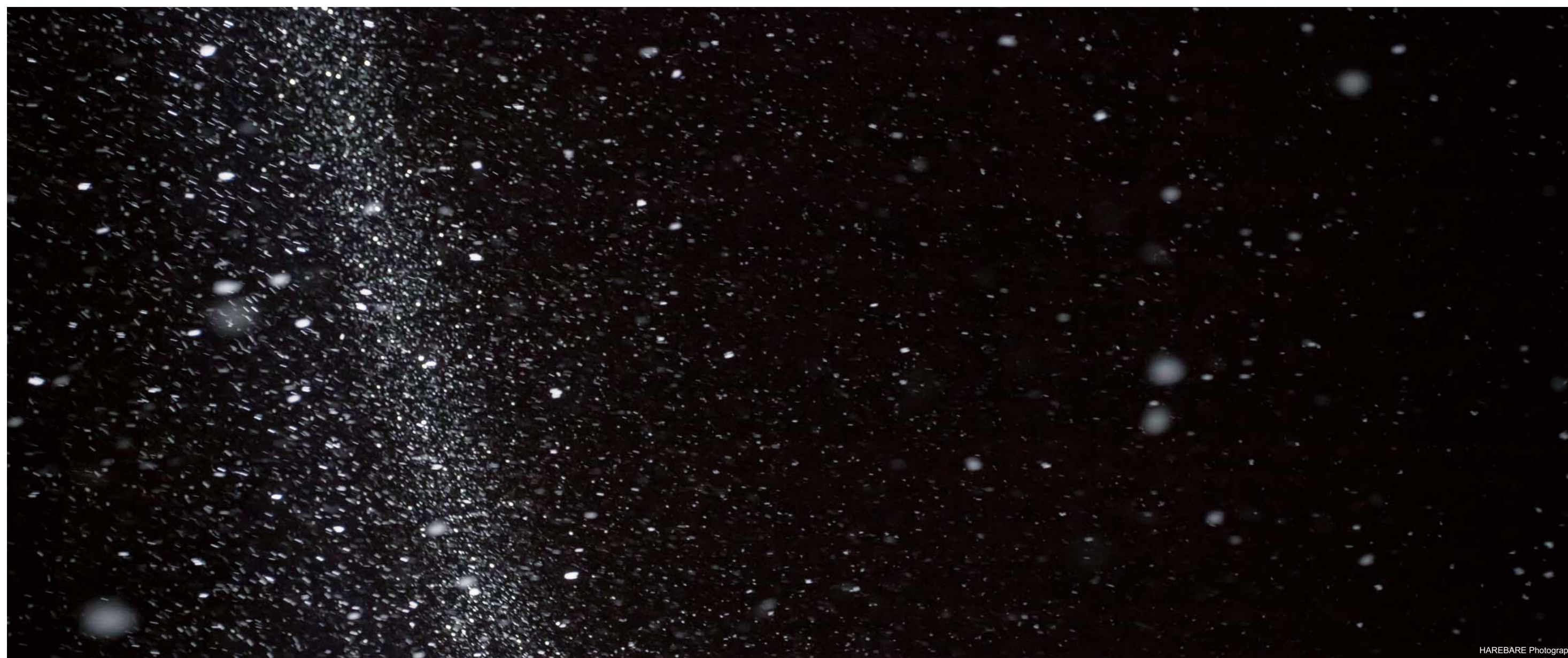
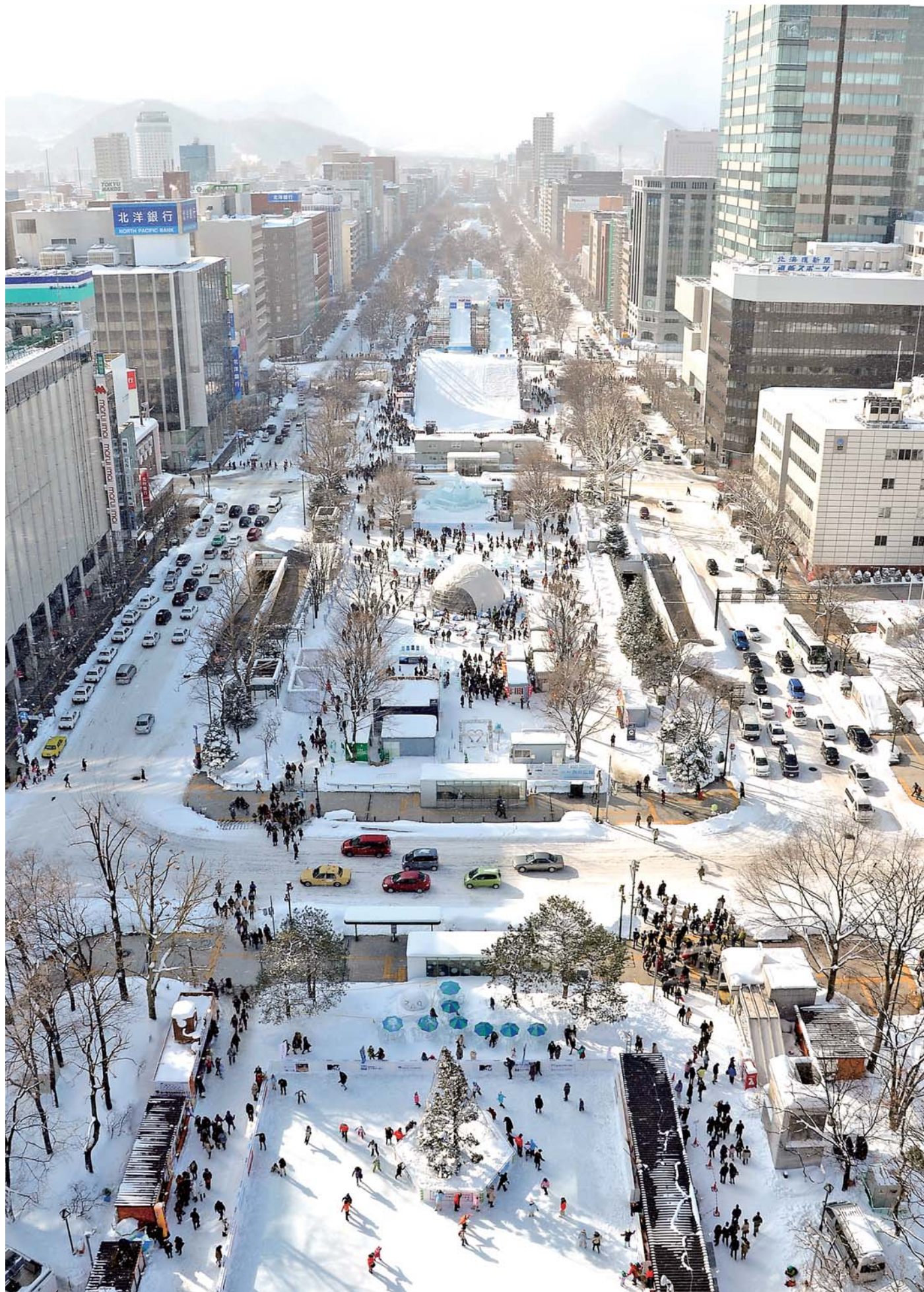


