**NEUVIÈME RÉUNION INTERAMÉRICAINE DES MINISTRES** OEA/Ser. K/XXVII.9

**ET HAUTS FONCTIONNAIRES CHARGÉS DE LA CULTURE** CIDI/REMIC-IX/doc.8/22 rev.1

Du 27 au 28 octobre 2022 28 octobre 2022

Antigua Guatemala, Guatemala Original: espagnol

PLAN D’ACTION D'ANTIGUA GUATEMALA

« La technologie, la créativité et l'innovation en tant que possibilités de développer et de renforcer la culture »

(Adoptée à la huitième séance plénière et sujette à révision par la Commission de style)

1. CONTEXTE

1. Le présent plan d'action est établi afin de mettre en œuvre la Déclaration d'Antigua Guatemala, « La technologie, la créativité et l'innovation en tant que possibilités de développer et de renforcer la culture », en reconnaissant que la pandémie de COVID-19 a sévèrement touché de nombreux secteurs clés et moteurs de l'activité économique dans les pays du monde entier, et que ses effets sur les industries culturelles et créatives ont été particulièrement dévastateurs.

2. Le présent plan d'action orientera la mise en œuvre des priorités énoncées dans la Déclaration d'Antigua Guatemala, « La technologie, la créativité et l'innovation en tant que possibilités de développer et de renforcer la culture ».Elle s'inscrit également dans le cadre des efforts conjoints déployés par les États membres en vue de la contribution de la culture à la réalisation du Programme de développement durable à l’horizon 2030.

3. De la même manière, le présent plan d'action tient compte des « Lignes directrices générales pour les processus sectoriels au niveau ministériel dans le cadre du Conseil interaméricain pour le développement intégré (CIDI) », document CIDI/doc.228/17, approuvé par l'Assemblée générale de l'Organisation des États Américains en 2017, et du « Règlement des réunions sectorielles et spécialisées tenues au niveau ministériel et/ou des hauts fonctionnaires dans le cadre du Conseil interaméricain pour le développement intégré (CIDI) », document CIDI/doc.258/18, approuvé par l'Assemblée générale de l'OEA en 2018.

1. RESSOURCES

4. Les États membres consacreront les ressources financières, techniques et logistiques à la mise en œuvre du présent plan d'action, en fonction de leurs disponibilités budgétaires.

1. GROUPES DE TRAVAIL

5. Conformément à la Déclaration d'Antigua Guatemala, le présent plan d'action comprend les groupes de travail ci-après :

1. Méthodologies et politiques de promotion de la gestion et de la consommation des biens et des services culturels dans l'environnement numérique
2. Économie et industries culturelles et créatives
3. Collecte, protection, conservation, mise en valeur et sauvegarde du patrimoine culturel, des expressions culturelles et artistiques et des savoirs traditionnels et ancestraux

6. Chaque groupe de travail (GT) comptera un président et deux vice-présidents.

7. Le président assurera la coordination pour :

1. Mettre en œuvre des activités plus spécifiques conformément aux priorités approuvées à la Neuvième Réunion interaméricaine des ministres et hauts fonctionnaires chargés de la culture;
2. Faciliter l'échange de données d'expériences et donner suite à la mise en œuvre des initiatives continentales connexes.

**GT 1. Méthodologies et politiques de promotion de la gestion et de la consommation des biens et des services culturels dans l'environnement numérique**

8. Ce groupe de travail est établi en tenant compte des éléments suivants de la Déclaration d'Antigua Guatemala :

* L'une des conséquences de cette pandémie a été l'utilisation accrue des technologies numériques par les cadres et les travailleurs du secteur de la culture ainsi que par les consommateurs de biens et de services culturels et créatifs.
* Les artistes, les créateurs, les cadres et les travailleurs du secteur de la culture ont été mis au défi d'explorer les possibilités offertes par la technologie pour produire des contenus numériques dans de nouveaux formats consommables, ainsi que pour entrer en contact avec le public et de nouveaux consommateurs de biens et de services culturels et créatifs.
* Des défis sont apparus concernant, entre autres, la fracture numérique et les inégalités au sein des pays, entre eux et dans la région en termes de culture numérique, et concernant les disparités dans la disponibilité des technologies et dans leur utilisation par les cadres et les travailleurs de la culture.

