

CULTURE 4D

Digitalisation, Données, Disruptions, Diversité

3^e Plateforme d'échanges du Conseil de l'Europe sur l'incidence du numérique sur la culture

Tallinn, 29-30 septembre 2016



CHAIRMANSHIP OF ESTONIA
Council of Europe
May-November 2016
PRÉSIDENCE DE L'ESTONIE
Conseil de l'Europe



REPUBLIC OF ESTONIA
MINISTRY OF CULTURE



TALLINN UNIVERSITY

Editors: Indrek Ibrus, Kathrin Merkle
Copy editor: Siobhan Montgomery
Graphic design: Piibe Piirma
Printed by: Vali Press OÜ
Published by University of Tallinn

© University of Tallinn, 2016



Chers participants,

La culture est un tissu de significations; on peut la comparer à une toile d'araignée tissée par l'homme et dont l'homme serait captif, selon la formule du célèbre anthropologue Clifford Geertz. Aujourd'hui, le tissu de la culture et la toile du web commencent à se superposer, à s'entrelacer. Quelles seront les conséquences de cette évolution? Qui sont les tisserands de la nouvelle trame culturelle? Des hommes, ou de grandes entités poursuivant leurs propres objectifs? Sommes-nous captifs du réseau dans sa forme actuelle, voulons-nous le réinventer, mais est-ce seulement possible? Dans quelle direction notre système de significations peut-il évoluer, alors que le modèle économique de la nouvelle toile se fonde principalement sur les données concernant ses tisserands? Telles sont les questions posées par notre conférence.

En tant que coorganisateur, nous remercions le Conseil de l'Europe et le ministère estonien de la Culture de nous avoir donné la possibilité de préparer cet événement avec eux.

Nous espérons que la plateforme d'échanges apportera une contribution fructueuse aux futurs travaux du Conseil de l'Europe sur ces questions importantes.

Merci de nous avoir rejoints pour ces deux journées, qui s'annoncent très stimulantes!

Indrek Ibrus,

Tallinn University Centre of Excellence in Media Innovation and Digital Culture (MEDIT)

Chef du comité d'organisation

POURQUOI ORGANISER CETTE CONFÉRENCE

La conférence «Culture 4D: Digitalisation, Données, Disruptions, Diversité» est la troisième plateforme d'échanges du Conseil de l'Europe sur l'incidence du numérique sur la culture; elle est accueillie par l'université de Tallinn et le ministère estonien de la Culture dans le cadre de la présidence estonienne du Comité des Ministres du Conseil de l'Europe.

Les plateformes d'échanges sur l'incidence du numérique sur la culture, organisées sur une base annuelle, ont été lancées par le Conseil de l'Europe à la demande des ministres européens de la Culture; en 2013, ceux-ci avaient jugé nécessaire d'ouvrir le débat sur les défis et les possibilités liés à la numérisation de la culture. Les plateformes s'adressent aux décideurs politiques, aux acteurs de la culture et des médias, aux associations professionnelles, aux chercheurs, à la société civile et aux organismes internationaux. Deux plateformes ont été organisées à ce jour: «Création d'un environnement propice à la culture numérique et à l'autonomisation des citoyens» en 2013 à Bakou (Azerbaïdjan) et «Créativité intelligente, démocratie intelligente» en 2014 à Linz (Autriche). Les plateformes s'inscrivent dans le cadre de la stratégie du Conseil de l'Europe sur la gouvernance d'internet; celle-ci a pour objectif de contribuer à ce que les politiques publiques concernant internet soient centrées sur la personne afin de promouvoir la démocratie en ligne, de protéger les internautes et d'assurer le respect et la protection des droits de l'homme en ligne.

La plateforme d'échanges de Tallinn a pour titre «Culture 4D: Digitalisation, Données, Disruptions, Diversité». Elle se fonde sur le principe selon lequel les nouvelles infrastructures numériques en réseau devraient être mises à profit pour faciliter l'accès et la participation à une culture ouverte, et renforcer ainsi la démocratie. La conférence se concentrera sur certaines perspectives et certains défis liés à la numérisation de la culture et à la gestion des données culturelles.