Rapport périodique d'activités, Réseau des villes créatives de l'UNESCO

Ville de Sapporo **Arts numériques**

30 novembre 2017





Rapport périodique d'activités, Réseau des villes créatives de l'UNESCO

SOMMAIRE

1. INTRODUCTION	02
2. INFORMATIONS GÉNÉRALES	03
3. CONTRIBUTION À LA GESTION DU RÉSEAU	04
4. PRINCIPALES INITIATIVES RÉALISÉES AU NIVEAU LOCAL POUR ATTEINDRE LES OBJECTIFS DU RÉSEAU	06
5. PRINCIPALES INITIATIVES RÉALISÉES À TRAVERS DES COOPÉRATIONS INTER-VILLES POUR ATTEINDRE LES OBJECTIFS DU RÉSEAU	11
6. PLAN D'ACTION POUR LES QUATRE ANNÉES À VENIR	13
ANNEXES	16

1. INTRODUCTION

La ville de Sapporo se situe au nord de l'archipel japonais sur l'île de Hokkaidō. Bien que rencontrant un climat froid et neigeux avec six mètres de chute de neige par hiver, le système urbain performant de Sapporo soutient une population de 1,9 million d'habitants dans leur vie quotidienne. Par ailleurs, l'environnement préservé de Sapporo comprend des forêts originelles, et Hokkaidō dispose de riches ressources agricoles, forestières et marines.

Les piliers de la créativité de la ville, c'est-à-dire ses nombreuses institutions et ses nombreux événements relatifs aux arts et à la culture, ont acquis une grande renommée internationale. Pour n'en citer que quelques-uns : la salle de concert de Sapporo « Kitara », le parc de l'art de Sapporo, ou encore le festival de musique pacifique PMF (un festival international de musique à portée éducative).

La ville créative est au cœur de la stratégie urbaine de Sapporo qui se fonde sur ses ressources créatives. En mars 2006, la municipalité a proclamé la Déclaration de Sapporo ville d'idées.¹

Dans cette déclaration, Sapporo présente « Sapporo ville d'idées » : une ville où la créativité débordante des habitants ainsi que la sagesse issue des échanges avec l'extérieur font naître de nouvelles industries et cultures, une ville qui communique sans cesse de nouvelles choses, objets et informations.

Sapporo a ensuite élaboré une stratégie créative de développement urbain du centre-ville. Grâce à des aménagements de l'espace public (notamment le passage souterrain Sapporo Ekimae-dōri, le parc de la rivière Sōsei, la galerie d'art souterraine Sapporo Ōdōri 500-m et la place Sapporo Kita 3-jō Plaza), un grand réseau créant une continuité spatiale entre les activités culturelles du centre-ville a pu être formé.

En outre, la ville développe son industrie des technologies de l'information, pionnière au Japon, ainsi que son industrie audiovisuelle à travers le festival international du court-métrage de Sapporo, cela afin de promouvoir les industries mettant en valeur la créativité des citoyens et des entreprises. Sapporo tente de développer ses industries créatives par la gestion du centre créatif Interxross, une institution qui soutient l'émergence de nouvelles visions chez les créateurs et entreprises. Ces initiatives ont non seulement contribué à la création d'emplois dans les industries créatives, mais aussi permis d'augmenter la valeur des exportations de l'industrie audiovisuelle locale à l'international ainsi que le nombre de visiteurs étrangers séjournant à Sapporo.

Dans le domaine du tourisme, la fréquentation du festival de la neige de Sapporo a augmenté du fait du nouvel attrait des

performances de mapping vidéo. Les illuminations blanches de Sapporo ont apporté une valeur ajoutée à l'événement grâce à des initiatives modernisées par la technologie.

En novembre 2013, toutes ces initiatives ont été reconnues par la désignation de la ville de Sapporo en tant que *ville des arts numériques* par le Réseau des villes créatives de l'UNESCO.

Dès lors, Sapporo a participé à la gestion du réseau, notamment par sa présence aux différents rassemblements du réseau dont les réunions annuelles. Dans le cadre de coopérations et d'échanges inter-villes, Sapporo a organisé des colloques internationaux ainsi que des expositions collectives avec les autres villes membres. Elle a aussi poursuivi l'implémentation de programmes d'échange pour artistes.

Au plan local, Sapporo s'est efforcé de revitaliser son économie, d'attirer de l'extérieur des visiteurs et de susciter des échanges, au moyen d'aménagements urbains fondamentaux ainsi que d'initiatives exploitant sa créativité. En 2014, pour la première fois le festival international d'art de Sapporo a vu le jour comme événement emblématique de la ville créative de Sapporo.

L'année 2017 fut mémorable pour la ville des arts numériques de Sapporo. Elle a été marquée par la deuxième édition de la triennale de la ville : le festival international d'art de Sapporo (SIAF) 2017, ainsi que le grand lancement de la convention d'affaires No Maps, qui propose de nouvelles valeurs, cultures et formes de société centrées sur les techniques de pointe et des idées novatrices.

La municipalité de Sapporo, comme énoncé dans le présent rapport, poursuivra ces mesures transversales destinées à accroître son attractivité, sur la base de la Déclaration de Sapporo ville d'idées, et de la Vision du développement urbain² qui reconnaît la culture et la créativité comme facteurs stratégiques.

À cette occasion, le Réseau des villes créatives de l'UNESCO sera une plate-forme d'importance dans le partage avec les villes du monde des résultats de cette démarche ainsi que des défis rencontrés. Il permettra par les échanges de personnes compétentes et les coopérations de faire émerger de nouvelles idées, et enfin, d'aboutir à la résolution de problèmes régionaux.

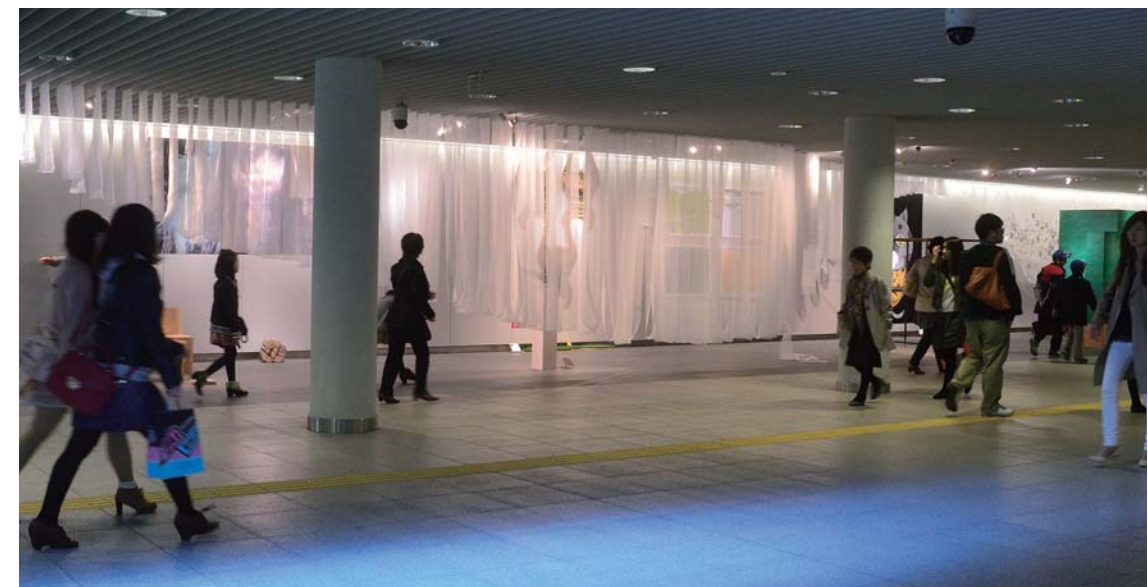
La municipalité de Sapporo contribue à la mission du réseau aussi bien qu'à la vision globale du Nouveau Programme pour les villes et du Programme de développement durable à l'horizon 2030 par la mise en pratique d'un développement urbain durable par la culture et la créativité reposant sur des coopérations internationales au sein du réseau.

