiens à accroître la qualité de leurs jeux et à les transformer en entreprises d'envergure aptes à affronter la concurrence internationale. Les projets peuvent être destinés à n'importe quelle plateforme de jeux vidéo, le but premier étant de financer la création de nouveaux titres. Les demandes pour le développement de jeux existants en direct (*live ops*) peuvent aussi être admissibles. Le programme est essentiellement destiné aux studios de jeux indépendants émergents ou de petite et moyenne taille.

Royaume-Uni

Le *UK Global Screen Fund* mérite aussi d'être mentionné puisqu'il s'agit d'un programme plus général dont les aides bénéficient à divers types de contenus. En effet, ce fonds est conçu pour stimuler le développement et la production de projets (films, séries, documentaires, contenus d'animation et jeux vidéo narratifs et interactifs) d'attrait international, soutenir la distribution mondiale de contenu britannique et encourager la collaboration avec des entreprises internationales. Ouvert aux entreprises indépendantes britanniques enregistrées et administrées au Royaume-Uni, ce fonds compte trois volets dont l'un vise notamment les jeux vidéo narratifs et interactifs. Il s'agit plus précisément du volet *International Business Development* qui finance les stratégies commerciales devant favoriser la croissance internationale et le développement de la propriété intellectuelle pour les entreprises admissibles.

Espagne (et Catalogne)

Les *Aides à la promotion du secteur du jeu vidéo et autres formes de création numérique* de la sous-direction générale de la promotion des industries culturelles et créatives (ministère de la Culture et du Sport) visent à soutenir les projets de jeux vidéo, diffusés sur les canaux existants (PC, consoles, mobiles, TV ou *plateformes de diffusion*) ou développés pour les industries émergentes (*serious game ; cloud gaming ; wearables ; industrie 4.0 ; etc.*). Ce programme peut également bénéficier à d'autres formes de création numérique, y compris les contenus de réalité étendue, les balados, les expériences narratives orientées vers le métavers. Dans tous les cas, les projets doivent avoir un caractère et/ou un intérêt culturel, lesquels sont déterminés en tenant compte de plusieurs critères (voir section 8). Les aides permettent plus particulièrement de soutenir la pré-production, la production et la distribution de jeux vidéo (ou d'autres formes de création numérique). Les objectifs sont multiples et comprennent, entre autres, l'amélioration de la qualité de l'offre des entreprises de jeux vidéo et l'accroissement de la visibilité des jeux vidéo espagnols sur les principaux marchés internationaux.

La Catalogne soutient également la production de jeux vidéo. Les *Contributions remboursables à des projets dans le domaine des jeux vidéo* appuient le développement, la production, l'édition, la distribution, la commercialisation et la diffusion des jeux vidéo. Les aides prennent la forme de « cofinancements », ce qui permet aux entreprises de bénéficier d'un financement a priori pour un projet culturel.

France

Le *Fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV)* du CNC accompagne les auteurs et les entreprises de création dans toutes les phases de réalisation d'un jeu : écriture, préproduction et production. Le FAJV soutient aussi des manifestations à caractère professionnel (journées professionnelles, salons, etc.). Si les entreprises françaises sont les premières bénéficiaires de ces aides, des entreprises européennes peuvent également y avoir accès, sous réserve que le projet (plus particulièrement la bible de conception du jeu ou *game design document*) soit réalisé en français. L'originalité, la créativité et l'innovation sont les principaux critères d'attribution du fonds qui soutient chaque année une centaine de projets. L'attribution des aides est conditionnelle à la rétention des droits de propriété intellectuelle par le studio qui développe le jeu.

Union européenne

Dans le cadre du pôle « contenus » du volet MÉDIA de son programme *Europe Créative*, la Commission européenne soutient entre autres le [développement de jeux vidéo](#), son objectif étant d'améliorer les capacités des producteurs et de rendre l'industrie européenne plus compétitive sur la scène internationale. Le soutien vise le « développement d'œuvres et de prototypes de narration interactive, avec un contenu original et/ou un *gameplay* de qualité, destinés à la production et à l'exploitation commerciale mondiale via des PC, des consoles, des appareils mobiles, des tablettes, des téléphones intelligents et d'autres technologies ». Par ailleurs, le [plan de relance européen « NextGenerationEU »](#) lancé à partir de 2020 vise à répondre aux conséquences économiques et sociales de la pandémie, et ainsi relancer l'Europe en la rendant plus verte, plus numérique et plus saine. Bien que ce plan ne soit pas spécifiquement dédié à la culture, les États membres de l'UE peuvent bénéficier de fonds pour soutenir des mesures déployées dans le secteur des industries culturelles sur leur territoire. Grâce à ce plan, l'Espagne a, par exemple, pu porter à 8 millions d'euros l'enveloppe de ses *Aides à la promotion du secteur du jeu vidéo et autres formes de création numérique* pour l'année 2023.

TABLEAU 3 – Exemples de programmes de soutien aux jeux vidéo

PAYS	PROGRAMME	BUDGET*	PROJETS SOUTENUS*
Australie	Games : Expansion Pack	4.4 M\$AU	31
Espagne	Aides à la promotion du secteur du jeu vidéo et autres formes de création numérique	**1M€	18
Espagne-Catalogne	Contributions remboursables à des projets dans le domaine des jeux vidéo	n.d	n.d
France	Fonds d'aide au jeu vidéo	4.2M€	77
Nouvelle-Zélande	<i>Whakawhanake Te Ao Niko</i> – Interactive Development Fund	45K\$NZ	1
Royaume-Uni	UK Global Screen Fund	2.1M£	5
Union européenne	Europe Créative – Jeux vidéo et développement de contenus immersifs	6M€	44

* Les années fiscales étant différentes d'un pays à un autre, les données sur les budgets alloués et les projets soutenus sont celles relatives aux périodes suivantes : juillet 2021 à juin 2022 pour l'Australie et la Nouvelle-Zélande ; année 2021 pour l'Espagne et la France ; avril 2021 à mars 2022 pour le Royaume-Uni ; année 2022 pour l'Union européenne.

** En 2023, l'enveloppe sera dotée de 8M€; le financement proviendra en partie du Next Generation EU.

4.2 LES CONTENUS DE RÉALITÉ ÉTENDUE ET LA NARRATION INTERACTIVE

Plusieurs programmes déployés dans les pays visés sont destinés au financement d'œuvres de réalité étendue. Quatre programmes administrés par Screen Australia permettent de financer le développement et la production de ce type de contenus. Le BFI administre également quatre fonds, couvrant diverses étapes de la réalisation d'un projet. La création de ce type de contenus est aussi soutenue par la Nouvelle-Zélande (notamment par le biais du *Whakawhanake Te Ao Niko - Interactive Development Fund* décrit dans la section 4.1), la France, l'Espagne et l'Union européenne (grâce au programme *Europe Créative* aussi décrit à la section 4.1). Certains des programmes visant les contenus de réalité étendue sont présentés plus en détails ci-dessous.

Australie

Le programme *Screen Story Development Fund : Generate* et *Premium* permet à Screen Australia de soutenir les créateurs dans le développement de contenus dramatiques, incluant des contenus de réalité étendue. Le programme vise aussi à aider ces créateurs à tirer profit des plateformes numériques actuelles ou émergentes et à accroître leur audience. Les fonds peuvent bénéficier à des individus ou à des équipes australiens dont les droits du projet sont contrôlés par le scénariste, le réalisateur ou le producteur. Le programme comprend deux fonds : le *Generate Fund* permet de financer des projets à petit budget en mettant l'accent sur les nouveaux talents ou sur les talents expérimentés souhaitant prendre des risques créatifs ; le *Premium Fund* vise à soutenir des projets à plus gros budget menés par des équipes expérimentées qui ont déjà obtenu un succès commercial ou auprès de la critique et qui souhaitent mener des projets d'envergure.

Screen Australia administre également le programme *Online Production* destiné à la production de projets scénarisés pour enfants et de documentaires repoussant les limites de la narration traditionnelle. Il appuie les productions à petit budget. Le projet déposé doit être une série (par exemple, une série diffusée sur YouTube ou un contenu de réalité étendue destiné à être accessible au public via un écran). Lorsque le projet prévoit une diffusion télé, il doit également être distribué sur au moins une autre plateforme de médias numériques. Le programme vise également les projets de longue durée (*feature-length*), sous réserve que les candidats disposent déjà d'un public sur les médias sociaux (une chaîne comptant plus de 100 000 abonnés ou une vidéo comptabilisant plus d'un million de vues sur une chaîne rassemblant plus de 25 000 abonnés). En outre, la plateforme doit constituer un élément central du plan de distribution du projet.

Royaume-Uni

Le BFI finance les œuvres de fiction ou d'animation d'une durée minimale de 60 minutes ou les projets de fiction dans un média immersif. Le *Development Fund*, le *Production Fund* et le *Completion Fund* soutiennent chacun une étape distincte de la création de ce type de contenu (développement, production et post-production/ finition). Ces fonds bénéficient aux entreprises enregistrées et administrées au Royaume-Uni. Il est à noter que ces trois fonds sont en cours de révision afin que soient pris en compte les nouveaux objectifs définis dans le cadre de la stratégie *Screen Culture 2033*. Le BFI souhaite notamment élargir son champ d'intervention en vue de soutenir de nouveaux types de contenus tels que les jeux vidéo.

France

Le *Fonds d'aide à la création immersive*, qui remplace depuis 2022 le Fonds d'aide aux expériences numériques et le Dispositif d'aide à la création artistique et multimédia (DICRÉAM), vise à soutenir des œuvres audiovisuelles innovantes fondées sur une démarche de création immersive. Les œuvres pluridisciplinaires sont aussi admissibles, à condition de comporter une forte composante audiovisuelle. Les contenus à destination des réseaux sociaux dont le primo-diffuseur n'est pas un service média audiovisuel à la demande sont également éligibles. Le fonds vise à la fois à encourager l'exploration de nouvelles écritures numériques et à attirer de nouveaux talents ; à réinventer le rapport au public et étendre les perspectives de diffusion ; mais aussi à promouvoir sur la scène internationale la capacité d'innovation artistique et technologique des studios et talents français. L'aide peut viser plusieurs phases de réalisation d'un projet, soit l'écriture, la préproduction et la production. Le Fonds est complété par une aide aux opérations à caractère collectif dont l'objectif est de financer des actions d'information et de promotion destinées à l'ensemble de la profession. Il peut s'agir, par exemple, de journées d'études, de journées professionnelles, de festivals de portée nationale ou internationale, organisés par des sociétés ou associations du secteur de la création immersive.

TABLEAU 4 – Exemples de programmes de soutien à la création de contenus de réalité étendue

PAYS	PROGRAMME		BUDGET*	PROJETS SOUTENUS*
Australie	Screen Story Development Fund : Generate and Premium (Online/Interactive projects)		0.2 MAU\$	7
	Online Production		7.8 MAU\$	50
France	<i>Fonds d'aide à la création immersive (depuis 2022)</i>	Fonds d'aide aux expériences numériques (jusqu'en 2021)	2.5M€	62
		Dispositif d'aide à la création artistique multimédia et numérique (DICRéAM) (jusqu'en 2021)	0.9M€	101
Royaume-Uni	UK Global Screen Fund		n.d	n.d

* Les années fiscales étant différentes d'un pays à un autre, les données sur les budgets alloués et les projets soutenus sont celles relatives aux périodes suivantes : juillet 2021 à juin 2022 pour l'Australie ; année 2021 pour la France ; avril 2021 à mars 2022 pour le Royaume-Uni.

4.3 LES CONTENUS DESTINÉS À DES PLATEFORMES DE PARTAGE DE VIDÉOS ET/OU AUX RÉSEAUX SOCIAUX

L'Australie se démarque des autres pays visés grâce à trois fonds administrés par Screen Australia permettant de financer des contenus destinés à des plateformes de partage de vidéos ou aux réseaux sociaux tels que TikTok ou Instagram. L'un de ces fonds, le *Instagram Nations Creators Program*, vise à soutenir les talents autochtones et sera donc abordé plus en détails à la section 9 ; un autre de ces fonds est administré dans le cadre du programme *Online Production* décrit plus haut. En France, le CNC administre pour sa part un fonds permettant de soutenir la création de certains des contenus visés par cette section.

Australie

Le programme *Skip Ahead* est une initiative conjointe de Screen Australia et de Google Australia. Il vise à aider une nouvelle génération de créateurs en ligne à élargir leur vision et leurs ambitions, et à concevoir un contenu narratif australien original, conçu spécialement pour le public international en ligne. Ce programme soutient plus spécifiquement le développement de nouveaux contenus destinés à la plateforme YouTube, par exemple une série d'épisodes de cinq à six minutes. Le financement est destiné aux projets scénarisés de tout genre ; les projets visés ne doivent cependant pas être des programmes de type « Comment faire » ou servir de matériel publicitaire ou de *marketing*. Pour être éligible, le demandeur – créateur ou équipe de création – doit avoir une chaîne YouTube comptant plus de 25 000 abonnés, ou un maximum de deux chaînes YouTube comptant moins de 40 000 abonnés, ou encore une vidéo YouTube qui a atteint au minimum 1 millions de vues sur une chaîne à laquelle au moins 10 000 personnes sont abonnées.

France

Le *Fonds d'aide aux créateurs vidéo sur Internet* (CNC Talent) est dédié aux projets d'expression originale française en première diffusion gratuite sur Internet. Son objectif est de renouveler la création sur Internet à travers la détection de nouveaux talents et la recherche de nouvelles formes d'écriture. Il permet donc d'appuyer les créateurs dans la prise de risque, mais également de les accompagner à des moments clefs de leur professionnalisation et de leur structuration. Le fonds comporte deux aides sélectives :

- L'*Aide à la création* s'adresse aux créateurs vidéo (personnes physiques ou morales) et vise à soutenir des projets d'œuvres d'expression originale française de tous formats (court, moyen, long métrage, Web-série, etc.) et de tous genres (fiction, documentaire, docu-fiction, vlog, tutoriels, etc.), avec un travail de scénarisation. Le demandeur doit compter au moins 10 000 abonnés ou avoir été sélectionné ou primé dans un festival ;
- L'*Aide à l'éditorialisation des chaînes* a pour objectif la structuration des entités de production. Les chaînes visées sont celles qui présentent un ensemble d'œuvres autour d'une thématique, d'un concept ou d'une personne, et qui sont mises à disposition du public sur une plateforme numérique. L'aide s'adresse aux créateurs vidéo ayant un minimum de 50 000 abonnés. Il est demandé au porteur de projet d'avoir une stratégie d'existence de la chaîne, c'est-à-dire la publication récurrente de contenus sur un temps donné avec un calendrier de diffusion. Cette aide s'adresse aux chaînes existantes ou en projet, diffusant des vidéos d'expression originale française d'intérêt artistique et culturel de tous genres (fiction, documentaire, docu-fiction, vlog, tutoriels, etc.), avec une valorisation du travail d'écriture et une intensité du besoin en moyens techniques.

Seules les plateformes *gratuites* sont admissibles (TikTok, Instagram, Facebook, Twitch, Snapchat, Arte.TV, France.tv Slash, KuB, etc.) et il doit s'agir d'une première fenêtre de diffusion. En outre, le CNC dispose d'une chaîne YouTube CNC Talent sur laquelle certains des contenus financés sont publiés. Le dispositif CNC Talent propose aussi des bourses professionnalisantes qui aident les créateurs à écrire et à développer un projet (résidence ou dans le cadre de leur choix). Le CNC a également des partenariats avec une trentaine de festivals où il y dote les prix par des bourses, pour professionnaliser les créateurs Web. Ainsi, certains festivals comme le festival du court-métrage de Clermont-Ferrand ont ouvert une section « pop-up » dédiée aux courts métrages venus du Web. YouTube et CNC Talent dotent les prix attribués.

Enfin, le CNC propose aussi des parcours d'auteurs dans des festivals comme Cannes et Séries Mania pour qu'ils puissent rencontrer des professionnels, participer à des ateliers, des classes de maître, etc. Ainsi, l'idée du dispositif CNC Talent est d'offrir à la fois un soutien financier mais aussi un accompagnement des créateurs, notamment pour le passage d'un genre à un autre (court à long métrage par exemple).

TABLEAU 5 – Exemples de programme de soutien aux contenus destinés aux plateformes de partage de vidéo ou aux réseaux sociaux

PAYS	PROGRAMME	BUDGET	PROJETS SOUTENUS
Australie	Skip Ahead	0.6 M\$AU	5
France	Fonds d'aide aux créateurs vidéo sur Internet - Aide à la création	1.7M€	72
	Fonds d'aide aux créateurs vidéo sur Internet - Aide à l'éditorialisation des chaînes	0.6M€	12

* Les années fiscales étant différentes d'un pays à un autre, les données sur les budgets alloués et les projets soutenus sont celles relatives aux périodes suivantes : juillet 2021 à juin 2022 pour l'Australie; année 2021 pour la France.

5

AUTRES FINANCEMENTS RELATIFS À L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

Le mouvement de réforme décrit à la section 3 a aussi mené les diverses entités compétentes à déployer des aides visant plus généralement à favoriser la présence de contenus nationaux dans l'environnement numérique. Outre les programmes destinés à la création de nouveaux types de contenus (présentés dans la section 4), des initiatives ont plus largement visé tous les contenus audiovisuels susceptibles d'être rendus accessibles par le biais des technologies numériques.

La présente section fournit plutôt des exemples de telles initiatives en les regroupant en quatre catégories : A. les aides visant à promouvoir les contenus numériques sur le marché international ; B. les aides favorisant la diversité des contenus en ligne ; C. les aides stimulant de nouvelles formes de partenariats avec des acteurs du numérique ; et D. les aides destinées aux entreprises afin de renforcer leurs capacités de production de contenus numériques. Il est à noter que les programmes visant spécifiquement les contenus autochtones sont présentés à la section 9. Chaque section se termine par un tableau synthèse des programmes identifiés, des sommes allouées et du nombre de projets soutenus.