CULTURE 4D

Le premier jour de la conférence a pour thème «Petite Europe - mégadonnées»; l'accent sera mis sur les questions soulevées, en termes de bien commun, par le traitement des mégadonnées dans le domaine culturel. Les mégadonnées, auxquelles s'ajoutent des tendances concurrentes et complémentaires comme l'automatisation et l'informatique dématérialisée, peuvent entraîner une concentration du traitement des données entre les mains d'un petit nombre d'entreprises mondiales. C'est pourquoi les tables rondes du premier jour se pencheront sur des aspects tels que la coopération public/privé dans les projets de numérisation du domaine culturel, le contrôle et la maîtrise des données culturelles, ainsi que la gestion des données sur le marché mondial et son incidence sur la reproduction de la mémoire et de la diversité culturelles en Europe.

Le deuxième jour de la conférence portera principalement sur l'autonomie et la participation à l'ère du numérique, ou comment permettre à chacun de bénéficier des technologies numériques. Les tables rondes du deuxième jour seront consacrées aux solutions permettant de surmonter les obstacles culturels et, dans une société planétaire, de remédier à la fracture numérique entre les différents groupes sociaux afin de renforcer l'accès et la participation à la culture, la production et l'acquisition de la culture, ainsi que les relations interculturelles. La question centrale sera de savoir comment contribuer à l'inclusion sociale grâce à la culture numérique.

Jeudi 29 septembre

Modérateur: Indrek Treufeldt

9h00 - 10h00 Enregistrement des participants

10h00 Discours d'ouverture d'Indrek Saar, ministre estonien de la Culture
Allocutions d'ouverture de Snežana Samardžić-Marković, Directrice générale de la Démocratie, Conseil de l'Europe, et Katrin Niglas, Vice-Recteur de l'université de Tallinn

10h30 Session 1: Petite Europe – mégadonnées : vers le bien commun

Orateur principal: Philip Schlesinger, université de Glasgow, Ecosse, Royaume-Uni

11h15 Panel 1: Opportunités et enjeux des mégadonnées culturelles pour le bien commun

- Alison Powell, London School of Economics and Political Science, Royaume-Uni
- Jean-Pierre Evain, Union européenne de radio-télévision
- Cornelius Puschmann, HIIG - Institut de recherche Internet et société, Berlin, Allemagne
- Maarten Brinkerink, Institut néerlandais de l'image et du son, Hilversum, Pays-Bas

12h30 Déjeuner-buffet sur le lieu de la conférence

13h30 Panel 2: Les effets de la numérisation, des marchés de données et de la conservation des données sur la mémoire et la diversité culturelles, sur les mémoires culturelles alternatives et sur les cultures des minorités en Europe

Modérateur: Indrek Ibrus, université de Tallinn

- Andrew Hoskins, université de Glasgow, Ecosse, Royaume-Uni
- Peter Stockinger, INALCO, Paris, France
- Marju Lauristin, députée européenne, université de Tartu, Estonie
- Monika Hagedorn-Saupe, musées d'Etat de Berlin, Allemagne

14h45 Pause-café

15h10 Panel 3: La coopération public (institutions culturelles) - privé (entreprises des TIC et du web)

Modérateur: Raivo Ruusalepp, Librairie nationale de l'Estonie, université de Tallinn

Zuzanna Stańska, Moiseum, Varsovie, Pologne

- Vincent Bonnet, Bureau européen des associations de bibliothèques, d'information et de documentation (EBLIDA)
- Ott Jalakas, Lingvist, Tallinn, Estonie
- Aleksi Rossi, chef du service Développement, Yle (radio-télévision publique de Finlande)

16h30 Débat: Petite Europe – mégadonnées : Disruptions et Diversité

Débat multipartite avec la participation d'entreprises, d'ONG, de militants, de jeunes et de représentants gouvernementaux

18h00 Fin de la session et de la 1^{re} journée

19h30 Réception au port aux hydravions de Tallinn

Vendredi 30 septembre

Modérateur: Indrek Treufeldt

9h00 Session 2: Les moyens de l'autonomisation et de la participation culturelle – renforcer l'internet des citoyens

9h10 Orateur principal: Divina Frau-Meigs, professeur de sociologie des médias, université Sorbonne Nouvelle

9h40 Panel 4: L'autonomisation des citoyens et les capacités participatives des différents groupes d'âge (mineurs, troisième âge)

