



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

CDCPP(2015)8

Strasbourg, le 26 mai 2015

**4^e réunion
Strasbourg, 1^{er}-3 juin 2015**

PROJET DE RECOMMANDATION SUR L'INTERNET DES CITOYENS

DOCUMENT POUR DÉCISION

Point 5.1 du projet d'ordre du jour

Le Comité est invité à :

- examiner et approuver le projet de recommandation du Conseil de l'Europe sur l'internet des citoyens ;
- soumettre le texte au Comité des Ministres, en vue de son adoption.

CONTEXTE

Dans son plan d'action, la Conférence de 2013 des ministres de la Culture du Conseil de l'Europe appelait à « offrir une plateforme d'échanges pour les décideurs, de coopération pour les praticiens et la société civile, sur l'impact du numérique sur la culture ».

La première Plate-forme d'échanges, axée sur le thème de la « Création d'un environnement propice à la culture numérique et à l'autonomisation des citoyens », a été organisée sous la forme d'une conférence multipartite à Bakou, les 4 et 5 juillet 2014. Les participants – des décideurs politiques, des professionnels de la culture/des arts/des médias, des chercheurs et des représentants d'organisations internationales – ont défini cinq grands domaines de préoccupation¹ et les débats ont permis de dégager des éléments de futures orientations politiques dans deux domaines principaux : « Faire passer les institutions culturelles de l'ère pré-numérique à l'ère numérique » et « Les tendances émergentes de la production culturelle et les besoins correspondants du secteur culturel ».

Sur la base de ces enseignements, un groupe de travail composé notamment de membres du CDCPP a commencé à élaborer un projet de recommandation du Conseil de l'Europe sur l'internet des citoyens.

ÉTAT D'AVANCEMENT

Un premier projet de texte a été soumis à l'examen des participants de la Plate-forme à l'automne 2014, à celui du Bureau du CDCPP en mars 2015 [CDCPP-Bu(2015)11] et, à la suite de la décision de ce dernier, à celui du Comité directeur sur les médias et la société de l'information (CDMSI) et du Comité directeur pour les politiques et pratiques éducatives (CDPPE) en avril 2015. Les membres du CDCPP ont également été invités à formuler des observations en avril 2015.

PROCHAINES ÉTAPES

A la lumière des commentaires reçus, le Secrétariat a révisé le projet de recommandation, aujourd'hui soumis au CDCPP pour approbation, en vue de sa présentation subséquente au Comité des Ministres et de son adoption par ce dernier. L'attention du CDCPP est attirée sur plusieurs modifications au sujet desquelles il convient encore de se prononcer, indiquées entre crochets aux points 2.3 e, 2.3 f, 3.2 et 3.5 de l'Annexe.

¹ *Sensibiliser aux conséquences de la numérisation pour la société et la culture et à la nécessité de surmonter le fossé numérique/pré-numérique, en soulignant le rôle de la culture à cette fin ; renforcer et mettre en œuvre l'éducation aux médias et à l'information, à l'école et en dehors de l'école, ainsi que pendant l'apprentissage tout au long de la vie ; adapter la mission, le mandat, l'esprit et la gouvernance des institutions culturelles afin qu'elles puissent exploiter les dynamiques en ligne et hors ligne ; protéger et promouvoir les droits d'accès aux contenus culturels et de création et de diffusion de ces contenus sur des plate-formes multiples ; renforcer l'information et le suivi des politiques culturelles et leur mise en œuvre liée à la numérisation.*