5.1 LES AIDES VISANT À PROMOUVOIR LES CONTENUS NUMÉRIQUES SUR LE MARCHÉ INTERNATIONAL

Australie

Screen Australia administre le *International Finance Fund* qui vise à soutenir des projets australiens présentant un très fort attrait au niveau mondial. L'objectif est plus spécifiquement d'aider les demandeurs à développer des supports et une stratégie de présentation en vue d'attirer du financement et des partenariats internationaux. Ce fonds est ouvert aux projets australiens de fiction et de documentaire de longue durée, qui sont prêts à être mis sur le marché et qui ont reçu un financement de développement de la part d'un partenaire commercial indépendant, international ou australien, ayant fait ses preuves dans le cadre de projets similaires. Ce partenaire peut être une plateforme de vidéo à la demande SVOD (mais aussi un distributeur local ou international, ou encore un studio de production). Dans tous les cas, le demandeur doit avoir le contrôle des droits de propriété intellectuelle et un contrôle créatif significatif du projet. Le projet doit être audacieux, ambitieux et posséder un attrait universel.

France

Le *Fonds sélectif plateformes (FSP)* a été un projet expérimental et temporaire du CNC visant à soutenir la production indépendante d'œuvres audiovisuelles françaises préfinancées exclusivement par des plateformes extra-européennes. Les bénéficiaires pouvaient donc être des entreprises de production déléguées françaises indépendantes qui collaborent avec une plateforme. Ce fonds a été présenté comme la première étape de l'intégration des plateformes extra-européennes au système d'aides financières du CNC en permettant d'établir les mêmes règles du jeu pour l'ensemble des acteurs du secteur. En vigueur uniquement de 2021 à 2022, ce fonds a été initialement mis en place dans l'attente de l'ouverture du dispositif de soutien automatique à la production du CNC aux producteurs qui collaborent avec des plateformes. Depuis décembre 2022, ces producteurs peuvent désormais bénéficier du soutien automatique à la production du CNC au même titre que ceux travaillant avec des chaînes de télévision, par exemple. Il ne s'agit pas dans ce cas d'un soutien *aux plateformes* directement mais d'un soutien *aux producteurs/auteurs* qui collaborent avec celles-ci.

Par ailleurs, le CNC dispose depuis 2021 d'un *service de l'attractivité*, un enjeu stratégique majeur pour le Centre : en effet, le développement des plateformes a fait exploser le volume de productions ; de plus, ces plateformes participent désormais au soutien à la création nationale. Ce service a été créé suite à l'intégration de la commission nationale du film, *Film France*, au CNC. Sa mission est de promouvoir l'attractivité internationale de la France, et notamment les tournages et la post-production sur le territoire.

Nouvelle-Zélande

Le *Premium Productions for International Audiences Fund* n'est plus en vigueur aujourd'hui mais demeure intéressant à examiner en raison de certaines de ses caractéristiques. Créé afin d'aider le secteur audiovisuel à se remettre des impacts de la COVID-19, il visait à soutenir des productions de haute qualité racontant des histoires néo-zélandaises pour un public international. Issu d'une collaboration entre la NZFC, l'agence gouvernementale de financement indépendante NZ On Air et l'agence publique responsable de la promotion de la langue et culture Māori Te Māngai Pāho, il s'adressait aux producteurs néo-zélandais (y compris les coproductions). Le projet (long métrage, épisode unique ou série télé) devait contenir des éléments néo-zélandais (sans toutefois qu'un seuil minimal ne soit fixé). Le demandeur devait démontrer que la majorité du tournage serait effectuée en Nouvelle-Zélande et que le budget de production bénéficiait d'un minimum de 10% d'investissement privé international, celui-ci pouvant provenir d'agents commerciaux, de distributeurs ou de plateformes de diffusion en ligne hors Nouvelle-Zélande. Par ailleurs, lorsque que le long métrage était fait en collaboration avec un partenaire international distribuant ses contenus uniquement en ligne, les droits pour la diffusion en salles de cinéma nationales devaient être réservés ou engagés. En outre, les longs métrages devaient bénéficier d'un engagement de la part d'un ou plusieurs distributeurs locaux ou internationaux ; pour les séries télé, un engagement de la part d'un diffuseur ou d'une plateforme de diffusion en ligne avec une présence en Nouvelle-Zélande était exigé. Une préférence était accordée aux projets présentant un plan de découvrabilité et d'atteinte des publics en Nouvelle-Zélande et à l'international.

Royaume-Uni

Le *UK Global Screen Fund* est un programme triennal visant à stimuler la compétitivité internationale du Royaume-Uni. Il est divisé en plusieurs volets, dont deux s'intéressent notamment à l'environnement numérique :

- Le volet *International Co-Production Strand* soutient les longs métrages ou projets télé coproduits au niveau international. Tous les projets doivent avoir un fort potentiel d'exportation et être en mesure de démontrer leur potentiel à générer des revenus pour le producteur britannique. Ce volet est ouvert aux producteurs britanniques indépendants ayant une expérience de production avérée. Le projet doit avoir au moins 60% du financement global assuré (en plus de toute contribution éventuelle de ce volet et de l'allègement fiscal britannique) ou avoir déjà obtenu au moins une autre source de financement britannique (en plus de toute contribution éventuelle de ce volet et de l'allègement fiscal britannique). Ce financement peut provenir d'une plateforme de vidéo à la demande, à condition toutefois que celle-ci n'acquiert pas les droits mondiaux sur la base d'un rachat.
- Le volet *International Business Development* soutient le développement d'entreprises britanniques dans le secteur audiovisuel qui génèrent des revenus grâce à l'exportation et l'expansion internationale. Les entreprises éligibles peuvent demander un financement en utilisant une des deux voies : le *General Track* ou le *Film Transformation*. Le *Film Transformation* vise à répondre aux défis auxquels les entreprises sont confrontées, telles que l'émergence des nouvelles technologies et la prolifération des canaux de distribution non traditionnels.

Espagne (et Catalogne)

Les *Aides à l'action et à la promotion culturelle* offertes par la sous-direction générale de la promotion des industries culturelles et créatives (ministère de la Culture et du Sport), sont destinées à promouvoir des activités qui contribuent à la création de contenus culturels, ainsi qu'à moderniser et à professionnaliser le secteur culturel espagnol. Elles visent notamment à stimuler l'utilisation des nouvelles technologies dans la création et la diffusion de contenus, à accroître la professionnalisation des industries culturelles et créatives et leur capacité à générer des emplois et surtout, à promouvoir l'internationalisation de la culture espagnole et son inclusion dans les réseaux européens d'offre culturelle. Les bénéficiaires doivent être des personnes morales de nationalité espagnole ou de tout État membre de l'Union européenne ou des États signataires de l'accord sur l'Espace économique européen. Les personnes morales ne peuvent être à but lucratif et doivent avoir leur résidence fiscale en Espagne.

En Catalogne, l'ICEC offre des *Subventions pour des projets d'internationalisation d'entreprises et d'entités dans le domaine des jeux vidéo et des entreprises émergentes (start-ups)*. Ces subventions bénéficient plus spécifiquement aux entreprises et entités qui contribuent à la présence de produits ou services numériques interactifs culturels (applications, jeux vidéo, plateformes) à l'étranger. Le demandeur doit être domicilié en Espagne, ou encore dans un État membre de l'Union européenne ou associé à l'Espace économique européen et avoir un établissement opérationnel en Espagne.

Union européenne

Dans le cadre de son programme *Europe Créative*, pôle « contenus » du volet MEDIA, la Commission européenne a lancé en 2022 un *appel à projets visant à soutenir le contenu audiovisuel et en ligne*. Cet appel vise plus précisément à « accroître la capacité des producteurs audiovisuels à développer et à produire des projets solides ayant un potentiel important de circulation en Europe et au-delà, et à faciliter les coproductions européennes et internationales au sein du secteur de la télévision et en ligne ». L'objectif est notamment de soutenir la production de films de fiction, d'animation et documentaires de haute qualité destinés à une diffusion linéaire et non linéaire, y compris sur les plateformes numériques.

TABLEAU 6 – Exemples de programme visant à promouvoir les contenus numériques sur le marché international

PAYS	PROGRAMME	BUDGET*	PROJETS SOUTENUS*
Australie	International Finance Fund	56K\$AU	4
Espagne	Aides à l'action et à la promotion culturelle	2.0M€	86
Espagne-Catalogne	Subventions pour des projets d'internationalisation d'entreprises et d'entités dans le domaine des jeux vidéo et des entreprises émergentes (start-ups).	n.d	n.d
France	Fonds sélectif plateformes	1.1M€	3
Nouvelle-Zélande	Premium Productions for International Audiences Fund	36M\$NZ	13
Royaume-Uni	UK Global Screen Fund	5M£	66
Union européenne	Appel à projets visant à soutenir le contenu audiovisuel et en ligne		n.d (appel lancé en 2022)

* Les années fiscales étant différentes d'un pays à un autre, les données sur les budgets alloués et les projets soutenus sont celles relatives aux périodes suivantes : juillet 2021 à juin 2022 pour l'Australie et la Nouvelle-Zélande ; année 2021 pour l'Espagne, la France et l'Union européenne ; avril 2021 à mars 2022 pour le Royaume-Uni.

5.2 LES AIDES VISANT À FAVORISER UNE DIVERSITÉ DE CONTENUS NATIONAUX EN LIGNE

Australie

Screen Australia administre les fonds *General Drama Production* et *Children's Program Production* qui visent les productions réalisées principalement pour les radiodiffuseurs, la télévision par abonnement et les plateformes de vidéo à la demande. Sont donc exclus les contenus destinés à une diffusion en cinéma qui se qualifient au 40% du *Producer Offset* (voir section 7). De plus, en ce qui concerne le *Children's Program Production*, le public principal doit être les enfants. Dans tous les cas, Screen Australia ne financera pas plus de 40% du budget total pour les programmes dramatiques et 45% pour les programmes destinés aux enfants (incluant le *Producer Offset*), sauf dans des circonstances exceptionnelles. Enfin, au moment de déposer une demande, le projet doit être associé à un partenaire tel qu'un radiodiffuseur ou une plateforme de vidéo à la demande par abonnement. À titre d'exemple, Screen Australia a soutenu en 2021-2022 six épisodes de la série *North Shore* dont la diffusion est prévue sur Paramount +.

Le programme *Digital Originals* est une initiative conjointe de Screen Australia, du radiodiffuseur SBS et de la chaîne de télévision NITV qui finance le développement de séries innovantes destinées à ces deux plateformes. Cette initiative est conçue pour soutenir les créateurs sous-représentés dans le secteur audiovisuel, notamment les Premières Nations, les personnes handicapées, les femmes, les personnes LGBTIQ+ et celles vivant dans les zones régionales et éloignées. Ce programme comprend également un volet formation : par exemple, lors des précédentes éditions, 10 à 12 équipes ont été sélectionnées pour participer à un atelier organisé par les trois partenaires et portant sur les compétences en matière d'écriture de courts récits.

France

L'*Aide sélective à la diffusion en vidéo à la demande* (aussi appelée *aide sélective au programme éditorial (PGE VàD)*) s'inscrit dans le prolongement du soutien sélectif à la vidéo physique et vise à soutenir et structurer le développement du marché de la VàD. Les plateformes bénéficiaires sont en général spécialisées ou de niche. Le programme s'adresse à deux catégories de bénéficiaires :

- Les titulaires de droits : cette aide peut être demandée par une structure pour la diffusion, l'éditorialisation et la promotion d'un catalogue d'au moins 4 œuvres éligibles, en vue d'une diffusion sur un minimum de 2 services de VàD. Les structures admissibles sont les entreprises de production cinématographique et audiovisuelle, les entreprises cessionnaires de droits d'exploitation d'œuvres cinématographiques ou audiovisuelles sur les services de médias à la demande (SMAD) et les entreprises détentrices de mandats de commercialisation pour l'exploitation d'œuvres cinématographiques ou audiovisuelles sur les SMAD. Ces entreprises doivent être établies en France. De plus, leur catalogue doit être composé d'œuvres cinématographiques et audiovisuelles françaises et européennes, accessibles en langue française (VF et/ou VOSTF). Plusieurs critères d'appréciation sont énoncés, dont l'accessibilité aux personnes en situation de handicap (sous-titrage et audio description), ainsi que les perspectives de commercialisation du catalogue d'œuvres en VàD sur les SMAD.
- Les éditeurs de SMAD : cette aide peut viser la diffusion, l'éditorialisation et la promotion d'une ou plusieurs œuvres cinématographiques ou audiovisuelles européennes ou d'expression originale française, ou encore l'amélioration de la qualité technique ou éditoriale de l'offre proposée et des modalités d'accès aux œuvres, ainsi qu'à la mise en valeur de l'offre. Pour bénéficier de cette aide, les SMAD doivent, notamment : mettre à disposition des utilisateurs des services accessibles en France ; avoir un chiffre d'affaires total mondial hors taxes résultant de l'exploitation d'œuvres cinématographiques et audiovisuelles sur des services de médias audiovisuels à la demande inférieur à 200M€ ou appartenir à un groupe de personnes physiques ou morales dont le chiffre d'affaires total mondial hors taxes relatif à cette exploitation est inférieur à 200M€. En outre, leur offre doit comporter au moins 20 œuvres cinématographiques ou 20 œuvres audiovisuelles et ils doivent assumer la responsabilité éditoriale du choix du contenu du service et déterminer la manière dont il est organisé.

Par ailleurs, depuis 2014 et après plusieurs années de discussions avec la Commission européenne, le CNC a mis en place une *Aide financière automatique à la diffusion en vidéo à la demande* visant notamment à encourager la structuration du marché de la VàD. Elle s'adresse à tous les modes de commercialisation de vidéo à la demande, c'est-à-dire la vidéo locative à l'acte, le téléchargement définitif ou l'abonnement (sauf la télévision de rattrapage). Cette aide permet au CNC d'être cohérent avec son programme de soutien automatique à la vidéo physique. Pour bénéficier de cette aide, l'éditeur de service doit notamment être accessible en France, avoir un chiffre d'affaires inférieur à 2M€, et diffuser des films de moins de huit ans. Cette aide est attribuée à l'éditeur de services au prorata du chiffre d'affaires qu'il a réalisé sur des « films cinématographiques générateurs ».

TABLEAU 7 – Exemples de programmes visant à favoriser une diversité de contenus nationaux en ligne

PAYS	PROGRAMME	BUDGET	PROJETS SOUTENUS
Australie	General TV Drama Production	24M\$AU	26
	Children's Program Production	6.1M\$AU	23
	Digital Originals	65K\$AU	4
France	Aide sélective à la diffusion en vidéo à la demande	1.9M€	41
	Aide financière automatique à la diffusion en vidéo à la demande	2.0M€	8

* Les années fiscales étant différentes d'un pays à un autre, les données sur les budgets alloués et les projets soutenus sont celles relatives aux périodes suivantes : juillet 2021 à juin 2022 pour l'Australie ; année 2021 pour la France.

5.3 LES AIDES VISANT À STIMULER DE NOUVELLES FORMES DE PARTENARIATS AVEC DES ACTEURS DU NUMÉRIQUE

Australie

Le *Commissioned Program* de Screen Australia soutient la production de documentaires réalisés principalement pour les radiodiffuseurs ou les plateformes de service de vidéo à la demande. Les contenus visés doivent à la fois être inspirants et avoir une valeur culturelle. Ce fonds cible des projets d'une durée minimale de 30 minutes qui seront diffusés par un radiodiffuseur australien ou une plateforme australienne de vidéo à la demande (prévente confirmée requise). À titre d'exemple, en 2020-2021, Screen Australia a soutenu un premier documentaire commandé par Netflix, *Microworld Reef* et un documentaire pour Disney +, *Shipwreck Hunters Australia*. Les formats étrangers sont admissibles. La priorité est donnée aux contenus originaux.

Royaume-Uni

Le BFI a annoncé à l'automne 2022 que *Netflix deviendra la première plateforme de diffusion en ligne au monde à voir ses séries et films conservés dans la collection du BFI National Archive*. Dans un premier temps, ce sont 26 séries et films reflétant la société britannique qui seront conservés numériquement pour les générations à venir. Cette initiative apparaît au moment où Netflix célèbre son 10^e anniversaire au Royaume-Uni. D'ici les cinq prochaines années, des centaines de productions britanniques de Netflix jugées culturellement importantes et sélectionnées par les conservateurs de la BFI seront conservées numériquement et feront partie de la collection nationale britannique.

France

L'*Appel à projets Savoirs et Cultures* (terminé) visait à favoriser la créativité au service de la transmission du savoir et de la culture dans l'environnement numérique. Mis en place pendant l'année 2021, ce programme est né du constat de l'appétence des jeunes publics pour les contenus Web autour de la culture et de la science, ainsi que des œuvres à portée éducative. Il permettait ainsi d'accompagner les projets numériques à visée éducative dans tous les domaines des savoirs, de la culture, des sciences, de l'environnement, de l'éducation sexuelle, des sports et des nouvelles technologies, incluant des jeux vidéo à portée ludo-éducative et pédagogique. Le programme était issu d'un partenariat avec YouTube et Arte pour la Web création, ainsi qu'avec Ubisoft et France Télévision pour le domaine du jeu vidéo. Il est à noter que certains volets du programme ont été remaniés et pérennisés au sein du dispositif CNC Talent.

Nouvelle-Zélande

En collaboration avec Epic Games et plusieurs organismes de financement néo-zélandais et australiens, la NZFC prend part au programme *Unreal Engine Real-Time Short Film Challenge*. L'objectif de ce fonds est de financer la production de courts métrages d'animation – de 90 secondes à 5 minutes – en utilisant le logiciel Unreal Engine 5. Ce logiciel de pointe est un moteur et un éditeur en temps réel qui offre notamment un rendu photoréaliste permettant aux cinéastes de concevoir et d'exécuter des histoires visuelles sans quitter leur domicile.

TABLEAU 8 – Exemples de programmes visant à stimuler de nouvelles formes de partenariat avec des acteurs du numérique

PAYS	PROGRAMME	BUDGET*	PROJETS SOUTENUS*
Australie	Commissioned Program	7.2M\$AU	19
France	Appel à projets Savoirs et Cultures	n.d	41
Nouvelle-Zélande	Unreal Engine Real-Time Short Film Challenge	100k\$NZ	2

* Les années fiscales étant différentes d'un pays à un autre, les données sur les budgets alloués et les projets soutenus sont celles relatives aux périodes suivantes : juillet 2021 à juin 2022 pour l'Australie et la Nouvelle-Zélande ; année 2021 pour la France.