¹ Voir Annexe II ² Voir Annexe III



2. INFORMATIONS GÉNÉRALES

2.1.	Nom de la ville	Sapporo
2.2.	Pays	Japon
2.3.	Domaine créatif	Arts numériques
2.4.	Date de désignation	11 novembre 2013
2.5.	Date de soumission du présent rapport périodique d'activité	30 novembre 2017
2.6.	Entité responsable de l'élaboration du rapport	Section de la promotion culturelle, Direction des Citoyens et de la Culture, Ville de Sapporo
2.7.	Rapports précédents et dates de soumission	—
2.8.	Point focal de contact	Tomomichi Kimura Chef, Réseau des villes créatives, Section de la promotion culturelle, Direction des Citoyens et de la Culture, Ville de Sapporo ✉ creativecity@city.sapporo.jp



3. CONTRIBUTION À LA GESTION DU RÉSEAU

La municipalité de Sapporo a contribué à la gestion globale du réseau par sa participation aux réunions annuelles, aux réunions de travail du groupe de pilotage, ainsi qu'aux réunions du domaine créatif des arts numériques.

3.1. Nombre de réunions annuelles du réseau auxquelles la ville a participé au cours des quatre années précédentes

Sapporo a participé à toutes les réunions annuelles depuis sa désignation, soit les quatre fois suivantes :

- Septembre 2014 Chengdu (Chine)
- Mai 2015 Kanazawa (Japon)
- Septembre 2016 Östersund (Suède)
- Juin 2017 Enghien-les-Bains (France)

3.2. Organisation d'une réunion annuelle du réseau et dates

—

3.3. Organisation de réunions de travail et de coordination réunissant les représentants des domaines créatifs du réseau

Participation active aux réunions du domaine créatif des arts numériques :

- Novembre 2015 Gwangju (République de Corée)
Asia Culture Forum : présentation et discussions.
- Mars 2016 Austin (États-Unis d'Amérique)
South by Southwest : exposition et réunion.
- Juin 2016 Enghien-les-Bains (France)
Bains numériques : réunion entre points focaux.
- Mars 2017 Austin (États-Unis d'Amérique)
South by Southwest : exposition et réunion.

3.4. Organisation de conférences et réunions internationales avec la participation de villes membres du réseau

Organisation de 6 réunions :

- Mars 2014
Forum commémoratif de l'adhésion au réseau : *Quelle est l'ambition de la ville des arts numériques ?*
Ville participante : Enghien-les-Bains (France)
- Août 2014
Séminaire sur la politique de la ville créative ;
Réunion du groupe de pilotage du Réseau des villes créatives du Japon
Villes participantes : Kanazawa, Kobe, Sasayama, Tsuruoka, Hamamatsu (Japon)
- Septembre 2014
Conférence internationale de la ville des arts numériques
Villes participantes : Kanazawa, Kobe, Nagoya (Japon)
- Février 2015
Colloque international de la ville des arts numériques
Ville participante : Enghien-les-Bains (France)
- Novembre 2015
Séminaire du Val-d'Oise au Japon
Ville participante : Enghien-les-Bains (France)
- Octobre 2017
Sapporo ville des arts numériques x Rencontre arts numériques No Maps (voir section 5.1.4.)
Ville participante : Linz (Autriche)



Co-organisation de 1 réunion :

- Octobre 2016
Colloque Voyage créatif au Japon (voir section 5.1.1.)
Lieu : Siège de l'UNESCO, Paris (France)
Villes participantes : Enghien-les-Bains (France), Kanazawa, Kobe, Tsuruoka, Hamamatsu (Japon)

Participation à 1 réunion :

- Juin 2016
Sommet de Beijing des Villes créatives de l'UNESCO, Beijing (Chine)

3.5. Soutien financier ou en nature afin d'assurer la gestion, la communication et la visibilité du réseau

Sapporo n'a pas contribué financièrement au réseau. Cependant, elle participe à la promotion et à la communication du RVCU en langue japonaise par la mise en ligne d'informations relatives sur le site internet de la ville ou encore par la distribution de brochures.

3.6. Participation au groupe de pilotage et période concernée

De juillet 2015 à septembre 2016.

3.7. Participation à l'évaluation de candidatures

Sapporo a évalué quatre candidatures du domaine des arts numériques :

- Évaluation 2015 : 2
- Évaluation 2017 : 2



4. PRINCIPALES INITIATIVES RÉALISÉES AU NIVEAU LOCAL POUR ATTEINDRE LES OBJECTIFS DU RÉSEAU

La municipalité de Sapporo a poursuivi un développement urbain durable par la culture et la créativité, en ouvrant des institutions culturelles de tous types, ainsi qu'en aménageant de manière créative l'espace public dans le centre-ville. Faisant bon usage de ces ressources, la municipalité s'engage dans le soutien à la formation et aux industries créatives, ainsi que dans l'amélioration de l'accessibilité à la vie culturelle, en organisant des événements et projets de grandes et petites échelles en de nombreux endroits de la ville.

4.1. Amélioration de l'accès à la vie culturelle

4.1.1. Festival international d'art de Sapporo (SIAF)

Cette triennale a débuté en 2014 comme événement emblématique de la ville créative de Sapporo.

- L'année 2017 a vu la deuxième édition du festival, qui ne se limitant pas à l'art contemporain, a couvert divers domaines tels que le design ou la musique. Le programme varié comprenait des représentations, des événements en direct, des projets avec la participation des habitants, etc.
- Les lieux du festival permettaient de découvrir les caractéristiques de Sapporo que sont : l'attrait de la *ville* et la richesse de la *nature* environnante. Le centre-ville fut également le lieu de festivités. Outre l'appréciation d'œuvres d'art, le festival était conçu de sorte à permettre l'expérience de la ville et de son animation.

Festival international d'art de Sapporo 2014

Dates : 19 juillet – 28 septembre 2014

Artistes participants : 64 groupes

Nombre de visiteurs : 478 252

Nombre de bénévoles inscrits : 1 319

Festival international d'art de Sapporo 2017

Dates : 6 août – 1^{er} octobre 2017

Artistes participants : 146 groupes

Nombre de visiteurs : 381 697

Nombre de bénévoles inscrits : 356



4.1.2. SIAF Lab / Shiryōkan, ancienne cour d'appel de Sapporo

Le SIAF Lab est un projet installé dans le Shiryōkan de Sapporo, un monument historique édifié en 1926 en tant que cour d'appel de Sapporo. Commencé en 2015, le projet a servi la réalisation du festival d'art particulier à Sapporo.

- Sur le thème « Réinventer Sapporo pour le futur », divers acteurs d'activités artistiques et culturelles (artistes, curateurs, chercheurs, coordinateurs, groupes d'action locale, bénévoles, etc.) se sont réunis dans un travail de communication ainsi que d'archivage autour du festival d'art au cours de nombreux programmes. Un café offrant un lieu de repos pour les habitants et les artistes y a été aménagé.
- Il y est organisé des ateliers de programmation sonore pour enfants, le projet Tulala Bent Icicle (un projet artistique prenant pour médium le phénomène hivernal des stalactites), mais aussi des rencontres et des ateliers accueillant les acteurs de projets et artistes en particulier dans le domaine des arts numériques.



