



COMITE DIRECTEUR DE LA CULTURE, DU PATRIMOINE ET DU PAYSAGE (CDCPP)

CDCPP-Bu(2015)11

Strasbourg, le 3 mars 2015

**7^e réunion du Bureau
Strasbourg, 16 (après-midi) – 17 mars 2015**

Palais de l'Europe, Salle 14

PROJET DE RECOMMANDATION SUR L'INTERNET DES CITOYENS

DOCUMENT POUR DECISION

Point 4.1 du projet d'ordre du jour

Le Bureau est invité à :

- Examiner et éventuellement amender l'avant-projet de recommandation du Conseil de l'Europe sur l'internet des citoyens ;
- Convenir de communiquer l'avant-projet de recommandation pour commentaires au Comité directeur sur les médias et la société de l'information (CDMSI) ainsi qu'au Comité directeur pour les politiques et pratiques éducatives (CDPPE), en vue de son adoption à la session plénière du CDCPP en juin 2015.

Recommandation sur l'internet des citoyens (Projet en date du 03/03/2015)

Le Comité des Ministres du Conseil de l'Europe, en vertu de l'article 15.b du Statut du Conseil de l'Europe,

- i) Considérant que le but du Conseil de l'Europe est de réaliser une union plus étroite entre ses membres afin de sauvegarder et de promouvoir les idéaux et les principes qui sont leur patrimoine commun ;
- ii) Gardant à l'esprit que les grands objectifs culturels du Conseil de l'Europe, à savoir favoriser la participation, l'accès et la diversité et promouvoir l'identité et la créativité, devraient être les fondements des politiques culturelles des Etats membres ;
- iii) Rappelant la demande faite par la 10^e Conférence des ministres de la culture du Conseil de l'Europe (15-16 avril 2013) d'offrir une plateforme d'échange sur l'impact du numérique sur la culture ;
- iv) Eu égard aux travaux menés par la suite sur la culture et démocratie, qui ont mis en évidence les corrélations positives entre culture créative et force économique, participation culturelle et engagement civique, culture et bien-être ;
- v) Rappelant la Stratégie du Conseil de l'Europe 2012-2015 sur la gouvernance de l'internet et la Recommandation du Comité des Ministres CM/Rec (2007)16 sur les mesures visant à promouvoir la valeur de service public de l'internet ;
- vi) Conscient de l'impact qu'ont les nouvelles technologies de la communication sur la créativité culturelle, l'accès à la culture et la liberté d'expression ainsi que la participation des citoyens ;
- vii) Gardant à l'esprit que « l'internet des objets », qui comprend les appareils interconnectés, les réseaux et les processus, se développe et gagne en influence ;
- viii) Convaincu que cette évolution importante devrait être contrebalancée par un internet des personnes, conscientes de leurs droits et de leurs responsabilités, afin de de construire un « internet des citoyens » ;
- ix) Considérant l'impact culturel d'internet qui a offert aux personnes un tout nouveau moyen d'expression et de réunion et, donc, d'accès à la culture et à la création culturelle, sous des formes variées ;
- x) Considérant que l'impact culturel d'internet ouvre la transition vers une culture plus collaborative favorisant des procédés nouveaux, inusités ou sous-utilisés, tels que le financement participatif, la production participative et la création collective ;
- xi) Convaincu qu'il convient de saisir les occasions offertes par le nouvel environnement numérique afin de renforcer l'accès et la participation à la culture, et donc la démocratie ;

Recommande aux Etats membres de reconnaître la culture numérique comme un élément fondamental des politiques culturelles et de revoir leur approche en la matière afin de mettre en œuvre les lignes directrices générales figurant dans la présente recommandation et son annexe, afin de servir au mieux les intérêts des citoyens.

Annexe I

Lignes directrices générales

1 Sensibilisation

- 1.1 S'il est important d'investir dans l'aspect technique et infrastructurel d'internet, il convient d'être tout aussi attentif à la dimension culturelle de celui-ci.
- 1.2 Les atouts potentiels de la culture numérique devraient être pleinement exploités pour aider à édifier une culture de la démocratie, de la citoyenneté démocratique et de la participation, tout en assurant une protection contre les menaces telles que la violation de la vie privée, les atteintes à la sécurité des données, les discours de haine et la manipulation.
- 1.3 Il convient d'adopter une approche fondée sur la multiplicité des partenaires, compte tenu des différents acteurs du développement de la culture numérique, afin que les travaux en la matière soient menés entre :
 - a) les organismes publics compétents en matière de culture numérique ;
 - b) les principales composantes publiques et privées du secteur culturel, les institutions, les auteurs et les artistes, les entreprises et la société civile, qui devraient être informés sur l'élaboration des politiques en matière de culture numérique et les projets connexes, et être invités à y contribuer ;
 - c) la population en général qui devrait être informée - en tant que citoyens sur l'internet - de ses droits, de ses obligations et de ses responsabilités, tels qu'énoncés dans la Convention européenne des droits de l'homme et interprétés par la jurisprudence de la Cour européenne des droits de l'homme.