Modératrice: Airi-Alina Allaste, université de Tallinn

- Andra Siibak, université de Tartu, Estonie
- Gabriel Brezoiu, Prisma European Network et GEYC - Group of the European Youth for Change, Bucarest, Roumanie
- Korioun Khatchadourian, TUMO, Erevan, Arménie

10h40 Pause-café

11h10 Panel 5: Disruptions dans l'action culturelle et les carrières professionnelles

- David Hesmondhalgh, université de Leeds, Royaume-Uni
- Aphra Kerr, université de Maynooth, Irlande
- Gerfried Stocker, directeur artistique, Ars Electronica, Linz, Autriche
- Eli Commins, ministère français de la Culture, France

12h10 Déjeuner-buffet

13h00 Panel 6: Migrations et diasporas, l'expérience de l'Estonie en matière de citoyenneté et de résidence électroniques

Modératrice: Ave Lauren, Réseau européen des migrations, Estonie

- Myria Georgiou, London School of Economics and Political Science, Royaume-Uni
- Koen Leurs, université d'Utrecht, Pays-Bas
- Moritz Beber, Metacollect, Berlin, Allemagne
- Priit Alamäe, Nortal, Estonie

14h15 Débat de conclusion: Le numérique au service de l'autonomisation et de l'inclusion – renforcer l'internet des citoyens

14h45 Perspectives et mots de clôture

- Ülle Talihärm, ministère estonien de la Culture
- Claudia Luciani, Directrice de la gouvernance démocratique, Conseil de l'Europe

15h00 Fin de la conférence

La conférence Culture 4D est suivie d'un événement organisé par le projet Cross Motion. Cross Motion organise une petite conférence le vendredi 30 septembre à 16 heures à l'université de Tallinn pour explorer les tendances actuelles en matière d'innovation croisée dans les domaines de la réalité virtuelle, de la réalité augmentée, de la vidéo à 360° et de la ludification.

Les vues exprimées dans cet ouvrage sont de la responsabilité de l'auteur et ne reflètent pas nécessairement la ligne officielle du Conseil de l'Europe.

Des métadonnées aux «mégadonnées»: aspects fondamentaux des nouveaux secteurs de la mémoire numérique

Indrek Ibrus, PhD

Introduction

Des initiatives de numérisation à grande échelle des ressources culturelles, appartenant au patrimoine culturel aussi bien matériel qu'immatériel, voient le jour un peu partout en Europe. Il s'agit là d'une entreprise coûteuse: par exemple, la seule numérisation du patrimoine audiovisuel européen aurait coûté 5 milliards d'euros¹. Ces dépenses considérables sont jugées utiles pour préserver le patrimoine mais aussi pour faciliter de nouvelles utilisations de celui-ci. En 2012, le Conseil de l'Union européenne a considéré que la numérisation et l'accessibilité en ligne du matériel culturel des Etats membres étaient essentiels pour : I) permettre l'accès de tous à la culture et à la connaissance à l'ère du numérique; et II) pour garantir que le matériel culturel numérisé constitue une ressource importante pour les industries créatives européennes (Conseil de l'Union européenne, 2012). La mise à disposition de ces ressources en vue de nouvelles utilisations devrait contribuer à la croissance économique, à la création d'emplois en Europe et à la réalisation d'un marché unique du numérique en Europe grâce à l'offre croissante de produits et de services innovants en ligne. Voilà, globalement, ce qui était prévu. Dans le présent document, je m'interroge sur les difficultés qui se posent dans ce contexte, sur d'autres possibilités et sur les conséquences de l'évolution actuelle pour le bien public en Europe.

Spécificités de l'archivage numérique

Bon nombre de chercheurs font une distinction entre les archives dites «traditionnelles» et les archives à l'ère des réseaux². Avec les archives traditionnelles, tout ce qui était collecté et représenté était soumis à la sélection d'«experts», effectuée selon un certain système structuré de connaissances. Ces experts ont donc géré la portée des dialogues de la société avec sa propre mémoire. Or, internet est venu perturber ce modèle, dans la mesure où il facilite l'auto-organisation par les utilisateurs et la création conjointe d'archives et de contenus du patrimoine. Les archives à l'ère d'internet ont à voir surtout avec l'expérience de l'accueil du public, plutôt qu'avec une forme d'approbation officielle³. Cela étant, les débuts des archives en réseau sont teintés d'incertitudes pour les acteurs concernées (utilisateurs, archivistes, auteurs de contenu). La productivité des archives en ligne (à l'image de YouTube ou Flickr) est incertaine puisque leur contenu est organisé par des agents aux intérêts divers et variés et que les objets archivés perdent parfois de leur intégrité originelle. Les réponses à toute recherche formulée par les utilisateurs sont donc par nature assez imprévisibles (Hartley, 2012). Cela nous amène à réfléchir à l'un des avantages particuliers de la numérisation du patrimoine audiovisuel prêtant à controverse: la possibilité pour les sociétés d'aujourd'hui d'entretenir des relations plus immédiates

