

Chairmanship of Azerbaijan
Council of Europe
May 2014 - November 2014

Présidence de l'Azerbaïdjan
Conseil de l'Europe
Mai 2014 – novembre 2014

Baku Conference – First Council of Europe Platform Exchange on Culture and Digitisation « Creating an enabling environment for digital culture and for empowering citizens »

4-5 July 2014, Baku, Azerbaijan

Conférence de Bakou – Première plate-forme du Conseil de l'Europe d'échanges sur l'incidence du numérique sur la culture «Création et mise en place d'un climat propice à la culture numérique et à l'autonomisation des citoyens»,

4-5 juillet 2014, Bakou, Azerbaïdjan

Mədəniyyət və rəqəmsallaşmanın mübadiləsi üzrə Birinci Platforma – Bakı konfransı

“Rəqəmsal mədəniyyət və vətəndaşların imkanlarının artırılması üçün əlverişli mühitin yaradılması”

4-5 iyul 2014, Bakı, Azərbaycan

Document de référence:

**« Les cultures européennes dans le cloud » :
Cartographie de l'impact du numérique sur le secteur
culturel**

Dr. Divina Frau-Meigs, Université de la Sorbonne Nouvelle



**Ministry of Culture and Tourism
of the Republic of Azerbaijan**



CHAIRMANSHIP OF
AZERBAIJAN
COUNCIL OF EUROPE 2014

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Les opinions exprimées dans ce document sont de la responsabilité de l'auteur et ne reflètent pas nécessairement la politique officielle du Conseil de l'Europe¹

¹ Le présent rapport a trait aux progrès réalisés s'agissant de l'action 2 du programme de Moscou, « Etudier l'impact du numérique sur la culture », qui a pour mission de créer une plateforme d'échanges et de préparer des documents d'orientation pour les États membres (accompagnés d'éventuelles futures recommandations du Conseil de l'Europe dans ce domaine et d'initiatives transversales liées à la culture, aux médias et à l'éducation). L'auteur tient à remercier Claudia Luciani, Kathrin Merkle et Lee Hibbard pour leur soutien sans réserve et Siobhan Montgomery et Adrian Rodriguez-Perez pour leur aide précieuse dans l'élaboration des annexes de ce rapport.

Table des matières

Introduction

1. Rapports récents d'organisations internationales sur les tendances mondiales au 21^e siècle
 - 1.1. UNESCO
 - 1.2. CNUCED/PNUD
 - 1.3. Conseil de l'Europe
 - 1.4. Fédération internationale des associations de bibliothécaires et des bibliothèques (IFLA)

2. Projets et programmes d'organisations intergouvernementales (sélection)
 - 2.1. UNESCO
 - 2.2. OCDE
 - 2.3. Union européenne
 - 2.4. Conseil de l'Europe

3. Cartographie par secteur culturel

Références bibliographiques

Annexe 1: « En quoi le numérique affecte-t-il le rôle, le fonctionnement, la portée, les performances des institutions culturelles publiques et des secteurs culturels et les principaux défis rencontrés ? »

Annexe 2: Glossaire

Introduction

Le présent rapport propose une cartographie de l'impact du numérique sur le secteur de la culture, principalement sous l'angle des organisations internationales. Il s'appuie sur des rapports ainsi que des projets et programmes récents. Cette première partie est suivie d'une cartographie des grandes tendances concernant les institutions et les secteurs culturels. Un tableau synoptique figure en annexe (annexe 1) ainsi qu'un glossaire en guise de référence (annexe 2). La cartographie sert de base à la contribution à la Conférence de Bakou : « Recommandations possibles en vue de la création d'un environnement propice à la culture numérique et à l'autonomisation des citoyens ». La réunion de la plateforme de Bakou est la première d'une série d'événements d'échange organisée par le Conseil de l'Europe, dont les intrants et résultats seront repris dans un processus d'action à plus long terme.

1. Rapports récents d'organisations internationales sur les tendances mondiales du 21^e siècle

Plusieurs rapports mondiaux publiés en 2013 peuvent s'avérer utiles pour identifier les grandes tendances qui façonnent au plan mondial la culture transmise par les médias, compte tenu de l'impact de la convergence numérique. En général, ces rapports montrent que les institutions pré-numériques ont de plus en plus conscience de l'incidence du numérique et s'efforcent de dégager les tendances pour le 21^e siècle de manière à ouvrir le débat quant à l'évolution future. Ils couvrent habituellement tous les domaines (éducation, science, économie...) de manière à pouvoir analyser l'impact de ces changements sur le secteur culturel. Ces organisations restent généralement axées sur leurs principales attributions ; elles considèrent que le numérique et la technologie sont moins importants que la création d'un écosystème pour les cultures de l'information, dont le statut est en mutation rapide du fait de l'exploration des données et de l'internet des objets. L'information est essentielle à l'avenir de la culture.

1.1 UNESCO

Pour dresser l'état des lieux des progrès accomplis durant les 10 ans qui ont suivi le Sommet mondial sur la société de l'information (SMSI+10), l'UNESCO a commandé une série de rapports, dont l'un intitulé « Renewing the Knowledge Societies Vision » (Mansell et Tremblay, 2013) et un autre « Examen d'un paysage médiatique en mutation : pour des stratégies de mise à jour afin de surmonter les obstacles et d'exploiter les possibilités » (Frau-Meigs, 2013).

Le premier rapport souligne l'importance de la liberté d'expression et de la liberté d'information pour le développement et l'inclusion sociale. Il s'agit d'un appel en faveur de l'accès universel à l'information et à la connaissance, à une éducation de qualité pour tous, et au respect de la diversité linguistique et culturelle. Le rapport insiste sur le rôle clé des processus d'apprentissage et de formation, des initiatives communautaires et de la participation des divers acteurs, et des politiques visant à parvenir à un juste équilibre entre intérêts publics et privés. Il conclut sur l'importance de bâtir une véritable infrastructure pour une information et un apprentissage ouverts et souligne le rôle des réseaux participatifs et des données libres pour le partage d'informations².

Le deuxième rapport propose une analyse du rôle des médias dans la culture et examine les obstacles et opportunités offerts par le monde numérique pour résoudre les problèmes d'alphabétisation et de santé, avec une attention particulière portée aux femmes et aux jeunes. Le rapport étudie la culture transmise par les médias sous l'angle de la numérisation des contenus. Il montre l'évolution des utilisations et des pratiques en matière de culture numérique et examine les divers statuts de contenus (fenêtrage, gestion des versions, merchandising...) et souligne les nouvelles possibilités en matière de création de contenus (logiciels libres, financement participatif, biens communs). Il formule

²<https://fr.unesco.org/post2015/sites/post2015/files/UNESCO-Knowledge-Society-Report-Draft--11-February-2013.pdf>

une série de propositions pour la culture en tant que quatrième pilier du développement³.

Les deux rapports peuvent s'inscrire dans le cadre des objectifs du Millénaire pour le développement de l'après-2015, tels que définis par les Nations Unies : ne laisser personne sur le bord de la route ; mettre le développement durable au cœur du programme de développement ; transformer les économies pour créer des emplois et favoriser un mode de croissance inclusif ; construire la paix et créer des institutions efficaces, transparentes et responsables pour tous ; et créer un nouveau partenariat mondial.

Les rapports sont également complétés par la *Déclaration de Hangzhou sur la culture* (2013)⁴. Cette dernière souligne que les industries culturelles et créatives (tourisme, patrimoine...) ainsi que les infrastructures culturelles (musées, théâtres publics) sont les moteurs de la cohésion sociale, mais aussi de l'emploi et de revenus, notamment dans les pays en développement. Ce sont par ailleurs de puissants outils de lutte contre la pauvreté, le chômage et la violence. La déclaration laisse entrevoir que l'économie créative, dynamisée par les possibilités offertes par les nouvelles technologies, peut devenir la prochaine nouvelle économie, succédant ainsi à l'agriculture et à l'industrie.

La Déclaration fait partie des lignes d'action de l'UNESCO pour inclure la culture dans les stratégies de développement durable après 2015. Elle insiste sur la nécessité : d'intégrer la culture dans toutes les politiques et tous les programmes de développement, au même titre que les droits de l'homme, l'égalité et la durabilité ; de mobiliser la culture et la compréhension mutuelle pour favoriser la paix et la réconciliation ; de garantir à tous les droits culturels pour promouvoir le développement social inclusif ; de se servir de la culture pour réduire la pauvreté et promouvoir la culture en tant qu'outil de développement durable au bénéfice des générations futures ; de s'appuyer sur la culture pour trouver des modèles innovants de coopération.

1.2 CNUCED/PNUD

Il y a plusieurs années, en 2008, la CNUCED a introduit le thème de « *l'économie créative* » dans le programme économique et de développement mondial. L'économie créative est une conception globale comportant des interactions complexes entre la culture, l'économie et la technologie dans le monde contemporain « mondialisé », dominé par les symboles, les textes, les sons et les images. Aujourd'hui, les industries créatives comptent parmi les secteurs les plus dynamiques du commerce mondial et offrent aux pays en développement de nouvelles possibilités de brûler les étapes pour accéder à des secteurs en forte expansion dans l'économie mondiale⁵.

La CNUCED propose une définition des industries créatives, soulignant l'estompement des frontières avec les industries culturelles : « les industries créatives se situent à la croisée des chemins entre les arts, la culture, les affaires et la technologie. Toutes ces activités ont une forte composante de compétences créatives et peuvent produire des revenus sous forme d'échanges commerciaux et de droits de propriété intellectuelle. »

Le rapport 2013 insiste sur le rôle des villes en tant qu'acteurs essentiels du développement. Il est illustré d'une carte de diverses industries culturelles et créatives. Il place la créativité humaine au cœur des changements profonds dans le développement et souligne la nécessité de renforcer les compétences et l'accès aux secteurs des médias et de l'information. La culture est perçue comme un élément facilitateur du développement en tant que processus centré sur les personnes. Le rapport montre par ailleurs que les modèles de développement ne sont pas toujours reproductibles mais que certains facteurs déterminants prédisposent au succès, en particulier les intermédiaires et les institutions, et conclut à la nécessité de stratégies multiples, notamment en matière de renforcement des capacités, de cohésion sociale, de gouvernance électronique et de politiques publiques.

