

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:

Recommandations possibles pour la création et mise en place d'un climat propice à la culture numérique et à l'autonomisation des citoyens

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'Europe

Table des matières

1. Nouveaux thèmes transversaux (liés à la création culturelle, à la démocratie et à l'inclusion)

2. Recommandations
 - 2.1. Recommandations liées aux tendances sociales/culturelles
 - 2.2. Recommandations liées aux tendances technologiques et économiques
 - 2.3. Propositions d'actions pour le Conseil de l'Europe et ses partenaires

3. Conclusions

1. Nouveaux thèmes transversaux (liés à la création culturelle, à la démocratie et à l'inclusion)

En se fondant sur la cartographie fournie au titre d'une contribution indépendante à la plateforme d'échanges de Bakou (document : « Les cultures européennes dans le cloud »: cartographie de l'impact du numérique sur le secteur culturel»), et reconnaissant l'évolution rapide de l'environnement culturel, plusieurs questions transversales sont identifiées ci-dessous. Elles vont au-delà des quatre thèmes transversaux traditionnels (accès, diversité, ressources et emploi) utilisés pour l'analyse sectorielle proposée dans l'exercice de cartographie et englobent de nouveaux aspects spécifiques au numérique. Elles sont également susceptibles de nécessiter une révision des catégories traditionnelles compte tenu de l'estompement des frontières et du glissement des périmètres délimitant les secteurs et les enjeux culturels.

- **L'évolution de la notion d'art** doit être pleinement reconnue dans la mesure où elle affecte considérablement celle du concept de culture. L'art relève généralement d'une fabrication unitaire, facilement identifiable par une œuvre unique, signée par un « auteur » unique. Dans le monde numérique, la même œuvre d'art est prise dans les « flux » puisqu'elle peut transiter d'un média à un autre (« remix transmédiatique ») et donner lieu à une « licence » à des fins de merchandising et de commercialisation de produits dérivés qui séduisent les admirateurs. Sans parler des formes dérivées que les fans, en tant qu'amateurs, peuvent produire dans le cadre de pratiques agrégées par les utilisateurs. De ce fait, la notion « d'auteur » dans l'art numérique mérite également d'être redéfinie, avec les conséquences que cela comporte pour les modèles classiques de marché/studio/diffusion. L'examen de ces créations en tant que « environnements artistiques en réseau » peut aider à appréhender leur potentiel industriel et culturel (développement, programmation, etc.).
- L'émergence d'un nouveau domaine artistique, les **jeux vidéo**, n'a pas encore été pleinement reconnue dans ce milieu artistique en réseau. Pourtant, les jeux vidéo s'éloignent des grosses productions de studios et prennent diverses directions : jeux vidéo d'auteur (non-commerciaux) et « serious games » (commerciaux, merchandising). Les jeux devraient être qualifiés de 9^e art ou considérés comme la nouvelle forme d'expression artistique de l'ère numérique. Pour l'heure, en dépit des talents mondialement reconnus en Europe, les distributeurs, dont la plupart sont aujourd'hui non européens, s'approprient la valeur ajoutée des jeux. Toutes les grandes maisons de production se sont installées en Amérique du Nord alors que la création des animations proprement dites est externalisée auprès de pays du tiers monde. Les perspectives d'évolution des jeux, compte tenu en particulier de leur orientation vers des environnements intégralement simulés, à employer à des fins d'apprentissage et de loisir, requièrent toute l'attention de la communauté culturelle.
- **Les industries créatives** évoluent complémentirement, mais se distinguent également des industries culturelles et de contenu. Les diverses listes proposées par les OIG montrent bien souvent un chevauchement de leur secteur respectif. Un même secteur, le secteur « cinématographique » par exemple, peut être considéré comme relevant de l'industrie culturelle lorsqu'un film est subventionné par des fonds publics ou de l'industrie créative s'il est l'œuvre de particuliers et bénéficie d'un financement participatif (crowdfunding). Il convient d'étudier ce point plus en détail dans la mesure où il est primordial pour la reconnaissance des nouvelles formes de travail autour de l'art et de la culture et qu'il redéfinit les relations entre les performances d'une entreprise industrielle et non-industrielle. Les artistes eux-mêmes doivent être sensibilisés, voire formés, à tirer parti de ces évolutions pour servir au mieux leurs intérêts.
- Au sein des industries créatives, le **degré de protection et d'exploitation de la propriété intellectuelle** peut créer des divergences : dans certains cas, les auteurs détiennent les droits de propriété intellectuelle sur leurs œuvres, dans d'autres non. Ils sont susceptibles de faire perdre du terrain à l'Europe comparativement à d'autres régions disposant de modes de financement différents et proposant aux créateurs de contenu culturel une juste rétribution, comme les Etats-Unis avec leurs règles de « fair use » (« usage équitable »). Dans le milieu