1 Niggemann, de Decker et Lévy, 2011.

2 Ernst, 2013, 2015; Hartley, 2012

3 Baron, 2014; Uricchio, 2009

et, par conséquent, plus «ouvertes» avec leurs passés hétérogènes – c'est-à-dire que les interprétations de matériel visuel peuvent être plus libres et plus éloignées des discours dominants (Torlasco, 2013). On pense que l'accès à des archives numérisées pourrait donner lieu à un foisonnement de «nouvelles histoires» susceptibles d'affecter les réflexions plus vastes sur les généalogies existantes et sur l'«historiographie numérique». Voilà pour le point de vue optimiste (Ellis, 2012). Il est avancé en outre (Baron, 2014) qu'avec la pléthore de documents accessibles et d'utilisations «inappropriées» de ces documents, la conscience historique risque de fléchir et qu'un tel risque est une «conséquence naturelle» effective de l'archivage numérique.

La mémoire culturelle à l'ère du numérique

Il est question ici de la façon dont les chercheurs de mémoire culturelle à l'ère de la culture en réseau parlent de l'évolution de leur sujet. Hoskins (2011), par exemple, demande quelles sont les perspectives de partage, de stabilité et de pérennité de la mémoire à l'heure où celle-ci est toujours plus connectée, réorganisée et diffusée par des réseaux complexes de médias et de technologies numériques dans notre nouvelle écologie mémorielle. Hoskins avance que les paradoxes de fluctuation et de permanence accentués par le numérique ainsi que l'immédiateté et le volume d'accès façonnent la mémoire d'aujourd'hui. Il parle donc de «nouvelle mémoire», l'ère de la mémoire des réseaux étant toujours «nouvelle», du fait de son évolution constante qui n'échappe pas aux métaphores, ni aux médias et technologies du moment (ibid.). Pour Ernst (2004), au lieu de nous préoccuper de l'«espace d'archivage», nous devons maintenant commencer à parler de «temps d'archivage» – en référence à la «dynamique du transfert de données permanent» entre les différents médias, archives, bases de données, modalités mais aussi entre les différentes cultures –, puisque le flux d'archives contemporaines est constant et véritablement mondial. Dans ce contexte, Appadurai (2003) a mis en évidence l'apparition de mémoires culturelles pour de nouvelles communautés virtuelles. Il estime que les archives en ligne ne se présentent pas comme des «référentiels fortuits de communautés formées par défaut (à l'image de la nation)» et évoluent vers des sites volontaires de production de mémoires anticipées par des communautés internationales.

Ebauche d'une économie politique de la numérisation de la culture et des métadonnées

Bien que les évolutions décrites puissent apparaître comme des forces historiques trop vastes pour être contrôlées et qu'elles puissent être présentées globalement comme des forces aux effets complexes, ne répondant pas à une simple dichotomie positif-négatif, il me semble utile de présenter une perspective critique afin d'examiner les aspects techniques et économiques des archives en ligne, ainsi que leurs effets sur l'évolution de la mémoire culturelle des utilisateurs de médias contemporains. Cela tombe à point nommé puisque très peu d'études sur les médias et sur la mémoire traitent de la mémoire culturelle numérique sous l'angle de l'économie politique⁴. Il me semble important d'étudier la façon dont les utilisateurs peuvent se connecter à leurs sources de mémoire externalisées pour comprendre la manière dont les réseaux et les infrastructures numériques influencent et façonnent la mémoire.