³http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/wsis/WSIS_10_Event/exploring_the_evolution_of_the_mediascape_Report_final_version_DFM.pdf

⁴ <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002212/221238m.pdf>

⁵ <http://unctad.org/en/Pages/DITC/CreativeEconomy/Creative-Economy.aspx>

| Industries créatives | | | |
|--|---|---|--|
| Patrimoine | Arts | Médias | Créations fonctionnelles |
| Expressions culturelles traditionnelles Artisanat Festivals Célébrations | Arts visuels Peinture Sculpture Antiquités Photographie etc. | Publication et médias imprimés Livres Journaux Presse et autres publications | Design Intérieur Graphique Mode Joaillerie Jouets |
| Sites culturels Monuments historiques Musées Bibliothèques Archives etc. | Arts de la scène Concert Théâtre Danse Opéra Marionnettes Cirque etc. | Audiovisuel Films Télédiffusion Radiodiffusion ----- Nouveaux Médias Contenus numériques Logiciels Jeux vidéo Animations, etc. | Services créatifs Architecture Publicité R&D créatifs Services culturels Services numériques, etc. |

Source: <http://unctad.org/en/Pages/DITC/CreativeEconomy/Creative-Economy.aspx>

1.3 Conseil de l'Europe (2013)

Elaboré à la demande du Comité des Ministres, un récent rapport du Secrétaire Général du Conseil de l'Europe procède à une analyse détaillée de la situation en matière de droits de l'homme, de démocratie et d'Etat de droit en Europe. Il se penche également sur la capacité du Conseil de l'Europe à aider ses États membres à respecter la Convention européenne des droits de l'homme et les normes qui en découlent. Le rapport énonce l'émergence de nouveaux défis au plan sociétal et international. La protection des droits de l'homme requiert de nouveaux outils compte tenu de l'évolution technologique. Selon le rapport, les questions liées à la protection du droit à la vie privée, à la lutte contre le discours de haine sur internet, à la relation entre différentes libertés, dont la liberté d'expression et la liberté de religion, sont quelques-uns des nouveaux problèmes qui méritent réflexion et action. Le rapport recommande par ailleurs de renforcer l'éducation aux médias, les aptitudes interculturelles et autres compétences démocratiques.

En préparation de la 10^e Conférence des ministres de la Culture du Conseil de l'Europe « La gouvernance de la culture – promouvoir l'accès à la culture », organisée à Moscou en avril 2013, le Conseil de l'Europe a commandé un certain nombre de rapports⁶. Ils plaident en faveur d'un repositionnement du Conseil de l'Europe par rapport à l'Union européenne, de manière à ce que l'économie de la culture occupe la place qui lui revient par rapport aux droits de l'homme et au développement.

Les rapports reconnaissent les progrès considérables accomplis en Europe, notamment dans le domaine de la culture et de la démocratie. Ils insistent sur le développement de l'accès aux biens culturels et de la participation à la consommation et à la production culturelles mais soulignent également une forme de non-participation ou de refus d'accès aux biens culturels en raison d'un besoin de se mettre en retrait, de se déconnecter du flux de contenus et/ou d'informations. On constate à la fois un syndrome de saturation et un sentiment d'insatisfaction devant l'incapacité à offrir plus d'accès à ceux encore laissés pour compte. Par ailleurs on relève de nouveaux territoires d'exclusion et une fluidité permanente des interactions entre les zones culturellement actives et celles

⁶ http://www.coe.int/t/dg4/cultureheritage/culture/Moscow/default_fr.asp

qui ne le sont pas. Il semblerait que de nouveaux acteurs importants exercent une influence bien plus forte sur l'accès à la culture et la participation culturelle que les politiques publiques. De ce point de vue, des sociétés, des projets privés indépendants, des agences de publicité au travers de leurs campagnes ont beaucoup plus d'influence et disposent de bien plus de ressources. Et leur utilisation des contenus culturels est essentielle⁷.

Parmi les principales recommandations, plusieurs impératifs sont identifiés : un appel au renforcement de la coordination au niveau des États membres en termes d'instruments législatifs, en raison du caractère transversal des politiques culturelles ; un accent plus fort à placer sur des domaines clés tels que les droits de l'homme, l'éducation, l'environnement et le travail ; une meilleure sensibilisation à la culture, en référence au rapport 2012 d'Helsinki, « Counting what counts », produit par l'initiative CultureWatchEurope du Conseil de l'Europe⁸. D'autres suggestions importantes ont trait à la nécessité de mener des recherches fiables, de collecter des informations et de mettre au point des indicateurs pour réduire les disparités entre les États membres ; au soutien à accorder aux travaux sur les services d'information par le Compendium, ERICarts et des institutions telles qu'IMO, l'Observatoire de Budapest, Interarts ; à l'autonomisation des ministères de la Culture afin de réduire le déséquilibre avec les organes privés ou indépendants s'agissant d'influer sur les goûts, les choix et la consommation⁹.

1.4. Fédération internationale des associations de bibliothécaires et des bibliothèques (IFLA)

Le rapport note les dangers grandissants que font naître les implications des technologies liées à l'internet des objets ou au web sémantique tels que Google Glass, les cours en ligne ouverts et massifs (CLOM, ou MOOC en anglais pour *Massive Open Online Course*) et les big data, ainsi que le renforcement de la surveillance et de la censure par les gouvernements. Il met en lumière les opportunités de plus en plus nombreuses d'activisme de base, la traduction automatique, l'évolution des concepts de vie privée et de droits d'auteur pour les consommateurs, et une pléthore d'autres développements technologiques (imprimantes 3D, etc.).

Les principales tendances relevées par l'IFLA sont les suivantes :

- Tendance 1 : les nouvelles technologies élargiront et limiteront à la fois l'accès à l'information ;
- Tendance 2 : l'enseignement en ligne démocratisera et déstabilisera l'apprentissage à l'échelle mondiale ;
- Tendance 3 : les limites de la protection de la vie privée et des données seront redessinées ;
- Tendance 4 : dans les sociétés hyper-connectées, de nouvelles voix et de nouveaux groupes pourront se faire entendre ;
- Tendance 5 : les nouvelles technologies transformeront l'économie mondiale de l'information¹⁰.

L'IFLA s'est associée à plusieurs réseaux internationaux et ONG œuvrant dans le domaine de la culture pour lancer la *Déclaration sur l'inclusion de la culture dans les objectifs de développement durable* (mai 2014). La déclaration appelle les gouvernements à s'assurer « que des cibles et des indicateurs pour la culture soient inclus dans les objectifs du développement durable, en particulier (mais sans restriction) à ceux liés à l'élimination de la pauvreté, l'éducation, les villes durables et les établissements humains, les sociétés non violentes et pacifiques, l'égalité des sexes, l'écosystème et la biodiversité, le développement économique »¹¹.

⁷ Voir notamment Corina Suteu, « Perspectives pour le Conseil de l'Europe en tant que forum intergouvernemental sur la culture en Europe et laboratoire de la gouvernance démocratique – défis et perspectives, en vue du modèle le plus efficace de coopération culturelle en Europe », document de référence, Moscou 15-16 avril 2013.

⁸ http://www.coe.int/t/dg4/cultureheritage/cwe/HelsinkiReport_en.pdf

⁹ Voir Divina Frau-Meigs, « Evaluation de l'impact de la numérisation sur l'accès à la culture et la création, l'agrégation et la conservation de contenus » document d'information, Conférence ministérielle « La gouvernance de la culture – promouvoir l'accès à la culture » Moscou 15-16 avril 2013.

¹⁰ Voir http://trends.ifla.org/files/trends/assets/ifla-trend-report_french.pdf

¹¹ Voir <http://www.culture2015goal.net/>

Ce faisant, l'IFLA rejoint un certain nombre d'ONG du secteur de la diversité culturelle, par exemple la Fédération internationale des Conseils des arts et des Agences culturelles (FICAAC), Agenda 21 de la culture, la Fédération internationale des coalitions pour la diversité culturelle (FICDC), Culture Action Europe, IMC-CIM, et ICOMOS. Ensemble, ils ont lancé une vaste campagne destinée à sensibiliser les décideurs à tous les niveaux à l'importance de la culture en tant que levier du changement et du développement : *Le futur que nous voulons intègre la culture.*

2. Projets et programmes d'organisations intergouvernementales (sélection)¹²

Outre les rapports, les tendances à l'échelle mondiale peuvent également être évaluées à l'aune des projets et programmes existants. Ces derniers confirment l'intérêt que portent les principales organisations intergouvernementales au numérique et la place de choix qu'elles lui accordent dans leurs ordres du jour. Elles font preuve d'un intérêt croissant pour l'information en tant que « données » et soulignent la nécessité de maîtriser la chaîne de valeur des données pour la culture et leurs implications pour l'élaboration des politiques.

2.1 UNESCO

L'UNESCO compte parmi les OIG qui ont averti de l'importance critique de l'information, grâce à la création de la division de la communication et de l'information et d'un programme spécial intitulé « Information pour tous » (PIPT). Ce programme organise des ateliers autour de la préservation du patrimoine numérique, de l'éducation aux médias et à l'information et de l'infoéthique. La division de la communication et de l'information a mené de nombreux travaux sur le journalisme à l'ère numérique, la protection des bloggeurs, le droit à l'information, etc. Elle a promu l'éducation aux médias et à l'information (MIL) via plusieurs outils et programmes, tels que le kit pour les enseignants, les étudiants, les parents et les professionnels, le curriculum de l'éducation aux médias et à l'information et GAPMIL (l'Alliance mondiale des partenaires de l'éducation aux médias et à l'information). Elle s'est orientée vers les minorités, les personnes handicapées et l'égalité des sexes (avec une alliance pour l'égalité des hommes et des femmes). L'organisation a également publié les Principes directeurs destinés aux Radiodiffuseurs pour la promotion du contenu généré par l'utilisateur et de l'éducation aux médias et à l'information et travaille en étroite collaboration avec des ONG, notamment l'IFLA et le Conseil International des Archives (ICA) dans le domaine des archives et des bibliothèques.

La division de la culture est devenue la division des expressions culturelles et des industries créatives. Elle a déployé des activités dans le domaine de l'archivage et du patrimoine, des langues locales et du multilinguisme, et de la culture en tant que pilier du développement. Elle a recours à des outils tels que la Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles ou la Recommandation sur la promotion et l'usage du multilinguisme et l'accès universel au cyberspace ou encore la Convention pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel. Elle mène des projets phares tels que le musée virtuel pour le dialogue interculturel, le réseau des villes créatives, la Liste du patrimoine mondial et Mémoire du monde.

Plus important encore, l'UNESCO a développé une tendance de fond autour de l'accès libre et gratuit à la connaissance via les technologies de l'information et de la communication (TIC). Ce raisonnement repose sur le développement de normes non discriminatoires et interopérables pour l'information de manière à offrir l'accès à la connaissance et aux infrastructures qui contribuent aux pratiques démocratiques, à la responsabilité et à la bonne gouvernance. L'organisation a ainsi développé un portail sur les logiciels libres et gratuits et favorisé les ressources éducatives libres (REL) et désormais les CLOM. Elle a également promu le libre accès aux informations scientifiques à des fins de développement. Dans le cadre du Sommet mondial sur la société de l'information et des objectifs pour l'après-2015, elle a lancé des consultations en vue d'une étude internet fondée sur les principes R-O-A-M : droits de l'homme, ouverture, accessibilité et participation multipartite, pour proposer des principes relatifs à la gouvernance internet.