9. Par l’intermédiaire de ce groupe de travail, l'analyse et l'échange de données d'expériences seront facilités et des recommandations seront formulées afin de soutenir les États membres dans les efforts qu’ils déploient pour :

* Évaluer et identifier des méthodologies et des politiques visant à promouvoir la technologie dans la gestion, la production et la consommation des arts, de la littérature et d'autres biens et services culturels et créatifs.
* Renforcer les capacités des cadres et des travailleurs de la culture à intégrer les technologies qui permettent de promouvoir, de commercialiser et de soutenir à l’aide d’outils de monétisation les biens et les services culturels afin d'optimiser leur portée et d'encourager leur consommation sur le marché.
* Présenter des informations sur les modèles de recherche en matière de développement culturel, y compris l'utilisation de la technologie pour susciter des travaux de recherche et créer des produits culturels axés sur le patrimoine culturel, matériel et immatériel, y compris les patrimoines précolombien, autochtone et celui des personnes d'ascendance africaine, tout en soulignant la contribution des femmes de manière transversale ; ainsi que promouvoir des stratégies numériques pour accroître la consommation des arts et d'autres biens et services culturels par l’utilisation de la technologie.

* Favoriser l'accès à la formation et l'utilisation des technologies actuelles et émergentes dans la gestion, la diffusion, la production et la consommation des arts et autres produits culturels et créatifs, notamment la réalité virtuelle, la réalité augmentée et les jetons non fongibles[[1]](#footnote-1)/, selon qu’il sera approprié au regard de la législation nationale, et promouvoir le rôle des autorités culturelles à l'appui de leurs industries culturelles et créatives.

**GT 2. Économie et industries culturelles et créatives**

10. Ce groupe de travail est établi en tenant compte des éléments suivants de la Déclaration d'Antigua Guatemala :

* Il est reconnu que les industries culturelles et créatives des Amériques, qui ont été gravement touchées par la pandémie de COVID-19, sont dans une large mesure composées d'entreprises informelles, de microentreprises et petites et moyennes entreprises (MPME), de cadres et de travailleurs de la culture, de communautés porteuses du patrimoine culturel et d’autres petits producteurs de produits et services culturels et créatifs ;
* Si certains de ces créateurs ont survécu au pire de la pandémie grâce à l'adoption et à l'utilisation d'outils technologiques et au soutien des pouvoirs publics et des autorités culturelles, d'autres continuent à éprouver des difficultés ou ont quitté ces industries à la recherche de perspectives économiques dans d'autres secteurs.
* Les industries créatives des Amériques n’ont pas encore réalisé leur plein potentiel et leur pleine contribution économique, en raison du niveau élevé de l’activité informelle dans le secteur culturel et créatif.

11. Par l’intermédiaire de ce groupe de travail, l'analyse et l'échange de données d'expériences seront facilités et des recommandations seront formulées afin de soutenir les États membres dans les efforts qu’ils déploient pour :

* Promouvoir la culture en tant que mécanisme de développement social et économique des communautés locales et des régions par la relance et la revitalisation des industries culturelles et créatives, ainsi que par le soutien aux MPME, aux artistes, aux cadres et aux travailleurs de la culture, et promouvoir également le passage au secteur formel des entreprises et des initiatives culturelles et artistiques, ainsi qu'encourager et stimuler les entreprises de l'économie créative.
* Partager des données d'expériences entre les États membres afin d’appuyer et de développer les entreprises et les entrepreneurs créatifs, y compris les expériences concernant les incubateurs et les accélérateurs d'entreprises et l'utilisation de la technologie comme base pour maximiser la portée des activités, le développement des compétences et le renforcement des capacités, en tant que principes clés pour relancer et redynamiser le secteur, en particulier les industries culturelles et les arts dans la région.
* Analyser les politiques et les programmes d’appui budgétaire, ainsi que d’autres types de soutien financier aux industries créatives touchées par la pandémie afin de mieux mesurer la contribution économique des industries créatives aux comptes satellites de la culture ainsi qu’aux budgets nationaux.
* Soutenir les États membres dans la gestion et la mise en œuvre d'un tableau de bord où peuvent être visualisés les indicateurs statistiques de l'économie et des industries culturelles et créatives, y compris les comptes satellites.
* Appuyer le renforcement des capacités des États membres en matière de comptes satellites de la culture, y compris l'harmonisation des méthodologies, l'identification des secteurs dont la contribution doit être mesurée, l'échange d'informations et le lancement des activités visant à mesurer et comparer les données entre pays, au minimum à l’aide des indicateurs du PIB et de l'emploi dans le secteur de la culture.

