

# FUTURS CRÉATIFS

COOPÉRATION CONTINUE  
ENTRE L'UNESCO ET  
LA RÉPUBLIQUE DE CORÉE



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



Diversité  
des expressions  
culturelles



République  
de Corée



Ministère de la culture,  
des sports et du tourisme



# AVANT-PROPOS

Depuis 2008, la République de Corée soutient un secteur culturel fort et dynamique à travers l'opérationnalisation de la Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles (2005).

Ayant financé, à ce jour, 21 projets de l'UNESCO dans 14 pays, le Fonds-en-dépôt coréen (KFIT) pour le développement des industries créatives joue un rôle clé dans la création d'un environnement favorable à l'entrepreneuriat créatif dans les pays en développement. Il contribue à la sensibilisation et au plaidoyer et soutient la conception de politiques pour les secteurs culturels et créatifs. Grâce à ces investissements, les artistes et les professionnels de la culture développent leur capacité à créer, produire, diffuser et accéder à une grande diversité d'expressions culturelles.

La coopération de l'UNESCO avec la République de Corée continue de se développer, avec le soutien de nouvelles publications comme *La Culture en crise : Guide de politiques pour un secteur créatif résilient* et grâce au nouveau détachement d'une haute fonctionnaire du ministère de la culture, des sports et du tourisme.

Dans le sillage de la crise COVID-19, et dans le contexte d'une transformation numérique rapide, il est maintenant plus important que jamais d'investir dans la créativité. Le partenariat KFIT nous invite à tirer les leçons de l'expérience acquise et à relever ensemble les défis communs. Nous sommes reconnaissants de ce soutien continu au travail de l'UNESCO et impatients de former notre avenir créatif commun.

**Ernesto Ottone R.**

Sous-Directeur général pour la culture, UNESCO

Lancé en 2008, le Fonds-en-dépôt UNESCO/Corée (KFIT) pour le développement des industries culturelles et créatives a été l'une des initiatives phares du Gouvernement coréen pour promouvoir l'importance de la Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles (2005). Grâce à ce fonds, la République de Corée a pu soutenir le développement des industries culturelles et créatives dans les pays bénéficiaires.

Les activités axées sur le développement des compétences et le renforcement des capacités continuent de contribuer à l'élaboration de politiques culturelles durables dans les pays en développement. Grâce à des cadres de coopération associant le secteur public et le secteur privé, le Fonds sensibilise à l'économie créative et contribue à accroître l'expertise dans la région Asie-Pacifique.

Outre ces réalisations, la pandémie de COVID-19 a fait naître de nouveaux défis et opportunités, liés notamment à une transition accélérée vers les plates-formes numériques. Convaincu du pouvoir de la culture de connecter, de guérir et de transformer, le Gouvernement coréen continuera de collaborer étroitement avec l'UNESCO afin d'ouvrir une nouvelle voie aux industries culturelles et créatives dans les sociétés numériques.

**LEE Jin-sik**

Directeur général des politiques culturelles,  
Ministère de la culture, des sports  
et du tourisme

# POURQUOI LA RÉPUBLIQUE DE CORÉE INVESTIT DANS LA CRÉATIVITÉ

La valeur des industries culturelles et créatives dans le monde est estimée à 2 250 milliards de dollars des États-Unis. En République de Corée, ces industries, désignées localement sous le nom d'industries de contenus, jouent depuis longtemps un rôle essentiel dans le maintien de la croissance économique. En 1999, la « Loi-cadre sur la promotion des industries culturelles » a été promulguée, jetant les bases du développement et de la promotion des industries culturelles et créatives tant au sein du pays qu'à l'étranger. Appelées à l'époque les « industries sans cheminées », les industries culturelles et créatives sont aujourd'hui devenues des moteurs de développement économique capables de générer une forte valeur ajoutée, et restent au premier rang des priorités du Ministère de la culture, des sports et du tourisme de la République de Corée.

En 2018, plus de 650 000 coréens étaient employés dans les industries culturelles et créatives et l'exportation de contenus culturels coréens se chiffraient à plus de 11 billions de won (9,5 milliards de dollars des États-Unis). La même année, le taux de croissance des ventes dans les industries culturelles et créatives a augmenté près de deux fois plus vite que le taux national global de 2,7 %. Un effet d'entraînement important dans certains secteurs, à savoir dans la K-pop et le cinéma coréen, a également contribué à l'impact durable de ces industries.



On estime que pour chaque tranche de 100 dollars des États-Unis de biens culturels coréens exportés, 248 dollars de biens de consommation connexes sont exportés. En 2017, le groupe de musique K-pop BTS était à lui seul à l'origine de 7,6 % du tourisme étranger total.

Tout en apportant une contribution importante à la croissance économique, les industries culturelles et créatives jouent également un rôle clé dans l'inclusion sociale, la diversité culturelle et l'identité nationale. Le cinéma, la musique et l'art donnent un aperçu de la culture coréenne et offrent au public des perspectives nouvelles et variées. Conformément au Programme de développement durable des Nations Unies à l'horizon 2030, les investissements dans les industries culturelles et créatives sont également considérés comme étant plus durables et respectueux de l'environnement que les autres secteurs traditionnels.