5.4 LES AIDES DESTINÉES AUX ENTREPRISES AFIN DE RENFORCER LEURS CAPACITÉS DE PRODUCTION DE CONTENUS NUMÉRIQUES

Espagne (et Catalogne)

Les *Aides à la modernisation et à l'innovation des industries culturelles et créatives* de la sous-direction générale de la promotion des industries culturelles et créatives (ministère de la Culture et du Sport) sont destinées à plusieurs secteurs dont les arts interactifs, le cinéma, les nouveaux genres créatifs multimédias, les nouveaux médias, la radio et télévision. Elles visent notamment à : promouvoir les investissements dans la création et la diffusion de contenus culturels numériques ; à promouvoir les investissements qui permettent la modernisation, l'innovation et le développement technologique des industries culturelles et créatives ; à créer des emplois, ou ; à promouvoir la revitalisation, la structuration et l'internationalisation des industries culturelles et créatives pour contribuer à l'image de l'Espagne. Les destinataires de ces aides sont les professionnels inscrits au régime des travailleurs autonomes et les PME de nationalité espagnole, de tout État membre de l'Union européenne ou des États signataires de l'Accord sur l'Espace économique européen et qui résident fiscalement en Espagne.

En Catalogne, l'ICEC propose des *Prêts Cultures Participatifs* destinés aux entreprises dédiées à la création de produits ou services numériques interactifs liés à la culture. Le programme s'adresse aux entreprises de moins de 4 ans domiciliées en Catalogne ou dans un État membre de l'Union européenne ou associées à l'Espace économique européen et avec un établissement opérationnel en Catalogne.

Australie

Le programme *Enterprise* de Screen Australia se décline en deux sous-programmes, *Business* et *People*. Le sous-programme *Business* soutient les entreprises de création de contenu. Pour être éligibles, les entreprises doivent œuvrer dans l'un des quatre champs identifiés, soit : Premières Nations ; les contenus en ligne ; documentaires, et ; contenus scénarisés. Ce programme vise entre autres à soutenir les entreprises afin qu'elles bénéficient d'opportunités commerciales sur différentes plateformes et sous différents formats, ou encore afin qu'elles produisent des contenus dont la qualité permet de répondre à la demande nationale et mondiale.

Royaume-Uni

Dans le cadre du programme *UK Global Screen Fund*, le volet *International Business Development* (évoqué à la section 5.1) vise à soutenir le développement d'entreprises britanniques dans le secteur audiovisuel afin qu'elles génèrent davantage de revenus découlant de l'exportation et l'expansion internationale. Les entreprises éligibles peuvent demander un financement en utilisant deux voies, soit le *General Track* ou encore le *Film Transformation*. Ce deuxième volet a pour but de répondre aux défis auxquels sont confrontées les entreprises notamment liées à l'émergence des nouvelles technologies et à la prolifération des canaux de distribution non traditionnels.

TABLEAU 9 – Exemples de programmes destinés aux entreprises afin de renforcer leurs capacités de production de contenus numériques

PAYS	PROGRAMME	BUDGET*	PROJETS SOUTENUS*
Australie	Enterprises - Business	n.d**	n.d**
Espagne	Aides à la modernisation et à l'innovation des industries culturelles	2.9M€	116
Espagne-Catalogne	Prêts Cultures Participatifs (pour 4 ans, 2015-2019)	5.3M€	54
Royaume-Uni	UK Global Screen Fund – International Business	2.3M£	29

* Les années fiscales étant différentes d'un pays à un autre, les données sur les budgets alloués et les projets soutenus sont celles relatives aux périodes suivantes : juillet 2021 à juin 2022 pour l'Australie ; année 2021 pour l'Espagne ; avril 2021 à mars 2022 pour le Royaume-Uni.

** Puisqu'il s'agit d'un nouveau programme, aucune donnée n'est actuellement disponible.

6

PRINCIPALES RESSOURCES FINANCIÈRES

Les ressources financières administrées par les entités compétentes des pays visés pour soutenir la création et la production de contenus nationaux sont d'origine variée. Il est possible de distinguer deux modèles : selon le premier modèle, le financement repose notamment sur une mise à contribution de certains acteurs de la chaîne de valeurs du secteur audiovisuel, dont une partie de leurs revenus alimente les fonds de soutien au développement de nouveaux contenus ou soutient directement la production nationale indépendante ; selon un deuxième modèle, les acteurs de la chaîne de valeurs ne sont pas directement mis à contribution et les ressources financières administrées par les entités compétentes proviennent d'autres origines.

La distinction est importante dès lors que l'on s'intéresse à l'impact des technologies numériques sur l'écosystème audiovisuel d'un État et sur ses mécanismes de financement de la création et de la production. En effet, l'essor du numérique dans le champ des industries culturelles et créatives – en particulier le détournement progressif des audiences de l'analogique vers le numérique mais aussi l'essor des plateformes de diffusion de contenus – a pu provoquer une diminution des revenus générés par les acteurs traditionnels (notamment les radiodiffuseurs) et donc une diminution de leurs contributions aux fonds de soutien appuyant le développement de nouveaux contenus. Une iniquité est également apparue en raison de l'émergence de nouveaux acteurs, principalement les plateformes de diffusion de contenus, non visés par les exigences de contribution aux mécanismes de financement, leur offrant ainsi un avantage concurrentiel significatif par rapport aux radiodiffuseurs traditionnels. Il ne faut donc pas se surprendre de constater que les pays concernés par cette approche sont les premiers à avoir agi pour réformer leurs mécanismes de financement et imposer aux plateformes, dont les plateformes étrangères, des exigences en matière de soutien à la production nationale. Parmi les cinq pays visés par cette étude, il s'agit notamment de la France et de l'Espagne qui ont dû s'adapter aux réformes menées au niveau de l'Union européenne dans le secteur de l'audiovisuel et qui touchent notamment aux mécanismes de financement.

En effet, l'essor du numérique dans le champ des industries culturelles et créatives – en particulier le détournement progressif des audiences de l'analogique vers le numérique mais aussi l'essor des plateformes de diffusion de contenus – a pu provoquer une diminution des revenus générés par les acteurs traditionnels (notamment les radiodiffuseurs) et donc une diminution de leurs contributions aux fonds de soutien appuyant le développement de nouveaux contenus. Une iniquité est également apparue en raison de l'émergence de nouveaux acteurs, principalement les plateformes de diffusion de contenus, non visés par les exigences de contribution aux mécanismes de financement, leur offrant ainsi un avantage concurrentiel significatif par rapport aux radiodiffuseurs traditionnels.

Le modèle de la France, de l'Espagne et de l'Union européenne

En France, les fonds du CNC, dont le budget total annoncé pour l'année 2023 devrait être de 711M€ (une augmentation de 1.1% par rapport à 2022), sont alimentés par le produit de trois taxes spécifiques : 1) les entrées en salle de cinéma (TSA) ; 2) les éditeurs et les distributeurs de services de télévision (TST) ; 3) les recettes générées par la diffusion, gratuite ou payante, de vidéos physique ou en ligne (TSV). Il faut souligner que la troisième taxe a été révisée à plusieurs reprises depuis 2013, notamment afin de mettre à contribution les plateformes. L'intérêt croissant des publics envers les contenus proposés par ces plateformes, combiné à l'impact de la pandémie et des périodes de confinement sur la fréquentation de celles-ci, explique d'ailleurs la progression rapide du produit de cette troisième taxes, lequel est passé de 16.21M€ en 2017 et 34.2M€ en 2019, à 87.3M€ en 2020 et 111.6M€ en 2021. Le produit de ces trois taxes est directement affecté au budget de l'établissement, permettant ainsi à l'aval de financer l'amont, et donc la diffusion de financer la création. Ainsi, la taxe sur la valeur ajoutée créée par les diffuseurs alimente les fonds de soutien du CNC. Il faut par ailleurs noter que d'autres recettes sont affectées au budget du CNC. C'est le cas notamment des montants des sanctions pécuniaires (prononcées par l'ARCOM) versées par les éditeurs de services de télévision qui ne respectent pas leurs obligations. S'ajoutent d'autres ressources spécifiques, par exemple des retraits d'engagements des exercices précédents, des remboursements d'aides, des recettes de mécénat (par exemple celles reçues dans le cadre d'action de numérisation du patrimoine), ou encore des recettes fléchées (soit des montants versés par des partenaires dans le cadre du cofinancement de certains dispositifs, comme l'[Aide aux cinémas du monde](#)). Enfin, le financement de la production est également soutenu depuis 1985 par les [Sociétés de financement de l'industrie cinématographique et de l'audiovisuel \(SOFICA\)](#), des sociétés d'investissement destinées à la collecte de fonds privés consacrés exclusivement à cette industrie.

En Espagne, le budget de ICAA pour l'année 2023 est de 186M€. Ce budget est principalement alimenté par des transferts de fonds du gouvernement espagnol et par le produit de taxes appliquées sur divers biens et services culturels (notamment la vente de billets de spectacles). Par ailleurs, une part importante du budget de l'ICAA – soit 106M€ en 2023 – est transférée dans le Fonds de protection de la cinématographie. De plus, en application de l'article 117 de la [Loi 13/2022 du 7 juillet sur la Communication audiovisuelle générale](#), ce fonds reçoit également les contributions financières des fournisseurs de services médias audiovisuels, ceux-ci pouvant alternativement choisir d'investir directement dans la production de contenus espagnols, d'acquérir les droits d'exploitation de tels contenus ou encore de contribuer au *Fonds pour la promotion de la cinématographie et des œuvres audiovisuelles dans les langues co-officielles autres que l'espagnol*. Comme son nom l'indique, ce dernier [fonds est destiné à soutenir et à protéger l'utilisation des langues des Communautés autonomes reconnues par la loi au cinéma et dans les autres médias audiovisuels](#). Il encourage le développement de projets, la production, la distribution, l'exploitation, la restauration et la promotion d'œuvres dans ces langues. Outre d'éventuelles contributions de fournisseurs de services médias audiovisuels, tel que mentionné à l'article 117, le fonds est aussi alimenté par les contributions de chaque communauté autonome de langue officielle et de l'État espagnol. Le montant intégral du fonds est ensuite transféré aux organismes compétents de ces Communautés autonomes ayant des langues officielles, qui le gèreront conformément à leurs compétences. Finalement, en ce qui concerne les contributions remboursables et les prêts de l'ICEC (budget de 7,2M€) de la Catalogne, celles-ci sont accordées en collaboration avec l'Institut catalan des Finances.

Cette contribution des plateformes étrangères au financement de la production audiovisuelle indépendante en France et en Espagne est autorisée par la [Directive européenne sur les services médias audiovisuel \(SMA\)](#), révisée en 2018 notamment pour tenir compte de l'impact des technologies numérique sur le secteur. L'article 13.2 de la Directive énonce en effet la possibilité pour les États membres de l'Union européenne d'assujettir les plateformes étrangères de vidéo à la demande visant le public de leur État aux mêmes obligations de financement de la création que les fournisseurs de services établis sur leur territoire.

À titre d'exemple, la France a transposé la Directive SMA dans son droit national par le biais du *Décret relatif aux services de médias audiovisuels à la demande (Décret SMAD)* et de *l'ordonnance du 21 décembre 2020*. Par conséquent, les fournisseurs de services étrangers visant le public français sont désormais assujettis aux mêmes règles de contribution au financement de la production d'œuvres cinématographiques et audiovisuelles que les services relevant de la compétence de la France. Ce décret modernise ainsi le dispositif de financement de la création française (et européenne), en intégrant les plateformes étrangères dans la chronologie des médias française (fenêtres de diffusion). Les plateformes (telles que Netflix, Disney +, Amazon Prime Vidéo) doivent donc contribuer, à hauteur d'au moins 20% de leur chiffre d'affaires annuel en France, au financement d'œuvres cinématographiques européennes et d'expression originale française. Cette contribution doit en grande partie bénéficier à la production indépendante : en effet, 80% de leurs dépenses doit être consacré à la production audiovisuelle, dont au moins 2/3 au développement de la production indépendante ; le 20% restant doit être destiné à la production cinématographique, dont au moins 3/4 au développement de la production indépendante. Il est à noter que ces taux s'appliquent si la plateforme propose des films et séries *de plus* de douze mois après leur sortie en salle de cinéma en France. Ils sont toutefois portés à 25% du chiffre d'affaires si les œuvres proposées sur la plateforme sont de moins de douze mois (en vertu des règles de chronologie des médias). Soulignons que la France (avec l'Italie) dispose des taux de contribution les plus élevés de l'Union européenne²⁸. Les contributions sont précisées au travers de conventions signées entre les SMAD et l'ARCOM qui obligent les diffuseurs à contracter avec des producteurs (production déléguée), ce qui signifie qu'aucun des montants investis ne transitent par le CNC.

TAXER LES PLATEFORMES ÉTRANGÈRES : L'IMPACT DE L'ENTRÉE EN VIGUEUR DU DÉCRET SMAD EN FRANCE

L'entrée en vigueur du décret SMAD augmente de manière significative les sommes allouées à la production audiovisuelle française. En effet, le CNC estime que la participation des plateformes induite par cette nouvelles mesures est d'environ 250M€ par année, alors que les obligations de financement des autres contributeurs français s'établissent à 1,3 milliards d'euros par année. Il faut par ailleurs mentionner qu'à compter de 2023, la contribution des plateformes sera compensée par la possibilité pour celles-ci d'accéder aux financements du CNC pour les productions qu'elles appuient, une mesure dont le coût est estimé à 20M€. Jusqu'à la fin de l'année 2022, la compensation s'est opérée par le biais du Fonds sélectif plateforme (FSP), dont le budget de 5,5M€ a été affecté aux projets menés par des entreprises de production déléguées française agissant pour le compte de plateformes.

Source : <http://www.senat.fr/rap/122-115-319/122-115-3195.html>

28 En Espagne, l'obligation de préfinancement des œuvres audiovisuelles européennes est fixée à 5% des recettes annuelles des fournisseurs de services audiovisuels (incluant les plateformes étrangères) si leur chiffre d'affaires est égal ou supérieur à 10M d'euros, dont 70% doivent aller à la production indépendante.

Le modèle de l'Australie, la Nouvelle-Zélande et le Royaume-Uni

À l'inverse, les ressources financières administrées par Screen Australia, la NZFC et le BFI ne dépendent pas du rendement et des contributions des entreprises du secteur audiovisuel, qu'il s'agisse des acteurs traditionnels ou des plateformes. Alors que Screen Australia s'appuie essentiellement sur le financement attribué par le gouvernement australien, le NZFC et le BFI administrent principalement des sommes versées par leur gouvernement et des revenus générés par leur loterie nationale. En ce qui concerne la NZFC, son budget annuel d'environ 69 M\$ NZ est effectivement composé de fonds gouvernementaux (*Ministry for Culture and Heritage* et *Ministry of Business, Innovation and Employment*) et de fonds provenant du *Lottery Grants Board*, auxquels s'ajoutent des revenus provenant des films, des intérêts et de réserves. Du côté du BFI, sur le budget 2021-2022 d'approximativement 132M£, un montant de 49M£ provenait de la National Lottery. Le BFI investit également l'argent du gouvernement, principalement du *Department for Digital, Culture, Media and Sport* et du *Department for Education*, pour des projets spécifiques. D'autres revenus sont directement générés par le BFI, notamment dans le cadre de levées de fonds et de montants versés par des commanditaires. Pour ce qui est du budget annuel de Screen Australia, environ 100M\$AU, il s'agit principalement d'une contribution du gouvernement australien, laquelle est complétée d'autres sommes, notamment les intérêts sur les prêts octroyés par l'Agence, les redevances et la vente de biens et services.

Par ailleurs, bien que l'Australie et le Royaume-Uni aient des modèles de financement très différents de la France ou d'autres pays européens dont les mécanismes sont similaires, il est intéressant de noter que des réflexions sont tout de même en cours au sein de ces deux pays concernant l'opportunité de réformer leur système en vue de faire contribuer les plateformes au financement de la production indépendante. Du côté de l'Australie et tel qu'évoqué précédemment (voir section 3), le gouvernement explore actuellement la possibilité d'imposer aux grandes plateformes des obligations d'investissement dans la production de contenu australien. En septembre 2020, le *Ministry for the Department of Infrastructure, Transport, Regional Development, Communications and the Arts* a contacté Netflix, Amazon Prime, Disney + et Stan afin de leur demander de rendre compte au *Australian Communications and Media Authority* (ACMA), sur une base volontaire, de leurs investissements dans les contenus australiens et la disponibilité de ceux-ci sur leur plateforme, ce qui a mené à la publication des données obtenues en août et décembre 2021. Puis en février 2022, le gouvernement australien a entamé une nouvelle consultation avec la publication du [Streaming Services Reporting and Investment Scheme Discussion Paper](#) où il fait part de son intention de mettre en place un système de déclaration et d'investissement pour les services de diffusion en ligne afin de soutenir l'accès aux contenus australiens pour le public australien. Pour les plateformes sélectionnées, ce système pourrait comprendre une obligation de fournir un rapport contenant des informations sur leurs investissements en contenus australiens et sur la manière dont leur découvrabilité est favorisée dans leur offre de service. Si une plateforme investissait dans du contenu australien moins de 5% de ses recettes brutes australiennes, la ministre des Communications pourrait leur imposer une obligation formelle d'investissement. Les consultations se sont terminées le 24 avril 2022.

En ce qui concerne le BFI, un rapport d'une société de conseil publié en 2022 – [An Economic Review of UK Independent Film](#) – souligne plusieurs défis auxquels fait face le secteur du film indépendant, dont la stagnation des revenus liés aux nouveaux modes de diffusion, l'augmentation des coûts pour la production d'un film et la diminution des investissements dans la production indépendante. L'une des mesures proposées pour répondre à ces défis est une augmentation de la contribution des grands services de diffusion en ligne à la production de films britanniques indépendants, soit par le biais d'un engagement volontaire, soit par l'imposition d'une obligation d'apporter une contribution à un fonds auquel ces fournisseurs de services pourraient ensuite avoir accès pour la production d'un film au Royaume-Uni. Dans sa réponse, le BFI a cependant mentionné qu'à court terme, il poursuivra ses discussions avec les plateformes afin de clarifier leurs intentions quant au soutien à la production indépendante, ce qui lui permettra ensuite de réfléchir à la manière de combler les lacunes identifiées dans le rapport.