¹² Cette section est une extension d'une analyse interne de la Division « Culture et démocratie » du Conseil de l'Europe

2.2 OCDE

La Direction de la science, la technologie et l'industrie de l'OCDE est en charge d'un vaste éventail d'activités visant à mieux comprendre comment les TIC contribuent à la croissance économique durable et au bien-être social. La série des Digital Economy Papers de l'OCDE couvre par exemple un large ensemble de questions liées aux TIC et publie certaines études sélectionnées, dont des rapports présentant un intérêt général pour ses membres et d'autres.

L'OCDE a produit régulièrement des rapports sur l'économie des applications, la téléphonie mobile et le commerce électronique, l'économie des données personnelles, l'autonomisation des consommateurs dans l'achat de contenus numériques, le libre accès et même les livres électroniques, qui ont un rapport tangentiel avec la culture. Encore plus pertinentes : ses perspectives sur les industries créatives et la mesure de la culture au sein du cadre de bien-être de l'OCDE. L'organisation a passé en revue des statistiques sur la culture, le commerce, les dépenses publiques et analysé le rôle des indicateurs internationaux non économiques (la diversité dans des secteurs tels que celui de l'enregistrement ou de l'audiovisuel, les médias numériques interactifs...) dans les nouveaux systèmes de classification.

L'OCDE a étudié la dimension entrepreneuriale des industries créatives et abordé des questions liées à l'accès au marché, à la formation, aux instruments de propriété intellectuelle. Elle a également porté son attention sur le secteur public et sa capacité d'innovation dans le domaine des données, via son projet Open Government Data et son Observatoire de l'innovation dans le secteur public. Elle considère l'innovation basée sur les données et les actifs immatériels comme un facteur clé de développement et de croissance et insiste sur la nécessité de renforcer la recherche, la formation et les qualifications ainsi que la protection des droits de propriété intellectuelle, du droit à la vie privée et des consommateurs.

2.3 Union européenne

L'UE a développé une stratégie numérique pour l'Europe, dans laquelle les secteurs traditionnels tels que le patrimoine culturel et les institutions sont assistés dans leurs efforts pour numériser les contenus et les rendre publiquement accessibles. L'UE a également veillé tout particulièrement à l'adaptabilité de ses politiques des médias aux exigences numériques, de manière à assurer aux utilisateurs une transition médiatique sans heurts quel que soit le mode de diffusion initial. Elle a formulé un certain nombre de recommandations (sur le patrimoine cinématographique), de directives (sur les services des médias audiovisuels, sur la numérisation et l'accessibilité en ligne de matériel culturel et la conservation numérique) et soutient d'autres instruments et institutions tels que l'Observatoire audiovisuel européen du Conseil de l'Europe pour assurer l'intégration dans un marché unifié.

Plus intéressant encore, l'UE a introduit une nouvelle stratégie autour des données. Elle favorise la libre circulation des données dans toute l'UE (marché unique du numérique) tout en préservant l'équilibre entre les préoccupations des individus quant à la protection de leurs données à caractère personnel et la réutilisation potentielle de leurs données par les entreprises. Dans sa politique, l'UE considère que certaines données devraient être librement utilisables et réutilisables, en l'occurrence toutes les informations produites, collectées ou financées par les organes publics avec des fonds publics. Il s'agirait d'un moyen de renforcer la transparence, la responsabilité et l'engagement des citoyens pour une meilleure participation. Pour parvenir à cet objectif, quatre ou cinq domaines principaux d'action ont été développés : des portails de données ouvertes ; des mesures législatives telles que la Directive concernant la réutilisation des informations du secteur public ; des mesures non législatives comme le libre accès pour faciliter l'utilisation et la réutilisation de publications et de données résultant d'expérimentations scientifiques financées au moins partiellement par des fonds publics ; le financement de la recherche et des activités innovantes dans le domaine des « Big Data » et des « données ouvertes » avec le programme-cadre de l'UE pour la recherche et l'innovation « Horizon 2020 ». Cependant, l'UE ne fait pas toujours preuve de cohérence dans sa recherche d'un juste équilibre et s'avère divisée sur certaines questions, comme cela a été le cas avec le blocage des exceptions aux droits d'auteur pour les bibliothèques lors des discussions de l'OMPI.

2.4. Conseil de l'Europe

Le Conseil de l'Europe mène plusieurs programmes phares en matière de politique culturelle. A la suite de la conférence ministérielle de Moscou en 2013, il a placé l'accent sur l'étude du numérique et son incidence sur la culture ainsi que sur un nouveau cadre d'indicateurs concernant la culture et la démocratie. Ses travaux incluent des examens menés dans les États membres ainsi que la base de données du Compendium, qui propose des informations régulièrement mises à jour à propos des politiques culturelles des États membres, y compris les questions liées à la diversité des médias et au numérique. Le Compendium contient par ailleurs des rubriques Thèmes, Statistiques et Surveillance ainsi que des sections consacrées aux bonnes pratiques et à des ressources d'information. Un autre axe de travail est consacré aux stratégies interculturelles et à la gestion de la diversité culturelle, notamment à l'échelon local (Cités interculturelles) – qui propose un paradigme de la gestion locale de la diversité basée sur le concept d'avantage procuré par la diversité, DELI (Diversité dans l'économie et l'intégration locale, programme conjoint avec l'UE) où l'accent est placé sur la création de conditions favorables à l'entrepreneuriat des migrants, C4i (Communication pour l'intégration, programme conjoint avec l'UE) qui soutient la création de réseaux locaux et d'outils pour lutter contre les préjugés à l'égard des migrants et de la diversité, et MEDIANE (Media en Europe pour une Diversité Inclusive, programme conjoint avec l'UE) permettant aux médias d'inclure la diversité dans leurs travaux en termes de ressources humaines, de contenus et d'angles de couverture. Le Conseil de l'Europe s'attache également au patrimoine, en assurant le suivi de plusieurs conventions clés dans ce domaine, et aux mécanismes cinématographiques et audiovisuels de promotion de la diversité et de la créativité européenne (Observatoire audiovisuel européen, Eurimages).

Le Conseil de l'Europe a décidé d'examiner le rôle de la culture dans son plan stratégique sur la gouvernance de l'internet afin de parvenir à des synergies intersectorielles. L'unité Gouvernance de l'internet du Conseil de l'Europe a organisé une conférence de haut niveau à Graz (Autriche, 2014), sur le thème « Construire l'environnement digital – Comment assurer ses droits sur l'internet ». Certains des objectifs étaient en phase avec le processus de suivi de Moscou pour des questions relevant de la culture et du numérique, notamment le thème « Service publics et contenus internet – Futurs modèles d'éducation, de cultures et de libertés en ce qui concerne la prestation des services publics ».

A Graz, le Conseil de l'Europe a soutenu l'idée qu'internet est un bien public et une ressource essentielle. De ce fait, les institutions servant l'intérêt public (bibliothèques, écoles, médias) sont considérées comme des moyens d'améliorer l'accessibilité des services publics. Le rôle des institutions publiques dans le développement des capacités au sein des communautés locales a lui aussi été souligné. Le Conseil de l'Europe a par ailleurs jugé essentiels les partenariats noués avec des entreprises en ligne et les partenariats public-privé (PPP) pour assurer la transition numérique et des services optimaux pour les citoyens. Les participants sont parvenus à un consensus sur la nécessité d'élaborer de nouveaux cadres pour la fourniture de services et de contenus publics par le secteur privé, et le renforcement de la transparence des PPP. Dans ce contexte, la question des détenteurs de droits et de la réglementation des droits a été jugée primordiale. Il en va de même des futurs modèles d'éducation, qui impliquent une redéfinition de l'éducation aux médias et une connexion avec les nouvelles disciplines scientifiques telles que les « humanités numériques » et les « environnements simulés ».

3. Cartographie par secteur culturel¹³

Les grands secteurs culturels traditionnels sont généralement subdivisés dans les catégories pré-

¹³ Voir annexe 1 : « ETUDIER L'IMPACT DU NUMÉRIQUE SUR LA CULTURE : en quoi le numérique affecte-t-il le rôle, le fonctionnement, la portée, les performances des institutions culturelles publiques et les principaux défis auxquels elles sont confrontées, et les secteurs culturels ? ». La méthodologie et la matrice de cartographie ne sont pas exhaustives ; l'objectif est d'identifier des « tendances émergentes » en termes d'obstacles et de possibilités pour les institutions culturelles concernées. A titre d'exemple, dans le cas de l'emploi, de nouvelles professions sont signalées ou des professions existantes subissent des changements associés à chaque institution (par exemple le rôle des bibliothécaires).

numériques suivantes:

1. Arts visuels et appliqués : céramique, dessin, peinture, sculpture, gravure, design, artisanat, design industriel, conception graphique, mode, architecture d'intérieur et arts décoratifs ;
2. Arts de la scène et de la musique : musique, danse, théâtre et cirque ;
3. Patrimoine culturel : monuments historiques, musées, archives, patrimoine culturel immatériel et folklore ;
4. Littérature et bibliothèques ;
5. Film, vidéo et photographie et jeux ;
6. Médias : presse, radio, télévision¹⁴.

Ces secteurs ont été croisés avec quatre grands thèmes transversaux :

- a. Accès et participation ;
- b. Respect de la diversité ;
- c. Ressources socioéconomiques ;
- d. Emploi.

Cette cartographie générale et non-exhaustive permet de tirer plusieurs conclusions :

- Chaque secteur culturel pré-numérique effectue lentement sa transition vers des plateformes et des formats numériques, à un rythme toutefois variable selon les pays européens concernés. L'analyse des facteurs clés déterminant les performances numériques dans les principaux secteurs témoigne de leur transition vers le numérique, non uniforme toutefois selon les secteurs.
- Le développement des technologies numériques et des dispositifs de communication a un impact sur tous les domaines de la vie culturelle : protection et promotion du patrimoine culturel, consommation culturelle, participation culturelle et processus créatifs. Cela étant, aucun secteur numérique n'a encore été identifié en tant que tel, la convergence numérique étant traitée comme une extension de la culture (la même chose sous un autre format) et non comme un changement de paradigme per se (un changement qualitatif et quantitatif).
- La « vague numérique » (ou tsunami) et le changement de paradigme qu'elle entraîne, avec son effet domino sur la culture, est sous-estimée. Le changement de paradigme est réel, bien que sa nature en constante évolution reste à préciser, en dépit de la stabilisation de certaines caractéristiques : la prévalence de plateformes en ligne ouvertes « prêtes à médiatiser » ; le changement de comportement de l'utilisateur dans sa capacité à créer et partager ; le passage d'une culture écrite à une culture visuelle, du texte à l'image ; la confusion dans la distinction entre les médias en tant que spectacle et les médias comme services ; la fin de la séparation entre consommation culturelle et participation à la culture ; l'émergence de biens relationnels et de biens expérientiels qui modifie la nature des industries culturelles et créatives ; l'avènement de stratégies électroniques et de nouvelles affordances numériques qui affecteront durablement la transmission, l'éducation, l'information et la communication (jeu, simulation, mélange, échantillonnage, mise en commun, réseautage, conservation, agrégation, approvisionnement par la foule, financement participatif...) ; et enfin l'amélioration des capacités humaines couplée à celle des robots avec les conséquences qui en découlent pour la culture en tant que réseau cognitif interdépendant.
- Les principales institutions des secteurs pré-numériques (bibliothèques, musées et cinémas par exemple) procèdent aux mêmes analyses concernant la nature de ce changement de paradigme imputable à la convergence numérique : ces institutions n'ont plus le monopole de la connaissance, des loisirs et des services ; elles ne diffèrent plus par leur structure spécifique ou leur technologie ou média de soutien (la convergence numérique les a neutralisées) ; il leur faut repenser leur rôle et leurs missions en fonction de la pratique et des utilisations

¹⁴ Voir Compendium des politiques et tendances culturelles en Europe, du Conseil de l'Europe et ERICarts www.culturalpolicies.net/

participatives et contributives des utilisateurs. Par voie de conséquence, leur positionnement en termes de différenciation des nouveaux agencements spécifiques sous un format numérique unique et leurs façons d'accueillir et d'intégrer les nouveaux utilisateurs (qui ne sont plus un auditoire passif) deviennent de plus en plus cruciaux pour leur survie numérique.