2 Modernisation des institutions culturelles

- 2.1 S'agissant de l'approche fondée sur la multiplicité des partenaires, évoquée ci-dessus, les institutions culturelles devraient être encouragées à :
 - a) tirer parti des possibilités et relever les défis numériques dans le but de renforcer leur capacité à s'acquitter de leur mission et de développer leur visibilité ;
 - b) élargir leurs missions et objectifs, par exemple en diversifiant l'éventail des concepts, des produits et des services publics proposés ;
 - c) moderniser leurs infrastructures, leurs locaux, leurs méthodes de travail, leur environnement de travail et la qualification de leur personnel afin d'utiliser au mieux la numérisation qui peut les aider à réaliser les objectifs de leur nouvelle mission ou à soutenir davantage la réalisation de leurs objectifs antérieurs ;
 - d) financer le processus de transition du numérique en le conciliant avec les droits de propriété intellectuelle et en tirant parti des nouveaux modèles économiques ;
 - e) revoir les instruments de gouvernance/autorégulation interne, tels que les termes et définitions, les concepts et les produits culturels, les sources de financement autorisées et les partenariats.

2.2 Les gouvernements devraient mettre en place des incitations financières pour encourager les institutions culturelles à entreprendre des programmes de transition numérique, tels que des subventions spécifiques, des avantages fiscaux, l'accès à de nouvelles sources de financement par des partenariats publics et privés, des partenariats public-civil, le financement participatif ou d'autres nouveaux modes de financement.

2.3 Les institutions culturelles devraient aussi être encouragées à :

- a) reconnaître qu'une partie du processus de transition comprend la modernisation des concepts culturels et créatifs traditionnels afin d'intégrer de nouvelles formes artistiques et de nouveaux types d'auteurs. Le contenu de cet alinéa ne saurait en rien être interprété comme une atteinte aux formes artistiques et culturelles traditionnelles.
- b) être plus démocratiques et participatives dans leur approche, en adoptant une logique fondée sur la demande pour faire connaître leur produits culturels afin de contrebalancer la logique fondée sur l'offre et d'attirer un public plus large. Elles devraient suivre les principes de bonne gouvernance, notamment en ce qui concerne la transparence, la réactivité et la responsabilité vis-à-vis de leur public.
- c) collecter et évaluer des données, y compris celles concernant les publics, afin de conforter la logique fondée sur la demande, de renforcer les services culturels et d'assurer l'égalité en matière de participation et d'accès aux services culturels, dans la pratique et dans le droit, indépendamment du genre, de l'âge, du handicap, de l'appartenance ethnique, de la religion, de l'orientation sexuelle ainsi que des différences sociales, géographiques et de revenus des personnes concernées. La collecte des données devrait se faire dans le respect des droits, des libertés et des obligations énoncés dans la Convention européenne de sauvegarde des droits de l'homme et des libertés fondamentales telle qu'interprétée par la jurisprudence de la Cour européenne des droits de l'homme.
- d) numériser, indexer et proposer un éventail plus large d'œuvres de création à la fois en ligne et hors ligne, en tenant compte des expressions culturelles et des modèles de consommation, dans leur diversité et dans leurs mutations. Ces opérations devraient se faire dans l'intérêt public et avec une transparence totale des conditions contractuelles entre les financeurs des initiatives de numérisation et les institutions culturelles.
- e) établir des partenariats et des structures de coopération avec d'autres institutions culturelles, afin de mettre à disposition [légalement] en ligne des matériels culturels qui ne sont pas accessibles pour des raisons, par exemple, de distance géographique ou de coût.
- f) mettre à disposition [légalement] des œuvres de création en ligne et hors ligne, soit gratuitement soit à un prix abordable pour les membres de la société les plus défavorisés sur le plan financier.
- g) utiliser des logiciels novateurs pour améliorer l'engagement et l'expérience du public.

- h) reconnaître les nouveaux domaines, expressions, productions et industries de la culture et de la création en faisant connaître leurs produits ou en établissant des partenariats avec eux. Le contenu de cet alinéa ne saurait en rien être interprété comme une atteinte aux formes artistiques et culturelles traditionnelles.
- i) compiler, utiliser et échanger des informations sur les politiques culturelles numériques et leur mise en œuvre par le biais de systèmes collaboratifs tels que la critique pair à pair, aux niveaux local, national et international, afin d'évaluer les réussites et les échecs des politiques culturelles.
- j) rendre leurs bonnes pratiques accessibles aux publics concernés, notamment sur les systèmes d'information du web.