AF 2015³

Nombre d'événements : 53

Nombre de participants : 1 068

AF 2016

Nombre d'événements : 48

Nombre de participants : 848

N. B. Ne comprend pas les visiteurs d'expositions.

³ L'année fiscale (AF) japonaise débute en avril et prend fin en mars de l'année suivante.

4.1. Amélioration de l'accès à la vie culturelle

4.1.3. Passage souterrain Sapporo Ekimae-dōri (Chi-Ka-Ho)

En mars 2011, l'ouverture du passage souterrain Sapporo Ekimae-dōri a permis de connecter sous terre le quartier de la gare de Sapporo au quartier du parc Ōdōri.

- Il est désormais possible de se déplacer aisément à pied dans le centre-ville en toute saison. En outre, les espaces sur les deux bords du passage souterrain sont fréquemment mis à disposition des habitants, et diverses manifestations (représentations, événements musicaux, expositions d'art, etc.) y sont organisées.
- De plus, un système public d'affichage numérique est installé dans l'espace Kita 2-jō, situé à mi-chemin du passage souterrain. Cet espace a vocation à promouvoir les initiatives employant les technologies de l'information et de la communication, et à diffuser les œuvres audiovisuelles de citoyens et de créateurs.

Nombre de passants (approx.) entre 9:00 et 20:00 (11 heures) en septembre 2017

En semaine : 55 000, Fin de semaine / Jour férié : 44 000
(Enquête réalisée par l'Association des coopératives de développement des centres commerciaux de la ville de Sapporo)

Nombre d'émissions télévisées et d'événements organisés dans l'espace Kita 2-jō

AF 2014 : 148, AF 2015 : 146, AF 2016 : 150



4.1.4. Soutien aux activités culturelles et artistiques pour enfants

Sapporo offre aux enfants l'opportunité de découvrir la culture et les arts afin de développer leur sensibilité artistique et leur créativité au travers des programmes suivants :

- Hello! Museum (Bonjour le musée !, depuis AF 2004)
Des écoliers de la ville (entre 10 et 11 ans) sont invités à participer à des activités de création et d'éveil à l'art au parc de l'art de Sapporo et au musée mémorial de la sculpture de Hongo Shin à Sapporo.
- Kitara First Concert (Premier Concert Kitara, depuis AF 2004)
Des écoliers de la ville (entre 11 et 12 ans) sont invités à assister à une représentation d'orchestre à la salle de concert de Sapporo « Kitara ».
- Kokoro no Gekijō (Théâtre du cœur, depuis AF 1979)
Des écoliers de la ville (entre 11 et 12 ans) sont invités à assister à une comédie musicale.

Nombre d'enfants participants

Année fiscale	2013	2014	2015	2016
Bonjour le musée !	12 956	15 068	14 516	14 340
Premier Concert Kitara	15 377	15 241	15 101	14 574
Théâtre du cœur	15 235	15 438	15 195	14 954

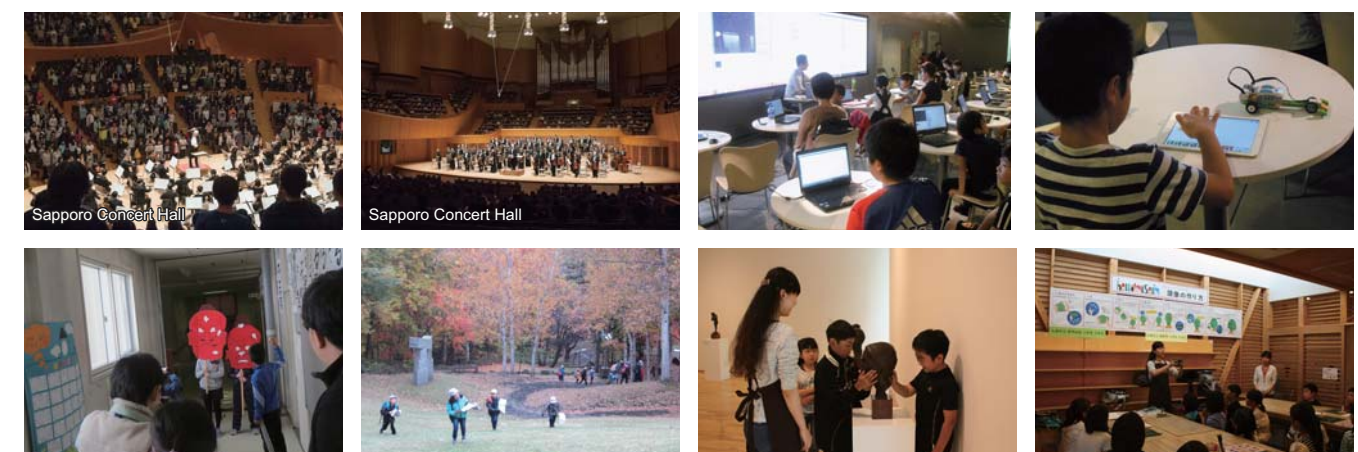
Par ailleurs, les activités suivantes sont organisées autour de l'expérience de création :

- Otodoke art (Livraison d'art, depuis AF 2008)
Des artistes sont envoyés dans des écoles primaires pour y mener des activités de création avec les enfants et les habitants des environs.

Résultats d'activité

Année fiscale	2014	2015	2016
Écoles visitées	4	3	3
Enfants participants	1 603	1 330	1 175

- Cours de programmation et de robotique pour enfants
Des organisations gérées en coopération avec l'industrie, le milieu académique, le gouvernement et les citoyens offrent l'opportunité de diverses expériences dont des ateliers à destination des enfants de programmation informatique et de robotique plusieurs fois par an.



4.2. Soutien aux industries créatives

4.2.1. No Maps

La convention d'affaires No Maps propose de nouvelles valeurs, cultures et formes de société centrées sur les techniques de pointe et des idées novatrices.

- En 2017, la 1^{ère} grande édition de No Maps a attiré l'attention des entreprises et des habitants par des séminaires, ateliers, et expositions découverte autour du thème « Installons un futur dans la ville ». Cette manifestation encourage les initiatives ayant pour objectif l'émergence de nouvelles entreprises ou l'avancée sociale.

No Maps 2016 (édition pilote)

Période complète : 12 avril - 31 décembre 2016, Fréquentation : 27 274
Période principale : 10 - 16 octobre 2016, Fréquentation : 21 404



No Maps 2017 (1^{ère} grande édition)

Période complète : 1^{er} janvier - 31 décembre 2017, Fréquentation : -
Période principale : 5 - 15 octobre 2017, Fréquentation : 27,294



4.2.2. Centre créatif Interxcross (ICC)

Le centre a été ouvert en avril 2001 afin de promouvoir l'industrie de contenus médias à Sapporo.

- En addition à la formation des créateurs, le centre créatif Interxcross offre des espaces de communication ainsi que de recherche et développement, pour encourager l'émergence de nouveaux projets initiés par des créateurs ou des entreprises. Le centre soutient les collaborations entre l'industrie de contenus médias et les autres industries. Il organise aussi des séminaires et des ateliers, proposant son aide en nature et sa coordination.