**GT 3. Collecte, protection, conservation, mise en valeur et sauvegarde du patrimoine culturel, des expressions culturelles et artistiques, et des savoirs traditionnels et ancestraux**

12. Ce groupe de travail est établi en tenant compte des éléments suivants de la Déclaration d'Antigua Guatemala :

* L'importance de faciliter le dialogue entre les ministères et les secrétariats sur la façon dont les outils technologiques ont été et peuvent être utilisés pour renforcer le patrimoine culturel et les expressions culturelles dans les Amériques.
* La nécessité de promouvoir et de renforcer les connaissances et les compétences des artistes, des créateurs et des cadres et des travailleurs de la culture, et de favoriser leur passage au secteur formel, en tant que moyen de progresser dans l'accès à des possibilités nouvelles et meilleures en matière d'éducation et d'emploi.
* Œuvrer à l'amélioration du statut des cadres et des travailleurs de la culture et promouvoir leur sécurité sociale et économique, par l'élaboration et la mise en œuvre de politiques publiques et de textes qui garantissent leurs droits fondamentaux et libertés fondamentales.
* Il est reconnu que les informations, la communication et les technologies numériques sont de plus en plus utilisées dans le monde pour regrouper, préserver et diffuser les activités dans le domaine des arts et du patrimoine culturel ; c’est le cas, par exemple, de la représentation tridimensionnelle d'objets anciens ou de l'utilisation de la réalité augmentée pour compléter la perception des environnements du monde réel, y compris le patrimoine.

13. Par l’intermédiaire de ce groupe de travail, l'analyse et l'échange de données d'expériences seront facilités et des recommandations seront formulées afin de soutenir les États membres dans les efforts qu’ils déploient pour :

* Faire connaître des exemples d'utilisation des technologies à l’appui du travail, des connaissances et de la conservation dans le domaine du patrimoine culturel dans les États membres de l'OEA.
* Renforcer la diffusion et l'appropriation par les citoyens de leur patrimoine culturel, matériel et immatériel, au moyen de l'innovation et de l'utilisation des nouvelles technologies.
* Reconnaître la contribution des peuples autochtones, des personnes d’ascendance africaine et des autres communautés porteuses du patrimoine culturel des Amériques par la promotion de leurs expressions culturelles, au moyen des technologies numériques, afin de favoriser la circulation des biens et des services culturels en vue d’une durabilité sociale, économique et environnementale.
* Identifier et adopter des mesures efficaces qui encouragent l'utilisation de la technologie en vue de promouvoir et de protéger, de manière appropriée et respectueuse, le patrimoine culturel et artistique et les savoirs traditionnels et ancestraux, en tirant parti de l'utilisation des mécanismes de protection conformément à la législation nationale.
1. SUIVI, ÉVALUATION ET PRÉSENTATION DE RAPPORTS

14. Le bureau de la Commission interaméricaine de la culture (CIC), ainsi que la Troïka (présidents actuel, ancien et futur de la Réunion interaméricaine des ministres et hauts fonctionnaires chargés de la culture), tiendront une réunion de planification afin de définir un plan de travail en vue de la mise en œuvre du présent plan d'action, qui comportera au moins une réunion de la CIC avant la Dixième Réunion interaméricaine des ministres et hauts fonctionnaires chargés de la culture.

15. Inviter les États membres à participer activement aux initiatives de la CIC.

16. Prier instamment le Secrétariat exécutif au développement intégré, en tant que Secrétariat technique de la CIC, de continuer à faciliter la communication entre les groupes de travail de soutenir la mise en œuvre de projets et d'efforts de collaboration, ainsi qu'à convoquer et organiser des vidéoconférences et des réunions en présentiel.

17. Réitérer que la mise en œuvre du présent plan d'action sera dirigée par le bureau de la CIC, conjointement avec la Troïka (présidents actuel, ancien et futur de la Réunion interaméricaine des ministres et hauts fonctionnaires chargés de la culture), avec le soutien du Secrétariat technique. La présidence de la CIC fera rapport sur le suivi des activités, lors de ses réunions ordinaires et extraordinaires et lors de la prochaine Réunion interaméricaine des ministres de la culture et hauts fonctionnaires chargés de la culture.

CIDUL00166F01

1. . Un jeton non fongible (NFT) est un actif numérique qui représente des objets du monde réel, tels que des œuvres d'art et de musique, des vidéos et des éléments de jeux vidéo. Les jetons sont achetés et vendus en ligne, fréquemment au moyen de [crypto-monnaies](https://www.forbes.com/advisor/investing/cryptocurrency/what-is-cryptocurrency/) et sont généralement codés à l'aide du même logiciel sur lequel reposent de nombreuses crypto-monnaies. Voir *Forbes Advisor*, avril 2022, <https://www.forbes.com/advisor/investing/cryptocurrency/nft-non-fungible-token/>. [↑](#footnote-ref-1)