4 Reading, 2014

Je tiens en particulier à aborder le sujet des métadonnées. Une fois l'objet culturel numérisé – que ce soit un film, un programme télévisuel, une peinture, une photo, un artefact de musée, un document d'archive, etc. –, ce sont les «métadonnées» qui permettent de le contextualiser et, par conséquent, de le rechercher et de le trouver. Ces données sur des données se présentent sous forme d'index et de balises. Il a été dit précédemment que des incompatibilités majeures se font déjà sentir dans l'interconnexion mondiale entre les archives et les médias, surtout entre les prestataires de services et d'archivage du secteur public et ceux du secteur privé. Par exemple, concernant les normes de métadonnées pour le patrimoine audiovisuel, nous sommes encore en phase de fragmentation des normes, typique des débuts d'une nouvelle ère: des normes et méthodes de facto apparaissent dans le monde, mettant à mal la coopération transfrontalière et l'interopérabilité technique des bases de données du patrimoine. Or, les mégadonnées interopérables et librement accessibles sont essentielles pour voir apparaître des services innovants, notamment dans le secteur de l'éducation, jugés dans l'immédiat comme étant les plus précieux. Par ailleurs, la qualité des métadonnées et leur transférabilité homogène dans les médias pourrait atténuer le risque que le contenu d'archives géré par des utilisateurs perde potentiellement le contact avec son contexte et ses références d'origine, comme nous l'avons vu plus haut.

La réduction des incompatibilités des archives et des services est toutefois compromise, semble-t-il, par des besoins institutionnels divers et variés quant à la fonctionnalité des métadonnées du patrimoine. J'ai montré que les normes techniques évoluent par le dialogue et selon les enjeux de pouvoir entre différentes institutions ayant des intérêts directs (voir également Foray, 1995; Ibrus, 2013a, 2013b). Pour ce qui est des métadonnées audiovisuelles⁵, alors que les bibliothécaires se préoccupent de l'accès normalisé aux descripteurs, par exemple, les producteurs s'intéressent quant à eux à une gestion efficace des biens (droits de propriété intellectuelle, contrôles d'accès), les prestataires de services en ligne (YouTube, Netflix, etc.) élaborent des systèmes de recommandation exclusifs pour fidéliser leurs clients, et les nouvelles bases de données publiques dédiées (Europeana et EUScreen, par exemple) privilégient la valeur publique dans l'interopérabilité des services. Les dialogues multiniveaux (Ibrus, 2013b, 2015) entre ces institutions influent sur la normalisation de la création de métadonnées.

Les dialogues entre les différents acteurs pâtissent bien souvent d'une certaine asymétrie: certains acteurs ont de toute évidence un pouvoir de négociation plus fort que d'autres. Par exemple, le World Wide Web Consortium (W3C), aux côtés de l'Union européenne de radiotélévision (EBU), d'Europeana et d'autres institutions, établit de nouvelles normes ouvertes à utiliser pour les vidéos dans le «web sémantique», tandis que les grands prestataires de services commerciaux – Netflix, Amazon, YouTube et autres – ont choisi de ne pas se rallier à cette initiative. Ces géants d'internet préfèrent créer leurs propres normes et produire leurs propres métadonnées, qu'ils ne partagent pas à titre gracieux mais monétisent de manières qui leur semblent appropriées. Leurs services jouent un rôle majeur vu qu'ils dominent les marchés. Ils sont de vaste portée car c'est sur leurs plateformes que les particuliers comme les institutions, y compris bien souvent les archives publiques, choisissent de partager leur contenu, soit leur propre mémoire soit la mémoire d'autrui, qu'il s'agisse, à l'origine, de biens privés ou de biens publics.

⁵ Wactlar et Christel, 2002

Effets de l'«économie du partage» sur la concentration des médias

La notion d'«économie du partage» semble appropriée dans ce contexte. Elle contribue fréquemment à une répartition plus égale des rôles dans l'économie, y compris les marchés des médias, mais est aussi liée à une concentration croissante des services internet sur les marchés mondiaux.