des industries créatives (tant celles existantes que potentielles), il convient d'identifier les bonnes pratiques susceptibles de donner éventuellement lieu à la création de petites et moyennes entreprises. A l'heure actuelle, la situation des industries créatives n'est pas clairement définie : elles peuvent être commerciales ou non-commerciales et privilégier les droits de propriété intellectuelle ou au contraire les sources ouvertes. En tout état de cause, les régimes de propriété intellectuelle sont restrictifs et pré-numériques de nature. Les industries créatives ont de toute évidence besoin d'un cadre clair en matière de propriété intellectuelle (définitions, règles, normes, régimes, procédures applicables, biens communs créatifs,...) pour une gestion efficace et la reconnaissance du statut des créateurs et la compensation financière de leur travail. Les ministères de la Culture devraient agir et faire en sorte d'engager un processus de consultation équilibré de l'ensemble des parties prenantes quant à la possibilité de créer un nouveau régime juste de propriété intellectuelle pour le contenu culturel, permettant l'épanouissement de tout l'éventail des opportunités numériques, afin d'exploiter en particulier la créativité des stratégies électroniques et les affordances numériques liées à un contenu culturel commun¹.

- La reconnaissance de **nouvelles professions** au sein de l'économie et du financement de la culture a changé en termes d'emplois et de marché. Il convient de procéder à une cartographie complète et de développer les compétences afin de garantir la reconnaissance de ces nouveaux arrivants par les écoles et les institutions culturelles. Les professions émergentes vont du concepteur web, aux curateurs de contenu, en passant par les gestionnaires de musées virtuels, les écrivains sur internet, les auteurs de jeux vidéo, et les Youtubers, pour n'en citer que quelques-unes. S'agissant du marché de l'art, le numérique est à l'origine d'une concurrence acharnée due à l'internationalisation et a grandement fragilisé les investissements dans la production et les infrastructures. Les politiques culturelles internationales doivent de ce fait être révisées afin de prendre en considération ces changements. De nouveaux outils de distribution des biens culturels doivent être mis à la disposition des artistes et des créateurs (dans le domaine des films, jeux, musées, archives), parallèlement à la protection du patrimoine culturel et numérique.
- L'éducation culturelle est trop éloignée de **l'éducation aux médias** et pourtant, le transmédia et l'hybridation artistique semblent aller de pair et devenir la nouvelle norme en ligne. Il est de toute urgence nécessaire d'inclure la culture numérique au cœur de l'éducation au sens large afin d'être en mesure de faire preuve de créativité en la matière. L'éducation aux médias devrait être réorganisée afin d'associer une combinaison de trois littératies ou translittératies différentes : une éducation aux médias (développer un esprit critique face au contenu), une culture informationnelle (être capable d'évaluer des documents et des données en ligne) et des connaissances informatiques (être capable de naviguer et de créer des contenus en ligne). Cet ensemble de compétences est très rarement correctement enseigné dans les écoles. Il est par ailleurs sous-financé et sous-estimé alors qu'il devrait faire partie intégrante des compétences requises au 21^e siècle pour favoriser la participation, les réalisations et la créativité aussi bien en ligne qu'hors ligne.
- **Des territoires numériques** doivent être plus étroitement associés à un espace numérique européen. Par ailleurs, ce dernier doit être ouvert au développement culturel, dans la perspective de la création du « cloud » européen qui suppose l'établissement de centres de données, ainsi qu'un mode de taxation, un régime de propriété intellectuelle et un soutien national spécifiques pour les industries culturelles et créatives. Cette « culture européenne dans le cloud » doit être solidement ancrée dans des territoires et infrastructures physiques afin de créer des « terroirs culturels »², pour le développement local et durable (dans la logique de la *Déclaration de Hangzhou*).