Projet de recommandation sur l'internet des citoyens

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

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

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

Annexe I

Lignes directrices générales

Sensibilisation

- 1.1 Outre l'investissement dans l'aspect technique et infrastructurel de « l'internet des objets », il convient d'être tout aussi attentif à la dimension culturelle de celui-ci et à « l'internet des citoyens ».
- 1.2 Le terme « citoyens » est employé ici dans le sens général, et désigne les personnes ou les gens, et ne doit pas être pris au sens juridique.
- 1.3 Les atouts potentiels de la culture numérique devraient être pleinement exploités pour aider à édifier une culture de la démocratie, de la citoyenneté démocratique et de la participation, tout en assurant une protection contre les menaces telles que la violation de la vie privée, les atteintes à la sécurité des données, les discours de haine et la manipulation.
- 1.4 Il convient d'adopter une approche adaptée aux droits de l'homme dans toutes les politiques sur la culture numérique qui traitent du passage au numérique, de manière à donner plein effet à la Convention européenne pour la protection des Droits de l'Homme et les libertés fondamentales, telle qu'interprétée par la Cour européenne des Droits de l'Homme dans sa jurisprudence,
- 1.3 Il convient d'adopter une approche fondée sur la multiplicité des partenaires, compte tenu des différents acteurs du développement de la culture numérique, afin que les travaux en la matière soient menés entre :
 - a) les organismes publics compétents en matière de culture numérique ;
 - b) les principales composantes publiques et privées du secteur culturel, les institutions, les auteurs et les artistes, les instituts de recherche, les entreprises et la société civile, qui devraient être informés sur l'élaboration des politiques en matière de culture numérique et les projets connexes, et être invités à y contribuer ;
 - c) la population en général, qui devrait être informée – en tant que citoyens sur l'internet – de ses droits, de ses obligations et de ses responsabilités, tels qu'énoncés dans la Convention européenne des droits de l'homme et interprétés par la jurisprudence de la Cour européenne des droits de l'homme.
- 1.4 Pour garantir à tous une égalité effective en matière de culture numérique, ces principes devraient être mis en œuvre en adoptant une approche intégrée.

Modernisation des institutions culturelles

2.1 Les gouvernements :

- a) sont responsables, en collaboration avec les institutions culturelles et les instituts de recherche, de l'élaboration d'une stratégie efficace permettant de façonner le futur écosystème numérique, notamment par la promotion de la créativité et la conservation permanente de toutes les expressions créatives humaines pertinentes à travers des programmes de numérisation massive visant les bibliothèques, les archives, les musées, et par l'établissement de normes scientifiques pour la description des objets culturels et

artefacts matériels et immatériels, de sorte que les ressources culturelles puissent être retrouvées, comprises, utilisées et réutilisées ;

- b) sont instamment invités à envisager de mettre en place des incitations financières pour encourager les institutions culturelles à entreprendre des programmes de transition numérique, tels que des subventions spécifiques, des avantages fiscaux, l'accès à de nouvelles sources de financement par des partenariats publics et privés, des partenariats public-civil, le financement participatif, d'autres nouveaux modes de financement ou l'aide aux centres de numérisation coopératifs et/ou en réseau, ceci dans le but de créer une capacité institutionnelle commune.

2.2 S'agissant de l'approche fondée sur la multiplicité des partenaires, évoquée ci-dessus, les institutions culturelles devraient être encouragées à :

- a) tirer parti des possibilités et relever les défis numériques dans le but de renforcer leur capacité à s'acquitter de leur mission et de développer leur visibilité ;
- b) élargir leurs missions et objectifs, par exemple en diversifiant l'éventail des concepts, des produits et des services proposés et en redéfinissant les synergies avec les instituts de recherche et les fournisseurs de services numériques ;
- c) moderniser leurs infrastructures, leurs locaux, leurs méthodes de travail, leur environnement de travail et la qualification de leur personnel afin d'utiliser au mieux la numérisation qui peut les aider à réaliser les objectifs de leur nouvelle mission ou à soutenir davantage la réalisation de leurs objectifs antérieurs ;
- d) financer le processus de transition du numérique en tirant parti des nouveaux modèles économiques ;
- e) conserver les ressources numériques, qu'il s'agisse de produits numérisés ou de produits conçus sous forme numérique dès l'origine ;
- f) revoir les instruments de gouvernance/autorégulation interne, tels que les termes et définitions, les concepts et les produits culturels, les sources de financement autorisées et les partenariats.