Par le biais du partenariat UNESCO-KFIT, la République de Corée s'engage à promouvoir une croissance économique durable et inclusive dans les pays en développement grâce à la culture et à la créativité. La République de Corée entend s'inspirer de ses propres expériences en matière d'économie créative pour partager les enseignements tirés, créer un environnement propice au développement de l'entrepreneuriat culturel et soutenir l'élaboration de politiques publiques éclairées et transparentes qui renforcent les industries culturelles et créatives dans les pays en développement.



# **PARTENARIAT UNESCO-RÉPUBLIQUE DE CORÉE**

## **MISSION**

**Renforcer les secteurs culturels et créatifs  
en tant que moteurs du développement  
durable dans les pays en développement**

## **3 DOMAINES THÉMATIQUES**

**RENFORCER LES COMPÉTENCES**

**CRÉER DES RÉSEAUX**

**SOUTENIR L'ÉLABORATION DES POLITIQUES**

## **CADRE**

La Convention de l'UNESCO sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles (2005) est un instrument normatif international qui reconnaît le droit souverain des États à élaborer et à mettre en œuvre des politiques et mesures visant à soutenir l'émergence de secteurs créatifs dynamiques et diversifiés.

La coordination de ce programme KFIT est assurée grâce au détachement permanent d'un haut fonctionnaire du Ministère de la culture, des sports et du tourisme (République de Corée) auprès de l'Entité Diversité des expressions culturelles de l'UNESCO.