- L'important est la relation entre ce qui est produit dans le cadre « industriel » et ce qui l'est dans un cadre « non industriel » (par exemple les films expérimentaux, les jeux vidéo d'auteur, et l'ensemble du mouvement pro-am, où des amateurs hautement qualifiés contribuent librement à des projets collaboratifs). En fait, la convergence technique qui existe entre ces deux sphères atteint un niveau sans précédent avec la technologie numérique. La technologie a pour effet de faire converger les pratiques qui opéraient précédemment sur des médias spécifiques et séparés (cinéma, télévision, vidéo, photographie....) vers ce qui apparaît comme un monomédia. Mais les fonctions sous cette similarité de surface apportée par la convergence numérique permettent des pluralités, en raison des divers régimes de textes, de sons et d'images qui continuent de prévaloir (notamment « industriel » versus « non-industriel »).
- L'une des conséquences pour les industries culturelles et créatives semble être le changement des scènes et des espaces dédiés à la culture, dans la mesure où elles cherchent des formes de différenciation (grands complexes cinématographiques, cinéma en relief, simulations cinématiques) et de nouvelles pratiques techniques et esthétiques. Dans les musées, les cinémas et les bibliothèques, la « salle » n'est plus le modèle dominant pour accueillir et consommer de la culture. A titre d'exemple, le home cinéma s'est largement répandu alors que dans le même temps les cinémas proposent d'autres types de contenus : opéras en direct, conventions de jeux vidéo, spectacles de cirque, événements sportifs, etc. D'autres types d'espace ont vu le jour, comme les medialabs, les « fablabs », les ateliers et même des « forges » à la place d'anciens sites industriels, dans les centres villes. Par conséquent, les frontières entre le domaine industriel et non-industriel tendent à s'estomper et ces relations recombinaées méritent d'être mûrement réfléchies, en tenant compte des implications à long terme pour les ministères de la Culture, s'agissant en particulier de la façon de réhabiliter d'anciens sites industriels pour en faire des terroirs numériques locaux où différents publics peuvent se mêler.

Références bibliographiques

Beaude, B. *internet : Changer l'espace changer la société*, Paris: FYP Editions, 2012

Benkler, Y. *The Wealth of Networks. How Social Production Transforms Markets and Freedom*, New Haven: Yale UP, 2006.

Berkman Center for internet and Society à l'Université de Harvard. *Next Generation Connectivity. A Review of Broadband internet Transitions and Policy from Around the World, 2010* Rapport disponible sur <http://cyber.law.harvard.edu/pubrelease/broadband/>

Bernié-Boissard, C. Dominique Crozat, Claude Chastagner et Laurent-Sébastien Fournier (dir.), *Développement culturel et territoires*, Paris: L'Harmattan, 2010.

Bouquillion, P. (dir.), *Creative economy, creative industries : des notions à traduire*, Saint-Denis: Presses universitaires de Vincennes, 2012.

Cardon, D. *La démocratie internet*, Paris: Seuil, 2010.

Donnat, O. *Les Pratiques culturelles des Français à l'ère numérique, Enquête 2008*, Paris : ministère de la Culture et de la Communication / La Découverte, 2009.

Doueihy, M. *Pour un humanisme numérique*. Paris: Le Seuil, 2011.

Dutton, W. *et al. Freedom of connection, Freedom of expression*. Paris: UNESCO, 2011.

Fourmentraux, J.-P. *Art et internet. Les nouvelles figures de la création*. Paris: CNRS Éditions, 2010.

Fourmentraux, J.-P. *L'œuvre virale. Net art et culture Hacker*. Bruxelles: La Lettre Volée, 2013.

Frau-Meigs, D. *Media Matters in the Cultural Contradictions of the 'Information Society*, Strasbourg: Publications du Conseil de l'Europe, 2011.

Frau-Meigs D. and Kiyindou A. (eds). *Glossaire critique sur la diversité culturelle à l'ère numérique*. Paris: Documentation française (à venir)

Gold, K M. *Debates in the Digital Humanities*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012.

Lescure, P. *Contribution aux politiques culturelles à l'ère numérique*, Rapport à Madame la ministre de la Culture, mai 2013.

Perrin, T. *Culture et Eurorégions. La coopération culturelle entre régions européennes*, Bruxelles : Éditions de l'Université de Bruxelles, 2013.

Saez, G. et Jean-Pierre Saez (dir.), *Les nouveaux enjeux des politiques culturelles. Dynamiques européennes*, Paris : Éditions La Découverte, 2012.

Sciadas G. (ed). *From digital divide to digital opportunities*. Québec : Orbicom, 2010.

Wu, T. *The Master Switch : The Rise and Fall of Information Empires*. New York: Knopf, 2010.

Zittrain, J. *The Future of the internet and How to Stop it*. New Haven: Yale UP, 2008

ANNEXE 1

ETUDIER L'IMPACT DU NUMÉRIQUE SUR LA CULTURE : en quoi le numérique affecte-t-il le rôle, le fonctionnement, la portée, les performances des institutions culturelles publiques et les principaux défis auxquels elles sont confrontées, et les secteurs culturels ?

INTRODUCTION

Ce rapport explore quelques tendances générales de la numérisation de la culture. Il cartographie en particulier les tendances émergentes dans la façon dont le numérique affecte :

- le rôle, le fonctionnement, la portée, les performances des institutions culturelles et les principaux défis auxquels elles sont confrontées ;
- certains secteurs culturels choisis.

Ces tendances seront abordées dans les grandes lignes et, conformément aux documents de référence du Conseil de l'Europe pour la conférence de Bakou¹⁵, évaluées à l'aune des aspects ou dimensions suivants :

- (a) Accès et participation ;
- (b) Respect de la diversité ;
- (c) Ressources socio-économiques ;
- (d) Emploi.

L'incidence du numérique sur la culture sera abordée en termes d'opportunités (+) et de défis (-). Le tableau ci-dessous propose une analyse plus détaillée des dimensions susmentionnées et de leurs interactions.

LA CARTOGRAPHIE : TENDANCES GÉNÉRALES

Sur un plan général :

- **Les technologies numériques ont fait leurs preuves en tant qu'outil permettant un vaste éventail de nouvelles utilisations à des fins culturelles** (par exemple lancement de nouveaux projets artistiques, diffusion de contenus, outil de développement de l'audience ou outil marketing pour le commerce électronique, etc.). La diffusion numérique, moins onéreuse et plus rapide (la numérisation des contenus réduit les frais de duplication et de distribution), permet également aux institutions culturelles de toucher un public nouveau et plus large. Cependant, **à court terme, le développement de services en ligne et la numérisation des contenus engendrent des coûts additionnels.**
- **Les technologies numériques sont également un outil de co-création**, comme le montre l'explosion des contenus générés par les utilisateurs. Cependant, **de nouveaux problèmes de droits d'auteur et de contenu sous licence doivent être réglés** si nous voulons continuer sur cette tendance ou y contribuer de manière positive.
- D'un autre côté, les technologies numériques génèrent également de nouveaux besoins, car **à l'ère numérique, il devient nécessaire d'évaluer les habitudes, les attentes et les goûts des utilisateurs.** Par chance, les réseaux sociaux fournissent aux organisations culturelles les moyens d'évaluer ces besoins, mais aussi la possibilité de tirer profit de l'atteinte d'un public potentiel.

¹⁵ MinConfCult(2013)7, CDCPP-Bu(2013)10 et CDCPP(2014)9

- Enfin, un des principaux défis posés par les technologies numériques a trait aux capacités : de **nouvelles compétences, comme les capacités de base en lecture et l’habileté avec les outils numériques, sont indispensables pour tirer profit de ces technologies** (aussi bien pour les utilisateurs que les professionnels des institutions culturelles).

La cartographie a mis en lumière des tendances spécifiques pour les secteurs culturels suivants¹⁶ :

Arts visuels et arts appliqués :

- Le rôle des musées à l’ère numérique doit être réexaminé. **Les musées doivent devenir des centres de partage d’expériences et non plus seulement des collections d’objets.** Les nouvelles technologies, et notamment les médias sociaux, joueront un rôle clé dans cette transformation : la conception de programmes et d’activités d’apprentissage en ligne innovants garantit non seulement l’universalité de l’accès, mais contribue aussi à la participation du public aux musées.
- A court terme, cette transformation **nécessitera des financements additionnels et une expertise en matière d’installation et de maintenance de ces nouvelles technologies.** Lors du calcul de l’efficacité et de l’efficacité du déploiement de salariés et de ressources, de nouveaux accords et indicateurs de performance devront être élaborés.

Arts de la scène et musique :

- Les nouvelles technologies d’enregistrement et la facilité de diffusion grâce à internet ont permis à une multitude de micro-entreprises de production musicale de s’épanouir et ont conféré **plus d’autonomie aux musiciens et aux groupes.** Beaucoup de groupes musicaux ont opté pour l’autopublication et l’autoproduction, recourant souvent à des licences gratuites pour leurs albums et favorisant ainsi la propagation virale de leurs œuvres.
- Le théâtre peut toucher un éventail plus large de catégories sociales que les représentations traditionnelles, grâce aux diffusions en direct dans les cinémas. **Les retransmissions en direct semblent avoir fait naître un nouvel engouement pour le théâtre.** Elles ne se limitent pas à un public aux revenus les plus modestes et sont devenues une alternative lorsque le spectacle affiche complet ou que les personnes ne souhaitent pas se déplacer. Les retransmissions en direct attirent particulièrement les plus de 60 ans.