Fréquentation

Année fiscale	2013	2014	2015	2016
Nombre d'entrées	ND	7 092	6 358	6 316

4.2.3. Sapporo Style

Le label local Sapporo Style a été lancé en 2004 afin de promouvoir une image de marque de la ville de Sapporo. Ce projet soutient le renforcement de l'image de la ville et de ses activités de promotion dans le dessein de développer le pouvoir concurrentiel des petites, moyennes et grandes entreprises installées dans Sapporo.

- Récemment, cette aide met l'accent sur les initiatives issues de collaborations avec d'autres industries et régions.
- Le catalogue est publié en quatre langues. Les produits Sapporo Style sont offerts lorsque l'hôtel de ville de Sapporo reçoit des visites officielles.

Résultats d'activité

Année fiscale	2013	2014	2015	2016
Produits certifiés Sapporo Style (total)	180	209	221	229
Entreprises possédant des produits certifiés (total)	69	73	76	77

Effets induits par la certification

(sur la base des résultats d'une enquête menée en juillet 2017)

- Augmentation de la notoriété / du degré de fiabilité de l'entreprise...26%
- Augmentation des possibilités de communication / présentation...25%
- Facilitation / expansion des ventes...18%
- Élargissement du réseau de contacts...15%
- Augmentation des résultats de l'entreprise...7%
- Augmentation des ventes de produits certifiés...6%
- Pas d'effets ressentis jusqu'à présent / autres...3%





4.3. Promotion de la culture de la neige particulière à la région

4.3.1. Festival de la neige de Sapporo

En 1950, des collégiens et lycéens de la ville ont fabriqué 6 sculptures de neige, et cela inspira le lancement du festival désormais emblématique de Sapporo. Aujourd'hui, environ 200 sculptures de neige et de glace, dont de grandes sculptures de neige de 15 mètres de haut, sont installées sur les sites du festival (comprenant le parc Ōdōri qui parcourt d'est en ouest le centre-ville sur 1,5 km).

- Depuis 1974, le concours international de sculpture de neige est organisé avec la participation de régions du monde avec lesquelles Sapporo entretient des relations étroites. Équipes ayant participé : Daejeon (République de Corée), Australie, Portland (États-Unis d'Amérique), Finlande, Hawaï, Indonésie, Lettonie, Macao, Pologne, Singapour, Thaïlande.
- En 2012, le mapping vidéo consistant en la projection de vidéo sur les grandes sculptures de neige a été introduit dans le festival. De nouveaux programmes incorporant cet élément d'arts numériques ont vu le jour. Par exemple, des spectacles prenant pour scène les sculptures de neige et fusionnant le théâtre de marionnettes et l'opéra. Une hausse de la fréquentation a été observée.

Période

Durant la première quinzaine de février

Fréquentation

Édition	2014	2015	2016	2017
Chiffres approx.	2 402 000	2 350 000	2 609 000	2 643 000

5. PRINCIPALES INITIATIVES RÉALISÉES À TRAVERS DES COOPÉRATIONS INTER-VILLES POUR ATTEINDRE LES OBJECTIFS DU RÉSEAU

Depuis l'adhésion au réseau, la municipalité de Sapporo a poursuivi des initiatives ayant pour objectifs le partage de bonnes pratiques ou encore l'élargissement des opportunités pour les artistes et les experts, et ce notamment dans ses collaborations au sein du domaine des arts numériques.

5.1. Projets collaboratifs

5.1.1. Voyage créatif au Japon

Depuis le Japon, cinq villes créatives de l'UNESCO et une ville candidate à l'adhésion ont organisé au siège de l'UNESCO en collaboration avec une entreprise du domaine une exposition des villes créatives japonaises ainsi qu'un colloque ayant pour mots-clés : la culture et la créativité.

- L'entreprise Crypton Future Media Inc. basée dans la ville a présenté la chanteuse internationale virtuelle Hatsune Miku dont la ville natale est Sapporo.

Détails ..

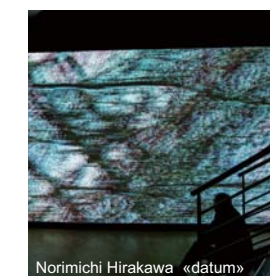
Dates : 17 – 21 octobre 2016
Lieu : Siège de l'UNESCO (Paris, France)
Villes participantes : Kobe, Kanazawa, Hamamatsu, Tsuruoka, Yamagata (Japon), Enghien-les-Bains (France)
Fréquentation (approx.) : 3 300



5.1.2. Exposition collective des villes des arts numériques – Data City

Lors de la réunion annuelle de 2017, Enghien-les-Bains a accueilli une exposition collective des villes membres du domaine des arts numériques.

- Sapporo a choisi pour la représenter l'œuvre *Datum* par l'artiste Norimichi Hirakawa prenant pour thème le parc Moerenuma.



Détails ..

Dates : 20 avril – 13 juillet 2017
Lieu : Enghien-les-Bains (France)
Villes participantes : Austin (États-Unis d'Amérique), Dakar (Sénégal), Enghien-les-Bains (France), Gwangju (République de Corée), Linz (Autriche), Lyon (France), Tel-Aviv (Israël), York (Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord)
Fréquentation : 2 238

5.1.3. Sapporo Yukiterrace

Cet événement phare de la ville des arts numériques de Sapporo promeut un nouvel attrait pour la saison hivernale. (Voir section 4.3.2.)

- Programme d'échange pour artiste avec les villes d'arts numériques du RVCU.

Villes participantes : Enghien-les-Bains (France) en 2016, Gwangju (République de Corée) en 2017

5.1. Projets collaboratifs

5.1.4. Sapporo ville des arts numériques x Rencontre arts numériques No Maps

Afin de promouvoir échanges et rencontres entre les participants, et par la même occasion revitaliser la région par la promotion des arts, de la culture et de l'industrie, cet événement organisé par No Maps (voir section 4.2.1.) pense l'avenir de Sapporo à partir d'exemples concrets et de visions d'entrepreneurs, de chercheurs et d'artistes actifs à l'international.

- Exploitant la transversalité des arts numériques, la rencontre a permis le partage de bonnes pratiques et des échanges sur la manière dont les arts, affaires et sciences les plus sophistiqués se rencontrent et impactent notre société.

Détails ..

Date : 6 octobre 2017
 Invité : Ars Electronica, Linz (Autriche)
 Nombre de participants : 88

5.2. Promotion des résidences d'artiste

5.2.1. Sapporo Tenjinyama Art Studio

En mai 2014, l'institution appartenant à la ville, et fermée jusqu'à cette date, a rouvert suite à la fin des travaux de rénovation. Le bâtiment comprend treize studios où artistes étrangers comme japonais peuvent séjourner tout en poursuivant leur activité créatrice, et un salon où artistes en résidence et habitants des alentours peuvent se retrouver pour échanger.

Résultats d'activité des studios de résidence

Année fiscale	2014*	2015	2016
Usagers (total)	3 020	3 311	4 249
Taux d'occupation	56,2%	54,3%	69,0%

*À partir du 31 mai.