**21**  
projets

**2,7**  
millions USD

**3**  
domaines  
thématiques

**14**  
pays

## CALENDRIER DU PROJET

2008-2010  
MONGOLIE  
VIET NAM

2011-2014  
BURKINA FASO  
RÉP. DÉM. POP. LAO  
MONGOLIE  
VIET NAM

2016-2019  
RÉP. DÉM. POP. LAO  
RWANDA  
OUBÉKISTAN

2020  
RÉGION DE L'ASIE CENTRALE  
INDONÉSIE  
THAÏLANDE

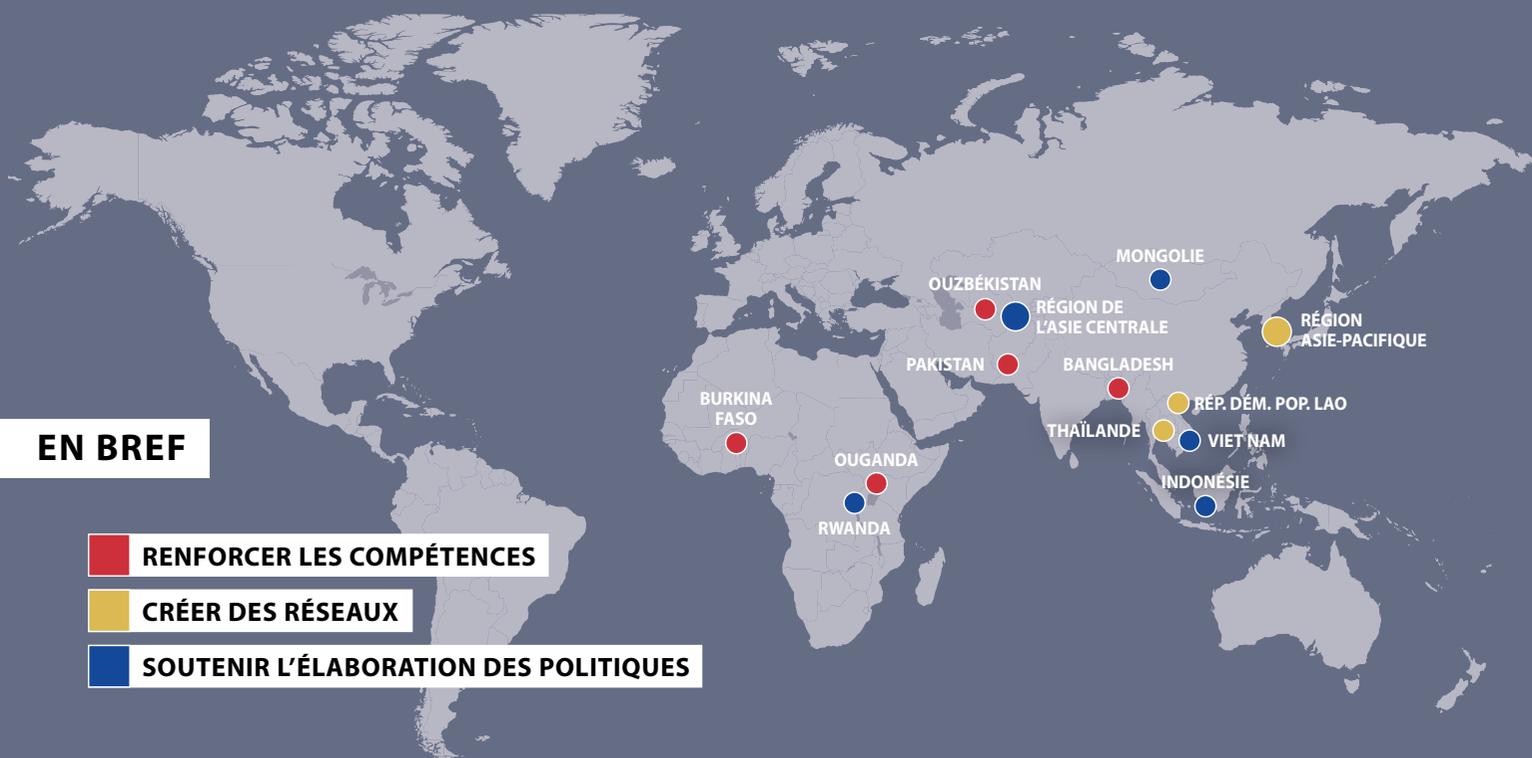
2010-2013  
KAZAKHSTAN  
OUBÉKISTAN

2015-2018  
MONGOLIE  
OUGANDA  
VIET NAM

2017-2019  
RÉGION ASIE-PACIFIQUE  
BANGLADESH  
PAKISTAN

## EN BREF

-  RENFORCER LES COMPÉTENCES
-  CRÉER DES RÉSEAUX
-  SOUTENIR L'ÉLABORATION DES POLITIQUES



# RENFORCER LES COMPÉTENCES

## CRÉER UN ENVIRONNEMENT FAVORABLE AUX ENTREPRENEURS CULTURELS

Avec des revenus annuels mondiaux de 2 250 milliards de dollars des États-Unis, les secteurs culturels et créatifs fournissent près de 30 millions d'emplois à travers le monde et emploient plus de travailleurs âgés de 15 à 29 ans que n'importe quel autre secteur. Ces secteurs sont désormais d'importants moteurs du développement durable, en particulier dans les pays en développement. Il est essentiel de faire en sorte que les artistes et les professionnels de la culture aient les compétences nécessaires pour réussir dans l'économie créative.

Le partenariat UNESCO-KFIT a reconnu ce potentiel et investit activement dans des projets qui soutiennent l'entrepreneuriat créatif et le renforcement des capacités. Au Bangladesh, au Pakistan, en Ouganda et en Ouzbékistan, les professionnels de la culture ont acquis des compétences pratiques en matière de création, de design et de marketing, ainsi qu'en commerce et en gestion. Les entrepreneurs culturels bénéficient ainsi d'un meilleur accès aux marchés, aux réseaux de distribution et aux mécanismes de coopération internationale.



## BANGLADESH

Afin d'évaluer les besoins du nombre croissant de photographes au Bangladesh, une première analyse de la situation du secteur de la photographie dans le pays a été effectuée. Sur la base des conclusions, trois master classes ont été organisées par des experts nationaux et internationaux en vue de renforcer les compétences de 76 participants sélectionnés, parmi lesquels des photographes indépendants, des photographes salariés et des étudiants. Un concours de photographie a également été organisé, qui a attiré plus de 17 000 candidatures. Une sélection de 120 photographies a ensuite été présentée au Musée national du Bangladesh lors d'une exposition photographique de trois jours, durant laquelle des conférences publiques et des tables rondes se sont tenues afin d'examiner des questions telles que le droit d'auteur et la créativité. Un dialogue politique a également été organisé pour faire connaître le secteur photographique prometteur du Bangladesh et discuter de la politique culturelle nationale.



**GOVERNANCE  
DE LA CULTURE**

## 75 PHOTOGRAPHES

ont participé  
à trois master classes.



### FAIT

Près des deux tiers de la population du Bangladesh est âgée de moins de 25 ans, et le pays est aujourd'hui le deuxième fournisseur mondial de main d'œuvre en ligne.



## PAKISTAN

Les jeunes entrepreneurs pourraient jouer un rôle central dans le développement du secteur créatif au Pakistan, 70 % de la population du pays étant âgée de moins de 30 ans. Dans cette optique, un exercice de cartographie a été mené afin de recueillir des données clés sur les industries culturelles et créatives du Pakistan. Sur la base des conclusions, des études de cas sur quatre entreprises créatives dirigées par de jeunes entrepreneurs ont été élaborées et ont servi de base à un programme intensif d'incubation d'entreprises de cinq jours, entièrement subventionné et adapté aux besoins des entreprises créatives. 12 entrepreneurs créatifs ont été sélectionnés parmi 240 candidatures pour participer à des programmes parallèles de démarrage et d'accélération mis au point en partenariat avec l'Université nationale Beaconhouse à Lahore. Les sessions ont porté sur l'élaboration de stratégies, le droit, les finances, la comptabilité et le marketing. Le projet a également donné lieu à une série d'événements de sensibilisation visant à promouvoir l'économie créative et la ratification de la Convention de 2005 de l'UNESCO.



**GOVERNANCE  
DE LA CULTURE**

**8** TRAVAIL DÉCENT  
ET CROISSANCE  
ÉCONOMIQUE



## 12 ENTREPRENEURS CRÉATIFS

ont participé à un programme intensif d'incubation.

### FAIT

15 % des employés pakistanais, tant dans les zones urbaines que rurales, travaillent dans les industries culturelles et créatives.