Patrimoine culturel :

- **Les technologies numériques permettent aux institutions de mémoire d’offrir un accès public à de plus en plus de matériels, et ce avec des contraintes moindres.** Cependant, la législation actuelle sur les droits d’auteur fait obstacle à la diffusion de ces contenus car elle ne prévoit pas encore d’exception à leur utilisation. Le manque d’expertise de la part du personnel traditionnel complique aussi l’exploitation de toutes les nouvelles possibilités proposées par le numérique. Les partenariats public-privé dans ce domaine offrent de nouvelles opportunités mais posent aussi de nouveaux défis.

Littérature et bibliothèques :

- Le développement des livres électroniques a suscité une révolution dans le secteur de l’édition. De plus en plus de formes de littérature sont publiées en format numérique, remettant ainsi en

¹⁶ Dans ce document, les domaines culturels suivants sont examinés sous les principales catégories suivantes : (a) Arts visuels et arts appliqués : industries créatives - céramique, dessin, peinture, sculpture, gravure, design, artisanat, et design industriel, conception graphique, mode, architecture d’intérieur et arts décoratifs ; (b) Arts de la scène et musique : musique, danse, théâtre et cirque ; (c) Patrimoine culturel : monuments historiques, musées, archives, patrimoine culturel immatériel et folklore; (d) Littérature et bibliothèques ; (e) Film, vidéo et photographie et jeux ; et (f) médias : journaux, radio, télévision.

cause l'existence des points de vente traditionnels. Cependant, certaines études montrent que le coût de production des copies numériques continuera de justifier l'existence des librairies.

- A l'ère numérique, **le rôle des bibliothèques doit être réexaminé**. S'agissant de leur mission traditionnelle, l'augmentation des restrictions liées aux licences et aux droits d'auteur complique leurs tâches de conservation et de diffusion. Mais elles peuvent servir à assurer de nouveaux services, par exemple l'accès physique aux réseaux.

Film, vidéo et photographie :

- **La télévision et le cinéma restent les principaux moteurs de la croissance numérique dans les industries créatives grâce à de nouveaux modèles de consommation**. Cette évolution s'est accompagnée d'une croissance importante des emplois dans ce secteur. La vidéo en ligne sera probablement le cadre de la prochaine révolution numérique.

Médias :

- De nouvelles opportunités d'accès ont été offertes par le streaming en direct des programmes et le webcasting (diffusion sur internet) de contenus produits sur internet, témoignant ainsi de la fragmentation de la consommation des médias en un éventail encore plus large de produits et de services. **Les médias numériques peuvent favoriser la cohésion sociale et intégrer les communautés linguistiques et régionales**, même si le contenu en langue minoritaire risque d'être marginalisé s'il n'est pas rentable. Les ressources financières et humaines dans ce secteur n'ont pas augmenté.

Figure I : cartographie de l'impact du numérique sur les institutions et secteurs culturels

| | | Accès et participation | Respect de la diversité | Ressources | Emploi |
|---------|------------------------------|---|-------------------------|--|--|
| GÉNÉRAL | Tendances générales communes | <p>« internet peut être utilisé simultanément à de nouvelles fins diverses et variées – en tant que plateforme de lancement de projets artistiques ou de distribution de contenu, comme outil marketing ou de développement de l'audience, ou encore pour le commerce électronique, etc. »¹.</p> <p>+ « La distribution numérique [...], moins onéreuse et plus rapide, permet aux auteurs et aux industries créatives de toucher un public nouveau et plus large. »².</p> <p>+ Nouveaux contenus, processus et marchés créés à un rythme rapide³.</p> | | <p>+ « La numérisation des contenus réduit les coûts de duplication et de distribution »⁴.</p> <p>- Le développement de services en ligne entraîne au départ des coûts supplémentaires⁵.</p> | <p>- Certaines pertes d'emplois en raison d'une forte restructuration⁶.</p> |
| | | <p>+ « La tendance grandissante aux contenus générés par les utilisateurs est un signe clair de l'intérêt de ces derniers pour la co-création »⁷.</p> <p>- « Ce point soulève des questions liées aux droits d'auteur et aux contenus sous licence »⁸.</p> | | | |

| | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> + Les créateurs sont plus proches des consommateurs⁹. - « Il devient nécessaire d'évaluer « la demande » - les utilisateurs, leurs habitudes, attentes et goûts »¹⁰. Les goûts et aversions des consommateurs sont suivis en ligne¹¹. | | <ul style="list-style-type: none"> + « Les réseaux sociaux offrent aux organisations culturelles la possibilité de tirer profit de l'atteinte d'un public potentiel »¹². + Davantage de revenus grâce à de nouveaux modèles d'affaires¹³. | |
| | | <ul style="list-style-type: none"> - « Les lacunes en termes d'alphabétisation et de culture numérique restent des obstacles à l'accès aux ressources en ligne »¹⁴. | | | |

| | | | | | |
|---------------------------------------|--------------------------------|--|---|--|---|
| Arts visuels et arts appliqués | Arts visuels et arts appliqués | <ul style="list-style-type: none"> - Quel est le rôle des musées à l'ère numérique ? « Les musées seront des lieux où le public pourra vivre personnellement des expériences inédites pour lui grâce à une description incroyablement détaillée et complète accessible à tout moment. Les musées doivent devenir des centres de partage d'expériences et non de simples collections d'objets »¹⁵. | | | |
| | | <ul style="list-style-type: none"> + « Les musées peuvent garantir l'accessibilité physique et virtuelle de leurs objets et œuvres en concevant une série de programmes et d'activités d'apprentissage en ligne innovants »¹⁶. + Les médias sociaux ont été jugés déterminants pour encourager la participation du | <ul style="list-style-type: none"> + « Les technologies [...] offrent aux visiteurs des musées plusieurs niveaux d'interprétation dans une segmentation préétablie »¹⁹. - « Les programmes des musées qui catégorisent les visiteurs et procèdent dans une certaine mesure à une ségrégation sur la base d'une classification du | <ul style="list-style-type: none"> - Les musées rencontrent « des problèmes de financement et de mise en place de la technologie » (outils de médias sociaux, sites web)²¹. | <ul style="list-style-type: none"> - « La création, la maintenance et le développement des ressources en ligne [...] nécessitent un personnel nombreux »²². - « Les employés [...] devront être répartis entre de nouvelles combinaisons de produits »²³. |

| | | | | |
|--|--|--|---|--|
| | | public dans les musées » ¹⁷ . + « L'accès à l'information sous cette forme [...] donne au visiteur le sentiment de contrôler son voyage » ¹⁸ . | public ont permis de proposer des pédagogies personnalisées et adaptées à l'âge, mais sont désormais moins efficaces en termes de participation des individus à plusieurs niveaux au sein de groupes sociaux indéfinis » ²⁰ . | - « Pour évaluer l'efficacité et l'efficience du déploiement des employés et des ressources [...] de nouveaux accords et indicateurs de performance devront être mis au point » ²⁴ . |
| | | - « Le contenu doit être conçu en vue de son déploiement sur de multiples plateformes électroniques » ²⁵ . | | - « Il est [...] essentiel que les personnes en charge des contenus maîtrisent les diverses plateformes numériques et leur potentiel » ²⁶ . |

| | | | | | |
|-----------------------------|--------------------------|--|---|--|---|
| Arts de la scène et musique | Industries de la musique | | | + L'industrie de la musique fait état d'une augmentation spectaculaire des revenus numériques : 1000 % entre 2005-2011 ²⁷ . + Le financement participatif prend une importance croissante dans l'industrie de la musique ²⁸ . | - L'emploi diminue dans l'industrie de la musique dans les pays de l'UE des 27 hormis en Pologne ²⁹ . |
| | | + « Nouvelles technologies d'enregistrement et facilité de diffusion grâce aux réseaux P2P [peer-to-peer], aux réseaux sociaux et au Web 2.0 » ³⁰ . | + « Une constellation de micro-entreprises de production musicale s'est développée [...], déifiant le monopole et l'autorité des grandes maisons de disque » ³¹ . | | + « Les musiciens et les groupes ont gagné en autonomie » ³² . - « Bon nombre des rôles traditionnels des maisons de disque ont considérablement changé » ³³ . |
| | | + « Beaucoup de groupes musicaux ont opté pour l'autopublication et l'autoproduction , recourant souvent à des licences gratuites pour leurs albums et favorisant ainsi la propagation virale de leurs œuvres » ³⁴ . + « La consommation de culture grâce aux réseaux de partage de fichiers fonctionne comme | | | |

| | | | | | |
|------------------|--|---|--|--|--|
| | | un point d'entrée pour un type de consommation davantage à l'écoute des intérêts des consommateurs » ³⁵ . | | | |
| | | + De nouveaux modèles d'affaires offrent aux consommateurs un accès aisé à la musique (par ex. Spotify) ³⁶ . | | + Son intérêt financier reste à démontrer – Spotify enregistre des pertes importantes car la plupart des utilisateurs sont des souscripteurs à titre gratuit et ce modèle économique ne permet pas de drainer suffisamment d'argent par la publicité ; cependant la poursuite de la croissance offre un potentiel de rentabilité énorme ³⁷ . | |
| Arts de la scène | | + Le théâtre peut bénéficier d'un public plus large , (par ex. le National Theatre du Royaume-Uni a lancé en 2009 des retransmissions en direct des spectacles dans les cinémas du RU et dans le reste du monde) ³⁸ . + Le théâtre peut toucher un éventail plus large de catégories sociales que les représentations traditionnelles, grâce aux diffusions en direct dans les cinémas ³⁹ . | | | |
| | | + Les retransmissions en direct ont fait naître un nouvel engouement pour le théâtre ⁴⁰ . + Les retransmissions en direct sont devenues une alternative lorsque le spectacle affiche complet ou que les personnes ne souhaitent pas se | | - Si le public répond trop bien aux retransmissions en direct, cette évolution risque de cannibaliser les revenus traditionnels ⁴³ . + Des signes prometteurs laissent entrevoir que les retransmissions en direct constituent pour le National Theatre un modèle | |

| | | | | | |
|--|--|---|--|---|--|
| | | <p>déplacer⁴¹.</p> <p>+ Les retransmissions en direct attirent particulièrement les plus de 60 ans⁴².</p> | | <p>économique pérenne et autofinancé⁴⁴.</p> | |
|--|--|---|--|---|--|