6. PLAN D'ACTION POUR LES QUATRE ANNÉES À VENIR

La municipalité de Sapporo a établi en octobre 2013 la Vision stratégique du développement urbain de la ville de Sapporo⁴, qui détermine l'orientation prise par la ville jusqu'en 2022. En outre, le plan d'action à moyen terme de ladite vision a été établi en décembre 2015. Le Plan d'action 2015 pour la vision stratégique du développement urbain de la ville de Sapporo s'étend sur cinq ans, à compter de l'année fiscale 2015 et jusqu'à l'année fiscale 2019.

Cette vision et le plan d'action qui lui est associé présentent concrètement la manière dont Sapporo intègre la culture et la créativité comme facteurs stratégiques de son développement urbain, comme détaillé dans les images de la ville future et les mesures qui suivent.

Le plan d'action pour 2020 et les années suivantes sera déterminé ultérieurement. Sur la base de la Déclaration de Sapporo ville d'idées et la vision suscitée, l'ambition de Sapporo est d'établir une ville où la créativité débordante des citoyens ainsi que la sagesse issue des échanges avec l'extérieur nourrissent l'industrie et la culture, tout en produisant sans cesse de nouvelles choses, objets et informations.

⁴ Voir Annexe III

6.1. Initiatives sur le plan local

6.1.1. Un développement urbain attractif et une promotion touristique propulsés de concert

Image de la ville future

- Une ville où la culture, les arts et le sport, en rapport avec diverses industries et domaines tels que la gastronomie ou le tourisme, créaient une nouvelle valeur ajoutée apportant animation et vitalité.

Mesures

- Le renforcement de l'attractivité de la ville par l'emploi des arts numériques comme le mapping vidéo dans les événements existants tels que le festival de la neige ou encore les illuminations blanches de Sapporo.
- Le bâtiment historique du Shiryōkan (ancienne cour d'appel de Sapporo) est conservé en tant que patrimoine de la ville. Les travaux de rénovation permettront d'en faire un lieu de recherche, de création, d'échange et de communication centré sur les arts numériques.

6.1.2. Un développement urbain du centre-ville dynamique et rassemblant le monde entier

Image de la ville future

- Le centre-ville, traversé par les habitants et les visiteurs de Sapporo, concentre des aménagements urbains de grandes dimensions. Il y est installé des lieux attractifs développant diverses activités, et on peut y découvrir le visage de Sapporo : ses habitants.

Mesures

- Le centre communautaire de Sapporo (comprenant un théâtre, un centre culturel et artistique, une bibliothèque municipale et son centre de documentation) ouvrira ses portes en 2018. Ce nouveau lieu clé de la « ville créative de Sapporo » espère rassembler de nombreuses personnes. Il sera le repaire des diverses cultures et pratiques artistiques de Sapporo, mais aussi une structure de soutien dans la résolution des problèmes rencontrés par les citoyens dans le travail et la vie quotidienne.



6.1.3. Former et valoriser les talents créatifs de demain

Image de la ville future

- Une ville où chaque enfant reçoit une formation complète pour faire s'épanouir son originalité et sa singularité tout en s'amusant en toute liberté, et ainsi grandit en consolidant ses capacités et en acquérant un esprit créatif.

Mesures

- Afin de développer des talents débordants de créativité grâce aux sciences et à la médiation scientifique, le concept de base pour un renouvellement et réaménagement notamment des objets exposés au centre des sciences de Sapporo est en cours d'élaboration. Un programme de cours de sciences est également à l'étude.
- Des appareils tels que des tablettes ainsi que du matériel pédagogique seront fournis pour l'élaboration de cours employant les TIC de façon quotidienne.
- Sapporo développera un cadre permettant aux enfants de se familiariser à des formes variées d'art et de culture.



6.2. Initiatives sur le plan international

6.2.1. Faire fructifier les projets de coopération au sein du réseau

Image de la ville future

- Une ville où les divers échanges inter-villes et coopérations internationales se fondent sur les spécificités géographiques de Sapporo et de Hokkaidō créant une passerelle vers de nouvelles formes d'entreprises.

Mesures

- Sapporo collabore avec les six villes créatives de l'UNESCO au Japon ainsi que les huit villes membres du domaine des arts numériques dans des expositions collectives et des programmes d'échange, comme à l'occasion d'événements dans ou hors la ville, tels que l'événement phare de la ville des arts numériques : Sapporo Yukiterrace.
- Sapporo tâche d'étendre et d'améliorer la qualité de son réseau inter-villes réunissant artistes et experts, et d'ouvrir des opportunités d'activité à l'international pour les personnes de talents et les entreprises.

6.2.2. Stratégie de promotion par la culture, les arts et le sport

Image de la ville future

- Une ville où chaque citoyen est conscient des qualités apportées par le style de vie à la sapporaise, et où celles-ci rayonnent au Japon comme à l'étranger via divers médias, permettant à la ville de rassembler et d'échanger avec le monde.
- Sapporo se démarque des autres métropoles mondiales par ses importantes chutes de neige. Malgré la rudesse de son hiver, Sapporo a développé sa propre culture de la neige, et les événements permettant d'apprécier la neige et les sports d'hiver animent la ville.

Mesures

- Le festival international d'art de Sapporo, organisé de façon périodique une fois tous les trois ans, s'intéresse aux diverses expressions artistiques autour des spécificités régionales de Sapporo.
- Dans le cadre de l'organisation de la Coupe du Monde de Rugby 2019 et des Jeux olympiques et paralympiques de Tokyo 2020, Sapporo communique sur ses qualités dans le Japon et à l'international par la synergie de son programme culturel, et poursuit des initiatives dans la perspective d'accueillir les Jeux olympiques et paralympiques d'hiver.



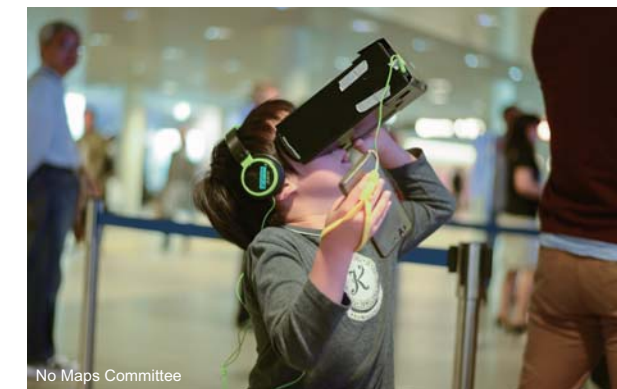
6.2.3. Créer de l'innovation par la créativité

Image de la ville future

- Une ville qui considère de manière adéquate les nouveaux besoins de son époque, et où de nombreuses innovations pleines de créativité émergent de collaborations entre l'industrie, le milieu académique et les institutions gouvernementales, ainsi que de collaborations entre différents types d'entreprises.
- Une ville où exercent des talents dont la vision globale est en adéquation avec le processus de globalisation.

Mesures

- Sapporo continuera de soutenir l'organisation de No Maps, une convention d'affaires présentant de nouvelles valeurs, cultures et formes de société centrées sur les techniques de pointe et les idées novatrices. Les objectifs poursuivis sont la régénération des industries créatives et des technologies de l'information, l'expansion vers de nouvelles industries, le soutien à la fondation, la création de nouvelles industries, le renforcement de l'attractivité de Sapporo ainsi que de Hokkaidō, etc.
- En plus d'encourager l'essor des industries créatives grâce au centre créatif Interxcross, Sapporo continuera de promouvoir l'ouverture à l'international de son industrie audiovisuelle, de s'engager dans la régénération de son industrie du film, et de soutenir les coréalizations avec des acteurs étrangers ainsi que le progrès des ventes de contenus vidéos de la région au Japon et à l'étranger.