## OUZBÉKISTAN

Appelée « Bollywood de l'Asie centrale », l'industrie cinématographique de l'Ouzbékistan est aujourd'hui l'une des industries culturelles les plus prometteuses de la région. Le projet a cherché à répondre à certains des besoins les plus pressants du secteur : renforcement des capacités, évaluation des politiques et accès au marché. De 2017 à 2018, 75 jeunes professionnels ont été formés à l'écriture de scénarios et à la production de films et de documentaires. Huit documentaires ont été produits par des jeunes professionnels suite à la formation. Grâce à des voyages d'étude, des master classes et des programmes d'échanges, des partenariats ont été noués entre les institutions cinématographiques ouzbèkes et polonaises. Le projet a aidé à améliorer les compétences des jeunes cinéastes, ainsi qu'à moderniser le cinéma ouzbek et à accroître sa visibilité à l'étranger.



**GOVERNANCE  
DE LA CULTURE**

## 75 JEUNES PROFESSIONNELS

formés à l'écriture de scénarios  
et à la production de films.



### FAIT

La production cinématographique nationale en Ouzbékistan est passée de 50 films en 2005 à 70 films en 2016.



## OUGANDA

Propulsés par la campagne de sensibilisation « Buy Uganda », les biens culturels produits localement représentent une opportunité pour la création de revenus durables, les recettes d'exportation et l'inclusion sociale. En réponse aux besoins de renforcement des capacités du secteur, le projet a fourni des formations à 157 travailleurs culturels dans les régions du nord, de l'est et de l'ouest du pays. Les ateliers ont permis aux participants, dont 75 % étaient des femmes, de renforcer leurs compétences en matière d'entrepreneuriat, de gestion d'entreprise et de marketing afin d'ouvrir la voie à des produits de meilleure qualité, à de meilleurs débouchés commerciaux, ainsi qu'à l'autonomisation des femmes. Un module de formation a également été mis au point et diffusé pour soutenir le renforcement des compétences des futurs professionnels et combler les lacunes en matière d'information commerciale et de développement des entreprises.



**DROITS DE  
L'HOMME**

**5** ÉGALITÉ ENTRE  
LES SEXES



## 157 TRAVAILLEURS CULTURELS

formés en gestion d'entreprise et marketing.  
75 % étaient des femmes.

### FAIT

25 % des Ougandais âgés de 15 à 24 ans  
sont employés dans le secteur culturel.

# CRÉER DES RÉSEAUX

## LES RÉSEAUX SONT LA CLÉ D'UNE SENSIBILISATION ET D'UN PLAIDOYER FRUCTUEUX

Des politiques culturelles transparentes et éclairées exigent la participation concertée de divers acteurs, notamment des gouvernements et de la société civile. En portant les préoccupations des différents acteurs culturels à l'attention des pouvoirs publics, les organisations de la société civile contribuent à une transparence et une responsabilité accrues. Conscients de ce rôle fondamental, l'UNESCO et le KFIT encouragent la participation active des organisations de la société civile à tous les stades de l'élaboration des politiques culturelles.

Dans le cadre de ses projets en République démocratique populaire lao, en Thaïlande et dans la région Asie-Pacifique, le partenariat UNESCO-KFIT renforce le plaidoyer politique en créant des opportunités de mise en réseau, offrant aux acteurs culturels la possibilité de collaborer et de nouer des partenariats. Ces opportunités favorisent le partage d'informations, le transfert de connaissances et l'innovation. Il s'agit également d'élargir et de diversifier la Banque d'expertise de l'UNESCO, qui fournit une assistance technique consultative aux pays du monde entier.

### BANQUE D'EXPERTISE

La Banque d'expertise a été créée par le Secrétariat de la Convention de 2005 de l'UNESCO pour encourager la ratification et la mise en œuvre de la Convention en vue de mener des interventions à l'échelle nationale par différents moyens : assistance technique consultative, activités de renforcement des capacités à court et long terme, tutorat, coaching, etc. Les experts maîtrisent les outils et les matériels de formation de l'UNESCO, qu'ils adaptent aux contextes locaux.



## RÉGION ASIE-PACIFIQUE

Promouvoir l'émergence de secteurs créatifs dynamiques est considéré comme une priorité grandissante pour le développement durable dans la région Asie-Pacifique. Dans ce contexte, une première réunion de mise en réseau à l'intention des professionnels en milieu de carrière a été organisée à Séoul, en République de Corée (10-15 juin 2018) afin de faire connaître les nouveaux développements politiques dans la région, ainsi que les avantages de la ratification et de la mise en œuvre de la Convention de 2005. L'atelier a permis de faciliter les échanges entre les participants et d'encourager une future coopération avec l'UNESCO. Parmi près de 200 candidats, 32 experts qualifiés originaires de 17 pays ont été sélectionnés. La formation a été l'occasion de nouer de nouveaux partenariats et d'identifier de futurs experts de la région qui pourraient rejoindre la Banque d'expertise de la Convention de 2005.



**GOUVERNANCE  
DE LA CULTURE**

## 32 PROFESSIONNELS DE LA CULTURE

sélectionnés dans 17 pays de la région Asie-Pacifique pour faire connaître la Convention de 2005 dans la région.



### FAIT

34 % des pays de la région Asie-Pacifique ont ratifié la Convention de 2005.