¹ Voir le rapport *Sustainable models for shared culture*, UE, 2013.

² Cette notion est introduite afin de véhiculer l'idée selon laquelle la culture numérique, pour être efficace et durable, doit encore développer un « sens du lieu » incarné par certaines caractéristiques de l'environnement local ayant une incidence sur la production culturelle quelle qu'elle soit, indépendamment de la plate-forme ou du dispositif.

- Le mouvement en faveur de **l'ouverture des données** doit être associé à cette « culture européenne dans le cloud » dans la mesure où il rend une somme d'informations publiques librement accessibles, exploitables et réutilisables sous la forme de contenus ouverts³. Cela suppose de réfléchir aux données susceptibles d'être ouvertes à l'utilisation et la réutilisation publiques, avec quel environnement artistique en réseau et pour quels types de secteurs (en priorité, le patrimoine, le tourisme et le marché de l'art). Les droits de propriété intellectuelle attachés ou non à de telles procédures doivent être examinés avec soin, au même titre que le droit au respect de la vie privée et les options de licence disponibles à de tierces parties. Les implications pour le crowdfunding (financement participatif) et le crowdsourcing (approvisionnement par la foule) doivent être inventées et négociées entre les secteurs privé/public et les secteurs privé/de la société civile.

2. Recommandations⁴

Il est de l'intérêt de ceux qui conçoivent les politiques culturelles de créer, en coopération avec d'autres parties prenantes concernées, un environnement propice à la culture numérique et à l'autonomisation des citoyens. Cela suppose de fixer des objectifs politiques concrets, et de garantir la durabilité à long terme, le renforcement des capacités et la pertinence des services et des mécanismes de régulation.

2.1 Recommandations liées aux tendances sociales/culturelles

Les nouveaux défis auxquels sont confrontées les institutions culturelles consistent à promouvoir l'accès et la participation à la (aux) culture(s), et à favoriser les besoins individuels, par l'intermédiaire notamment de l'éducation aux médias et de la culture numérique afin d'encourager de nouveaux types d'accès et modes de création de contenus.

- **Les institutions culturelles devraient établir leur présence en ligne et hors ligne, fondée sur les besoins individuels d'auto-actualisation et d'apprentissage et de formation tout au long de la vie.** Cette démarche peut supposer de modifier leur infrastructure ainsi que leurs locaux physiques actuels et leur image de dépositaires de la culture pour devenir, par exemple, des « fablabs » (laboratoires de fabrication) et des « forges » de la culture. Elles occupent une position unique pour fournir un cadre propice à la créativité, individuelle ou collective, et à la connexité permettant aux individus de partager leurs contenus et de leur donner une forme matérielle (par exemple d'imprimer un livre sur site). Elles doivent également recenser les nouveaux dépositaires de la culture (sites web, réseaux...) qui apparaissent en ligne et les protéger au moyen de politiques relatives au patrimoine.
- **Les institutions culturelles devraient devenir des lieux où la translittératie et les compétences requises au 21^e siècle sont accessibles aussi bien aux jeunes qu'aux adultes.** Les compétences clés pour l'apprentissage tout au long de la vie englobent l'information et la communication. L'éducation aux médias et la culture informationnelle devraient être étendues à la translittératie, en y associant des compétences informatiques (computation) de manière à former des usagers capables de concevoir leurs outils numériques de manière indépendante afin d'établir leur présence en ligne. Cela suppose de veiller à ce que les bibliothécaires soient également formés à jouer un rôle d'éducateurs et de reconnaître dans leurs statuts cet aspect de leur mission afin de garantir une collaboration pleine et entière avec le reste du corps enseignant (comme c'est le cas en France qui propose