Quelle est la raison à cela? Parmi les principaux facteurs, citons le phénomène d'externalités de réseau ou d'effets de réseau positifs. La théorie des effets de réseau, qui découle de la théorie économique, prétend que la valeur d'un réseau dépend du nombre de ses utilisateurs⁶. On peut donc affirmer qu'en raison de ces effets de réseau, plus une plateforme compte de membres en quête de partage, plus elle présente d'intérêt pour ses utilisateurs⁷. Dès lors, les grandes plateformes internationales dédiées au partage de contenu bénéficient d'effets de réseau tels qu'aucune plateforme internationale ne saurait offrir. Mais le problème avec les effets de réseau, c'est que l'«attrait» de valeur conduit souvent à une concentration dans des marchés spécifiques. Or, dans le domaine des médias et de la culture, la concentration est crainte en raison de ses conséquences potentiellement négatives pour la diversité culturelle et le pluralisme politique. Les archives publiques et les détenteurs de droits du patrimoine cinématographique peuvent être tentés de publier leurs œuvres sur Netflix ou YouTube, mais la portée mondiale des plateformes internet ne leur permettra pas de contrôler (ou, dans le cas de Netflix, ni même de savoir) dans quelles conditions leur contenu sera trouvé et consulté. Certains éléments montrent, par exemple, que lorsque des institutions de conservation de la mémoire utilisent YouTube pour partager leur contenu, les algorithmes de cette plateforme proposent aux utilisateurs uniquement les vidéos les plus populaires et rendent la recherche de vidéos moins populaires mais néanmoins de grande valeur bien souvent impossible ou, au minimum, rendent les résultats de recherche imprévisibles⁸.

Cela signifie que ces plateformes, leurs algorithmes et systèmes d'indexation jouent un rôle crucial en influant sur le type de ressources culturelles pouvant être trouvé et utilisé par la suite pour bâtir la mémoire culturelle. Cela donne à penser que leur conception technique, les normes sur lesquelles elles se fondent et le choix de différentes normes et technologies sont motivés par l'idéologie, qui fait alors partie intégrante du dispositif de construction culturelle.

L'utilisation de normes de métadonnées ouvertes comme objectif des politiques publiques

Je tiens à souligner, dans ce contexte, le certain potentiel de l'article 3.5 de la recommandation du Conseil de l'Europe sur «l'internet des citoyens» (2016), selon lequel un espace numérique ouvert et durable, qui emploierait les portails et les plateformes européens existants, devrait être mis en place au niveau européen, pour que les ressources et les connaissances culturelles puissent être partagées et accessibles légalement, sans restriction de temps ni d'espace. L'article précise que 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 importe également, ajouterais-je, que cet espace, comme

6 David et Greenstein, 1990; Katz et Shapiro, 1986

7 Cusumano, 2011

8 Vonderau, 2015

d'autres plateformes qui occupent une place centrale, à l'image d'Europeana, continue d'être aussi ouvert et transparent que possible au regard des normes, techniques et technologies d'indexation (y compris les logiciels et algorithmes) utilisées pour encourager les institutions européennes plus petites à choisir également des normes ouvertes, et d'informer ces dernières des limitations possibles pour la valeur publique, si elles choisissent de coopérer largement avec des prestataires de services exclusifs et souvent moins transparents.

Apparition de «mégadonnées» culturelles

En plus d'une présentation plus efficace du contenu culturel sur des plateformes en réseau - de manière à ce qu'il soit bien contextualisé mais aussi facile à trouver et à réutiliser -, un autre élément d'importance croissante a des répercussions sur la culture du numérique comme bien public, à savoir la façon dont le contenu culturel est utilisé sur les plateformes. Chacun de nos clics, chacun de nos «J'aime», tout commentaire que nous formulons et toute recommandation que nous faisons à d'autres, tout est enregistré puis exploité à diverses fins, que ce soit pour personnaliser davantage un service ou en vue d'un marketing dit «intelligent» pour divers types de produits externes ou services aux utilisateurs. C'est là que le concept de «mégadonnées» entre en jeu.

Dans le domaine culturel, les «mégadonnées» font référence généralement à l'information numérique originelle générée par les utilisateurs et recueillie par les ordinateurs. Le modèle de communication d'«archives» en ligne, telles que YouTube ou Instagram, est souvent conceptualisé en des termes d'«autocommunication de masse» (pour le distinguer des autres formes de communication de masse), sachant que le modèle opérationnel consiste à inviter les particuliers à apporter des données en continu. D'après Couldry et Powell (2014): «les données constituent le produit exemplaire de l'auto-communication de masse». Les deux auteurs expliquent que le modèle économique des médias s'articule autour de la production d'un public dont l'attention pourrait être vendue aux annonceurs. Dans l'auto-communication de masse, les personnes modèles font toujours partie d'un produit collectif, mais au lieu des messages auxquels elles prêtent attention, ce sont leurs propres actions de communication qui intéressent les mégadonnées et motivent l'extraction de valeur.