## RDP LAO

Le renforcement des réseaux et des systèmes de gestion des connaissances est reconnu comme essentiel pour la gouvernance de la culture. Le projet a permis d'améliorer les mécanismes de dialogue politique entre la société civile et les représentants des pouvoirs publics, ainsi que d'organiser des ateliers de formation sur le suivi des politiques. La République démocratique populaire lao a ainsi présenté son premier rapport périodique en 2018, jetant les bases de mécanismes d'élaboration des politiques culturelles éclairés et participatifs. Afin de renforcer le dialogue et de mettre en relation les artistes et les professionnels de la culture, une plate-forme physique et virtuelle a été mise en place avec le soutien d'un organisme partenaire. La plate-forme en ligne contient des actualités et des informations pertinentes, tandis que la plate-forme physique, située à Vientiane, favorise les collaborations et les opportunités d'apprentissage.



**GOUVERNANCE  
DE LA CULTURE**

## 1 PLATE-FORME CULTURELLE

pour accroître les opportunités de réseaux entre les artistes et les professionnels de la culture, en ligne et hors ligne.



### FAIT

La plupart des employés des industries culturelles et créatives en République démocratique populaire lao sont âgés de moins de 40 ans.

## THAÏLANDE

Le potentiel des industries culturelles et créatives de la Thaïlande est de plus en plus reconnu et les acteurs de la société civile jouent un rôle accru en matière de sensibilisation. Afin de créer un environnement favorable aux industries culturelles et créatives du pays, des consultations multi-parties prenantes et thématiques ont été organisées avec les ministères concernés. Une série de débats ont par ailleurs été organisés, afin d'offrir aux acteurs de la société civile une plate-forme pour partager des expériences, élargir leurs réseaux et parler d'une seule voix pour défendre les politiques. Malgré les restrictions dues à la pandémie de COVID-19, un mécanisme de consultations approfondies a été mis au point afin de formuler des recommandations sur les futures politiques culturelles et d'élaborer un document d'orientation donnant un aperçu du paysage culturel et créatif en Thaïlande.



**GOUVERNANCE  
DE LA CULTURE**



## 571 SPECTATEURS

ont participé à cinq consultations en ligne.

### FAIT

Plus de 800 000 personnes travaillent dans les industries créatives en Thaïlande et contribuent à 9,5 % du PIB du pays.



# SOUTENIR L'ÉLABORATION DES POLITIQUES

## UN SUIVI EST INDISPENSABLE POUR S'ASSURER QUE LES POLITIQUES RÉPONDENT AUX BESOINS DU SECTEUR DE LA CULTURE

En surveillant la mise en œuvre des politiques culturelles, les pays peuvent évaluer l'état de leurs secteurs créatifs, définir des objectifs et identifier les futurs domaines d'action prioritaires. En tant que signataires de la Convention de 2005, les gouvernements se sont engagés à rassembler des politiques et des mesures visant à protéger et promouvoir la diversité des expressions culturelles, et à en rendre compte.

Les rapports périodiques sont devenus particulièrement importants dans les pays qui manquent de mécanismes et de cadres de suivi pour évaluer leurs politiques culturelles. La coopération entre les parties prenantes est essentielle pour garantir l'exactitude des données collectées. Elle est également très importante pour déterminer si les politiques et les mesures soutiennent les acteurs et les secteurs culturels visés. Le partenariat UNESCO-KFIT veille à ce que ces processus de suivi et autres évaluations soient menés de manière participative avec l'ensemble des acteurs culturels concernés. Conscient que les politiques d'appui au secteur de la culture impliquent de multiples organismes publics, le partenariat UNESCO-KFIT encourage la coopération interministérielle pour assurer la durabilité de ses actions.

### ASIE CENTRALE

L'industrie cinématographique en Asie centrale se développe à grande vitesse. Profitant de cette dynamique, un programme complet a été lancé afin de soutenir les industries cinématographiques au Kazakhstan, au Kirghizistan, au Tadjikistan et en Ouzbékistan. Afin de renforcer les capacités nationales et les réseaux régionaux en Asie centrale, une analyse de situation est en cours, dont les conclusions et recommandations seront communiquées aux acteurs concernés dans le cadre de réunions sous-régionales. Des formations, des master classes et des conférences à l'intention des jeunes cinéastes seront également organisées afin de stimuler la production cinématographique dans la région, et une série d'événements seront organisés afin de mieux faire connaître les industries cinématographiques de l'Asie centrale.



**GOVERNANCE  
DE LA CULTURE**

**8** TRAVAIL DÉCENT  
ET CROISSANCE  
ÉCONOMIQUE



### 5 DÉBATS RESILIART

organisés avec des professionnels de la culture en Asie centrale.

#### FAIT

En 2017, la plupart des films sortis en Asie centrale étaient produits au niveau national.



## INDONÉSIE

Bien qu'elle soit essentielle pour assurer la diversité des expressions culturelles, la liberté artistique, ou la liberté de créer, reste une notion vague en Indonésie. Un plan de travail a été mis au point afin de développer un écosystème viable dans lequel on puisse systématiquement suivre et aborder les questions liées à la liberté artistique en Indonésie et en rendre compte. Des groupes thématiques ont été organisés pour recueillir des expériences et élaborer des stratégies potentielles, et des outils ont été mis au point, notamment une analyse documentaire des cas signalés de violation de la liberté artistique ainsi que cinq entretiens vidéo sur la liberté artistique. Des ateliers de perfectionnement inspirés de ces outils devraient être organisés en 2021 à l'intention d'une équipe d'experts. Par un renforcement ciblé des capacités en matière de conception des politiques, le projet aide le Gouvernement indonésien à suivre les questions liées à la liberté artistique et à en rendre compte.