³Voir le rapport français de Camille Domange, *Ouverture et partage des données publiques culturelles : pour une (r)évolution numérique dans le secteur culturel*, décembre 2013, ministère de la Culture

⁴ Cette section est une version détaillée et modifiée d'une précédente contribution à la conférence ministérielle sur la culture tenue à Moscou (avril 2013). Voir 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 ». Certaines des recommandations ont été reprises dans le présent rapport par souci de continuité dans les politiques et la feuille de route du CdE.

un concours pour devenir professeur-documentaliste). Une politique nationale devrait remédier efficacement au déficit de connaissances entre apprenants et enseignants.

- **Les institutions culturelles devraient intégrer des ressources éducatives libres (REL) et des cours en ligne ouverts et massifs (CLOM, ou MOOC en anglais pour Massive Open Online Course) à leur offre de matériels disponibles en ligne et hors ligne.** Elles doivent soutenir la formation des enseignants et des étudiants aux compétences en matière de TIC et collaborer avec les écoles et les universités. Elles sont également en mesure d'offrir la capacité de toucher tout un éventail d'acteurs (producteurs de médias, journalistes, artistes, ...) et de répertorier les professions à l'interface entre les utilisateurs et les contenus. Elles doivent étendre leur aide à la base, les « netroots », et aux communautés de pratique en dehors des établissements scolaires, que ce soit au sein de laboratoires dédiés aux médias, de « fablabs », de centres des médias communautaires ou d'autres espaces physiques permettant de tester les cultures de l'information, de les mettre en pratique et d'y participer.
- **Les institutions culturelles devraient contribuer à transformer la fracture numérique en une dynamique numérique.** Il convient pour ce faire de mettre en œuvre une politique complète sur l'accès, non pas seulement à la technologie et aux outils, mais aussi sur l'accès à la participation et la création. Les institutions culturelles peuvent recourir aux ressources éducatives libres au sein d'environnements d'apprentissage formels et informels afin de combler les lacunes en matière de compétences dans les pays développés et en développement et garantir la démarginalisation des plus démunis. Elles peuvent mettre à profit les capacités transfrontalières des médias numériques pour dispenser une éducation de qualité dans les régions sous-équipées et aux populations mal desservies. Les initiatives à accès ouvert permettent la mise à disposition de ressources par ailleurs onéreuses et rares. Les CLOM peuvent offrir plusieurs possibilités d'apprentissage de la culture numérique mais ils doivent s'accompagner d'une médiation humaine.
- **Les institutions culturelles occupent une place unique pour promouvoir l'intérêt public et la production de contenus locaux sur les plateformes pour garantir la représentation des minorités et le pluralisme.** Elles peuvent jouer sur la délégation aux communes de compétences infranationales en matière de développement culturel (par le biais par exemple des villes créatives, des capitales européennes de la culture et des cités interculturelles du CdE/UE (projet conjoint fructueux). Elles décentralisent la notion de culture et peuvent accroître l'inclusion de leurs usagers et des organisations de la société civile afin de renforcer leur participation à la production de contenus au plan local et le dialogue interculturel via diverses formes d'expression artistique.

2.2. Recommandations liées aux tendances technologiques et économiques

En période de mutation sociale, économique et financière, les institutions culturelles sont confrontées à de nouveaux défis compte tenu des opportunités de l'ère numérique et en interaction avec la société civile, afin de promouvoir la justice sociale et la liberté d'expression. La collecte et le traitement automatiques et intelligents des données supposent la mise en place de politiques afin de renforcer l'accès numérique et la protection de la vie privée des usagers tout en favorisant la productivité et l'innovation.

- **Les institutions culturelles doivent se concentrer sur le cloud européen et le mouvement des données et contenus libres afin d'apprécier la culture en tant que levier du développement.** Cela revient à considérer la culture comme un écosystème propice à la création, ayant un impact sur les secteurs traditionnels (patrimoine, tourisme, marché des arts) ainsi que sur de nouveaux secteurs (jeux, conception...).
- **Les institutions culturelles doivent s'entretenir avec les gouvernements et les parties prenantes des droits de réutilisation et remix qui encouragent réellement la créativité et les formes artistiques dérivées, avec une possible monétisation a**

posteriori plutôt qu'a priori (comme à l'heure actuelle). Elles devraient sensibiliser davantage les artistes et les amateurs aux modèles commerciaux/non-commerciaux disponibles.