3 De prosommateurs à citoyens créatifs

- 3.1 Les Etats membres devraient envisager des moyens appropriés de faire face à l'usage transformatif des œuvres protégées par le droit d'auteur (tels que le partage, la diffusion, l'archivage, le remixage, le mash-up ou la consommation) afin d'autonomiser les citoyens en tant que consommateurs, créateurs et prosommateurs.
- 3.2 Il convient d'exploiter de nouveaux modèles de propriété intellectuelle, tels que les biens communs (*commons*) afin d'améliorer au maximum l'accès aux œuvres d'art et de culture et l'expression créative des citoyens.
- 3.3 Il faut envisager des mesures pour renforcer l'accès aux matériels créatifs si cet accès est entravé par l'imposition, par exemple, de modèles d'accès commerciaux onéreux.
- 3.4 Les œuvres du XX^e siècle qui ne sont plus distribuées, qui n'ont pas été numérisées et qui sont souvent des « œuvres orphelines », devraient être conservées et rendues disponibles sous forme numérique conformément aux dispositions de la Convention européenne relative à la protection du patrimoine audiovisuel et de son protocole afin que l'on puisse y accéder en tant que ressource de création et pour empêcher la perte de ce type de patrimoine culturel.
- 3.5 Un espace numérique ouvert et durable devrait être mis en place au niveau européen pour permettre aux ressources et aux connaissances culturelles d'être partagées et accessibles sans restriction de temps et d'espace.
- 3.6 Les espaces numériques mis en place en collaboration avec des pays non-européens devraient aussi être considérés comme une possibilité de faciliter les échanges transfrontaliers d'information.
- 3.7 Des données culturelles ouvertes proposées à l'usage et à la réutilisation du public devraient être recensées et intégrées dans ces espaces numériques. Les médias de service public pourraient jouer un rôle important dans cette entreprise.

4 Maîtrise des médias et de l'information pour accéder à la culture numérique et à la création de celle-ci

Ecole, université, enseignement pour adulte et apprentissage tout au long de la vie

- 4.1 La maîtrise, y compris transversale, des médias et de l'information, devrait être considérée comme aussi fondamentale que la lecture, l'écriture et l'arithmétique ; il faut y voir un élément essentiel de la participation à la culture et, partant, un vecteur propice à la citoyenneté et à la démocratie actives.
- 4.2 Chacun devrait donc avoir accès aux compétences lui permettant de maîtriser, y compris transversalement, les médias et l'information de manière efficace, actuelle, gratuite ou abordable pour les membres de la société les plus défavorisés sur le plan financier.
- 4.3 Il convient de faire des efforts particuliers, par le biais du système éducatif et culturel, pour améliorer la maîtrise, et notamment transversale, des médias et de l'information par :
 - a) les enfants, les jeunes, les adultes et les seniors, qui n'ont pas ou ont peu d'accès au numérique pour des raisons socio-géographiques et socio-économiques et, parfois, pour des raisons de genre et de lieu de résidence, et
 - b) les enfants, les jeunes, les adultes et les seniors qui ont accès aux technologies numériques mais qui ne les utilisent pas, qui n'ont pas les compétences pour le faire ou qui les sous-exploitent (en termes de diversité, de fréquence et d'intensité d'usage).
- 4.4 Un cadre professionnel de référence et un programme de formation devraient être élaborés pour orienter les nouvelles professions culturelles nées de la numérisation, par exemple dans les vidéos, les jeux et la télévision en ligne.

Les institutions culturelles comme centres de formation

- 4.5 Les institutions culturelles devraient organiser des formations à distance ou des collaborations connues aussi sous le nom de MOOCS (Massive Open Online Courses ou cours en ligne ouverts à tous) et d'autres nouveaux systèmes d'e-formation, pour :
 - a) exploiter pleinement leur potentiel en tant que centres d'enseignement numérique formant à la maîtrise, notamment transversale, des médias et de l'information, visant les individus, les écoles, les lycées, les universités et les établissements d'enseignement pour adultes ;
 - b) améliorer la compréhension des matériels culturels par les citoyens.
- 4.6 Ces cours et programmes de formation devraient avoir pour but une participation globale sans limite grâce à un accès ouvert sur le web, être gratuits ou tout au moins abordables pour les membres les plus défavorisés de la société sur le plan financier. Ils devraient être réévalués régulièrement et actualisés le cas échéant.
- 4.7 Les institutions culturelles devraient, soit gratuitement, soit à un coût minime, donner accès aux applications pédagogiques numériques nouvelles qui construisent et renforcent les compétences numériques des personnes.