**DROITS  
DE L'HOMME**

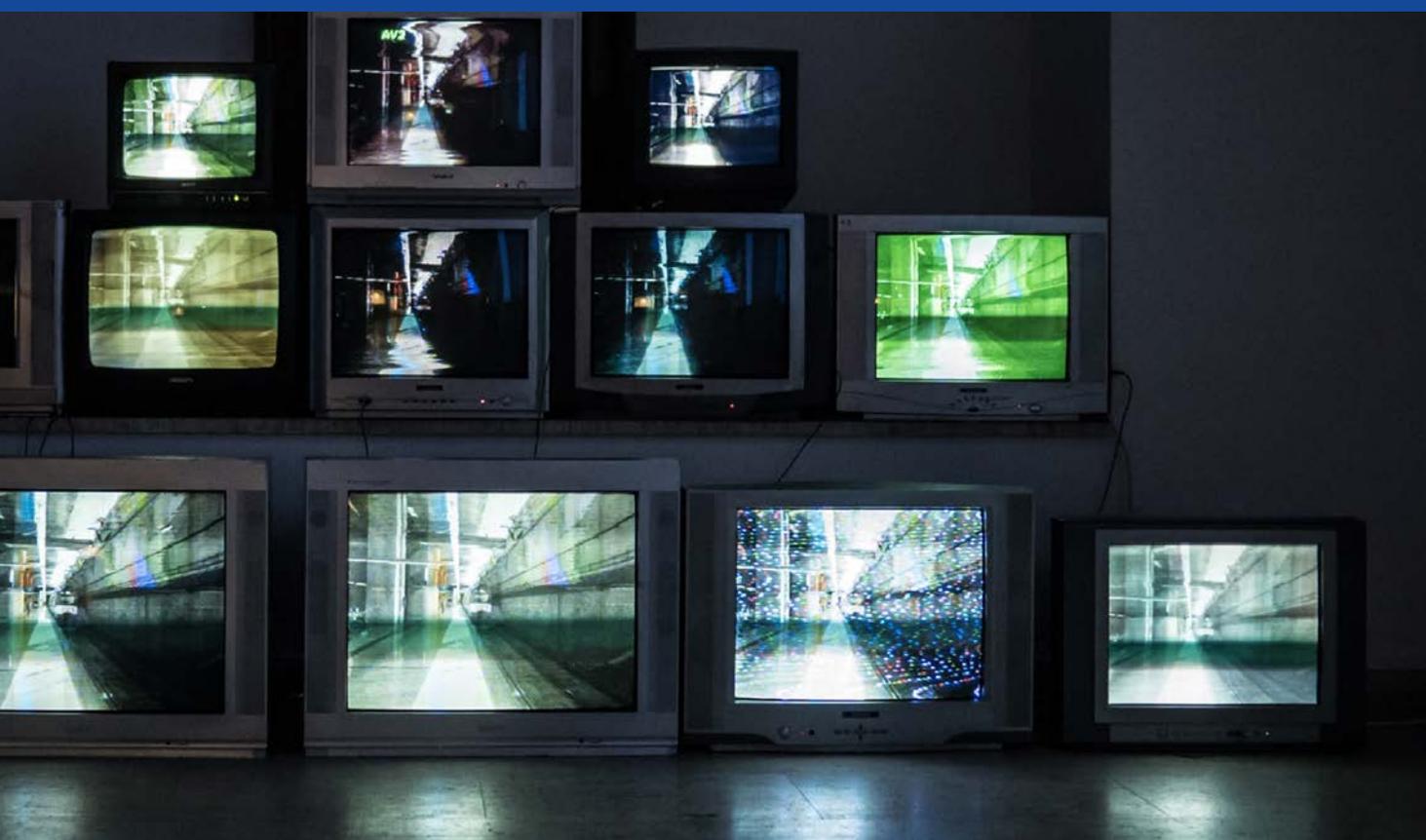
## 1 ANALYSE DOCUMENTAIRE

produite sur des cas signalés de violation de la liberté artistique entre 2010 et 2020.



### FAIT

Le secteur créatif de l'Indonésie contribue à plus de 7 % de son PIB et emploie près de 15,9 millions de personnes.



## MONGOLIE

L'économie créative est devenue une nouvelle priorité en Mongolie. Le projet UNESCO-KFIT a permis de mettre au point une évaluation globale du secteur créatif. Sur la base de cette étude, une série de recommandations politiques fondées sur des données factuelles ont été présentées aux pouvoirs publics ainsi qu'à des universités, des ONG et des artistes lors d'une table ronde nationale. Une équipe interministérielle composée de dix membres a également été créée, réunissant pour la première fois des représentants du Ministère de l'éducation, de la culture et des sciences, du Ministère de l'industrie, du Ministère des finances et du Ministère des affaires étrangères pour œuvrer avec les acteurs de la société civile à l'élaboration des politiques culturelles.