- **Les institutions culturelles devraient définir des stratégies pour promouvoir et renforcer l'accès démocratique à la culture et la participation à la vie culturelle.** Cela signifie notamment d'attirer l'attention sur leur légitimité en tant que réseaux d'intérêt public pour protéger et diffuser le contenu (données et contenus libres). Cela suppose également de garantir les droits des usagers d'accéder au contenu, en étendant ces protections au contenu fondé sur la collaboration collective et sur le savoir agrégé par les utilisateurs. Il convient également de surveiller les stratégies susceptibles de privilégier le contenu payant par rapport au contenu non payant et la culture élitiste par rapport à la culture populaire, nuisant ainsi à la diversité et au pluralisme des contenus ainsi qu'à leur partageabilité au-delà des frontières.
- **Les institutions culturelles doivent obtenir le réengagement des gouvernements s'agissant des questions de concentration de la propriété des contenus et des conséquences de l'effet de portail créé par les membres du GAFa (Google, Apple, Facebook et Amazon).** Ces conséquences sont essentielles pour la tarification, les licences, les emprunts et les prêts et les formes indépendantes de création, de conservation/curation et d'agrégation de contenus. Il faudrait exiger davantage de transparence et de responsabilité de la part des infomédiaires du secteur privé. Les questions qui n'ont pas été abordées pour l'heure, comme les murs payants prohibitifs, les droits de propriété intellectuelle, le coût du travail numérique et les moyens de rétribuer la créativité en ligne, devraient être examinées en vue de protéger et de promouvoir la diversité culturelle ainsi que les minorités et les communautés pauvres, qui ont le plus à perdre et risquent l'exclusion numérique. Cela suppose que les institutions culturelles deviennent des portails à part entière.
- **Les institutions culturelles doivent trouver les moyens de mettre en place des partenariats entre les secteurs privé, public et de la société civile.** Beaucoup des options actuelles sont de nature privée ou publique et sont importantes pour l'aspect industriel de l'art et de la culture. La tendance est cependant à la sous-estimation ou la non-prise en compte de la force de la foule pour promouvoir l'art et les expressions culturelles. Cette forme de soutien collaboratif ou collectif peut s'avérer cruciale pour les institutions publiques comme en témoignent les expériences récentes de financement participatif en faveur du Louvre.
- **Les institutions culturelles devraient réorganiser leurs missions et les instruments relatifs à leur gouvernance ou autorégulation internes.** Une telle gouvernance devrait inclure les principes fondamentaux suivants : les caractéristiques souhaitables de la création (originalité, partageabilité, etc.), la conservation (patrimoine, gestion, collections, etc.) et l'agrégation (fenêtrage, gestion de versions, merchandising, etc.). D'autres aspects devraient également être pris en compte, comme l'égalité d'accès (universel, effectif et durable), l'ouverture et la participation.
- **Les institutions culturelles doivent renforcer leur coopération avec les organisations poursuivant des objectifs similaires afin d'étendre leur légitimité et de réduire les risques de marginalisation.** Elles peuvent plaider en faveur de mesures internationales relatives au dialogue politique sur les questions culturelles, promouvoir les échanges culturels et l'égalité d'accès aux marchés mondiaux des biens et services culturels. Cet objectif pourra être atteint par des accords réservant un traitement préférentiel aux pays en développement ou par des mesures d'assistance liées à la formation et la mise en place de soutiens financiers et techniques (préservation du patrimoine culturel, promotion des activités culturelles à travers le monde).

- **Il conviendrait de mener des recherches et d'effectuer un suivi systématique de la dimension numérique des institutions et de leurs activités** et d'élaborer des critères et des indicateurs quantitatifs et non-quantitatifs, mettant en avant des notions telles que le bien-être numérique ou la participation du public et pas uniquement le financement et l'emploi.