7

INCITATIFS FISCAUX

Les pays visés par cette étude ont développé divers incitatifs pour soutenir la production audiovisuelle sur leur territoire, prenant généralement la forme de crédit d'impôt. La Nouvelle-Zélande fait figure d'exception puisque ses incitatifs constituent plutôt des subventions destinées à rembourser une partie des dépenses engagées.

Dans le domaine du cinéma, ces incitatifs bénéficient généralement aux productions dites « nationales » (voir sur ce point la section 8), mais certains peuvent aussi avoir pour but d'attirer des productions étrangères. Dans ce cas, les incitatifs ne semblent pas fixer de conditions spécifiques relatives au contenu culturel et visent plutôt à attirer des équipes de production, quelle que soit la nationalité des films produits. Les incitatifs visant la production d'œuvres cinématographiques, nationales ou étrangères, sont résumés dans le tableau ci-dessous.

TABLEAU 10 – Incitatifs visant la production d'œuvres cinématographiques nationales ou étrangères

CINÉMA	ŒUVRES NATIONALES (% DES DÉPENSES)	ŒUVRES ÉTRANGÈRES (% DES DÉPENSES)
Australie	Crédit d'impôt : 30 à 40 %	Crédit d'impôt : 16,5 %
Espagne	Crédit d'impôt : 20 à 25 %	Crédit d'impôt : 25 à 30 %
France	Crédit d'impôt : 25 %	Crédit d'impôt : 30 à 40 %
Nouvelle-Zélande	Remboursement (subvention) : 40 %	Remboursement (subvention) : 20 %
Royaume-Uni	Crédit d'impôt : 25 %	-

Outre la production d'œuvres cinématographiques, des incitatifs visent aussi la production de séries, de jeux vidéo, de films d'animation ou d'autres types de contenus, y compris des contenus destinés aux plateformes. De plus, dans tous les pays visés, des incitatifs bénéficient également aux œuvres coproduites, sous réserve que les conditions fixées dans les accords de coproduction signés par ces pays soient respectées. Le tableau qui suit présente les divers types de contenus dont la production est visée par divers incitatifs fiscaux, à l'exception de la Nouvelle-Zélande qui attribue plutôt des subventions.

TABLEAU 11 – Contenus visés par les incitatifs fiscaux

	LONG-MÉTRAGE	ŒUVRE TV	JEU VIDÉO	ANIMATION & AUTRES	COPRODUCTION
Australie	✓	✓	✓ (à venir)	✓	✓
Espagne	✓	✓			✓
France	✓	✓	✓	✓	✓
Nouvelle-Zélande	✓	✓		✓	✓
Royaume-Uni	✓	✓	✓	✓	✓

Il est intéressant de souligner que trois des cinq pays visés ont mis en place ou sont en voie de mettre en place des incitatifs fiscaux de 30 à 40% pour la production de jeux vidéo. Quant aux autres types de contenus susceptibles de bénéficier d'un incitatif fiscal, ils varient d'un pays à l'autre. En Australie par exemple, outre le crédit d'impôt de 40% destiné à la production de longs métrages d'œuvres diffusées dans les salles de cinéma, un crédit d'impôt de 30% est offert à la production de films destinés à être diffusés sur une plateforme de vidéo-sur-demande. L'Australie offre également un crédit d'impôt de l'ordre de 30% pour la post-production, l'animation et la réalisation d'effets visuels sur son territoire (*Post, Digital and Visual (PDV) Offset*) ; ce crédit est accessible peu importe le lieu où le contenu a été produit et quel que soit sa destination (ce qui inclut les contenus diffusés sur les plateformes). La Nouvelle-Zélande offre aussi une aide aux PDV (*Post, Digital and Visual Effect Grant*), soit une subvention dont le montant maximal équivaut à 20% des dépenses engagées. Par ailleurs, les incitatifs visant la production de courts métrages d'animation et de programmes télévisés sont offerts même lorsque les contenus sont destinés aux plateformes tel que Netflix, à condition toutefois qu'un accord de distribution permettant l'accès à la production en Nouvelle-Zélande soit conclu. En outre, le contenu doit avoir été enregistré, sous-titré ou doublé dans une des langues officielles de la Nouvelle-Zélande.

Pour ce qui est de la France, le *crédit d'impôt audiovisuel* de 25% vise non seulement les œuvres cinématographiques, mais aussi les films d'animation. De plus, un crédit d'impôt de 10% est offert pour les adaptations audiovisuelles de spectacle. Par ailleurs, le CNC dispose d'un autre dispositif fiscal – différent des crédits d'impôt – qui prend la forme de sociétés d'investissement destinées à la collecte de fonds privés : les *SOFICA*. Ces dernières sont créées soit à l'initiative de professionnels du cinéma et de l'audiovisuel, soit d'opérateurs du secteur bancaire et financier. Elles sont exclusivement consacrées au financement de la production audiovisuelle et à la distribution des films en salle. En contrepartie de leurs investissements, les *SOFICA* bénéficient de droits à recettes sur les différents supports d'exploitation des œuvres dans lesquelles elles ont investi. Les particuliers ayant souscrit des parts auprès d'une de ces sociétés peuvent bénéficier d'une réduction d'impôt allant jusqu'à 48%. Pour ce qui est de l'Espagne, des incitatifs visent plus spécifiquement à soutenir les PME des secteurs culturels et créatifs (audiovisuel, musique, jeu vidéo, autres industries culturelles et créatives). Par exemple, *CREA SGR*, une institution financière à but non lucratif, permet d'améliorer le financement de ces PME en garantissant leurs opérations auprès des institutions financières.

Une mesure particulièrement originale mise en place par la Nouvelle-Zélande mérite également d'être mentionnée. À la suite d'une analyse menée par le *Ministry of Business, Innovation and Employment* et la NZFC, les producteurs qui ont atteint le seuil maximal de dépenses de productions néo-zélandaises admissibles pour la réduction d'impôt peuvent être invités à présenter une demande en vue d'obtenir une réduction supplémentaire de 5% (*5% Uplift*). Pour obtenir cet avantage, le demandeur doit démontrer qu'il contribue de façon significative à l'économie du pays (*Significant Economic Benefit Test*). Le test prend en compte le montant des dépenses engagées sur le territoire, l'emploi de personnel néo-zélandais, les activités de production en Nouvelle-Zélande (par exemple, le lieu du tournage ou de la création d'effets spéciaux) et les autres retombées économiques envisageables (par exemple, l'investissement dans les infrastructures du secteur ou le transfert de connaissance, ou encore la manière dont la Nouvelle-Zélande est mise de l'avant dans les activités de promotion).

Enfin, dans tous les pays visés par cette étude, l'accès aux divers incitatifs fiscaux présentés dans cette section est évidemment sujet au respect de certaines conditions. Il s'agit par exemple d'un montant minimal de dépenses engagées sur le territoire du pays visé, le seuil pouvant varier d'un type de contenu à un autre, et d'un pays visé à l'autre. En outre, des plafonds de déduction ou de remboursement sont généralement fixés, qu'il s'agisse d'un montant fixe maximal ou d'un pourcentage maximal des dépenses engagées, les limites pouvant aussi varier en fonction du type de contenu produit. Le tableau qui suit présente les conditions générales fixées par les pays visés. Des exceptions peuvent cependant être prévues pour des cas spécifiques définis par les entités chargées d'administrer ces incitatifs.

TABLEAU 12 – Principales conditions d'accès aux incitatifs fiscaux

	MONTANT MINIMAL DE DÉPENSES ENGAGÉES SUR LE TERRITOIRE	PLAFONDS
Australie	De 250K\$AU à 1M\$AU	-
Espagne	De 200K€ à 1M€	De 10 à 20M€, et jusqu'à 50% des dépenses
France	De 250K€ à 2M€	1450K/ minute, et jusqu'à 30M€
Nouvelle-Zélande	De 250K\$NZ à 2.5M\$NZ	6M\$NZ
Royaume-Uni	De 10 à 25% de l'ensemble des dépenses	80% des dépenses engagées

8

CONTENUS NATIONAUX ET STRATÉGIE DE RÉTENTION DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

L'accès à plusieurs catégories d'aides financières (voir sections 5 et 6) ou d'avantages fiscaux (voir section 7) offerts par les pays visés est souvent réservé aux œuvres « nationales », ce qui soulève la question des critères utilisés pour définir ces œuvres. Souvent fixés de longue date, c'est-à-dire avant l'essor des technologies numériques dans le domaine de l'audiovisuel, ces critères ne semblent pas pour le moment être remis en question, par exemple pour tenir compte de l'émergence de nouveaux types de contenus (à l'exception du jeu vidéo qui fait l'objet d'un test culturel, comme en France et au Royaume-Uni) ou encore de l'investissement des plateformes dans la production de contenus audiovisuels. Seule la Nouvelle-Zélande a annoncé publiquement mener un examen des investissements dans le secteur audiovisuel, ce qui pourrait notamment mener à un renforcement du test culturel et ce, afin qu'une plus grande diversité de contenus néo-zélandais soit reflétée sur les écrans (voir section 3).

En ce qui concerne la définition du contenu national, la [Nouvelle-Zélande](#) (pour son programme de subvention permettant de rembourser une partie des dépenses engagées) et le [Royaume Uni](#) (pour les aides et les crédits d'impôt) utilisent un système de pointage ; la France utilise un critère linguistique pour la qualification d'œuvres d'expressions originales françaises et un système de pointage pour la qualification d'œuvres européennes, ainsi que pour l'attribution des aides à la production des œuvres cinématographiques et des crédits d'impôt (barème culturel) ; l'[Australie](#) dispose d'une liste de critères à prendre en compte pour qualifier une œuvre nationale mais leur appréciation se fait sur une base discrétionnaire ; l'Espagne utilise pour sa part deux qualifications distinctes, soit une première fondée sur le « caractère culturel de l'œuvre » et une seconde permettant d'attribuer la « nationalité espagnole ». Le système de pointage particulièrement étoffé du Royaume-Uni et de la Nouvelle-Zélande reflète sans doute une application plus stricte des critères énoncés ; à l'opposé, l'analyse effectuée par Screen Australia quant à la qualification des œuvres australiennes est plus subjective. Du côté de la France, la [qualification des œuvres d'expression originale française](#) repose uniquement sur un critère linguistique, alors que sa [qualification d'œuvre européenne](#) – nécessaire pour que la France se conforme à la Directive SMA – repose sur un système de pointage plus élaboré. Les [barèmes culturels](#) appliqués pour les aides à la production et les crédits d'impôt se concentrent principalement sur la langue utilisée, la nationalité du personnel et le lieu des activités. En Espagne, la langue est toujours un élément à prendre en compte, mais l'attribution du [certificat culturel](#) exige une analyse plus fine de plusieurs critères relatifs au contenu de l'œuvre, alors que le [certificat de nationalité espagnole](#) renvoie davantage à des critères liés au lieu de production et à la nationalité des personnes impliquées.

Dans tous les cas, la qualification de contenu national jongle principalement avec quatre types de critères (dont certains se chevauchent à certains égards) : le sujet traité et/ou le contenu culturel et/ou l'apport culturel de l'œuvre ; les retombées économiques qu'elle génère ; le lieu de création et des dépenses engagées ; l'origine du personnel impliqué. D'un État à un autre, ou encore d'un programme d'aide ou d'un incitatif à un autre, le poids accordé à chaque catégorie de critères peut varier. Le tableau qui suit offre un aperçu des principaux critères utilisés par les cinq pays visés et par l'Union européenne, sans toutefois refléter parfaitement le détail de la pondération opérée dans certains pays.

TABLEAU 13 – Aperçu des critères de qualification d'un contenu national (ou européen)

PAYS	Australie	N-Zélande	Royaume-Uni	Espagne		France (Note 1)		Union européenne (Note 2)
	Précisions		32 pts (minimum requis de 20 pts)	35 pts (minimum requis de 18 pts)	Certificat culturel	Certificat de nationalité espagnole	Oeuvre d'expression originale française	Barème Culturel (minimum requis de 25/100 pts)
Types de contenu visé	Film, série, autre format	Film, série, autre format	Film, série, animation, programme enfant, jeu vidéo (Note 3)	Film, série, animation documentaire	Film, œuvre audiovisuelle	Film, œuvre audiovisuelle	Film et œuvre audiovisuelle et jeux vidéos (Note 4)	Œuvre audiovisuelle
Sujet traité / contenu culturel / Apport culturel		11 pts Min. 3 pts	22 pts	Min. de 2/10 critères (Note 5)	Tous les critères doivent être remplis			
Lieu où se déroule l'histoire du film	X	X Max 3 pts	X Max 4 pts	X				
Origine des personnages principaux	X	X Max 3 pts	X Max 4 pts					
Film basé sur un sujet ou expressions du territoire (ex. livre)	X	X Max 3 pts	X Max 4 pts	X				
Langue originale du film (langues officielles/régionales)			X Max 6 pts	X	X (préférence)	X	X Max 20 pts	
Cible les jeune				X				
Pays d'origine de l'œuvre/ co-production								X
Reflet de la société, de ses intérêts, créativité, patrimoine, diversité culturelle	X	X Max 2 pts	X Max 4 pts	X				

PAYS	Australie		N-Zélande		Royaume-Uni		Espagne		France (Note 1)		Union européenne (Note 2)	
Contrôle créatif par des nationaux ou résidents	X									X	9 pts (Note 6)	
Audience/plan engagement du public			X	Max 3 pts								
Apports économiques			2 pts									
Propriété intellectuelle	X	X										
Contribution au développement de l'industrie	X	X										
Origine des financements/ Siège et indépendance de l'entreprise productrice	X (Note 7)											X
Lieux de création et des dépenses			6 pts		5 pts							
Pré-production/ production / photographie principale (lieux de tournage)	X	X	Max 2 pts		X	Max 4 pts (Note 8)		X		X	5 pts	
Post-Production visuelle, effets spéciaux et effets visuels	X	X	Max 2 pts					X		X	Max 10,5 pts	
Post-production sonore, enregistrement musical, enregistrement vocal	X	X	1 pt		X	Max 1 pt		X				
Conception et effets physiques	X	X	1 pt					X		X	Max 4,5 pts	
Origine du personnel	* = très important		13 pts		8 ps			(Note 9)				(Note 9)

PAYS	Australie	N-Zélande	Royaume- Uni	Espagne		France (Note 1)		Union européenne (Note 2)
Réalisateur	X*	X Max 2 pts	X 1 pt		X (Note 10)		X 5 pts	X
Scénariste, dialoguiste, autre auteur	X*	X Max 2 pts	X 1 p		X		X 5 pts	
Producteur	X*	X Max 2 pts	X 1 pt		X			
Compositeur		X 1 pt	X 1 pt		X		X 1 pt	
Acteurs/ participants principaux	X*	X Max 2 pts	X 1 pt		X		X Max 20 pts	
Majorité de la distribution	X	X 1 pt	X 1 pt		X			
Autre personnel clé	X	X Max 2 pts	X 1 pt		X		X Max 20 pts (Note 11)	
Majorité de l'équipe de production	X	X 1 pt	X 1 pt		X			

Notes

- (1) À noter qu'il y a également un test mis en place par la France pour déterminer si une œuvre européenne. Les critères sont similaires à ceux prévus dans la colonne Union européenne, avec l'ajout de certains critères concernant la post-production et la conception et les effets physiques.
- (2) Art 1 de la Directive SMA 2010, chaque État membre de l'UE précise ensuite ce qu'il entend par « œuvre européenne ».
- (3) Le pointage varie d'un obtenu à l'autre, mais les critères sont similaires.
- (4) Les crédits d'impôt destinés aux productions nationales (ainsi que les aides à la production du CNC) et internationales (œuvres cinématographiques et œuvres audiovisuelles – fiction, animation et documentaire) et aux jeux vidéo prévoient la réussite d'un barème culturel. Le barème culturel présenté dans le tableau est celui pour les œuvres cinématographiques de fiction et se divise en cinq groupes à savoir : Langue de tournage, Entreprise de production et auteurs, Artistes-interprètes, Techniciens et Ouvriers et Tournage et post-production. Des critères similaires sont utilisés pour les autres types de barème avec un pointage qui varie selon le type de contenu.
- (5) Pour se qualifier, les deux critères minimums ne peuvent se limiter à la langue de l'œuvre et le lieu de l'histoire.
- (6) La proportion de récupération et de participation aux bénéfices pour les ressortissants ou résidents australiens et la proportion de cette participation par rapport à la propriété, et ; La proportion de propriété des droits d'auteur par les Australiens, en particulier la proportion du budget fourni par les Australiens.
- (7) Les points sont obtenus si l'œuvre cinématographique est produite par au moins une entreprise de production qui satisfait aux conditions suivantes : Être établies en France; Avoir des présidents, directeurs ou gérants, ainsi que la majorité de leurs administrateurs français ou assimilés; Être constituées sous forme de société commerciale avec un capital social d'un montant minimum de 45k € et comprenant une part minimale en numéraire entièrement libérée de 22,5k€, lorsque leur siège social est situé en France et Ne pas être contrôlées par une ou plusieurs personnes physiques ou morales ressortissantes d'États autre que d'États européens.
- (8) La photographie principale, les effets spéciaux et les effets visuels se trouvent dans une même catégorie.
- (9) Le critère de la résidence des professionnels impliqués dans la production des œuvres est important. En Espagne, l'équipe d'auteurs de l'œuvre (réalisateur, scénariste, directeur de la photographie et compositeur de la musique; les acteurs et autres artistes participants; ainsi que l'ensemble du personnel technique de création et les autres personnels techniques) doit être composée au moins à 75 % de personnes de nationalité espagnole ou de l'un des autres États membres de l'UE, des États parties à l'Accord sur l'Espace économique européen, ou titulaires d'une carte ou d'une autorisation de séjour en cours de validité en Espagne ou dans l'un de ces États. En France, les équipes ainsi que les prestataires techniques doivent essentiellement être composés de résidents ou provenir d'un ou plusieurs membres de l'UE. Dans la définition d'une œuvre européenne de la Directive SMA 2010, un des critères est que l'œuvre doit être réalisées essentiellement avec le concours d'auteurs et de travailleurs résidant dans un ou plusieurs États membres de l'UE, ou États tiers européens parties à la *Convention européenne sur la télévision transfrontière* du Conseil de l'Europe.
- (10) Critère obligatoire.
- (11) Par autre personnel clé, on entend les techniciens et les ouvriers (ex : directeur de production, directeur de la photographie, chef opérateur du son, mixeur, etc.).