**GOUVERNANCE  
DE LA CULTURE**

## DIALOGUE INTERMINISTÉRIEL

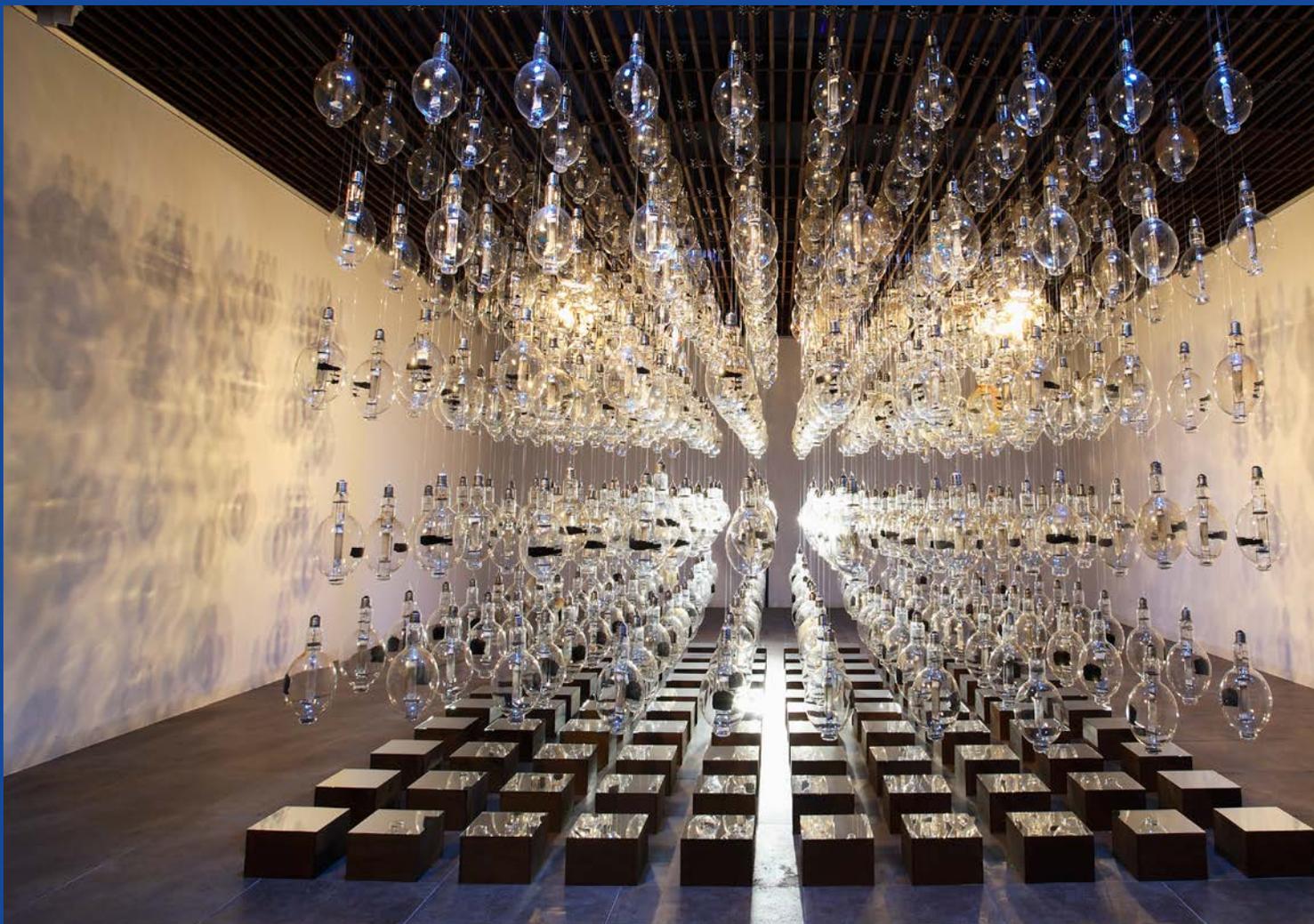
La première équipe de ce genre à soutenir tous les aspects de l'élaboration des politiques culturelles.

**16** PAIX, JUSTICE  
ET INSTITUTIONS  
EFFICACES



### FAIT

12 % des Mongols âgés de 15 à 24 ans travaillent dans le secteur de la culture.



## RWANDA

Le Rwanda est un pays en plein essor. Avec ses plans de développement ambitieux, notamment la « Deuxième stratégie de développement économique et de réduction de la pauvreté (2013-2018) », le Rwanda a pour ambition de passer d'une économie agraire à une économie fondée sur le savoir. Elle entend renforcer ses industries culturelles et créatives afin de stimuler la création d'emplois et la génération de revenus. Une évaluation des lacunes en matière de capacités a été lancée en 2018 auprès des professionnels et des organismes du secteur de la culture, qui a permis d'identifier les domaines d'action prioritaires qui éclaireront l'élaboration des programmes de formation. Une stratégie de communication a également été élaborée pour sensibiliser aux droits de propriété intellectuelle ainsi qu'au rôle de la culture dans le développement durable.



**DÉVELOPPEMENT  
DURABLE**

## ÉVALUATION DES LACUNES EN MATIÈRE DE CAPACITÉS

pour éclairer les programmes de formation destinés aux professionnels de la culture.