6.3. Budget annuel estimé pour la mise en œuvre du plan d'action proposé

Ce budget n'ayant pas encore été adopté, il est impossible d'en donner le montant exact. Cependant, un montant du même ordre de grandeur que ceux des années fiscales 2016 et 2017 peut être escompté.

Principaux budgets AF 2016 / AF 2017

Promotion de la ville créative de Sapporo : 22,8 millions de yens / 24 millions de yens
 Festival international d'art de Sapporo : 125 millions de yens / 450 millions de yens
 Organisation d'un événement combinant le film, la musique et les technologies de l'information : 55 millions de yens / 80 millions de yens

6.4. Plan de communication et de sensibilisation

La municipalité de Sapporo poursuivra les activités suivantes de sensibilisation au Réseau des villes créatives de l'UNESCO.

- En tant qu'unique ville des arts numériques japonaise, Sapporo disséminera activement des informations au Japon et à l'étranger par le biais de sites internet, de brochures ou encore de revue électronique.
- Par la documentation des bonnes pratiques de la ville, ou la traduction de contenus du japonais vers l'anglais et d'autres langues, Sapporo partagera via le RVCU ses pratiques locales avec les villes du monde, et les présentera en tant qu'exemples concrets de plaidoyer.
- Par l'organisation dans la ville d'événements soutenant diverses activités créatives à commencer par celles du domaine des arts numériques, une communication sur les valeurs du Réseau des villes créatives de l'UNESCO et sur l'impact de l'adhésion sera menée à destination des habitants et des entreprises de Sapporo.
- La municipalité de Sapporo accueille chaque année environ 20 visites de collectivités locales, conseils régionaux et universités du Japon et de l'étranger pour leur présenter les initiatives de la ville créative. Depuis janvier 2013, en tant que membre fondateur et exécutif du Réseau des villes créatives du Japon, Sapporo est en position de conduire et de promouvoir les initiatives des villes créatives au Japon. Ainsi, Sapporo contribuera à l'expansion du Réseau des villes créatives de l'UNESCO en communiquant ses valeurs, et en proposant son aide sous la forme de conseils et de coopérations impliquant les collectivités locales intéressées par la ville créative.



ANNEXES

I Données statistiques

● Population d'après le registre des résidents au 1er janvier 2017

Total	1 951 352
0 à 14 ans	223 952
15 à 64 ans	1 223 807
plus de 65 ans	503 593

● Nombre d'entrées de touristes

AF 2016	13,88 millions
---------	----------------

● Fréquentation des principales institutions AF 2016

Parc de l'art de Sapporo	502 mille entrées
Salle de concert Kitara	379 mille entrées
Maison culturelle et ludique	562 mille entrées
Centre des sciences	398 mille entrées
Parc Moerenuma	700 mille entrées

● PIB réel de la ville

Source : Direction de la Politique du Développement urbain de la Ville de Sapporo, *Comptes municipaux*

AF 2013	6,72 mille milliards de yens
AF 2014	6,68 mille milliards de yens

N. B. L'estimation pour AF 2015 et les années suivantes est en cours.

● Chiffre d'affaires de l'industrie des technologies de l'information à Hokkaidō

Source : Hokkaido Information and Communication Technology Association, *Hokkaido IT Report*

AF 2013	409,3 milliards de yens
AF 2014	411,7 milliards de yens
AF 2015	421,3 milliards de yens

N. B. Les chiffres ci-dessus sont les données statistiques de Hokkaidō ; cependant, en 2014, environ 88% du chiffre d'affaires est réalisé à Sapporo, et 83% de ces professionnels ont leurs activités basées à Sapporo.

● Nombre de professionnels du privé dans la ville

Source : Bureau des statistiques du Ministère japonais des Affaires intérieures et des Communications, *Recensement économique*

Année 2012	831 700
Année 2014	912 841

N.B. Enquête bisannuelle ; estimation pour 2016 en cours.

● Nombre de professionnels dans les industries créatives

Source : Direction des Affaires économiques et du Tourisme de la Ville de Sapporo, d'après Bureau des statistiques du Ministère japonais des Affaires intérieures et des Communications, *Recensement économique*

Année 2012	33 947
Année 2014	35 231

N. B. Enquête bisannuelle ; estimation pour 2016 en cours.

● Part des entreprises apportant de la valeur ajoutée par l'emploi de contenus tels que les techniques des technologies de l'information, le design ou le film

Source : Direction des Affaires économiques et du Tourisme, Ville de Sapporo, *Enquête sur l'évolution de la gestion des entreprises dans la ville de Sapporo*

Année 2013	14,5%
Année 2014	14,8%
Année 2015	14,3%
Année 2016	19,1%

● Taux de création d'entreprises

Source : Direction des Affaires économiques et du Tourisme de la Ville de Sapporo, d'après Bureau des statistiques du Ministère japonais des Affaires intérieures et des Communications, *Recensement économique*

Années 2009 - 2012	2,6%
Années 2012 - 2014	8,0%

II Déclaration de Sapporo ville d'idées 4 mars 2006

Une nature riche de ses quatre saisons ainsi qu'un système urbain performant font de la ville de Sapporo un cadre idéal pour l'épanouissement d'un esprit créatif, stimulant la créativité des habitants tout comme des visiteurs.