| | | | | | |
|---------------------|-------------------------|---|--|---|---|
| Patrimoine culturel | Institutions de mémoire | <p>+ Les institutions de mémoire sont transformées en des organisations susceptibles d'offrir au public l'accès à de plus en plus de matériels sans contraintes d'horaire, de distance ou de capacité physique »⁴⁵.</p> <p>- La législation actuelle en matière de droits d'auteur ne prévoit pas d'exception pour l'utilisation de matériel numérique⁴⁶.</p> <p>- « Pourriture de l'octet » : cela signifie que des données pourront être conservées pendant mille ans, mais que nous ne connaissons plus leur sens parce que le logiciel requis pour les interpréter ne sera plus disponible »⁴⁷.</p> | | | <p>- Défaut de compréhension : le processus technique de la numérisation risque d'échapper aux institutions du patrimoine alors que les techniciens de parties externes n'auront pas forcément une bonne compréhension du matériel⁴⁸.</p> |
| | | <p>+ Nouvelles opportunités pour les modèles d'affaires publics-privés⁴⁹.</p> <p>+ « En nouant des partenariats avec [...] les entreprises privées disposant de compétences numériques, les musées peuvent tirer profit de ce savoir-faire et fournir un accès numérique au patrimoine culturel »⁵⁰.</p> <p>- « La combinaison du rôle de service public et d'une activité commerciale risque de se traduire par</p> | | <p>+ Nouvelles formes de financement (par ex. le financement participatif pour les monuments historiques assure une durabilité à long terme)⁵².</p> | |

| | | | | | |
|------------------------------|---------|--|--|---|--|
| | | <p>une perte d'argent (public) et d'audience, se soldant par une énorme destruction de valeur »⁵¹.</p> | | | |
| | | <p>+ « [Grâce à] l'internet mobile [...] les musées et les galeries peuvent utiliser les œuvres qu'ils abritent pour faire vivre aux visiteurs des expériences à facettes multiples »⁵³.</p> | | | <p>- Les technologies mobiles dans les musées imposent au personnel de « penser numériquement » et d'appliquer cet état d'esprit à tous les aspects de son travail »⁵⁴.</p> |
| Littérature et bibliothèques | Edition | <p>+ Publications imprimées et livres électroniques : « nous assisterons probablement à la croissance d'un modèle d'affaires double »⁵⁵.</p> <p>+ « Les travaux relèveront de l'un ou l'autre en fonction des différentes niches de marché. [...] certaines formes, comme les encyclopédies et autres manuels techniques, auront tendance à être publiées en format numérique »⁵⁶.</p> | | <p>- Taux de croissance négatif pour l'édition imprimée⁵⁷.</p> <p>+ « La mise à disposition de titres sous forme de livres électroniques permet d'accroître les ventes des versions papier »⁵⁸.</p> | <p>- Le nombre d'emplois diminue dans l'édition imprimée (par ex. de 6 % entre 2003 et 2010 dans l'UE des 27)⁵⁹.</p> <p>+ « Le coût de production des exemplaires physiques continuera de justifier l'existence de librairies, de distributeurs et de points de vente traditionnels »⁶⁰.</p> <p>+ Les points de vente traditionnels pourraient se développer grâce à la vente en ligne et aux autres moyens de distribution directe⁶¹.</p> |
| | | <p>+ Marchés sociaux : les nouvelles technologies permettront aux auteurs de nouer des relations avec la communauté de lecteurs potentiels⁶².</p> <p>+ Les marchés sociaux « promeuvent un modèle économique basé sur les services plutôt que sur la vente de livres »⁶³.</p> | | <p>+ Les marchés sociaux « ouvrent des possibilités de modèles de financement participatif et d'abonnement »⁶⁴.</p> | |

| | | | | | |
|--|---------------|--|--|---|--|
| | | <p>+ La traduction automatique élimine les barrières linguistiques entre les communautés⁶⁵.</p> <p>- « La traduction automatique changera notre façon de communiquer, mais améliorera-t-elle notre compréhension? »⁶⁶.</p> | <p>- « Quelles seront les répercussions culturelles si nous utilisons la traduction automatique sans connaître le contexte culturel ? »⁶⁷.</p> | <p>- « La traduction automatique remettra en cause les modèles d'affaires et les cadres réglementaires »⁶⁸.</p> | |
| | Bibliothèques | <p>+ Les bibliothèques en tant que nouveaux espaces d'accès physique aux réseaux électroniques⁶⁹.</p> | | <p>- L'augmentation des restrictions en termes de licence et de droits d'auteur complique les tâches de conservation et de diffusion des bibliothèques⁷⁰.</p> | |
| | | <p>- « Comment les bibliothèques peuvent-elles être des moyens de découverte fortuite si le mode de recherche dominant repose sur des algorithmes ? »⁷¹.</p> | <p>- « Les étudiants kenyans auront-ils accès à des CLOM [(cours en ligne ouverts et massifs)] et à des ressources pédagogiques ouvertes qui présentent du contenu local ? Quelles seraient les répercussions de ce phénomène sur l'identité culturelle ? »⁷².</p> | | |

| | | | | | |
|------------------------------------|-----------------------|---|--|---|--|
| Film, vidéo et photographie | Vidéo et photographie | <p>+ Beaucoup de professionnels pensent que la vidéo en ligne sera la prochaine révolution numérique. La croissance de la consommation de vidéo en ligne est considérable. Elle est utilisée aussi bien par les professionnels que les non professionnels⁷³.</p> <p>+ La vidéo en ligne ne remplacera pas la télévision, mais la complètera⁷⁴.</p> <p>- « Les services à la carte : les murs et téléchargements payants excluent les plus démunis »⁷⁷.</p> | | <p>+ Les services de vidéo en ligne utilisent la publicité pour couvrir une partie de leurs coûts⁷⁵.</p> <p>- Les données sur les revenus de ce nouveau domaine qu'est la vidéo en ligne sont pour l'heure rares⁷⁶.</p> | |
| | Film | <p>+ Consommation accrue de films et d'émissions de TV grâce aux nouveaux modèles d'affaires (par ex. revenus tirés des abonnements)⁷⁸.</p> | | <p>+ Les coûts de production cinématographique ont considérablement chuté car l'équipement numérique est devenu plus puissant et moins onéreux. Nous sommes à l'aube d'une ère où les cinéastes pourront produire des films de haute qualité destinés à des dispositifs numériques pour l'équivalent d'un pourcent du coût de la même production par des moyens traditionnels [...] [Cette évolution] estompe grandement les frontières entre amateurs et professionnels⁷⁹.</p> <p>+ Les revenus tirés des abonnements ont augmenté de près de 20 milliards d'euros (2,5 x le revenu de 2001)⁸⁰.</p> <p>+ « Les revenus sont répartis entre une multitude de fournisseurs⁸¹.</p> | <p>+ Moteur important de création de nouveaux emplois⁸².</p> |

| | | | | | |
|--|------|---|--|---|--|
| | Jeux | <ul style="list-style-type: none"> + Augmentation de la consommation de jeux en ligne⁸³. + L'industrie s'est totalement saisie du secteur des jeux : les réseaux Facebook, iTunes Apple Store sont utilisés à leur plein potentiel ; des applications gratuites sont également employées⁸⁴. | | <ul style="list-style-type: none"> + Les revenus des jeux sont en augmentation, passant de 3,6 milliards d'euros en 2001 à 10,5 milliards en 2011. Ils ont atteint un pic en 2008 avant de baisser avec la crise économique⁸⁵. | |
|--|------|---|--|---|--|

| | | | | | | |
|---------------|-------------------------------|--|--|--|--|--|
| Médias | Radio, télévision et journaux | <ul style="list-style-type: none"> - Stagnation des tirages papier (journaux)⁸⁶. + La consommation des médias par les consommateurs est fragmentée entre un éventail sans cesse plus large de produits et de services⁸⁷. | | <ul style="list-style-type: none"> - Les entreprises de publicité ne pourront plus, à titre individuel, compter sur les mêmes revenus que par le passé. De nouveaux formats de publicité sont à explorer⁸⁸. | | |
| | | <ul style="list-style-type: none"> + Nouveau rôle des médias dans la promotion de la diversité culturelle⁸⁹. | <ul style="list-style-type: none"> + Nouveau rôle à jouer pour favoriser la cohésion sociale et intégrer les communautés linguistiques et régionales⁹⁰. | <ul style="list-style-type: none"> - L'absence d'augmentation des ressources humaines et financières mène à une crise endémique⁹¹. | | |
| | Radio et télévision | <ul style="list-style-type: none"> + « Nouvelles opportunités : la lecture en continu (live streaming) de programmes existants diffusés en direct ou la publication sur le web de nouveaux contenus produits sur Internet »⁹³. | <ul style="list-style-type: none"> + Certaines cultures et langues considérées comme ne générant pas suffisamment de trafic ou de revenus risquent d'être marginalisées⁹². | | | |
| | | <ul style="list-style-type: none"> + Accès accru grâce aux plateformes TV par internet⁹⁴. | <ul style="list-style-type: none"> + Les plateformes TV par internet augmentent l'ampleur des contenus proposés, et offrent la possibilité de mettre en ligne des contenus⁹⁵. | | | |

| | | | | |
|----------|--|---|---|---|
| Journaux | | - « L'assouplissement de la réglementation a mené à des concentrations des médias entre les mains d'un petit nombre d'entreprises : menace posée au pluralisme » ⁹⁶ . | - Modifications dans la structure des revenus des journaux – par ex. pour le Financial Times (RU): la publicité représentait près de 85 % des revenus en 2001, et seulement 35-40 % en 2011 ⁹⁷ . | + Le rôle traditionnel des journalistes est en cours de réexamen. ¹⁰¹ |
| | | - « Des informations en ligne plus nombreuses mais de moindre qualité, engendrent de nouvelles tendances de la demande : « lecteurs des grands titres » ¹⁰⁰ . | - « La récupération de contenus originaux par les plateformes en ligne engendre des pertes de bénéfice pour les éditeurs » ⁹⁸ . + Nouveaux modes créatifs de financement : « coopératives », « medias unipersonales », financement participatif, médias à but non lucratif, lecteurs actionnaires, etc. » ⁹⁹ . | |
| | | | - « Seuls 10 % des lecteurs des journaux numériques sont prêts à payer » ¹⁰² . + « Les communautés – et le travail entrepris avec ces dernières devient un volet essentiel de l'activité. Les lecteurs sont de plus en plus prêts à payer pour interagir avec le média » ¹⁰³ . | |
| | | | - « Plus de 50 % des utilisateurs estiment que dès lors qu'ils payent pour un contenu en ligne , ils devraient avoir le droit de le copier et de le partager » ¹⁰⁴ . | |

*Traduction des citations non officielle

ANNEXE 2

GLOSSAIRE

Affordance numérique : il s'agit de l'ensemble des possibilités d'action dans l'environnement perçues par l'utilisateur. Les médias numériques offrent un jeu d'affordances grâce aux pratiques ainsi possibles et facilitées (mix, remix, commentaire, navigation, post, blog, etc.). Ils permettent aux utilisateurs à titre individuel ou collectif de réaliser de nouvelles tâches, d'organiser de nouveaux mouvements, etc.