Dans le système de pointage du Royaume-Uni par exemple, les critères associés au contenu de l'œuvre et à son apport culturel sont largement dominants puisqu'ils représentent 22 points sur un total de 35 points (un minimum de 18/35 points étant nécessaire pour être qualifiée d'œuvre nationale). En revanche, dans le système de pointage de la Nouvelle-Zélande utilisé pour les subventions relatives aux dépenses engagées, les ratios sont relativement différents puisque 11 points seulement sur un total de 32 points visent le contenu culturel de la production (un minimum de 20/32 points étant nécessaire pour être qualifié d'œuvre nationale, ce qui doit toutefois inclure un minimum de 3 points pour le contenu culturel). Par ailleurs, bien que la NZFC n'utilise pas le système de pointage pour l'attribution de ses autres aides financières, des critères similaires sont utilisés pour déterminer si une œuvre contient suffisamment d'éléments néo-zélandais. Il est intéressant de souligner que, dans le cadre de son plus récent examen des investissements dans le secteur audiovisuel, le gouvernement néo-zélandais a fait part de son souhait de réviser le test culturel en vue d'en améliorer les bénéfices culturels, ce qui pourrait mener à l'introduction de critères renforcés en matière de contenu culturel et de talents créatifs.

En Australie, le système le plus souple de qualification d'une œuvre australienne se fonde sur divers critères, dont le sujet de l'œuvre. Il est considéré que pour qu'un projet réussisse le *Significant Australian Content (SAC) Test*, des Australiens doivent être à l'origine de ce projet et être les principaux contributeurs créatifs. Il s'agit d'éléments particulièrement importants lorsque des droits d'auteurs du film sont détenus par une entité étrangère.

Pour ce qui est de la France, lorsque des avantages sont réservés aux œuvres cinématographiques et audiovisuelles d'expression originale française, il doit s'agir d'œuvres réalisées intégralement ou principalement en langue française ou dans une langue régionale en usage en France. Lorsque des avantages sont attribués aux œuvres cinématographiques ou audiovisuelles européennes, ces œuvres doivent être originaires d'États membres de l'Union européenne ou encore d'États tiers européens parties à la *Convention européenne sur la télévision transfrontière* du Conseil de l'Europe. Dans ce dernier cas, des conditions doivent être respectées, notamment en ce qui concerne le lieu de résidence des personnes impliquées dans la production, les lieux où certaines étapes du projet sont réalisées, l'emplacement du siège social de l'entreprise de production, ainsi que la provenance des principales contributions financières. Par ailleurs, dans le domaine du jeu vidéo, les crédits d'impôt offerts par la France s'appuient sur un « [barème culturel](#) », c'est-à-dire un système de pointage permettant d'apprécier le caractère culturel du jeu. Pour bénéficier du crédit d'impôt, le jeu doit obtenir au minimum 12 points sur 20, lesquels sont répartis en points de création et points d'innovation. Parmi les éléments pris en compte figure notamment un critère « patrimonial » qui renvoie à la source d'inspiration et au caractère européen du jeu. L'objectif du barème culturel est de favoriser les projets qui présentent une identité européenne forte, que ce soit dans le contenu, dans le choix des langues ou dans la composition de l'équipe de production.

Enfin, l'accès aux aides et incitatifs fiscaux de l'Espagne repose sur deux types de qualification²⁹. Premièrement, l'obtention d'une aide à la production de long métrage se fait sous réserve de la délivrance du « certificat culturel » attribué en tenant compte du respect de critères qui portent exclusivement sur le contenu de l'œuvre, la langue de la version originale de celle-ci et le public cible. Pour obtenir ce certificat, au moins deux des dix critères énoncés doivent être respectés. Deuxièmement, un « certificat de nationalité espagnole » peut être attribué aux œuvres audiovisuelles réalisées par une société de production de l'Espagne ou une société d'un autre État membre de l'Union européenne établie en Espagne, sous réserve du respect de certaines conditions relatives à la nationalité des personnes impliquées dans le projet (réalisateur, scénariste, acteurs, personnel technique, etc.), au lieu du tournage et à la langue de la version originale du projet. Ce certificat permet à un film ou à une œuvre d'avoir la nationalité espagnole, une condition à respecter pour bénéficier des aides du ICAA.

²⁹ Le certificat de nationalité espagnole et le certificat culturel sont nécessaires pour bénéficier des aides de l'ICAA. Pour obtenir des avantages fiscaux, les productions espagnoles doivent obtenir ces deux certificats, et les productions étrangères uniquement le certificat culturel.

Par ailleurs, les motivations menant à la détermination des divers critères de qualification d'une œuvre nationale ne sont pas toujours faciles à identifier. Les tests ou barèmes qui accordent un poids significatif au contenu de l'œuvre sont certainement guidés par des considérations d'ordre culturel (préservation d'une identité, d'une langue, d'un patrimoine, etc.). En revanche, des motivations non seulement culturelles, mais aussi économiques, paraissent mener à la fixation de critères relatifs au lieu de tournage ou à la nationalité des personnes impliquées dans la production de l'œuvre. Dans ce dernier cas, certains critères pourraient même faire partie d'une stratégie visant la rétention des droits de propriété intellectuelle sur le territoire des États concernés.

En Australie par exemple, Screen Australia indique vouloir développer de façon durable l'écosystème audiovisuel australien, un objectif qu'elle entend atteindre non seulement grâce aux aides accordées, mais aussi par le biais de son système de crédit d'impôt (*Producer Offset*) dont l'un des buts est de permettre aux producteurs de conserver des parts dans leurs œuvres. En Nouvelle-Zélande, le New Zealand Screen Production Grant (*NZPSG*) exige que les demandeurs aient une participation au capital de la production (part des revenus ou des profits). Aussi, de façon générale, le NZFC s'attend à ce que les films qu'elle finance puissent être inclus dans le catalogue de films disponibles à l'achat sur sa plateforme de vidéo à la demande *NZ Film on Demand*.

Au Royaume-Uni, certains programmes du BFI semblent aussi poursuivre un objectif de rétention de la propriété intellectuelle ; par exemple, le *UK Global Screen Fund* (volet *International Business Development*) (voir sections 4 et 5) est dédié à la mise en place de stratégies commerciales visant à créer, acquérir et/ou exploiter la propriété intellectuelle et à augmenter les revenus, les audiences et la renommée internationale d'une œuvre. Ce programme est ouvert aux entreprises britanniques indépendantes détenant une expérience en matière de création, d'acquisition ou d'exploitation de la propriété intellectuelle pour diverses catégories d'œuvres (long métrage pour une sortie en salle ou en ligne ; série destinée aux services de vidéo à la demande ou d'autres formes de diffusion en ligne ; jeu vidéo narratif destiné à être distribué sur des plateformes numériques commerciales dans le but de générer des revenus). Ce fonds cherche également à remédier au déséquilibre géographique qui se manifeste au sein de l'industrie : ainsi, dans le cadre de son évaluation, le BFI tient compte du lieu d'implantation de l'entreprise et de la manière dont la propriété intellectuelle que l'entreprise crée, acquiert ou exploite reflète la culture et le talent de l'Irlande du Nord, de l'Écosse, du Pays de Galles et des régions anglaises en dehors de Londres.

Plusieurs aides du CNC visent également à ce que la propriété intellectuelle soit conservée en France. Par exemple, le *Fonds sélectif plateformes (FSP)* prévoyait la protection du producteur délégué en précisant que celui-ci doit conserver la propriété intellectuelle sur son œuvre (voir section 5). Dans le *domaine du jeu vidéo*, les conditions d'attribution de l'aide à l'écriture précisent que l'auteur doit disposer de tous les droits, alors que l'octroi d'une aide à la production exige que le studio de développement conserve les droits de propriété intellectuelle de son jeu. S'il s'agit par ailleurs d'une co-production internationale, la partie française doit conserver 50% de la propriété intellectuelle du jeu vidéo. Enfin, dans le domaine de la création numérique, l'accès à plusieurs programmes du CNC est conditionnel à ce que le créateur ou le bénéficiaire de l'aide ne soit pas contrôlé par un fonds extra-européen. C'est le cas de l'*Appel à projet France 2030 La Grande fabrique de l'image* inscrit dans le Plan d'investissement France 2030 qui vise à faire de la France le leader européen des tournages et de la production numérique. Ce programme s'adresse à toute entreprise du cinéma, de l'audiovisuel et du jeu vidéo ayant un projet d'investissement dans des nouvelles capacités de production et de formation. Or, pour être éligible, les entreprises bénéficiaires ne doivent pas être contrôlées par une ou plusieurs personnes physiques ou morales ressortissantes d'États autres que de l'Union européenne et ce, pendant au moins dix ans.

9

ENJEUX DE DIVERSITÉ

L'administration des divers fonds de soutien au secteur de l'audiovisuel ne peut aujourd'hui se faire sans qu'une multitude d'enjeux relatifs à la diversité ne soit considérée. En pratique, la prise en compte de ces enjeux se réalise par le biais d'initiatives qui varient selon les réalités ou les priorités de chaque pays visé. En Australie et en Nouvelle-Zélande, une grande attention est portée aux objectifs de promotion des expressions culturelles autochtones et de respect de la souveraineté narrative des groupes concernés, ce qui influence non seulement l'attribution des aides, mais aussi la structure même des agences qui les administrent (9.1). Au sein de ces deux États, mais aussi des autres pays visés, les enjeux de diversité linguistiques influencent les critères d'attribution de certaines formes de soutien ou encore la qualification des contenus nationaux (9.2). Par ailleurs, les valeurs ou principes d'équité, de diversité et d'inclusion (EDI) guident – explicitement ou implicitement, et à des degrés divers – le déploiement d'initiatives ou d'actions menées en vue d'améliorer les pratiques dans le secteur de l'audiovisuel des pays visés (9.3).

9.1 EXPRESSIONS CULTURELLES AUTOCHTONES ET SOUVERAINETÉ NARRATIVE

Malgré des réalités linguistiques très distinctes, l'Australie et la Nouvelle-Zélande ont déployé des mesures similaires afin de promouvoir les expressions culturelles des communautés autochtones présentes sur leur territoire.

Screen Australia dispose d'un Département des Premières Nations (dont la création remonte à 1993) et de programmes dédiés spécifiquement aux Premières Nations. Selon l'Agence, cette structure et ces programmes ont permis de former des professionnels des Premières Nations dans le secteur audiovisuel, de soutenir des œuvres produites par ces communautés et de parvenir à une meilleure représentativité de celles-ci au sein de l'industrie. Les programmes d'aide financière en vigueur administrés par Screen Australia visent notamment le développement et la production de films destinés à être diffusés en salle ([First Nations Feature Development et Production](#)), mais aussi de séries télé ([First Nations TV Drama Development et Production](#)) et de documentaires ([First Nations Documentary Development et Production](#)) distribués via un radiodiffuseur et/ou une plateforme de diffusion en ligne australien. D'autres programmes, dont le [First Nations Internships](#), le [First Nations Industry Support](#) et le [First Nations Travel Grants](#), ont pour but de favoriser le développement professionnel. Le Département des Premières Nations alloue également des aides destinées à des initiatives particulières. Par exemple, le [Instagram First Nations Creators Program](#) vise à soutenir les talents autochtones en vue d'amplifier leurs voix sur les médias sociaux et de créer des perspectives de carrière à long terme pour les créateurs de contenus numériques en provenance des Premières Nations. Des créateurs émergents autochtones sont sélectionnés pour participer à un programme de formation et d'encadrement professionnels de trois jours. Par la suite, les créateurs sont invités à créer leurs propres séries de *Reels* (vidéos Instagram de 90 secondes). De manière plus générale, tous les programmes administrés par le Département des Premières Nations comportent des exigences relatives aux bénéficiaires admissibles, tel qu'un nombre minimum de membres de l'équipe créative provenant des Premières Nations. Screen Australia a par ailleurs publié en 2009 le guide [Pathways & Protocols : a filmmaker's guide to working with Indigenous people, culture and concepts](#) qui a pour but de favoriser la participation et la représentativité des communautés autochtones dans les productions australiennes.

En ce qui concerne la Nouvelle-Zélande, la NZFC offre des programmes spécifiques destinés aux Māori. Ils visent le développement (*He Ara Development Fund*, *Whakawhānake Kiriata : Māori Film Development Funds*, *Tuhinga Reo Māori: Te Reo Māori Development Fund*) et la production (*He Pounamu Te Reo Māori Feature Film Initiative*) d'œuvres Māori et des Îles Pacifiques de différents formats, incluant les projets interactifs ou de jeu vidéo (pour le volet développement). Des programmes visent aussi la formation et le développement des compétences (*Tautoko Tāngata - Māori Talent Development* et *Te Aupounamu Māori Screen Excellence Award*). Ces programmes fixent notamment des conditions à respecter pour les bénéficiaires admissibles, tel qu'un nombre minimum de personnes provenant des communautés Māori ou des Îles Pacifiques dans l'équipe créative. Soulignons enfin que la NZFC a soutenu en 2021 une première coproduction autochtone entre le Canada et la Nouvelle-Zélande (*Night Raiders*) et souhaite en soutenir davantage au cours des prochaines années.

Les agences de l'Australie et de la Nouvelle-Zélande ont toutes deux publié en 2018 une stratégie visant les expressions culturelles autochtones. Dans le cadre du 25^e anniversaire du Département des Premières Nations, Screen Australia a en effet dévoilé une [stratégie de promotion des contenus des Premières Nations](#) ciblant cinq priorités : Continuer à raconter des histoires autochtones captivantes à l'écran qui montrent leur culture et adoptent des formats variés ; Identifier des histoires et cinéastes autochtones variés et soutenir le développement de l'art de la narration ; Développer des parcours clairs et durables pour les talents autochtones ; Faciliter la communication et la connexion avec d'autres groupes du secteur audiovisuel ; Veiller à ce que les voix des conteurs et cinéastes autochtones demeurent pertinentes, entendues, vues et valorisées. Du côté de la NZFC, c'est après 40 ans d'existence que sa première stratégie Māori, *Te Rautaki Māori*, a été lancée. Issue d'un processus de consultation menée auprès des Māori, cette stratégie poursuit trois principaux objectifs : Promouvoir une représentation authentique de la culture Māori (s'éloigner des stéréotypes) et appuyer des films de haute qualité menés par des équipes créatives Māori ; Développer, en collaboration avec des experts et des conseillers Māori, des protocoles et des directives destinés à l'industrie pour s'assurer d'une juste représentation de la culture Māori ; Appuyer le développement des capacités au sein de l'industrie cinématographique Māori. En outre, pour tout projet soutenu par la Commission, il est attendu que le demandeur démontre une implication clairement établie des Māori dans les éléments ou contenus du projet qui les concerne. La NZFC travaille actuellement à une mise à jour de cette stratégie qui pourrait la mener à promouvoir davantage la souveraineté narrative, ainsi que la création et le respect de la propriété intellectuelle des expressions culturelles Māori.

9.2 DIVERSITÉ LINGUISTIQUE

Les agences de l'Australie et de la Nouvelle-Zélande accordent aussi une attention aux langues autochtones. Avec plus de 200 langues parlées sur son territoire, la représentation de la diversité linguistique représente un défi de taille pour Screen Australia. Sans avoir de programme spécifiquement dédié aux contenus en langues autochtones, l'Agence soutient des projets dans d'autres langues que l'anglais dans le cadre de ses différents programmes. À titre d'exemple, l'agence a notamment soutenu, en collaboration avec le radiodiffuseur SBS, la série dramatique *True Colours* qui est en partie filmée dans la langue locale d'une communauté autochtone avec sous-titres en anglais. Du côté de la Nouvelle-Zélande, plusieurs programmes de la NZFC permettent de soutenir des productions dans les trois langues officielles du pays, soit le māori, l'anglais et le langage des signes néo-zélandais (*Premium Productions of International Audiences Fund*) ou encore uniquement en māori (*Whakawhānake Kiriata : Maori Film Development Funds* et *He Pounamu Te Reo Maori Feature Film Initiative*). Les traductions en māori et en anglais doivent être incluses dans le budget afin de s'assurer que l'essence authentique du film est capturée et que la production puisse être vendue et distribuée dans d'autres pays (*Terms of Trade*, section *Budget*). Par ailleurs, le sous-titrage pour sourds et malentendants (*closed captioning*) est désormais une exigence pour la distribution en continu.

Au Royaume-Uni, les programmes permettent de soutenir des contenus dans des langues autres que l'anglais ; dans les faits toutefois, ce sont surtout les contenus en langue anglaise qui reçoivent un appui. Les contenus en langues autochtones reconnues au Royaume-Uni – Écossais-Gaélique, Gallois, Irlandais, Écossais, Écossais d'Ulster, Cornouaillais et langue des signes britanniques – sont davantage soutenus par les organismes de financement régionaux (ex : Screen Scotland). La volonté du BFI d'assurer une meilleure représentation des régions dans la production audiovisuelle britannique pourrait néanmoins le mener à soutenir davantage les contenus dans ces langues. La langue est d'ailleurs l'un des critères pris en compte dans le système de pointage de la certification des films britanniques : des points sont accordés lorsque les dialogues originaux sont enregistrés en langue anglaise ou dans une langue de l'Espace économique européen ou dans une langue minoritaire autochtone officiellement reconnue par le Royaume-Uni.