2.3 Ce faisant, les institutions culturelles devraient aussi être encouragées à :

- a) reconnaître qu'une partie du processus de transition comprend la modernisation des concepts culturels et créatifs traditionnels afin d'intégrer de nouvelles formes artistiques et de nouveaux types de créateurs. Le contenu de cet alinéa ne saurait en rien être interprété comme une atteinte aux formes artistiques et culturelles traditionnelles ;
- b) être plus démocratiques et participatives dans leur approche, en adoptant une logique fondée sur la demande pour faire connaître leur produits culturels afin de contrebalancer la logique fondée sur l'offre et d'attirer un public plus large. Elles devraient suivre les principes de bonne gouvernance, notamment en ce qui concerne la transparence, la réactivité et la responsabilité vis-à-vis de leur public ;
- c) favoriser une meilleure compréhension des représentations numériques des ressources culturelles en incluant l'ensemble des informations contextuelles correspondantes, souvent dispersées sur internet dans plusieurs silos de données cloisonnés ;

- d) collecter et évaluer des données, y compris celles concernant les publics, afin de conforter l'approche fondée sur la demande, de renforcer les services culturels et de garantir une égalité effective en matière de participation et d'accès aux services culturels, dans la pratique et dans le droit. Le traitement des données devrait se faire conformément aux principes énoncés dans la Convention du Conseil de l'Europe pour la protection des personnes à l'égard du traitement automatisé des données à caractère personnel (STE n° 108) et dans le respect des droits, des libertés et des obligations énoncés dans la Convention européenne de sauvegarde des droits de l'homme et des libertés fondamentales telle qu'interprétée par la jurisprudence de la Cour européenne des droits de l'homme ;
- e) numériser, indexer et proposer un éventail plus large d'œuvres de création à la fois en ligne et hors ligne, en tenant compte des expressions culturelles et des modèles de consommation, dans leur diversité et dans leurs mutations. Ces opérations devraient se faire dans l'intérêt public et avec une transparence totale des conditions contractuelles entre les financeurs des initiatives de numérisation et les institutions culturelles ;
- f) établir des partenariats et des structures de coopération avec d'autres institutions culturelles, afin de mettre à disposition [proposition de la France : légalement] en ligne des matériels culturels qui ne sont pas accessibles pour des raisons, par exemple, de distance géographique ou de coût ;
- g) mettre à disposition [proposition de la France : légalement] des œuvres de création en ligne et hors ligne, soit gratuitement soit à un prix abordable pour les membres de la société les plus défavorisés sur le plan financier ;
- h) faire en sorte que les ressources culturelles numériques soient effectivement disponibles et qu'on puisse réellement les trouver sur internet en créant un registre cumulé des collections, par exemple sous la forme d'un réseau de registres de collections thématiques ou sectorielles ;
- i) utiliser des logiciels novateurs pour améliorer l'engagement et l'expérience du public ;
- j) reconnaître les nouveaux domaines, expressions, productions et industries de la culture et de la création en faisant connaître leurs produits ou en établissant des partenariats avec eux. Le contenu de cet alinéa ne saurait en rien être interprété comme une atteinte aux formes artistiques et culturelles traditionnelles ;
- k) compiler, utiliser et échanger des informations sur les politiques culturelles numériques et leur mise en œuvre par le biais de systèmes collaboratifs tels que la critique pair à pair, aux niveaux local, national et international, afin d'évaluer les réussites et les échecs des politiques culturelles. Ces informations devraient être rendues publiques ;
- l) rendre leurs bonnes pratiques accessibles aux publics concernés, notamment sur les systèmes d'information du web.