Amélioration : les technologies d'amélioration humaine, couplées à l'internet des objets et aux big data, permettent d'améliorer les capacités de l'homme au moyen de systèmes embarqués (tablettes, capteurs, lunettes...) et d'améliorer les machines pour qu'elles simulent l'intelligence humaine (robots, véhicules intelligents et routes intelligentes, etc.).

Biens communs : ils ont trait aux ressources naturelles et culturelles librement accessibles à tous les membres d'une société donnée, comme par exemple les parcs ou les lacs. Par extension, ils ont été appliqués à internet et aux logiciels en tant que ressources essentielles pour l'environnement numérique, qui ne devraient pas être transformées en propriété privée.

Big data : les données ont gagné en volume car elles sont rassemblées et agrégées par de nombreux périphériques et capteurs (dispositifs mobiles ou à distance, microphones, fréquences radio, sans fil). Ces volumineux ensembles de données sont analysés par des programmes statistiques et des algorithmes de manière à générer des informations révélant des liens étroits et des modèles de comportement, et permettent d'effectuer des analyses prédictives et des modélisations.

Cloud computing ou informatique en nuage : le cloud computing est un moyen de passer de la relation client-serveur du web 1.0 à l'environnement dynamique et distribué proposé par le web 2.0 et la norme IPV6. Il repose sur le partage de services au sein d'une infrastructure réseau pour réaliser des économies d'échelle. D'où certains risques et problèmes juridiques posés en termes notamment de respect de la vie privée, de sécurité, de propriété et de partage de ressources de données publiques et/ou propriétaires.

Culture véhiculée par les médias : elle attire l'attention sur le fait que l'accès aux dimensions physiques et matérielles de la culture (sculpture, peinture, danse...) et les institutions qui lui sont dédiées (bibliothèques, musées, salles de cinéma, théâtres...) dépendent de plus en plus étroitement de leur représentation virtuelle et de leur présence en ligne pour leur visibilité et leur légitimité.

Data Mining ou exploration de données : l'expression fait référence au processus informatique d'extraction d'informations à partir de grandes quantités de données afin de les représenter en des éléments compréhensibles et exploitables. Le processus est considéré comme une méthode de traitement de données à grande échelle susceptible d'être employée pour pister les usagers et identifier un profil client à des fins marketing ou politiques.

Données ouvertes : l'expression fait référence à l'idée que certains types spécifiques de données devraient rester librement accessibles à tous, sans aucune restriction propriétaire liée aux droits d'auteur ou à des brevets. Cette expression est à rapprocher du principe d'ouverture dans la gouvernance internet, et rejoint des mouvements similaires tournant autour des sources, contenus et accès libres. Les gouvernements sont encouragés à prendre des initiatives dans ce domaine par souci de transparence et de responsabilité.

Dynamique numérique : elle évoque la possibilité de combler la fracture numérique au moyen de mesures publiques, privées et de la société civile visant à fournir la connectivité, une formation, des

services et des environnements propices afin d'aider les individus à utiliser les outils auxquels ils ont accès, indépendamment de leur situation économique et culturelle.

Effet de portail : il s'agit de la tendance qu'ont les acteurs « tout en ligne » tels que Google, Apple, Facebook, Amazon et Microsoft à offrir un ensemble complet de services dont des actualités, des contenus récréatifs, une messagerie, un moteur de recherche, un réseau social, de manière à retenir les utilisateurs sur leur plateforme numérique. Dans le cadre de leur image de conglomerat, ils se disputent le temps et l'attention des utilisateurs et peuvent limiter l'accès de ces derniers au moyen de fonctionnalités spécifiques qui les découragent d'aller voir ailleurs et restreignent ainsi de facto le pluralisme et la diversité culturels.

Fablab (*laboratoire de fabrication*) : il s'agit d'un petit atelier qui offre la possibilité de faire preuve de créativité personnelle par l'intermédiaire d'outils numériques facilement accessibles. Il est généralement équipé de toutes sortes de périphériques informatiques à petite échelle (imprimantes 3D, etc.) permettant aux usagers de créer pour leurs propres besoins des objets ou dispositifs ingénieux.

Forge : il s'agit d'un système de gestion destiné à faciliter le développement collaboratif de logiciels, via le réseau internet. Une forge peut rassembler un certain nombre de compétences autour d'un projet, par exemple des concepteurs et des utilisateurs, travaillant tous de manière contributive.

Fracture numérique : elle décrit le fossé existant entre ceux qui disposent d'un accès aisé à l'information, les « nantis de l'information », et ceux qui en sont dépourvus, les « démunis de l'information ». Ce fossé est creusé encore davantage par le manque de compétences et de productivité. Elle renforce souvent les inégalités économiques, sociales et culturelles déjà existantes entre les différents groupes de la société.

Humanités numériques : il s'agit d'un domaine de recherche, d'enseignement et de création au croisement de disciplines pré-numériques (l'art, la littérature, l'archéologie, la musique, etc.) et de l'informatique. Elles étudient en quoi les outils numériques améliorent les sciences sociales grâce à la visualisation de données, à l'exploration de textes (text mining), aux environnements simulés et à la publication en ligne.

Internet des objets : l'expression fait référence à l'équipement de tous les objets et de toutes les personnes à l'aide de dispositifs d'identification (détecteurs, capteurs, codes QR...) de façon à les contrôler et les gérer via leur représentation virtuelle en ligne. Une telle connectivité avancée entre les individus, les objets et les lieux pourrait faciliter les inventaires de stock mais aussi permettre aux créateurs et aux propriétaires de contenus de contrôler leur travail en suivant les utilisations et en appliquant les droits d'auteur.

Mediascape ou paysage médiatique : expression introduite par Arjun Appadurai (1990), pour décrire la formation des flux culturels mondiaux par les médias imprimés et électroniques. Ces derniers contrôlent les capacités numériques de production et de diffusion des informations. Ils sont omniprésents et invasifs et impactent véritablement le paysage physique et symbolique dans l'esprit des individus, modifiant leur perception de la réalité.

Mouvement pro-am : l'expression fait référence au fait que des amateurs en ligne sont en mesure de produire des contenus d'une qualité similaire à celle des professionnels, grâce à des possibilités d'approvisionnement par la foule et de financement participatif. Ces amateurs agissent gratuitement, de manière collaborative, et cherchent simplement à assoir une réputation et une présence numérique.

Netroots (cyber réseaux de base) : expression introduite par Jérôme Armstrong (2002) pour décrire comment les réseaux sociaux, les blogs, les wikis et les médias en ligne font naître un activisme politique ascendant. Les netroots sont le reflet d'une nouvelle forme d'engagement, d'approche et d'organisation

politiques allant au-delà des formes traditionnelles de participation politique et sont liés aux concepts de démocratie participative ou de démocratie électronique.

Pratiques « para-curatoriales » : il s'agit de la conservation pré-numérique généralement mise en œuvre par les professionnels des musées, archives ou bibliothèques. La conservation numérique fait référence à l'interaction avec les médias sociaux, lorsque les outils numériques permettent d'explorer, compiler, classer et archiver des biens culturels. Cette dernière est de plus en plus pratiquée par des amateurs non-professionnels qui créent leurs propres catégories pour sélectionner, collecter et classer des images, textes et fichiers numériques. Ces pratiques « para-curatoriales » centrées sur l'utilisateur peuvent inverser le système d'évaluation de la culture car les utilisateurs deviennent des lanceurs de tendance et des bâtisseurs de réputation.

Remix : un remix est une forme d'art dérivée, similaire mais néanmoins différente de l'œuvre originale. Les affordances numériques permettent d'aborder une même œuvre sous de multiples angles, créant des différences tout en gardant une référence plus ou moins explicite à l'original. La question de la propriété intellectuelle et de la licence devient un problème car internet permet très facilement de publier et de redistribuer des travaux remixés, considérés comme des produits dérivés ou comme des originaux et susceptibles d'être commercialisés ou non.

Source libre : l'expression évoque l'idée que le code source d'un logiciel informatique est mis à la disposition de n'importe quel utilisateur, ce dernier ayant toute liberté pour l'utiliser et en modifier au besoin la conception initiale. Ce mouvement est né en réponse aux contraintes liées aux logiciels propriétaires, dans le contexte des biens communs, pour faciliter la collaboration entre les programmeurs en vue d'améliorer les logiciels existants et trouver des solutions adéquates pour les communautés locales.

Web sémantique : expression introduite par Tim Berners-Lee (2001) afin de promouvoir une norme commune pour les formats de données sur le World Wide Web. Le Web sémantique vise à créer un réseau de données afin de mieux utiliser et partager les données existantes entre les applications et les systèmes.

Notes de fin de l'annexe 1

¹ Uzelac A (2011), « Digitisation – How to full exploit opportunities? », *European Culture Forum*, p. 2

² *ibid*

³ Künstner T, Le Merle M, Dr Gmelin H & Dietsche C (2013), *The Digital Future of Creative U.K.: The Economic Impact of Digitization and the Internet on the Creative Sector in the U.K. and Europe*, p. 23

⁴ Uzelac A (2011), *op. cit.*, p. 2

⁵ *ibid*

⁶ Künstner T, Le Merle M, Dr Gmelin H & Dietsche C (2013), *op. cit.*, p. 18

⁷ *ibid*; voir aussi : Fédération Internationale des Associations et Institutions de Bibliothèques - IFLA (2013), *À la crête des vagues, ou submergé par la marée? Naviguer dans un environnement de l'information en mutation*, Rapport sur les tendances IFLA, p. 6

⁸ Uzelac A (2011), *op. cit.*, p. 2; voir aussi : IFLA (2013), *op. cit.*, p. 6; Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture - UNESCO (2013), *La Déclaration de Hangzhou. Mettre la culture au cœur des politiques de développement durable*, p. 4

⁹ Künstner T, Le Merle M, Dr Gmelin H & Dietsche C (2013), *op. cit.*, p. 23

¹⁰ Uzelac A (2011), *op. cit.*, p. 3; voir aussi : Sexton C (2013), « Mobile museums: where things stand », sur le Réseau des organisations de musées européens - NEMO, *Museums in the Digital Age*, Documentation de la 21^e conférence annuelle NEMO, p. 15

¹¹ Künstner T, Le Merle M, Dr Gmelin H & Dietsche C (2013), *op. cit.*, p. 23

¹² Uzelac A (2011), *op. cit.*, p. 3

¹³ Künstner T, Le Merle M, Dr Gmelin H & Dietsche C (2013), *op. cit.*, p. 28

¹⁴ IFLA (2013), *op. cit.*, p. 8; Voir aussi The Royal Society of Edinburgh (2013), *Spreading the benefits of digital participation. An interim report for consultation*

¹⁵ Popke M (2012) dans Fogelman P (2012), « Art Museums in the Age of Participation », National Gallery of Ireland, *The Challenges-Facing Museums On-Site and Online in the 21st century and Future Forecasting: The Challenges Facing Museums and Cultural Institutions*, p. 27; voir aussi : Wallace H (2012), « Are Museums Maximizing the Potential of Digital Media? », National Gallery of Ireland, *op. cit.*, p. 84