Les critères d'attribution du certificat culturel de l'Espagne comprennent également un critère fondé sur la langue. La version originale de l'œuvre doit être dans l'une des langues officielles de l'Espagne (espagnol, catalan, basque, galicien) ou, s'il s'agit d'une coproduction avec des sociétés étrangères, l'une des 24 langues officielles de l'Union européenne. Par ailleurs, les régions autonomes espagnoles peuvent avoir leur propre programme de soutien à la production de contenus dans leur langue. C'est le cas par exemple de l'ICEC qui propose des [Subventions pour l'incorporation de la langue catalane dans les produits technologiques et les jeux vidéo](#).

Pour la France, selon la définition d'une œuvre cinématographique et audiovisuelle d'expression originale française, celles-ci doivent être réalisées intégralement ou principalement en langue française ou dans une langue régionale en usage en France. Des exceptions sont néanmoins prévues. Par exemple, le dispositif CNC Talent peut soutenir des vidéos produites dans une autre langue que le français, à condition toutefois qu'elles soient sous-titrées. Le crédit d'impôt cinéma peut bénéficier à des œuvres cinématographiques de fiction tirées d'un opéra réalisé dans la langue originale du livret, aux œuvres documentaires réalisées dans une langue justifiée par le sujet traité, ou encore aux œuvres de fiction dites à « forts effets visuels ». Il est aussi possible de déroger à la règle de la langue française ou régionale si la réalisation dans une langue étrangère est justifiée par des raisons artistiques tenant au scénario.

9.3 PRINCIPES DE DIVERSITÉ, D'ÉQUITÉ ET D'INCLUSION (EDI)

Les approches développées afin de promouvoir les principes d'EDI varient considérablement d'un pays visé à un autre. L'une des initiatives qui reflètent le plus explicitement la promotion de l'EDI provient sans doute du BFI. Les [BFI Diversity Standards](#) ont pour but de mettre les valeurs d'équité, de diversité et d'inclusion au centre des projets soutenus. Ils visent aussi à encourager le changement de comportement et le développement de pratiques plus inclusives dans la création de contenu, le développement d'activités et le recrutement. Les standards sont divisés en quatre catégories : représentation à l'écran, thèmes et récits ; leadership créatif et équipe faisant partie du projet ; accès et opportunités pour l'industrie, et ; développement des publics. Les groupes sous-représentés visés par cette politique sont définis dans le [Equality Act 2010](#) en fonction d'un ensemble de facteur (âge, handicap, changement de sexe, mariage et union civile, grossesse et maternité, race, religion ou croyance, sexe et orientation sexuelle). Les standards de diversité du BFI concernent aussi la participation régionale, les origines socio-économiques et les responsabilités familiales. En 2020 et 2021, ces normes ont fait l'objet d'un examen et une nouvelle stratégie guidera le BFI dans sa manière de financer le secteur audiovisuel britannique à partir d'avril 2023. Le BFI travaille également à la mise en place d'une nouvelle série de normes de diversité.

Bien que la promotion de l'EDI soit aussi une priorité pour Screen Australia afin de parvenir à une meilleure représentativité des groupes sous-représentés, son approche diffère de celle du BFI. À la suite de la publication de son rapport [*Genders Matters, Women in the Australian Screen Industry*](#) en 2015, Screen Australia a annoncé un plan dont le principal objectif est d'accélérer les efforts pour remédier au déséquilibre entre les genres dans le secteur audiovisuel australien. Dans un premier temps, des programmes d'aide financière réservés aux femmes ont été annoncés ([*Gender Matters : Brilliant Stories, Brilliant Careers Funding, Better Deals, Attachments for Women Programs*](#)). Les lignes directrices de certains programmes généraux ont également été ajustées afin d'améliorer la proportion de femmes réalisatrices. Le plan prévoyait aussi des cibles, révisées en 2019, afin que 50% des principaux postes créatifs (réalisatrices, productrices et scénaristes) des projets financés par Screen Australia pour le développement ou la production soient occupés par des femmes (ces cibles devraient être révisées prochainement afin de prendre en compte l'évolution dans le secteur). Screen Australia travaille aussi à une nouvelle édition de son rapport [*Seeing ourselves: Reflections on diversity in Australia TV drama*](#) (paru en 2016) qui adoptera une approche plus large, en s'intéressant aux divers groupes d'âge et aux régions urbaines et rurales. En outre, la narration inclusive (*Inclusive Storytelling*) fait partie des critères d'évaluation des candidatures pour les différents programmes administrés par Screen Australia. L'Agence s'attend en outre à ce que l'expérience dépeinte à travers la narration et les personnages soit reflétée au sein de l'équipe créative. Pour Screen Australia, il est essentiel que l'équipe créative ait la paternité culturelle de l'histoire afin que la narration puisse être authentique, ce qui reflète une autre manière de promouvoir les principes et valeurs de l'EDI.

Par ailleurs, il est intéressant de noter que, au-delà de groupes sous-représentés généralement visés par les actions en faveur de l'EDI, plusieurs pays visés accordent désormais une attention aux quartiers, villes, régions ou territoires sous représentés. C'est le cas du Royaume-Uni et de l'Australie mentionnés précédemment, mais aussi de la Nouvelle-Zélande et de la France.

En Nouvelle-Zélande par exemple, la NZFC a collaboré avec le secteur audiovisuel pour développer une [*stratégie sur la diversité et l'inclusion des groupes sous-représentés*](#). Outre les Māori et diverses communautés culturelles de la Nouvelle-Zélande, il a été établi que les communautés régionales – définies dans ce cas comme étant celles situées à l'extérieur des villes d'Auckland et de Wellington – sont des groupes sous-représentés. La Stratégie fournit une feuille de route et définit les résultats, actions, calendriers et objectifs poursuivis par la NZFC. Parmi les initiatives prévues au sein de cette stratégie, il y a notamment d'offrir des opportunités de développement de carrière aux cinéastes sous-représentés, de concevoir des financements sur mesure pour soutenir et combler les lacunes en matière de représentation et d'intégrer les principes de diversité et d'inclusion dans toutes les décisions de financement.

En France, le CNC dispose d'une [Aide sélective pour les œuvres cinématographiques intéressant les cultures d'outre-mer](#) (Guadeloupe, Guyane, Martinique, Réunion, Mayotte et Saint-Pierre-et-Miquelon). Les œuvres soutenues doivent favoriser une meilleure connaissance de ces collectivités territoriales, contribuer à leur valorisation auprès d'un large public, à la promotion de leurs expressions culturelles ou à la formation de leurs résidents à l'expression cinématographique et aux métiers du cinéma. Par ailleurs, la Commission Images de la diversité a été créée en 2007 auprès de l'Agence nationale de la cohésion des territoires (ANCT) et du CNC afin de renforcer les actions publiques de promotion de l'image de la diversité de la société française. Le [Fonds « Images de la diversité »](#), géré conjointement par ces deux entités, soutient la création, la production et la diffusion d'œuvres cinématographiques, audiovisuelles, multimédia ou de jeux vidéo contribuant à donner une représentation plus fidèle de la réalité française et de ses composantes. Cette aide vise également à favoriser l'émergence de nouvelles formes d'écritures et de nouveaux talents, issus notamment des quartiers prioritaires de la politique de la ville. Ce fonds se traduit par des aides complémentaires qui peuvent couvrir toutes les étapes de la création et de l'exploitation des œuvres retenues (aides à la préparation (écriture, développement), à la production, à la diffusion (distribution, édition DVD)). Les œuvres soutenues doivent voir leur action se situer principalement en France. De plus, ces œuvres doivent notamment : représenter l'ensemble des populations immigrées, issues de l'immigration et ultramarines qui composent la société française, et notamment celles qui résident dans les quartiers prioritaires de la politique de la ville ; représenter les réalités actuelles, l'histoire et la mémoire, en France, des populations immigrées, issues de l'immigration et ultramarines, ainsi que des populations des quartiers prioritaires de la politique de la ville situés en territoire urbain, et ; concourir à l'égalité entre les femmes et les hommes, à la politique d'intégration et à la lutte contre les discriminations dont sont victimes les habitants des quartiers défavorisés. Le CNC souhaite réformer ce fonds afin de l'élargir à d'autres types de projets.

Screen Australia administre également certains programmes qui visent notamment les groupes provenant de régions sous-représentées. Le programme [Skip Ahead](#) (voir section 4.3) mené en partenariat avec Google Australia visent à s'assurer que les histoires racontées et ceux qui les racontent reflètent la diversité des personnes et des expériences à travers l'Australie. Le programme [Curious Australia](#) est un autre exemple pertinent. Mené en collaboration avec plusieurs agences des États et territoires d'Australie, ainsi que SBS et NITV, ce programme finance la production de documentaires innovants de 22 minutes destinées à ces plateformes. Il soutient les praticiens issus de milieux sous-représentés, y compris des personnes issues de régions sous-représentées ou de divers milieux socio-économiques.

Enfin, d'autres types d'actions permettent de promouvoir les principes d'EDI. Il peut s'agir par exemple de mesures visant la composition des comités de sélection. En Nouvelle-Zélande, pour l'attribution des fonds de développement et de production, la NZFC fait appel à une série d'experts externes, locaux et internationaux, ayant différentes spécialisations dans le secteur audiovisuel. Un évaluateur supplémentaire possédant des connaissances et/ou une expérience appropriée associée à une communauté sous-représentée peut être engagé pour apporter un éclairage sur certains aspects du projet. En France, les commissions de sélection des aides du CNC doivent être paritaires – les experts nommés doivent notamment être de tous âges et provenir de diverses régions de France – afin de permettre l'atteinte d'un certain équilibre dans la sélection des projets retenus. En effet, outre les critères d'évaluation du CNC, les membres de ces commissions peuvent décider de financer tel ou tel contenu pour des raisons additionnelles (inclusion, diversité des équipes de production, etc.).

Des aides supplémentaires peuvent aussi être accordées pour favoriser une plus juste représentation de certains groupes. En France, le CNC a mis en place un « bonus parité » permettant de bonifier de 15% les aides qu'il offre à un film si celui-ci réserve aux femmes certains postes clefs. Le CNC réfléchit par ailleurs à un dispositif pour favoriser leur accès aux métiers de l'audiovisuel dans le domaine de la télévision. Notons que le CNC dispose également d'un Observatoire de la parité qui lui permet de mesurer la place des femmes dans les différentes filières de l'industrie. En Espagne, l'ICAA promeut aussi diverses mesures pour encourager la parité et les critères d'évaluation des aides intègrent des éléments liés à l'égalité des genres. Par exemple, l'aide à la production comprend des *réserves de crédit (35%) pour les projets portés par des réalisatrices*. Un prix « Spécialement recommandé pour la promotion de l'égalité des genres » est également remis depuis 2011.

Le tableau qui suit reprend les principaux critères utilisés par les pays visés pour mettre en œuvre des politiques et mesures visant à favoriser l'équité, la diversité et l'inclusion dans le secteur de l'audiovisuel.

TABLEAU 14 – Principaux critères de mise en œuvre de politiques ou mesure d'EDI

	Australie	Nouvelle-Zélande	Royaume-Uni	France	Espagne
Femme	X	X	X (sexe)	X	X
Personne en situation de handicap	X	X	X	X	X
Diversité culturelle, sociale, linguistique (y compris nationalité, origine ethnique, etc.)	X	X	X	X	
Régions, zones éloignées, communautés régionales, d'outre-mer, villes, quartiers prioritaires	X	X	X	X	
LGBTI+, LGBTQAI+, orientation sexuelle, diversité des genres	X	X	X		
Âge	X (à venir)	X	X		
Premières Nations/Peuples autochtones	X	X			
Contexte socio-économique			X		
Mariage et partenariat civil			X		
Grossesse et maternité			X		
Responsabilité de soins (par exemple, personne proche aidante)			X		
Religion ou croyance			X		

10

FAITS SAILLANTS

À l'issue de l'analyse comparative des approches développées dans les pays visés par cette étude – soit l'Australie, l'Espagne (et la Catalogne), la France, la Nouvelle-Zélande et le Royaume-Uni – en vue de soutenir la production audiovisuelle et son rayonnement dans l'environnement numérique, les **principaux constats suivants** retiennent notre attention :



Les **cinq pays visés ont entrepris des réformes** afin d'adapter leurs programmes de soutien financier aux défis et opportunités générés par les technologies numériques, un processus qui se poursuivra au cours des prochaines années.



Au-delà des films et des séries, les **aides financières soutiennent dans l'environnement numérique de nouveaux types de contenus**, en particulier les jeux vidéo, les contenus de réalité étendue et les contenus destinés aux plateformes gratuites de partage de vidéos ou aux réseaux sociaux.



D'autres programmes de soutien financier visent plus généralement à **favoriser la présence d'une diversité de contenus nationaux dans l'environnement numérique**, à stimuler de nouvelles formes de partenariat avec des acteurs du numérique ou encore à renforcer les capacités des entreprises afin qu'elles produisent des contenus numériques compétitifs sur le marché international.



Les **incitatifs fiscaux** offerts par les pays visés ont aussi évolué afin de **tenir compte des spécificités de l'environnement numérique et des nouveaux types de contenu**.



Les **critères visant à définir les contenus nationaux se fondent sur un ensemble de considérations à la fois économiques et culturelles**, et participent souvent au déploiement de stratégies visant la rétention des droits de propriété intellectuelle sur le territoire des pays visés.



Divers enjeux relatifs à la diversité influencent de plus en plus la manière dont les aides se déploient, ce qui se traduit notamment par une attention croissante portée aux **expressions culturelles autochtones**, à la **diversité linguistique** et aux **principes d'EDI**.

Enfin, **le soutien financier à la création et à la production de contenus culturels nationaux est une mesure susceptible de contribuer à l'atteinte des objectifs de la Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique**, un traité auquel le Canada est partie.

En outre, ce type de soutien est **compatible avec les engagements internationaux du Canada au titre de ses accords de libre-échange**, incluant l'ACEUM liant le Canada, les États-Unis et le Mexique.

PRINCIPALES SOURCES DOCUMENTAIRES

AUSTRALIE

Rapports/documents

Australian Communications and Media Authority and Screen Australia, *Supporting Australian stories on our screens - Option Paper*, 2020, <https://www.infrastructure.gov.au/sites/default/files/documents/supporting-australian-stories-on-our-screens-options-paper.pdf>

Commonwealth of Australia, *Media Reform Green Paper: Modernising television regulation in Australia*, 2020, [Media reform green paper \(infrastructure.gov.au\)](https://www.infrastructure.gov.au/media-reform-green-paper)

Commonwealth of Australia, *Streaming Services Reporting and Investment Scheme Discussion Paper*, 2022, [apo-nid316658.pdf](https://www.infrastructure.gov.au/po-nid316658.pdf)

Deloitte, *What are our stories worth? Measuring the economic and cultural value of Australia's screen sector*, Screen Australia, 2016, <https://www.screenaustralia.gov.au/getmedia/13dceb59-0a88-432f-adb3-958fc-c04e6bb/Deloitte-Access-Economics-Screen-Currency.pdf>

Olsberg-SPI, *Measuring the Cultural Value of Australia's Screen Sector*, 2016, <https://www.screenaustralia.gov.au/getmedia/1dce395e-a482-42d1-b5a9-47bb6307f868/Screen-Currency-Olsberg-SPI-Nov2016.pdf>

Screen Australia, *Annual Report 2008-2009*, 2009, <https://www.screenaustralia.gov.au/getmedia/5c43905b-da1d-43ea-a237-8b51c9b6c1c4/SA-Annual-Report-2008-2009.pdf?ext=.pdf>

Screen Australia, *Annual Report 2009-2010*, 2010, <https://www.screenaustralia.gov.au/getmedia/3339e22e-7849-472b-bc14-fd63c1ac65f7/SA-Annual-Report-2009-2010.pdf?ext=.pdf>

Screen Australia, *Annual Report 2010-2011*, 2011, <https://www.screenaustralia.gov.au/getmedia/004bc911-3d36-40e8-8577-9176c5e199b6/SA-Annual-Report-2010-2011.pdf?ext=.pdf>

Screen Australia, *Annual Report 2011-2012*, 2012, <https://www.screenaustralia.gov.au/getmedia/27adc-d1a-8f12-4758-bfb9-c1e7cb572ae5/SA-Annual-Report-2011-2012.pdf?ext=.pdf>

Screen Australia, *Annual Report 2012-2013*, 2013, <https://www.screenaustralia.gov.au/getmedia/4d2db2f5-bdea-4b29-881a-b0e79b6e4663/SA-Annual-Report-2012-2013.pdf?ext=.pdf>

Screen Australia, *Annual Report 2013-2014*, 2014, <https://www.screenaustralia.gov.au/getmedia/96f2172f-95a1-448d-9c59-68a40ccdac4c/SA-Annual-Report-2013-2014.pdf?ext=.pdf>

Screen Australia, *Annual Report 2014-2015*, 2015, <https://www.screenaustralia.gov.au/getmedia/85c10352-62eb-44fa-8d79-8a3423bf9ce1/SA-Annual-Report-2014-2015.pdf?ext=.pdf>

Screen Australia, *Annual Report 2015-2016*, 2016, <https://www.screenaustralia.gov.au/getmedia/ed3c7529-70d1-499b-bbc9-63b4659d514e/SA-Annual-Report-2015-2016.pdf?ext=.pdf>

Screen Australia, *Annual Report 2016-2017*, 2017, <https://www.screenaustralia.gov.au/getmedia/aeb0ff70-226e-4b35-929b-5a599db5ac3f/SA-Annual-Report-2016-2017.pdf?ext=.pdf>

Screen Australia, *Annual Report 2017-2018*, 2018, <https://www.screenaustralia.gov.au/getmedia/dd9d62fc-1c03-4a92-ac0d-a9541cc27818/SA-Annual-Report-2017-2018.pdf?ext=.pdf>

Screen Australia, *Annual Report 2018-2019*, 2019, <https://www.screenaustralia.gov.au/getmedia/98d29914-2704-4c9b-aab2-ae6fc9ee0b68/SA-Annual-Report-2018-2019.pdf?ext=.pdf>

Screen Australia, *Annual Report 2019-2020*, 2020, <https://www.screenaustralia.gov.au/getmedia/29a3dc12-fd97-492c-890a-c75b2ff27bfa/SA-Annual-Report-2019-2020.pdf?ext=.pdf>

Screen Australia, *Annual Report 2020-2021*, 2021, <https://www.screenaustralia.gov.au/getmedia/4f1ab814-4743-4bc0-82b8-ce744760f4bc/SA-Annual-Report-2020-2021.pdf?ext=.pdf>