De consommateurs à prosommateurs et à citoyens créatifs

- 3.1 Les Etats membres devraient envisager des moyens appropriés de faire face à l'usage transformatif des œuvres protégées par le droit d'auteur (tels que le partage, la diffusion, l'archivage, le remixage, le mash-up ou la consommation) afin d'autonomiser les citoyens en tant que consommateurs, créateurs et prosommateurs.
- 3.2 Il convient d'exploiter de nouvelles formes de diffusion et de partage en ligne, tels que les biens communs (*commons*), afin d'améliorer au maximum l'accès aux œuvres d'art et de culture et l'expression créative des citoyens. [proposition de la France : supprimer ce paragraphe et le remplacer par le suivant : L'accès des citoyens aux œuvres d'art et à de nouveaux moyens créatifs devrait être encouragé, en tenant dûment compte des droits de propriété intellectuelle.]
- 3.3 Il faut envisager des mesures pour renforcer l'accès aux matériels créatifs si cet accès est entravé par l'imposition, par exemple, de modèles d'accès commerciaux onéreux, comme le système de prêt, traditionnel ou numérique, en bibliothèque.
- 3.4 Les œuvres du XX^e siècle qui ne sont plus distribuées, qui n'ont pas été numérisées et qui sont souvent des «œuvres orphelines», mais qui n'entrent pas dans le champ d'application de la Directive 2012/28/EU de l'Union européenne sur certaines utilisations autorisées des œuvres orphelines, ainsi qu'une grande quantité d'objets culturels retirés de la circulation, inutilisables ou simplement indisponibles dans l'environnement numérique pour des raisons telles qu'une mauvaise indexation et/ou description, l'absence d'interopérabilité, etc., devraient être conservées et mises à disposition sous forme numérique conformément aux dispositions de la Convention européenne relative à la protection du patrimoine audiovisuel et de son protocole afin que l'on puisse y accéder en tant que ressource de création et pour empêcher toute perte.
- 3.5 Un espace numérique ouvert et durable devrait être mis en place au niveau européen pour que les ressources et les connaissances culturelles puissent être partagées et accessibles [proposition de la France : légalement] sans restriction de temps ni d'espace. Cet espace numérique devrait permettre à tous les citoyens dans le monde de trouver des ressources culturelles numériques et d'y avoir accès, et promouvoir l'interaction, l'interopérabilité et la collaboration entre les communautés et entre les collections. Il devrait exercer un effet de levier sur les initiatives en place, telles que DARIAH.EU (Digital Research Infrastructure for the Arts and Humanities), pour permettre une meilleure intégration de la culture numérique, du patrimoine culturel numérique et des communautés du domaine des humanités numériques.
- 3.6 Les espaces numériques mis en place en collaboration avec des pays non-européens devraient aussi être considérés comme une possibilité de faciliter les échanges transfrontaliers d'information.
- 3.7 Des données culturelles ouvertes proposées à l'usage et à la réutilisation du public devraient être recensées et intégrées dans ces espaces numériques. Les médias de service public pourraient jouer un rôle important dans cette entreprise.

Compétences en translittératie pour créer et gérer la culture numérique et y accéder

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

- 4.1 La translittératie doit être considérée comme tout aussi fondamentale que la lecture, l'écriture et l'arithmétique, et comme un élément essentiel de la participation à la culture et, partant, un vecteur propice à la citoyenneté et à la démocratie actives. Il s'agit d'un ensemble de compétences liées à la culture de l'information qui combinent maîtrise des médias, maîtrise de l'information et maîtrise de l'informatique.
- 4.2 Par conséquent, chacun devrait avoir accès à un enseignement lui permettant d'acquérir ce type de compétence – notamment la maîtrise des médias et de l'information – de manière efficace, actuelle, gratuite ou abordable pour les membres de la société les plus défavorisés sur le plan financier.
- 4.3 Il convient de faire des efforts particuliers, par le biais du système éducatif et culturel, pour améliorer les compétences en translittératie:
 - a) des enfants, des jeunes, des adultes et des seniors, qui n'ont pas ou ont peu d'accès au numérique pour des raisons socio-géographiques et socio-économiques et, parfois, pour des raisons de lieu de résidence, et
 - b) des enfants, des jeunes, des adultes et des seniors qui ont accès aux technologies numériques mais qui ne les utilisent pas, qui n'ont pas les compétences pour le faire ou qui les sous-exploitent (en termes de diversité, de fréquence et d'intensité d'usage).
- 4.4 Un cadre professionnel de référence et un programme de formation devraient être élaborés pour orienter les nouvelles professions culturelles nées de la numérisation, par exemple dans les vidéos, les jeux et la télévision en ligne et la modélisation en 3D et en réalité virtuelle. Les instituts de recherche pourraient être associés à l'élaboration et la mise en œuvre de ce cadre et de ce programme.