### FAIT

Entre 2001 et 2015, le PIB du Rwanda a enregistré un taux de croissance annuel moyen de 8 %.

## VIET NAM

Conscient de la nécessité d'un cadre holistique pour développer l'économie créative, le Viet Nam a rédigé en 2015 sa première « Stratégie nationale pour le développement des industries culturelles au Viet Nam d'ici 2020, avec une vision pour 2030 ». Dans le cadre du projet, un plan d'action global pour la mise en œuvre de la Stratégie nationale a été mis au point. Un dialogue national entre 60 représentants de la société civile et du Gouvernement a également été organisé en novembre 2016, qui a donné lieu à des recommandations politiques portant notamment sur la réglementation du droit d'auteur, la révision du cadre statistique des industries culturelles et le développement de plates-formes créatives. Un soutien direct a également été apporté à cinq activités interdisciplinaires de sensibilisation à l'art, parmi lesquelles deux expositions d'art à Hué et à Hanoï, un programme de résidence d'artistes pour les designers créatifs, une application mobile pour la géolocalisation des artistes et de leurs œuvres, et un manuel international de sensibilisation à la question de l'éducation et de la formation artistiques.



**GOUVERNANCE  
DE LA CULTURE**

**16** PAIX, JUSTICE  
ET INSTITUTIONS  
EFFICACES



## RECOMMANDATIONS POLITIQUES

Une soixantaine de parties prenantes collaborent pour identifier les priorités politiques.

### FAIT

Plus de 5 % de la population du Viet Nam travaille dans le secteur de la culture.



# ALLER PLUS LOIN

## LABORATOIRE DE CRÉATIVITÉ NUMÉRIQUE

Le Fonds-en-dépôt UNESCO/Corée (KFIT) pour le développement des industries culturelles et créatives investit depuis plus d'une décennie dans le développement des secteurs créatifs. Porté par cette dynamique et totalement ouvert à l'environnement numérique en expansion, le KFIT s'emploie désormais à soutenir l'entrepreneuriat culturel à l'ère numérique.

En juin 2017, de nouvelles directives opérationnelles sur les questions numériques ont été adoptées par les Parties à la Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles de 2005, afin d'aider les Parties à relever les défis liés à l'environnement numérique et à saisir les opportunités offertes par ce dernier. Une feuille de route ouverte a été élaborée en tant que cadre flexible proposant des résultats escomptés concrets ainsi qu'un ensemble d'activités de référence pour protéger les moyens de création, de production, de diffusion, d'accès et d'échange des biens et services culturels face aux rapides évolutions technologiques.

La pandémie de COVID-19 a considérablement accéléré la transformation numérique des industries culturelles et créatives, créant des défis mais aussi des opportunités sans précédent pour la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles à l'échelle nationale, régionale et mondiale. Dans cette optique, le partenariat UNESCO-KFIT s'apprête à lancer une nouvelle initiative : le Laboratoire de créativité numérique, afin de remédier au manque de compétences numériques au sein des industries culturelles et créatives dans les pays en développement. Inspiré de son propre « Content Korea Lab », le Laboratoire de créativité numérique appuiera les programmes de formation qui renforcent les capacités et les compétences numériques dans les secteurs culturels et créatifs et encouragera la pleine participation à l'adaptation de la chaîne de valeur culturelle. Pour renforcer encore la coopération régionale, une attention particulière sera accordée aux pays en développement.

Les bénéficiaires seront encouragés à réaliser des cartographies des secteurs culturels et créatifs numériques, à mettre en place des équipes nationales multipartites associant des responsables du gouvernement, des organisations du secteur privé et de la société civile, ainsi qu'à organiser des consultations à l'échelle du pays. Suite à l'identification des lacunes en matière de compétences numériques et des ressources disponibles dans les secteurs culturels et créatifs, les bénéficiaires seront également encouragés à organiser des programmes de formation en partenariat avec des universités ou des institutions afin de mobiliser des ressources, de mettre à profit les réseaux et de garantir la durabilité du projet. Afin de relever les défis spécifiquement liés à l'environnement numérique, les bénéficiaires seront par ailleurs encouragés à organiser des consultations politiques, des tables rondes et des ateliers.

Grâce à un soutien ciblé aux industries culturelles et créatives à l'ère numérique, le KFIT aide les pays en développement à réaliser leur avenir créatif numérique.



© UNESCO 2021

**Photos :**

Couverture et quatrième de couverture : *Cause and Effect* (2009) © Do Ho Suh. Courtesy HITE Collection. Photograph: Taegsu Jeon.

Deuxième de couverture : *Nightmare*, 2010 © Jee Young Lee.

P.2 © Propriété de NEXEN TIRE, crée par d'strict

P.6 © Emanuele Cidonelli, 2018

P.8 © Craig Whitehead / Unsplash

P.9 © Christina Winter / Unsplash

P.10 © Kelly Sikkema / Unsplash

P.12 © Scheier / Unsplash

P.14 © Boo Jihyun, *Resting* (休), 2007

P.16 © Eugenia Maximova / Unsplash

**Conception graphique :** Corinne Hayworth



<http://fr.unesco.org/creativity>



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



Diversité  
des expressions  
culturelles



République  
de Corée



Ministère de la culture,  
des sports et du tourisme