- 4.8 La recherche sur la maîtrise des médias et de l'information, notamment transversale, et toute éducation connexe, devrait être améliorée et élargie par les instituts de recherche compétents et être réintroduite dans les programmes éducatifs et culturels pertinents. La recherche devrait s'intéresser à différentes sortes d'aptitudes – créatives, sociales, critiques et techniques – et sur d'éventuelles convergences entre les différentes traditions (médias, information, visuel, numérique, internet). Elle devrait aussi fournir des données permettant d'évaluer les connaissances, les compétences et les attitudes des citoyens à l'égard de l'information et des médias, en prenant en compte les dimensions sémiotiques, communicationnelles, techniques et éthiques.

Annexe II

Glossaire terminologique

Biens communs : ce terme (en anglais *Commons*) désigne les ressources naturelles et culturelles librement accessibles par tous les membres d'une société donnée, telles que les parcs ou les lacs. Par extension, ce terme s'applique à internet et aux logiciels comme ressources fondamentales pour l'environnement numérique, qui ne sauraient être transformées en biens privés.

Industries de la création : la frontière qui les sépare des industries culturelles est floue parce que les industries de la création englobent généralement les mêmes biens culturels (avec quelques autres tels que l'artisanat et le design), bien que leur principale raison d'être puisse être commerciale. Mais l'accent est mis sur les créateurs plutôt que les origines du financement et sur l'importance de l'information et des biens et services de la connaissance.

Industries culturelles : cette expression renvoie traditionnellement aux biens culturels tels que l'édition, le cinéma, la télévision, la musique, la publicité, les jeux vidéo et informatiques, qui sont généralement protégés par le droit d'auteur. Les industries culturelles recouvrent l'ensemble de la chaîne industrielle de la création, de la production et de la distribution, qui touche la consommation et la participation culturelles.

Institutions culturelles : musées, galeries d'art, théâtres, cinémas, bibliothèques.

Production participative : processus consistant à faire appel à des communautés d'expertise en ligne afin de solliciter des contributions sur le plan des idées et des solutions. Les participants peuvent être des bénévoles, des travailleurs en ligne, des professionnels, des amateurs ; leur conception de l'offre et de la demande est différente de celle du marché du travail traditionnel.

Financement participatif : pratique consistant à faire appel à des communautés en ligne pour solliciter un financement pour un projet ou obtenir des dons pour une cause ou un service à une large échelle. Les différentes parties intéressées sont réunies sur une plateforme numérique.

Numérisation : conversion de l'information en format numérique.

L'internet des objets (IdO) : équipement de tous les objets et personnes avec des dispositifs d'identification (capteurs, codes QR...) pour contrôler et gérer ceux-ci par le biais de leur représentation virtuelle en ligne. Cette connectivité avancée entre personnes, objets et lieux, pourrait faciliter l'inventaire des stocks mais aussi permettre aux créateurs et propriétaires de contenus de contrôler leurs oeuvres en repérant les utilisateurs et en appliquant des droits d'auteur.

Mash-up : création d'un objet numérique, telle qu'une pièce de musique, en combinant des éléments de deux ou plusieurs sources.

Données culturelles ouvertes : données culturelles mises gratuitement à la disposition de tous, et pouvant être utilisées et republiées au gré de chacun, sans restriction de droits d'auteur, de brevets ou d'autres mécanismes de contrôle.

Œuvre orpheline : œuvre protégée par le droit d'auteur et dont les ayants-droit ne peuvent être positivement identifiés ou contactés. Parfois on ne connaît que le créateur ou le nom du détenteur des droits, mais le contact ne peut être établi faute d'informations suffisantes. Une œuvre peut devenir orpheline si les ayants-droit ne savent pas qu'ils détiennent ces droits ou parce qu'ils sont eux-mêmes défunts (par exemple personne décédée ou société défunte) et que l'établissement de la succession n'a pas été possible. Dans d'autres cas, une recherche diligente et complète n'a pas réussi à déterminer les auteurs, les créateurs ou les personnes à l'origine d'une œuvre.

Prosommateurs: ce terme renvoie au fait que les rôles de producteurs et de consommateurs peuvent se chevaucher et se fondre dans le monde numérique. Les processus comme la productions et le financement participatifs aident à créer des biens où le consommateur est associé à la conception ou bénéficie des spécificités, et joue donc un rôle moins passif et plus créatif.

Remix : un remix est une forme artistique dérivée, ressemblant, bien que différente, à une œuvre originale. Les moyens numériques permettent d'avoir des perspectives multiples sur la même pièce, en créant des différences tout en conservant plus ou moins explicitement la référence à l'original.

Maîtrise transversale : renvoie à la convergence en ligne de la maîtrise des médias, de celle de l'information et de celle de l'informatique, comme moyen de renforcer la capacité à comprendre, utiliser et publier sur toutes sortes de plateformes et de types de médias. Elle recouvre la lecture, l'écriture et l'arithmétique mais aussi des compétences communicationnelles et informationnelles, dans le cadre des compétences du XXI^e siècle.