Screen Australia, *Annual Report 2021-2022*, 2022, <https://www.screenaustralia.gov.au/getmedia/4af-98de9-e06a-4269-ae3-98d7fd5c52ee/SA-Annual-Report-2021-2022.pdf?ext=.pdf>

Screen Australia, *Convergence 2011: Australian Content State of Play : Informing Debate*, 2011, [Convergence 2011: Australian content state of play \(screenaustralia.gov.au\)](https://www.screenaustralia.gov.au/convergence-2011-australian-content-state-of-play)

Screen Australia, *Friends with benefits : A report on Australia's International Co-production Program*, 2012, [Friends-with-benefits-report.pdf \(screenaustralia.gov.au\)](https://www.screenaustralia.gov.au/friends-with-benefits-report.pdf)

Screen Australia, *Gender Matters*, <https://www.screenaustralia.gov.au/sa/new-directions/gender-matters>

Screen Australia, *Gender Matters: Women in the Australian Screen Industry*, 2015, [Gender-Matters-Women-in-the-Australian-Screen-Industry.pdf \(screenaustralia.gov.au\)](https://www.screenaustralia.gov.au/gender-matters-women-in-the-australian-screen-industry.pdf)

Screen Australia, *Getting down to business : The Producer Offset five years on*, 2012, [Getting down to business: The Producer Offset five years on \(screenaustralia.gov.au\)](https://www.screenaustralia.gov.au/getting-down-to-business-the-producer-offset-five-years-on)

Screen Australia, *Instagram and Screen Australia Announce Recipients of 2022 First Nations Creator Program*, 2022, <https://www.screenaustralia.gov.au/sa/media-centre/news/2022/10-14-first-nations-creator-program-22>

Screen Australia, *Issues in Feature Film Distribution*, 2015, [Issues in Feature Film Distribution \(screenaustralia.gov.au\)](https://www.screenaustralia.gov.au/issues-in-feature-film-distribution)

Screen Australia, *Playing for Keeps: Enhancing sustainability in Australia's interactive entertainment industry*, 2011, [Playing for Keeps: Enhancing sustainability in Australia's interactive entertainment industry. \(screenaustralia.gov.au\)](https://www.screenaustralia.gov.au/playing-for-keeps)

Screen Australia, *Screen Currency : Valuing our screen industry*, 2016, <https://www.screenaustralia.gov.au/getmedia/1b1312e5-89ad-4f02-abad-dae3e601b739/ScreenCurrency-SA-Report.pdf>

Screen Australia, *Seeing ourselves : Reflections on diversity in Australian TV drama*, 2016, [TV-Drama-Diversity.pdf \(screenaustralia.gov.au\)](https://www.screenaustralia.gov.au/seeing-ourselves)

Screen Australia, *Skin in the Game: The Producer Offset 10 years on*, 2017, [Skin-in-the-game-producer-offset.pdf \(screenaustralia.gov.au\)](https://www.screenaustralia.gov.au/skin-in-the-game-producer-offset.pdf)

Screen Australia, *The Next 25 Years : Screen Australia Indigenous Department Strategy*, 2019, [The-Next-25-Years.pdf \(screenaustralia.gov.au\)](https://www.screenaustralia.gov.au/the-next-25-years)

Loi pertinente

Australian Government, *Screen Australia Act 2008*, 2008, <https://www.legislation.gov.au/Details/C2016C00421>

Sites Internet

Australian Taxation Office, *Film industry Incentives 2022*, 2022, <https://www.ato.gov.au/Forms/Film-industry-incentives-2022/?page=2>

Screen Australia, *Children's Program Production*, 2023, <https://www.screenaustralia.gov.au/funding-and-support/television/production/children-s-tv-svod>

Screen Australia, *Commissioned Program*, n.d., <https://www.screenaustralia.gov.au/funding-and-support/documentary/production/commissioned-program>

Screen Australia, *Enterprise Business*, 2023, <https://www.screenaustralia.gov.au/funding-and-support/industry-development/businesses/enterprise-business-guidelines>

Screen Australia, *First Nations Documentary Development*, 2023, <https://www.screenaustralia.gov.au/funding-and-support/first-nations/development/documentary-development>

Screen Australia, *First Nations Documentary Production*, n.d., <https://www.screenaustralia.gov.au/funding-and-support/first-nations/production/documentary-production>

Screen Australia, *First Nations Feature Development*, 2023, <https://www.screenaustralia.gov.au/funding-and-support/first-nations/development/feature-development-program>

Screen Australia, *First Nations Feature Production*, n.d., <https://www.screenaustralia.gov.au/funding-and-support/first-nations/production/feature-production>

Screen Australia, *First Nations Sector Development Grants*, n.d., <https://www.screenaustralia.gov.au/funding-and-support/first-nations/sector-development/first-nations-travel-grants>

Screen Australia, *First Nations Sector Development Internships*, n.d., <https://www.screenaustralia.gov.au/funding-and-support/first-nations/sector-development/internships>

Screen Australia, *First Nations Sector Development Industry Support*, n.d., <https://www.screenaustralia.gov.au/funding-and-support/first-nations/sector-development/industry-support>

Screen Australia, *First Nations TV Drama Development*, 2023, <https://www.screenaustralia.gov.au/funding-and-support/first-nations/development/tv-drama-development>

Screen Australia, *First Nations TV Drama Production*, n.d., <https://www.screenaustralia.gov.au/funding-and-support/first-nations/production/tv-drama-production>

Screen Australia, *Funding and support*, n.d., <https://www.screenaustralia.gov.au/funding-and-support>

Screen Australia, *Games: Expansion Pack*, 2023, <https://www.screenaustralia.gov.au/funding-and-support/online/games>

Screen Australia, *General Drama Production*, 2023, <https://www.screenaustralia.gov.au/funding-and-support/television/production/general-tv-svod-production>

Screen Australia, *Guidelines Eligibility Significant Australian Content*, n.d., <https://www.screenaustralia.gov.au/funding-and-support/producer-offset/guidelines/eligibility/significant-australian-content>

Screen Australia, *International Finance*, n.d., <https://www.screenaustralia.gov.au/funding-and-support/feature-films/finance-attraction/international-finance>

Screen Australia, *Online Production*, n.d., <https://www.screenaustralia.gov.au/funding-and-support/online/production/online-production>

Screen Australia, *Past reviews of programs and operations*, n.d., <https://www.screenaustralia.gov.au/sa/new-directions/past-reviews>

Screen Australia, *Producer Offset*, n.d., <https://www.screenaustralia.gov.au/funding-and-support/producer-offset>

Screen Australia, *Screen Australia, SBS and NITV Announce Digital Originals Are Back for 2022*, 2022, <https://www.screenaustralia.gov.au/sa/media-centre/news/2022/01-24-digital-originals-back-for-2022>

Screen Australia, *Screen Australia Terms of Trade*, 2017, <https://www.screenaustralia.gov.au/getmedia/2e7f34c9-1f1c-420e-a8d6-66e984ea3c92/Terms-of-trade>

Screen Australia, *Seven New Documentaries Commissioned Through The Curious Australia Initiative*, 2022, <https://www.screenaustralia.gov.au/sa/media-centre/news/2022/01-31-seven-new-documentaries-commissioned>

Screen Australia, *Skip Ahead*, n.d., <https://www.screenaustralia.gov.au/funding-and-support/online/production/special-initiatives/skip-ahead>

Screen Australia, *Story Development : Generate*, n.d., <https://www.screenaustralia.gov.au/funding-and-support/feature-films/development/generate>

Screen Australia, *Story Development : Premium*, n.d., <https://www.screenaustralia.gov.au/funding-and-support/feature-films/development/premium>

ESPAGNE / CATALOGNE

Rapports/documents

Gouvernement espagnol, *España Hub Audiovisual de Europa. Plan de impulso al sector audiovisual*, 2020, https://espanadigital.gob.es/sites/espanadigital/files/2022-06/Plan%20de%20Impulso%20al%20Sector%20Audiovisual_0.pdf

Ministerio de Cultura y Deporte, *Solicitud de expedición de Certificado Cultural*, nd., <https://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:d4297224-2e8e-4733-9e3a-993cc9e838f6/certificadocultural-2019.pdf>

Sites Internet

Generalitat de Catalunya, *Institut Català de les Empreses Culturals*, 2022, <https://icec.gencat.cat/ca/inici>

Generalitat de Catalunya, *Aportaciones reintegrables a proyectos del ámbito de los videojuegos*, 2022, <https://cultura.gencat.cat/es/tramits/tramits-temes/Ajuts-a-projectes-en-lambit-dels-videojocs-i-el-multimedia>

Generalitat de Catalunya, *Subvenciones para proyectos de internacionalización de empresas y entidades del ámbito de los videojuegos y de empresas emergentes (start-ups)*, 2022, <https://icec.gencat.cat/es/tramits/tramits-temes/Subvencions-a-projectes-d'internacionalitzacio-dempreses-videojocs?category=73667a8a-a82c-11e3-a972-000c29052e2c>

Generalitat de Catalunya, *Préstecs Participatius Cultura*, 2022, https://icec.gencat.cat/ca/serveis_tramits/subvencions_financament/PPC/

Generalitat de Catalunya, *Subvenciones para la incorporación de la lengua catalana en productos tecnológicos y videojuegos*, 2022, <https://web.gencat.cat/es/tramits/tramits-temes/Subvencions-per-a-la-incorporacio-de-la-llengua-catalana-en-productes-tecnologics-00001?category=230652bb-0738-11e8-ac82-005056924a59>

Gouvernement espagnol, *Proyectos estratégicos para la recuperación y transformación económica (PERTE)*, 2022, <https://planderecuperacion.gob.es/como-acceder-a-los-fondos/pertes#lengua>

Gouvernement espagnol, *PERTE Nueva economía de la lengua*, 2022, <https://planderecuperacion.gob.es/como-acceder-a-los-fondos/pertes/perte-nueva-economia-de-la-lengua>

Ministerio de Cultura y Deporte, *Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales*, 2022, <https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/cine/inicio.html>

Ministerio de Cultura y Deporte, *Industrias Culturales*, 2022, <https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/industriasculturales/portada.html>

Ministerio de Cultura y Deporte, *Ayudas para la promoción del sector del videojuego y otras formas de creación digital*, 2022, <https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/industriasculturales/ayudas/ayudas-videojuegos.html>

Ministerio de Cultura y Deporte, *Ayudas para la modernización e innovación de las industrias culturales y creativas*, 2022, <https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/industriasculturales/ayudas/ayudas-inversio.html>

Ministerio de Cultura y Deporte, *Ayudas para la acción y la promoción cultural*, 2022, <https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/industriasculturales/ayudas/ayudas-accion.html>

Ministerio de Cultura y Deporte, *Ayudas a la distribución internacional de películas cinematográficas españolas*, 2022, <https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/cine/ayudas/distribucion-internacional.html>

Ministerio de Cultura y Deporte, *Ayudas para laboratorios e incubadoras de creación y desarrollo de proyectos audiovisuales*, 2022, <https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/cine/ayudas/laboratorios.html>

Ministerio de Cultura y Deporte, *Incentivos fiscales en España*, 2022, <https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/cine/industria-cine/coproducir-espaa/incentivos-fiscales.html>

Ministerio de Cultura y Deporte, *Certificado cultural*, 2022, <https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/cine/industria-cine/certificado-cultural.html>

Ministerio de Cultura y Deporte, *Certificado de nacionalidad española de las películas*, 2022, <https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/cine/industria-cine/certificado-nacionalidad-espanola.html>

Ministerio de Cultura y Deporte, *Convenios de Coproducción*, 2022, <https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/cine/industria-cine/convenios-coproduccion.html>

Ministerio de Cultura y Deporte, *Espacio de sostenibilidad e igualdad*, 2022, <https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/cine/sobre-el-icaa/espacio-sostenibilidad-igualdad.html>

Pedro Gallo Buenaga, M^a Trinidad García Leiva, [ES] *Un pas de plus vers la transposition de la SMAV*, IRIS 2022-6:1/1, <https://merlin.obs.coe.int/article/9527>

FRANCE

Rapports/documents

CNC, *Code du cinéma et de l'image animée. Parties législatives et réglementaires. Règlement général des aides financières du Centre National du Cinéma et de l'image animée*, Edition enrichie des textes d'application, des textes complémentaires et des textes d'origine, 2022, <https://www.cnc.fr/documents/36995/145433/Code+du+cin%C3%A9ma+et+de+l%E2%80%99image+anim%C3%A9+et+RGA.pdf/f8386eb6-0609-703e-d85b-5d732ed1e40c>

CNC, *Soutien au cinéma, à l'audiovisuel et au multimédia. Perspectives 2022*, document stratégique de performance du CNC dans le cadre de l'examen du projet de loi de finances, 2022, <https://www.cnc.fr/documents/36995/153127/Document+strat%C3%A9gique+de+performance+du+CNC+dans+le+cadre+de+l%E2%80%99examen+du+projet+de+loi+de+finances+pour+2022.pdf/02fa951e-8bd4-0baf-d783-2f69ada7be52?t=1634723480187>

CNC, *Accords de coproduction internationale*, 2022, <https://www.cnc.fr/documents/36995/1088037/Accords+de+coproduction+internationale+-+Juin+2022.pdf/4e3b6653-1f02-3ce8-6dc4-93581273deb8?t=1656321362072>

CNC, *Les aides à l'audiovisuel. Plaquette de présentation générale*, 2023, <https://www.cnc.fr/documents/36995/180962/Pr%C3%A9sentation+du+Fonds+de+soutien+audiovisuel+%28FSA%29+-+Mars+2021.pdf/f60d8b68-9f2d-4053-2559-87d8851f89f7>

CNC, *Documents stratégiques de performance du CNC*, n.d., <https://www.cnc.fr/a-propos-du-cnc/missions/documents-strategiques-de-performance-du-cnc>

CNC, *Études et rapports cinéma*, 2023, n.d., <https://www.cnc.fr/cinema/etudes-et-rapports>

Décrets et projets de loi pertinents

Décret n°90-66 du 17 janvier 1990 pris pour l'application de la loi n° 86-1067 du 30 septembre 1986 et fixant les principes généraux concernant la diffusion des oeuvres cinématographiques et audiovisuelles par les éditeurs de services de télévision, 1990, <https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/JORFTEXT000000342173/#:~:text=septembre%201986%20...-,D%C3%A9cret%20n%C2%B090%2D66%20du%2017%20janvier%201990%20pris,%C3%A9diteurs%20de%20services%20de%20t%C3%A9l%C3%A9vision>

Assemblée nationale, *Projet de loi relatif à la communication audiovisuelle et à la souveraineté culturelle à l'ère numérique*, n° 2488, 2019, https://www.assemblee-nationale.fr/dyn/15/textes/l15b2488_projet-loi

Décret n° 2021-793 du 22 juin 2021 relatif aux services de médias audiovisuels à la demande, 2021, <https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000043688681>

Sites Internet

CSA, *Formulaire pour une demande de qualification européenne d'une œuvre*, 2018, <https://www.csa.fr/Mes-services/Mes-outils-pro/Formulaire-pour-une-demande-de-qualification-europeenne-d-une-oeuvre>

CNC, *Les SOFICA*, 2022, https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/multi-sectoriel/production/les-sofica_759536

CNC, *Fonds d'aide à la création immersive*, 2022, https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/creation-numerique/fonds-daide-a-la-creation-immersive_1725797

CNC, *Fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV)*, 2022, https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/jeu-video/fonds-daide-au-jeu-video-fajv_191468

CNC, *Appel à projets « portage et adaptation »*, 2022, https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/creation-numerique/appel-a-projets-portage-et-adaptation_1753294

CNC, *Appel à projet France 2030 « La grande fabrique de l'image » sur les studios et la formation*, 2022, https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/multi-sectoriel/appel-a-projet-france-2030-la-grande-fabrique-de-limage-sur-les-studios-et-la-formation_1672282

CNC, *Fonds d'aide aux créateurs vidéo sur Internet (CNC Talent)*, 2022, https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/creation-numerique/fonds-daide-aux-createurs-video-sur-internet-cnc-talent_190814

CNC, *Appel à projets « Savoirs et Cultures »*, 2022, https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/multi-sectoriel/production/appel-a-projets-savoirs-et-cultures_1401497

CNC, *Aide sélective à la diffusion en vidéo à la demande (VàD)*, 2022, https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/video-et-vad/soutien-selectif-a-l'exploitation-en-video-a-la-demande-vad_191020

CNC, *Aide financière automatique à la diffusion en vidéo à la demande (VàD)*, 2022, https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/video-et-vad/aide-financiere-automatique-a-la-diffusion-en-video-a-la-demande-vad_191728

CNC, *Fonds sélectif plateforme (FSP)*, 2022, https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/audiovisuel/production/fonds-selectif-plateforme-fsp_1571186

CNC, *Fonds d'aide à la promotion à l'étranger des œuvres cinématographiques*, 2022, https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/multi-sectoriel/exportation/fonds-daide-a-la-promotion-a-letranger-des-oeuvres-cinematographiques_190734

CNC, *Crédit d'impôt audiovisuel*, 2023, https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/audiovisuel/production/credit-dimpot-audiovisuel_778316

CNC, *Crédit d'impôt cinéma*, 2022, https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/cinema/production/credit-dimpot-cinema_132769

CNC, *Crédit d'impôt international*, 2022, https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/multi-sectoriel/production/credit-dimpot-international_778354

CNC, *Crédit d'impôt jeu vidéo*, 2022, https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/jeu-video/credit-dimpot-jeu-video_121078

CNC, *Aide aux cinémas du monde*, 2022, https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/multi-sectoriel/production/aide-aux-cinemas-du-monde_190862

CNC, *Fonds images de la diversité*, 2022, https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/multi-sectoriel/images-de-la-diversite/fonds-images-de-la-diversite_191484

CNC, *Aide sélective pour les œuvres cinématographiques intéressant les cultures d'outre-mer*, 2022, https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/multi-sectoriel/production/aide-selective-pour-les-oeuvres-cinematographiques-interessant-les-cultures-doutremer_191124