Les institutions culturelles comme centres de formation

- 4.5 Les institutions culturelles devraient concevoir des formations à distance ou des collaborations connues aussi sous le nom de MOOCS (Massive Open Online Courses ou cours en ligne ouverts à tous) et d'autres nouveaux systèmes d'e-formation, pour :
 - a) exploiter pleinement leur potentiel en tant que centres d'enseignement numérique permettant aux individus, aux écoles, aux lycées, aux universités et aux établissements d'enseignement pour adultes d'acquérir des compétences en translittératie, avec un accent particulier sur l'éducation aux arts et à la culture ;
 - b) améliorer la compréhension des matériels culturels par les citoyens ;
 - c) stimuler la créativité.
- 4.6 Ces cours et programmes de formation devraient avoir pour but une participation globale sans limite grâce à un accès ouvert sur le web, être gratuits ou tout au moins abordables pour les membres les plus défavorisés de la société sur le plan financier. Ils devraient être réévalués régulièrement et actualisés le cas échéant.

- 4.7 Les institutions culturelles devraient, soit gratuitement, soit à un coût minime, donner accès aux applications pédagogiques numériques nouvelles qui construisent et renforcent les compétences numériques des personnes.
- 4.8 La recherche sur la translittératie et toute éducation connexe devrait être améliorée et élargie par les instituts de recherche compétents et être réintroduite dans les programmes éducatifs et culturels pertinents. La recherche devrait s'intéresser à différentes sortes d'aptitudes – créatives, sociales, critiques et techniques – et sur d'éventuelles convergences entre les différentes traditions (médias, information, visuel, numérique, informatique, internet). Elle devrait aussi fournir des données permettant d'évaluer les connaissances, les compétences et les attitudes des citoyens à l'égard de l'information et des médias, en prenant en compte les dimensions sémiotiques, communicationnelles, techniques et éthiques.

Annexe II

Glossaire terminologique

Biens communs : ce terme (en anglais *Commons*) désigne les ressources naturelles et culturelles librement accessibles par tous les membres d'une société donnée, telles que les parcs ou les lacs. Dans un contexte numérique, il désigne les ressources fondamentales pour l'environnement numérique, qui ne sauraient être transformées en biens privés.

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

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

Institutions culturelles : les musées, les galeries d'art, les théâtres, les cinémas, les bibliothèques et les instituts de recherche culturelle en sont des exemples classiques.

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

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

Culture numérique : désigne les diverses expressions et pratiques culturelles et créatives, y compris dans le domaine du patrimoine, qui sont apparues ou qui ont été favorisées et renforcées depuis l'explosion des technologies de l'information et des médias sociaux partout dans le monde. Cette culture est considérée comme plus librement disponible, accessible et inclusive ; elle supprime la distinction entre créateur et consommateur ainsi qu'entre les formes d'art traditionnelles et les formes d'art plus récentes, favorisant ainsi la démocratisation de la culture.

Numérisation : conversion de l'information en format numérique.

L'internet des citoyens (IdC) : Le terme « citoyen » s'entend ici non pas au sens juridique mais au sens général, c'est-à-dire de simple personne.

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

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

MOOC : acronyme de « Massive Open Online Courses » (« cours en ligne ouverts à tous »), c'est-à-dire des cours gratuits et libres d'accès diffusés en ligne.

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

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

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

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

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