3. Propositions d'actions pour le Conseil de l'Europe et ses partenaires

Le Conseil de l'Europe doit préserver sa forte visibilité en termes de droits et transformer la culture en un concept associant plusieurs droits comme le droit à l'information, le droit à l'accès, le droit au « remix » culturel, etc. Il peut contribuer aux travaux de recherche fondés sur des éléments factuels, fournir des analyses ainsi que des lignes directrices/orientations politiques dans le cadre des efforts multipartites déployés au plan mondial en faveur de l'autonomisation des citoyens à l'ère numérique.

Afin d'utiliser le numérique en tant que moteur de la démocratisation de la culture, cinq propositions de futures recommandations du Conseil de l'Europe pourraient particulièrement être prises en considération :

- 1. Renouveler les infrastructures pour favoriser l'inclusion et la cohésion sociale, en les dotant d'un accès bon marché aux réseaux et aux plateformes numériques.** Les institutions culturelles doivent proposer des simulations numériques et des applications enrichies pour susciter l'intérêt des jeunes et les attirer à nouveau dans leurs locaux. Elles pourraient être transformées en des lieux propices à une meilleure sociabilité publique offrant différents niveaux d'intimité et de respect de la vie privée selon les activités concernées. Il peut s'agir d'activités intergénérationnelles, d'activités autour de la communauté ou encore d'activités hors-connexion. Ces activités et espaces peuvent constituer de réelles opportunités d'inclusion dans la mesure où ils pourraient attirer les couches de la population qui n'ont pas les moyens de s'offrir une « hyper-connexion » (les plus démunis) ou qui souhaitent rester actifs dans la communauté (les personnes âgées). Pour ce faire, les institutions culturelles doivent procéder à un remaniement important de leurs locaux afin de les adapter à leurs missions numériques : il convient de réexaminer et de mettre en réseau les infrastructures culturelles (fablabs, ateliers créatifs, etc.).
- 2. Reconnaître les nouveaux domaines, expressions, productions et industries culturels et créatifs (en mettant un accent particulier sur les jeux vidéo ainsi que sur les stratégies électroniques et les affordances en matière de stimulation).** Il convient d'examiner ces domaines culturels et de les réorganiser en fonction du changement de paradigme qu'ils entraînent. Il faut par ailleurs corriger la polarisation entre des objectifs commerciaux et non-commerciaux, s'inspirer du réseau européen existant de « villes créatives » et évoluer vers des « régions créatives ». Enfin, il est nécessaire de reconnaître qu'aujourd'hui, le problème tient moins à la culture augmentée via le numérique qu'à l'intégration d'activités culturelles en ligne/hors ligne afin de renforcer la participation et les réalisations d'un public plus large, d'une manière inclusive (éloignée de la consommation et des services commerciaux payants).
- 3. Faciliter et coordonner un débat consacré aux droits de l'homme et aux droits de propriété intellectuelle dans l'environnement numérique, afin d'autoriser la réutilisation et le « remix » tout en proposant aux utilisateurs et aux artistes des modèles commerciaux/non-commerciaux.** Il est urgent de dépénaliser les usagers et les artistes et de soutenir les formes dérivées de créativité. Une telle démarche est susceptible de favoriser la production originale ainsi que le travail de beaucoup d'artistes grâce au « mix » de différentes formes d'art et au « remix » de diverses contributions au patrimoine. Il convient également d'examiner dans un même temps les droits de propriété intellectuelle des formes artistiques traditionnelles dans la mesure où elles risquent de tomber dans les trous noirs d'internet si elles ne sont pas numérisées et incluses dans la dynamique des flux et licences qui caractérisent l'art en ligne.