NOUVELLE-ZÉLANDE

Rapports/documents

Cabinet Economic Growth and Infrastructure Committee, *Review of Government Assistance to the Screen Sector*, Ministry of Business, Innovation & Employment and Ministry for Culture and Heritage, 2013, [https://mch.govt.nz/files/Review%20of%20Government%20Assistance%20to%20Screen%20Sector%202013%20Cabinet%20paper%20\(D-0493018\).PDF](https://mch.govt.nz/files/Review%20of%20Government%20Assistance%20to%20Screen%20Sector%202013%20Cabinet%20paper%20(D-0493018).PDF)

Jackson, Peter and David Courtt, *Review of the New Zealand Film Commission : A report to the Hon Chris Finlayson, MP, Minister for Arts, Culture & Heritage*, Minister for Arts, Culture and Heritage, 2010, <https://mch.govt.nz/sites/default/files/100628NZReport.pdf>

Kudos Organisational Dynamic, *Being Heard Report*, NZFC, 2022, <https://www.nzfilm.co.nz/sites/default/files/2022-09/Being%20Heard%20Report.pdf>

Ministry of Business, Innovation & Employment, *Review of Government investment in the screen sector*, 2021, <https://www.mbie.govt.nz/business-and-employment/economic-development/screen-sector/review-of-government-investment-in-the-screen-sector/>

NZFC, *Annual Report 2007-2008*, 2008, https://www.nzfilm.co.nz/sites/default/files/NZFC_Annual_Report_2007-08.pdf

NZFC, *Annual Report 2009*, 2009, https://www.nzfilm.co.nz/sites/default/files/NZFC_Annual_Report_2008-09.pdf

NZFC, *Annual Report 2010*, 2010, https://www.nzfilm.co.nz/sites/default/files/NZFC_Annual_Report_2009-10.pdf

NZFC, *Annual Report 2010-2011*, 2011, https://www.nzfilm.co.nz/sites/default/files/NZFC_Annual_Report_2010-11.pdf

NZFC, *Annual Report 2011-2012*, 2012, https://www.nzfilm.co.nz/sites/default/files/NZFC_Annual_Report_2011-2012.pdf

NZFC, *Annual Report 2012-2013*, 2013, https://www.nzfilm.co.nz/sites/default/files/NZFC_Annual_Report_2013_FA_WEB-Links.pdf

NZFC, *Annual Report 2013-2014*, 2014, https://www.nzfilm.co.nz/sites/default/files/NZFC_Annual_Report_web_updated_101214.pdf

NZFC, *Annual Report 2014-2015*, 2015, https://www.nzfilm.co.nz/sites/default/files/ANNUAL_REPORT_for_web_2015.pdf

NZFC, *Annual Report 2015-2016*, 2016, https://www.nzfilm.co.nz/sites/default/files/NZFC_Annual_Report_2016_web_-_FINAL.pdf

NZFC, *Annual Report 2016-2017*, 2017, https://www.nzfilm.co.nz/sites/default/files/2017-12/ARReport_2017_FINAL.pdf.pdf

NZFC, *Annual Report 2017-2018*, 2018, https://www.nzfilm.co.nz/sites/default/files/2018-11/NZFC_2018_ANNUALREPORT_FINAL.pdf

NZFC, *Annual Report 2018-2019*, 2019, https://www.nzfilm.co.nz/sites/default/files/2019-12/NZFC_AR_2019_FINAL_web2.pdf

NZFC, *Annual Report 2019-2020*, 2020, https://www.nzfilm.co.nz/sites/default/files/2021-01/NZFC%20AR_2020_Final_Web.pdf

NZFC, *Annual Report 2020-2021*, 2021, https://www.nzfilm.co.nz/sites/default/files/2021-12/AR_2021_PRE_AUDIT_with%20updates.pdf

NZFC, *He Ara Whakaurunga Kanorau - NZFC Diversity and Inclusion Strategy*, 2022, <https://www.nzfilm.co.nz/sites/default/files/2022-05/NZFC%20Diversity%20and%20Inclusion%20Strategy%202022-2025.pdf>

NZFC, *iGeneration Report : Engaging a generation - attracting the iGeneration to the cinema*, 2017, https://www.nzfilm.co.nz/sites/default/files/2018-05/180518_iGen_Booklet_AW.pdf

NZFC, *NZFC's Big Screen Symposium Presentation 2020*, 2020, <https://www.nzfilm.co.nz/news/nzfc-big-screen-symposium-presentation-2020>

NZFC, *Statement of Intent 2017-2021*, 2019, https://www.nzfilm.co.nz/sites/default/files/Statement_of_intent_2017_-_FINAL_0.pdf

NZFC, *Statement of Intent 2019-2023*, 2019, https://www.nzfilm.co.nz/sites/default/files/2019-07/NZFC_SOI%202019-23_Final5.pdf

NZFC, *Statement of Intent 2022-2026*, 2022, <https://www.nzfilm.co.nz/sites/default/files/2022-07/NZ%20FILM%20STATEMENT2022.pdf>

NZFC, *Te Rautaki Māori Strategy 2018-2021*, 2018, <https://www.nzfilm.co.nz/sites/default/files/2018-04/Te%20Rautaki%20English%2070418%20WEB.pdf>

NZFC, *Te Tumu Whakaata Taonga New Zealand Film Commission's Big Screen Symposium Presentation 2022*, 2022, : <https://www.nzfilm.co.nz/news/te-tumu-whakaata-taonga-new-zealand-film-commissions-big-screen-symposium-presentation-2022>

Olsberg-SPI, *Economic Impact of the New Zealand Aotearoa Screen Production Sector*, 2022, <https://www.nzfilm.co.nz/sites/default/files/2022-07/Economic%20Impact%20of%20the%20New%20Zealand%20Screen%20Production%20Sector%20-%20Final%202022-07-06.pdf>

Loi pertinente

New Zealand Government, *New Zealand Film Commission Act 1978*, 12 octobre 1978, <https://www.legislation.govt.nz/act/public/1978/0061/latest/whole.html>

Sites Internet

NZFC, *Accessing the 5% Uplift*, 2019, <https://www.nzfilm.co.nz/incentives-co-productions/nzspg-international/accessing-5-uplift-1-july-2017>

NZFC, *Funding programmes*, <https://www.nzfilm.co.nz/funding-and-support/funding-programmes>

NZFC, *He Ara Development Fund*, 2021, <https://www.nzfilm.co.nz/funds/he-ara-development-fund>

NZFC, *He Pounamu Te Reo Māori Feature Film Initiative*, 2022, <https://www.nzfilm.co.nz/funds/he-pounamu-te-reo-maori-feature-film-initiative>

NZFC, *International Co-Development Fund*, 2021, <https://www.nzfilm.co.nz/funds/co-development-fund>

NZFC, *NZ Film On Demand*, 2023, <https://ondemand.nzfilm.co.nz/>

NZFC, *NZFC Terms of Trade*, 2021, https://www.nzfilm.co.nz/sites/default/files/2017-11/TERMS%20OF%20TRADE%20-%20With%20Updated%20deliverables_Feb22.pdf

NZFC, *Premium Productions for International Audiences Fund (Te Puna Kairangi Premium Fund)*, 2020, <https://www.nzfilm.co.nz/funds/premium-productions-international-audiences-fund-te-puna-kairangi-premium-fund>

NZFC, *Tautoko Tāngata Māori Talent Development*, 2020, <https://www.nzfilm.co.nz/funds/tautoko-t%C4%81n-gata-m%C4%81ori-talent-development>

NZFC, *Te Aupouamu Māori Screen Excellence Award*, 2023, <https://www.nzfilm.co.nz/funds/te-aupouamu-m-ori-screen-excellence-award>

NZFC, *The New Zealand Screen Production Grant for International Productions*, 2023, <https://www.nzfilm.co.nz/incentives-co-productions/nzspg-international>

NZFC, *The New Zealand Screen Production Grant for New Zealand Productions*, 2023, <https://www.nzfilm.co.nz/incentives-co-productions/nzspg-nz>

NZFC, *Unreal Engine Real-Time Short Film Challenge*, 2022, <https://www.nzfilm.co.nz/funds/unreal-engine-real-time-short-film-challenge>

NZFC, *Whakawhanake Kiriata: Māori Film Development Funds*, 2022, <https://www.nzfilm.co.nz/funds/whakawhanake-kiriata-m-ori-film-development-funds>

NZFC, *Whakawhanake Te Ao Niko - Interactive Development Fund*, 2022, <https://www.nzfilm.co.nz/funds/whakawhanake-te-ao-niko-interactive-development-fund>

ROYAUME-UNI

Rapports/documents

Alma Economics, *Review of UK Independent Film*, BFI, 2022, <https://www.bfi.org.uk/industry-data-insights/reports/economic-review-uk-independent-film>

BFI, *Annual review and management agreement*, 2022, <https://www.bfi.org.uk/strategy-policy/annual-review-management-agreement>

BFI, *BFI2022 Strategy document*, 2017, <https://www.bfi.org.uk/strategy-policy/policy-statements/bfi2022>

BFI, *BFI Diversity Standards*, 2019, <https://www.bfi.org.uk/inclusion-film-industry/bfi-diversity-standards>

BFI, *BFI National Lottery Funding Plan 2023-2026*, 2022, https://blog.bfi.org.uk/wp-content/uploads/2022/09/BFI_Screen-Culture-Funding-Plan.pdf

BFI, *BFI National Lottery Funding Strategy from 2023 to 2033*, 2022, https://blog.bfi.org.uk/wp-content/uploads/2022/09/BFI-Screen-Culture-2033_National-Lottery-Strategy.pdf

BFI, *BFI Skills Review 2022 : Workforce development in the scripted film and high-end television production sector*, 2022, <https://www.bfi.org.uk/industry-data-insights/reports/bfi-skills-review-2022>

BFI, *Film Forever Supporting UK Film : BFI Plan 2012-2017*, 2017, <https://www2.bfi.org.uk/sites/bfi.org.uk/files/downloads/bfi-film-forever-2012-17.pdf>

BFI, *Future Films Skills : An Action Plan*, 2017, <https://www.bfi.org.uk/film-industry/bfi-film-skills-fund-bfi-business-development-fund>

BFI, *Response to Department for Culture, Media and Sport's consultation on cultural tests for the new creative tax reliefs*, 2012, <https://www2.bfi.org.uk/sites/bfi.org.uk/files/downloads/bfi-response-to-dcms-consultation-on-cultural-tests-for-the-new-creative-sector-tax-reliefs-2012-10.pdf>

BFI, *Response to the Department for Culture, Media and Sport's Public Service Broadcasting Contestable Fund Consultation*, 2017, <https://www.bfi.org.uk/strategy-policy/policy-statements/consultations-publications>

BFI, *Response to Call for evidence to the Culture, Media and Sport Select Committee Inquiry into the social impact of participation in culture and sport*, 2018, <https://www2.bfi.org.uk/sites/bfi.org.uk/files/downloads/bfi-response-call-for-evidence-to-cms-select-committee-inquiry-social-impact-of-participation-in-culture-and-sport-feb-2018-2018-03-22.pdf>

BFI, *Screen Culture 2033*, 2022, <https://blog.bfi.org.uk/wp-content/uploads/2022/09/BFI-Screen-Culture-2033-Ten-Year-Strategy.pdf>

BFI, *Succès de plume? Female Screenwriters and Directors of UK Film, 2010-2012*, 2013, <https://www.bfi.org.uk/industry-data-insights/reports/diversity-reports>

BFI, *Understanding the Hearts and Minds of UK Audiences : Senior industry figures discuss how to build on the British love of film*, 2012, <https://www.bfi.org.uk/sites/bfi.org.uk/files/downloads/bfi-understanding-the-hearts-and-minds-of-uk-audienes-2012-10-16.pdf>

BFI, *Working with the UK after EU exist : Answering questions from the screen sector*, 2022, <https://www.bfi.org.uk/strategy-policy/policy-statements/working-with-uk-after-eu-exit-answering-questions-from-screen-sectors>

Bigger Picture Research, *BFI Diversity Standards Initial Findings*, BFI, 2020, <https://www.bfi.org.uk/industry-data-insights/reports/bfi-diversity-standards-initial-findings>

Department for Culture, Media and Sport, *A Future For British Film: It begins with the audience...*, 2012, https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/78460/DCMS_film_policy_review_report-2012_update.pdf

Department for Culture, Media & Sport, *Triennial Review of the British Film Institute*, 2014, https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/354106/140912BFI_TR_vFinal__3_.pdf

Independent Film Commission report, *BFI Commission on UK Independent Film*, BFI, 2018, <https://www.bfi.org.uk/industry-data-insights/reports/bfi-commission-uk-independent-film>

N. Lawton, Ricky and Daniel Fujiwara, *BFI Britain on Film : A case study on the public value of online public access to film heritage*, BFI, 2017, <https://www.bfi.org.uk/industry-data-insights/reports/britain-film-impact-study>

New Inclusion, *Review of the BFI Diversity Standard*, BFI, 2022, <https://www.bfi.org.uk/industry-data-insights/reports/review-bfi-diversity-standards>

Nwonka, Clive James, *Race and Ethnicity in the UK Film Industry : an analysis of the BFI Diversity Standards*, BFI, 2020, <https://www.bfi.org.uk/industry-data-insights/reports/diversity-reports>

Olsberg-SPI and Nordicity, *Cultural and Audience Contributions of the UK's Film, High-End TV, Video Games and Animation Programming Sectors*, BFI, Pinewood Group, Ukie, British Film Commission and Pact, 2015, <https://www.bfi.org.uk/industry-data-insights/reports/cultural-impact>

Olsberg-SPI and Nordicity, *Screen Business: How screen sector tax reliefs power economic growth across the UK*, 2018, <https://www.bfi.org.uk/industry-data-insights/reports/uk-screen-sector-economy>

Olsberg-SPI and Nordicity, *Screen Business 2021: How screen sector tax reliefs power economic growth across the UK 2017-2019*, BFI, 2021, <https://www.bfi.org.uk/industry-data-insights/reports/uk-screen-sector-economy>

Sites Internet

BFI, *BFI Digital Collection*, 2023, <https://digital-collection.bfi.org.uk/welcome>

BFI, *BFI Player*, 2023, <https://player.bfi.org.uk/>

BFI, *Bridgerton, Top Boy and Heartstopper join the BFI National Archive and the nation's screen heritage: Twenty-six Netflix films and series enter the BFI's national collection*, 2022, <https://www.bfi.org.uk/news/bridgerton-top-boy-heartstopper-bfi-national-archive-netflix>

BFI, *Completion Fund*, n.d., <https://www.bfi.org.uk/get-funding-support/create-films-tv-or-new-formats-storytelling/completion-fund>

BFI, *Development Fund*, n.d., <https://www.bfi.org.uk/get-funding-support/create-films-tv-or-new-formats-storytelling/development-fund>

BFI, *Get funding and support*, n.d., <https://www.bfi.org.uk/get-funding-support>

BFI, *Production Fund*, n.d., <https://www.bfi.org.uk/get-funding-support/create-films-tv-or-new-formats-storytelling/production-fund>

BFI, *Short Form Animation Funding - Immersive Projects*, n.d., <https://www.bfi.org.uk/get-funding-support/create-films-tv-or-new-formats-storytelling/short-form-animation-funding-immersive-projects>

BFI, *The cultural test for film*, n.d., <https://www.bfi.org.uk/apply-british-certification-tax-relief/cultural-test-film>

BFI, *UK Global Screen Fund*, n.d., <https://www.bfi.org.uk/get-funding-support/funding-support-international-activity/uk-global-screen-fund>

Gouvernement du Royaume-Uni, *Equality Act 2010*, 2015, <https://www.gov.uk/guidance/equality-act-2010-guidance>

UNION EUROPÉENNE

Législation pertinente

Union européenne, *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/CE*, Journal officiel de l'Union européenne, L 347/221, 2013, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FR/TXT/PDF/?uri=CELEX:32013R1295&from=EN>

Site Internet

Commission européenne, *À propos du programme Europe créative, Culture and Creativity*, 2022, <https://culture.ec.europa.eu/fr/creative-europe>

LISTE DES PERSONNES RENCONTRÉES EN ENTREVUE

AUSTRALIE

- **Brunsdon, Grainne**, Head of Content, Screen Australia
- **Bates, Angela**, Head of First Nations, Screen Australia
- **Naimo, Lee**, Head of Online, Screen Australia
- **Hickey, Kate**, Senior Manager of Strategic and Policy Insights, Screen Australia
- **Leung, Vanessa**, Research Project Lead, Screen Australia

ESPAGNE

- **Rodriguez Ortiz, Elisa**, Directrice adjointe chargée de la promotion et des relations internationales, Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA)
- **del Barrio, Helena**, cheffe de service, sous-direction générale de la promotion des industries culturelles, direction générale des industries culturelles, de la propriété intellectuelle et de la coopération, ministère de la Culture et du Sport (réponses reçues par écrit)

FRANCE

- **Delacoudre, Cécile**, Chargée de mission aux aides sélectives à la création et à la diffusion sur les plateformes numériques, Direction de la création, des territoires et des publics, CNC
- **Bruneau, Daphné**, Directrice adjointe, Direction de la création, des territoires et des publics, CNC
- **Fontenay, Olivier**, Chef de la service de la création numérique, Direction du numérique, CNC
- **Thomas, Leslie**, Secrétaire générale, CNC
- **Vincent, Florant**, Directeur, Direction du numérique, CNC

NOUVELLE-ZÉLANDE

- **Payne, Chris**, Acting Chief Operating Officer and Head of International Relations, NZFC
- **Waaka, Te o Kahurangi**, Pouwhakahaere o Te Rautaki Maori and NZFC Diversity & Inclusion Committee Member, NZFC
- **Hancock, Tayla**, Senior Policy Advisor and Chair of NZFC Diversity & Inclusion Committee, NZFC

ROYAUME-UNI

- **Moody, Agnieszka**, Head of Industry and International Policy, BFI
- **Hoyes, Melanie**, Head of Inclusion, BFI



Organisation
des Nations Unies
pour l'éducation,
la science et la culture



Chaire UNESCO sur la diversité
des expressions culturelles
Université Laval
Québec, Canada



UNIVERSITÉ
LAVAL