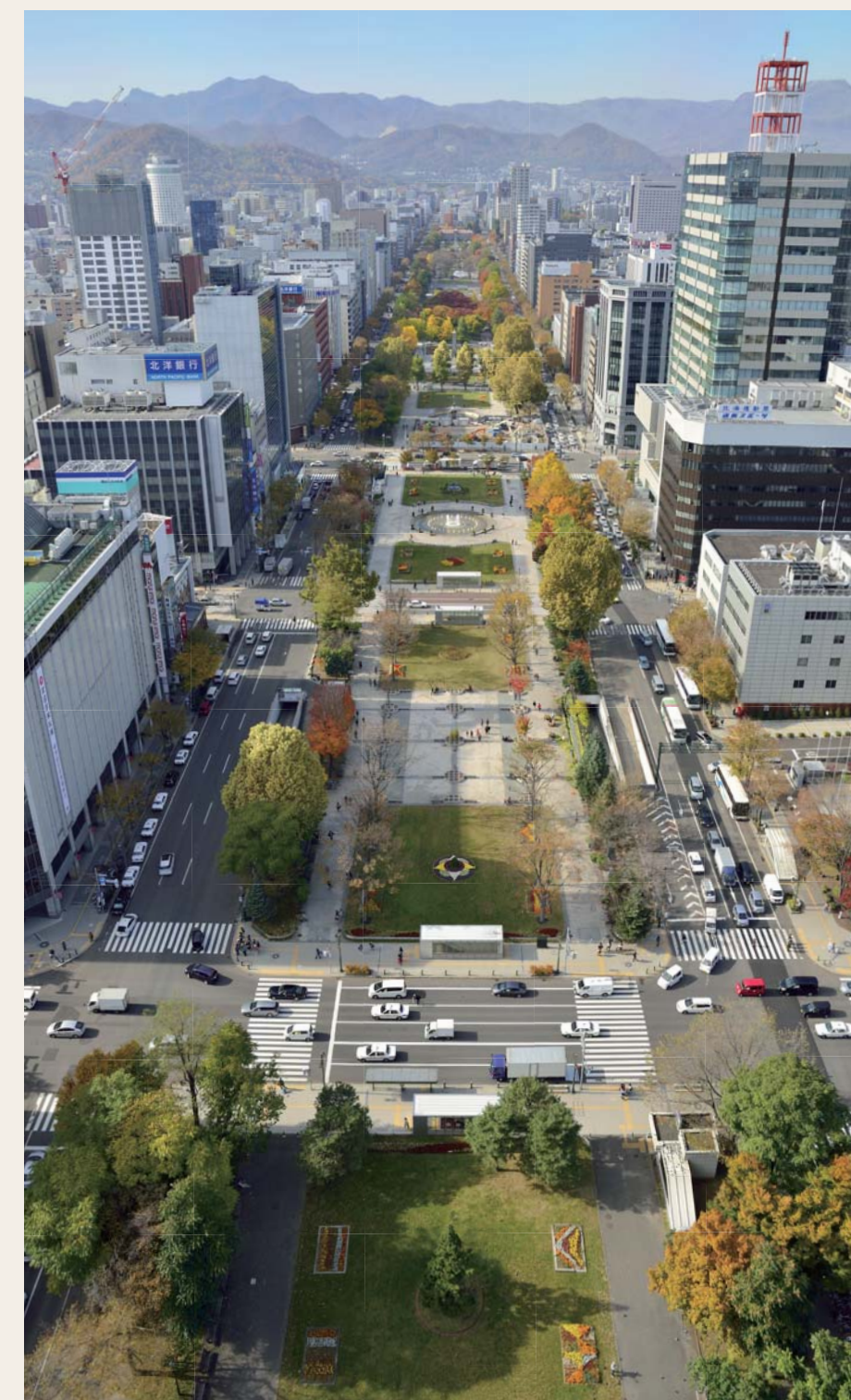
La créativité humaine fait naître des idées, et est une ressource précieuse à l'élaboration d'une économie et d'une société du XXI^e siècle. Désormais, de nombreuses villes autour du monde portent une grande attention aux idées nouvelles ainsi qu'à leur emploi dans la régénération des régions.

Ce dont nous auront besoin à l'avenir, c'est de faire éclore ces idées, leur donner forme, et ainsi promouvoir une politique urbaine exploitant la créativité. C'est ce cadre favorable qui permet à chaque habitant de développer son pouvoir créatif, et ainsi, la vie, la culture, l'industrie ainsi que la ville tout entière de Sapporo se vivifient, s'animent, rassemblent, et poursuivent leur croissance urbaine.

La ville créative de Sapporo, que nous souhaitons voir se réaliser, est une ville où les industries usant de leur pouvoir créatif dans les contenus qu'elles produisent, vont se développant ; où toute l'industrie par le déploiement de son pouvoir créatif augmente sa compétitivité ; où l'art et le design inondent la vie quotidienne, stimulant nos sensibilités, donnant vie à des espaces faisant appel à nos émotions, et élevant ainsi des êtres débordant de créativité dans une ville où de nouvelles choses se produisent constamment. Enfin, dans une ville forte de sa créativité telle que Sapporo, des visiteurs viennent du monde entier pour échanger avec les habitants, et ainsi l'esprit créatif de Sapporo se voit décuplé.

La municipalité de Sapporo travaille à établir un dialogue transparent avec ses citoyens, et tire profit des idées et des talents présents chez chacun d'entre eux dans son développement urbain. De plus, nous communiquons nos initiatives vers l'international, attirant de la sorte les industries créatives ainsi que les talents exerçant leurs activités dans le monde entier et qui font des connaissances et des idées leurs ressources. Sapporo ambitionne de devenir la ville où ceux qui recherchent un environnement créatif souhaitent s'installer.

Ce qui construira la ville de Sapporo de demain n'est autre que la créativité et nos idées. Nous ferons s'épanouir l'esprit créatif de chacun des habitants de notre *ville d'idées*, et continuerons d'aspirer à devenir un élément moteur pour toutes les villes créatives du monde, et c'est ainsi que nous proclamons « Sapporo ville d'idées ».



III Sommaire de la Vision stratégique du développement urbain de la ville de Sapporo octobre 2013

La Vision stratégique du développement urbain de la ville de Sapporo est un plan global et largement transversal qui a été placé au premier plan du système de planification du développement urbain de la municipalité de Sapporo.

●Période d'implémentation et date cible

Période d'implémentation : Année fiscale 2013 - Année fiscale 2022
Date cible : 2023

●Image ciblée par la ville

Une ville qui conçoit le futur de Hokkaidō et fait rêver le monde.
Une ville du vivre ensemble où entraide et générosité prévalent.

●Objectifs fondamentaux du développement urbain

Les sept domaines (dont la culture) couverts par les thèmes principaux comprennent un total de vingt-quatre objectifs fondamentaux.

Communautés locales : Soutien mutuel et rapports sociaux dans les communautés locales

- 1 Une ville où le vivre ensemble et les échanges créaient du lien entre personnes de différents milieux
- 2 Une ville où divers acteurs prennent part dans les activités locales de développement urbain
- 3 Une ville qui a la capacité de résoudre les divers problèmes locaux

Jeunesse : Épanouissement sain des enfants et des jeunes qui seront les acteurs de notre futur

- 9 Une ville où l'on donne naissance et élève ses enfants en toute sérénité
- 10 Une ville qui soutient l'épanouissement et l'indépendance des enfants qui seront les acteurs de notre futur
- 11 Une ville où les jeunes peuvent être indépendants et actifs en société

Culture : Favoriser la créativité par la culture, les arts et le sport

- 18 Une ville dynamisée par ses activités créatives
- 19 Une ville où la culture, les arts et le sport créaient de l'animation
- 20 Une ville où chacun est conscient des atouts de sa ville et les partage

Économie : Un essor économique qui soutient la vie des habitants et l'emploi

- 4 Une ville dont l'économie est menée par des industries capitalisant sur ses atouts
- 5 Une ville dont les avancées industrielles reposent sur des collaborations variées
- 6 Une ville qui assure la stabilité de l'emploi pour ses habitants
- 7 Une ville dont les atouts sont capitalisés pour se connecter au reste du monde
- 8 Une ville où les industries soutenant les communautés locales sont mises en valeur

Sécurité et sérénité : La création d'une ville à l'écoute de ses citoyens où l'on peut vivre en toute sérénité

- 12 Une ville où chacun peut vivre en bonne santé et en toute sérénité
- 13 Une ville parée aux catastrophes grâce à une grande capacité à prévenir les sinistres au niveau local
- 14 Une ville où l'on peut mener sa vie quotidienne en sécurité

Espace urbain : Un développement urbain compact qui augmente durablement l'attractivité et la vitalité de la ville

- 21 Une ville compacte et centrée sur un système de transports publics
- 22 Un centre-ville qui se fait le visage de l'attractivité et de la vitalité de Sapporo
- 23 Une ville qui met à profit sa verdure en tant que valeur ajoutée
- 24 Une ville dont les infrastructures sont maintenues et préservées

Environnement : Un développement urbain durable pour les générations à venir

- 15 Une ville en harmonie avec sa nature abondante
- 16 Une ville qui emploie efficacement ses ressources et son énergie
- 17 Une ville dont les citoyens sont sensibilisés à la question de l'environnement et agissent en conséquence