- 4. Veiller à renforcer l'éducation aux médias en développant la culture numérique aussi bien en milieu scolaire qu'extrascolaire, c'est-à-dire au sein des institutions culturelles, afin de s'orienter vers des « citoyens augmentés » et une culture qui met le développement du potentiel post-humanisme au service du mieux-être de tous.** Les missions numériques porteront davantage sur les moyens d'éducation multimodaux que sur les problèmes d'accès. Il est urgent de développer les compétences et de mettre en œuvre des programmes afin de préparer les jeunes aux nouvelles professions de la culture numérique (conception, conservation, gestion de plateforme, etc.) si l'on veut préserver la compétitivité et la créativité de l'Europe. Les institutions culturelles ont là une occasion à saisir car elles sont le vecteur naturel de pédagogies fondées sur des projets et sont en mesure de fournir de nouveaux espaces d'apprentissage et de création tout en assurant la transmission du patrimoine.

- 5. Tracer le périmètre des « cultures européennes dans le cloud » et faciliter la transition vers des données et contenus libres, dans un espace européen continu caractérisé par des individus, des cités, des régions et des terroirs créatifs (accompagnés des financements, des modifications de la propriété intellectuelle, de la fiscalité et de la législation y afférents).** Les ministères de la Culture des Etats membres et le Conseil de l'Europe pourraient bénéficier d'une mise en avant cohérente de l'ensemble de la chaîne de valeur créée par les données et contenus libres des institutions culturelles publiques. Elles offrent de nombreuses opportunités pour le patrimoine culturel, le tourisme et les marchés de l'art et sont susceptibles de transformer la fracture numérique en une dynamique numérique. Certains défis en termes de gouvernance des institutions culturelles européennes sont posés et requièrent des politiques culturelles internationales (mondialisation, financement, droits, etc.) qui pourraient être élaborées sous l'égide du Conseil de l'Europe.

Ces cinq propositions peuvent être examinées en tant que feuille de route à débattre à Bakou en poursuivant deux objectifs : 1/ créer un environnement propice à la culture numérique et 2/ autonomiser les citoyens afin qu'ils soient capables de s'engager, de participer et de faire preuve de créativité dans un environnement et des formes artistiques en réseau.

3. Conclusions

Il est indispensable de prendre en considération les dangers et possibilités du numérique en veillant toutefois à les présenter également comme un moteur de la culture augmentée. Pour que le numérique contribue activement à la démocratisation de la culture, il est essentiel de maintenir l'attention sur l'accès et les institutions publics et de soutenir la culture qui met le développement du potentiel numérique au service du mieux-être de tous ainsi qu'une culture qui témoigne de capacités augmentées en termes d'efficacité commerciale et opérationnelle.

Toutes les parties prenantes aux débats actuels affichent des positions, visions et valeurs qui peuvent s'avérer difficiles à concilier compte tenu du fait qu'elles sont fortement empreintes de divers contextes politiques et économiques et de leur place dans la chaîne de la valeur culturelle. Parmi elles, le Conseil de l'Europe et les ministères de la Culture endossent des responsabilités spécifiques car il leur incombe d'évaluer la richesse des réseaux culturels et d'investir en conséquence, en prenant toutes les mesures requises pour favoriser le renforcement des capacités et une meilleure participation de tous. Ils devraient également garantir l'équilibre et l'accès, lorsque les forces du marché n'y parviennent pas. La diversité des contextes nationaux et régionaux n'étant pas prête de disparaître, l'Europe a un rôle important à jouer dans les terroirs numériques de la « culture dans le cloud ».

Le Conseil de l'Europe et les ministères de la Culture pourraient eux-mêmes profiter de ce dispositif de politiques numériques pour générer des résultats positifs en termes de droits de l'homme en tant qu'éléments fondamentaux pour soutenir le développement car la création est impossible sans liberté d'expression, sans accès à l'information et sans éducation du public. La culture dans le cloud doit reposer sur les droits de l'homme et garantir l'autonomisation des jeunes et les « netizen » ou les

« netroots » (cybercitoyens et cyber réseaux de base) éclairés. Cela suppose de rattacher l'éducation aux droits de l'homme à l'éducation aux médias et à la culture numérique ou aux translittératies. Cette démarche irait dans le sens des compétences et performances pour la création, la créativité et la coopération, comme l'encouragent de nombreuses entités internationales (OCDE, PISA...).