¹⁶ Bourke M. (2012), « Future Forecasting and the Challenges Facing Museums », National Gallery of Ireland, *op. cit.*, p. 16

¹⁷ Bourke M. (2012), *op. cit.*, p. 13; voir aussi : Wallace H (2012), *op. cit.*, p. 88

¹⁸ Bourke M. (2012), *op. cit.*, pp. 16-17

¹⁹ *ibid*

²⁰ Fogelman P (2012), *op. cit.*, p. 28; voir aussi : Wallace H (2012), *op. cit.*, p. 84-86

²¹ Bourke M. (2012), *op. cit.*, p. 13

²² *ibid*

²³ Weide S, Meijer M, Krabshuis M (2012), « Agenda 2026: Study on the Future of the Dutch Museum Sector », National Gallery of Ireland, *op. cit.*, p. 54

²⁴ *ibid*

²⁵ Blanchette M (2012), « Museums and their digital double: New technologies are revolutionising the dynamic between museums and their public », *ICOM News* 65(1), p. 8

²⁶ *ibid*

²⁷ Uzelac A (2011), *op. cit.*, p. 2; voir aussi : IFPI (2011), *Music at the touch of a button*, IFPI Digital Music Report

²⁸ Künstner T, Le Merle M, Dr Gmelin H & Dietsche C (2013), *op. cit.*, p. 40

²⁹ Künstner T, Le Merle M, Dr Gmelin H & Dietsche C (2013), *op. cit.*, p. 18

³⁰ FCForum (2010), *How-to for sustainable creativity in the digital era*, p. 6

³¹ *ibid*

³² *ibid*

³³ *ibid*

³⁴ *ibid*

³⁵ FCForum (2010), *op. cit.*, p. 8

³⁶ Künstner T, Le Merle M, Dr Gmelin H & Dietsche C (2013), *op. cit.*, p. 15

³⁷ *ibid*

³⁸ NESTA (2010), *op. cit.*; voir aussi : NESTA (2010b), *op. cit.*, pp. 7-8

³⁹ *ibid*

⁴⁰ *ibid*

-
- 41 *ibid*
- 42 NESTA (2010), *op. cit.*; voir aussi : NESTA (2010b), *op. cit.*, p. 32
- 43 NESTA (2010b), *op. cit.*, p. 4
- 44 NESTA (2010b), *op. cit.*, p. 6
- 45 CONSERVAS/Xnet et al. (2014), *Sustainable Models for Shared Culture. Case Studies and Policy Issues*, p. 108
- 46 CONSERVAS/Xnet et al. (2014), *op. cit.*, p. 109; voir aussi : Klimpel P (2013), NEMO, *op. cit.*, p. 8
- 47 IFLA (2013), *op. cit.*, p. 6
- 48 CONSERVAS/Xnet et al. (2014), *op. cit.*, p. 44; voir aussi : Klimpel P (2013), « Where do museums stand in the digital age? Private companies, heritage institutions and the civil society », at NEMO, *op. cit.*, p. 10
- 49 UNESCO (2013), *op. cit.*, p. 5
- 50 Klimpel P (2013), *op. cit.*, p. 9
- 51 CONSERVAS/Xnet et al. (2014), *op. cit.*, p. 111
- 52 Uzelac A (2011), *op. cit.*, p. 6
- 53 Uzelac A (2011), *op. cit.*, p. 4; voir aussi : UNESCO (2013), *op. cit.*, p. 5
- 54 Sexton C (2013), *op. cit.*, p. 18
- 55 FCForum (2010), *op. cit.*, p. 11
- 56 *ibid*; voir aussi : Holton B (2010), *Public Libraries in the Digital Era*, p. 26
- 57 Künstner T, Le Merle M, Dr Gmelin H & Dietsche C (2013), *op. cit.*, p. 12
- 58 Holton B (2010), *op. cit.*, p. 27
- 59 Künstner T, Le Merle M, Dr Gmelin H & Dietsche C (2013), *op. cit.*, p. 17
- 60 FCForum (2010), *op. cit.*, p. 11
- 61 *ibid*
- 62 *ibid*
- 63 *ibid*
- 64 *ibid*
- 65 IFLA (2013), *op. cit.*, p. 5
- 66 *ibid*
- 67 *ibid*
- 68 *ibid*
- 69 Mansell R, Tremblay G (2013) *Renewing the Knowledge Societies Vision for Peace and Sustainable Development*, UNESCO Creative Economies Report, p. 18-20
- 70 Frau-Meigs D (2013), *Assessing the impact of digitisation on access to culture and creation, aggregation and curation of content*, p. 8; voir aussi : Holton B (2010), *op. cit.*, p. 19
- 71 Zacharilla L (2013) in IFLA (2013), *op. cit.*, p. 4
- 72 IFLA (2013), *op. cit.*, p. 5
- 73 Künstner T, Le Merle M, Dr Gmelin H & Dietsche C (2013), *op. cit.*, p. 33
- 74 Künstner T, Le Merle M, Dr Gmelin H & Dietsche C (2013), *op. cit.*, p. 30
- 75 *ibid*
- 76 Künstner T, Le Merle M, Dr Gmelin H & Dietsche C (2013), *op. cit.*, p. 33
- 77 Mansell R, Tremblay G (2013), *op. cit.*, p. 30; voir aussi : Frau-Meigs D (2013), *op. cit.*, p. 8
- 78 Künstner T, Le Merle M, Dr Gmelin H & Dietsche C (2013), *op. cit.*, p. 27
- 79 Lessig L (2001), *The Future of Ideas*, p. 124
- 80 Künstner T, Le Merle M, Dr Gmelin H & Dietsche C (2013), *op. cit.*, p. 13
- 81 Künstner T, Le Merle M, Dr Gmelin H & Dietsche C (2013), *op. cit.*, p. 22
- 82 Künstner T, Le Merle M, Dr Gmelin H & Dietsche C (2013), *op. cit.*, p. 17
- 83 Künstner T, Le Merle M, Dr Gmelin H & Dietsche C (2013), *op. cit.*, p. 13
- 84 Künstner T, Le Merle M, Dr Gmelin H & Dietsche C (2013), *op. cit.*, p. 34
- 85 Künstner T, Le Merle M, Dr Gmelin H & Dietsche C (2013), *op. cit.*, p. 32
- 86 Künstner T, Le Merle M, Dr Gmelin H & Dietsche C (2013), *op. cit.*, p. 13
- 87 Künstner T, Le Merle M, Dr Gmelin H & Dietsche C (2013), *op. cit.*, p. 29
- 88 *ibid*
- 89 Frau-Meigs D (2013), *op. cit.*, p. 19
- 90 *ibid*
- 91 *ibid*
- 92 Frau-Meigs D (2013), *op. cit.*, p. 20; voir aussi : Reflection Group on Bringing Europe's Cultural Heritage Online (2011), *The New Renaissance*, p. 23
- 93 Frau-Meigs D (2013), *op. cit.*, p. 19
- 94 Künstner T, Le Merle M, Dr Gmelin H & Dietsche C (2013), *op. cit.*, p. 19

-
- ⁹⁵ Künstner T, Le Merle M, Dr Gmelin H & Dietsche C (2013), op. cit., p. 27
- ⁹⁶ Frau-Meigs D (2013), op. cit., p. 20
- ⁹⁷ Künstner T, Le Merle M, Dr Gmelin H & Dietsche C (2013), op. cit., p. 14
- ⁹⁸ Frau-Meigs D (2013), op. cit., p. 11
- ⁹⁹ Casero-Ripollés A (2014), « ¿Por qué casi nadie quiere pagar por el periodismo en Internet? », *Agenda Pública*, p.3
- ¹⁰⁰ Casero-Ripollés A (2014), op. cit., p. 1
- ¹⁰¹ Casero-Ripollés A (2014), op. cit., p. 3
- ¹⁰² World Association of Newspaper and New Publishers – WANIFRA (2010), *New Revenue Models for Newspaper Companies: The Paid vs. Free Content Debate*
- ¹⁰³ CONSERVAS/Xnet et al. (2014), op. cit, p. 36
- ¹⁰⁴ WANIFRA (2010), op. cit., p. 34

Références bibliographiques pour l'annexe 1

- Blanchette M (2012), « Museums and their digital double: New technologies are revolutionising the dynamic between museums and their public », at ICOM News 65(1)
- Casero-Ripollés A (2014), « ¿Por qué casi nadie quiere pagar por el periodismo en Internet? », *Agenda Pública*
- CONSERVAS/Xnet et alt. (2014), *Sustainable Models for Shared Culture. Case Studies and Policy Issues*
- FCFForum (2010), *How-to for sustainable creativity in the digital era*
- Frau-Meigs D (2013), Evaluation de l'impact de la numérisation sur l'accès à la culture et la création, l'agrégation et la conservation de contenus
- Holton B (2010), *Public Libraries in the Digital Era*
- IFPI (2011), Music at the touch of a button, IFPI Digital Music Report
- Fédération Internationale des Associations et Institutions de Bibliothèques - IFLA (2013), *À la crête des vagues, ou submergé par la marée? Naviguer dans un environnement de l'information en mutation*, Rapport sur les tendances IFLA
- Künstler T, Le Merle M, Dr Gmelin H & Dietsche C (2013), *The Digital Future of Creative U.K.: The Economic Impact of Digitization and the Internet on the Creative Sector in the U.K. and Europe*
- Lessig L (2001), *The Future of Ideas*
- Mansell R, Tremblay G (2013) *Renewing the Knowledge Societies Vision for Peace and Sustainable Development*, UNESCO Creative Economies Report
- National Endowment for Science, Technology and the Arts - NESTA (2010), *Beyond live. Digital innovation in the performing art*
- National Endowment for Science, Technology and the Arts - NESTA (2010b), *Culture of Innovation. An economic analysis of innovation in arts and cultural organisations*
- National Gallery of Ireland, *The Challenges-Facing Museums On-Site and Online in the 21st century and Future Forecasting: The Challenges Facing Museums and Cultural Institutions*
- Réseau des organisations de musées européens – NEMO (2013), *Museums in the Digital Age*, NEMO Documentation de la 21^e conférence annuelle
- Reflection Group on Bringing Europe's Cultural Heritage Online (2011), *The New Renaissance*
- The Royal Society of Edinburgh (2013), *Spreading the benefits of digital participation. An interim report for consultation.*
- Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture - UNESCO (2013), *La Déclaration de Hangzhou. Mettre la culture au cœur des politiques de développement durable*
- Uzelaç A (2011), « Digitisation – How to full exploit opportunities? », *European Culture Forum*
- World Association of Newspaper and New Publishers – WANIFRA (2010), *New Revenue Models for Newspaper Companies: The Paid vs. Free Content Debate*