A ce propos, Puschmann et Burgess (2014) avancent que l'évolution historique des «mégadonnées» est marquée par un glissement vers une commercialisation toujours plus importante des données.

Toutefois, ce que l'on perçoit fréquemment comme un obstacle correspond en fait à la maniabilité effective des mégadonnées - leur collecte, leur traitement, leur vente dans des conditions de croissance rapide, leur qualité variable, leurs problèmes de contextualisation et, de fait également, leur analyse et leur utilisation de manière adéquate. Puschmann et Burgess avancent que les mégadonnées sont souvent associées à une image de lutte contre des forces trop puissantes à contrôler ou à maîtriser. La difficulté consiste en effet à contrôler efficacement les mégadonnées pour en faire une ressource utile.

Cela marche dans les deux sens. L'utilisation des données comme ressource exploitable et négociable est tout aussi problématique pour la société civile, car comment savoir si les échanges à caractère commercial et les utilisations de données vont à l'encontre de l'intérêt public et nuisent à la vie privée des utilisateurs mais aussi, peut-être, plus important encore, à la véritable liberté de choix pour tous types d'acteurs politiques, sociaux et

culturels? Nous savons très peu de choses au final sur la façon dont nos données sont utilisées, sur la façon dont elles sont commercialisées et sur les conséquences pour tous les services de prestation de l'information et les plateformes de coordination que nous consommons. Alors que le phénomène poursuit son évolution rapide, faisant ainsi figure de «cible mouvante», on observe un manque de règles, de conventions et de réglementations visant à garantir une conduite des affaires en toute transparence pour que cette évolution ne nuise pas aux libertés fondamentales de nos sociétés civiles. A cet égard, une étape importante a été franchie avec l'adoption récemment de la réforme de la protection des données de l'Union européenne (rapporteur: eurodéputé Marju, Estonie) assurant une protection minimale pour les citoyens de l'Union européenne, notamment un droit à l'oubli, «un consentement clair et affirmatif» au traitement des données à caractère personnel par la personne concernée et l'obligation d'expliquer les politiques de confidentialité dans un langage clair et compréhensible.

Il reste encore à faire cependant pour rendre l'échange de mégadonnées culturelles plus transparent et pour mettre au point des bonnes pratiques visant à ce que l'utilisation des mégadonnées serve la diversité culturelle, le pluralisme politique et contribue à un échange de savoir plus efficace et transparent. Les bonnes pratiques pourraient aussi favoriser une «modernisation réfléchie» plus vaste⁹, qui permettrait d'identifier les écueils de la vie moderne et de trouver conjointement des solutions. Les grands prestataires de services en ligne devraient faire preuve de transparence dans leurs politiques de confidentialité et informer les particuliers sur la façon dont leurs données sont utilisées; ces prestataires devraient aussi informer la société dans son ensemble sur les conditions de l'échange de données et sur la façon dont cela risque d'affecter la nature des services du savoir proposés aux citoyens européens. Il conviendrait en outre de définir et de mettre en avant la bonne conduite à adopter pour que le partage de données d'utilisation entre structures publiques et structures privées profite à une société plus transparente et réflexive – et, de fait, au «bien public». Le Conseil de l'Europe, avec ses instruments «non contraignants», serait bien placé pour mener une action dans ce domaine.

Indrek Ibrus est professeur associé à la Baltic Film, Media, Arts and Communication School (BFM) de l'Université de Tallinn (TLU). Il est également le responsable et le chercheur principal du Centre d'excellence pour l'innovation dans les médias et la culture du numérique (MEDIT) de TLU. Il a publié de nombreux ouvrages sur l'innovation dans les médias, la réglementation dans le secteur des médias audiovisuels, ainsi que sur les médias mobiles et la transmédia et l'intermédialité dans la production médiatique. Il a obtenu son doctorat à la London School of Economics and Political Science.

⁹ Beck, Giddens et Lash, 1994.

Références bibliographiques

- Appadurai, Arjun.** (2003). Archive and Aspiration. In J. Brouwer & A. Mulder (Eds.), *Information is Alive: Art and Theory on Archiving and Retrieving Data* (pp. 14-25). Rotterdam: NAI Publishers.
- Baron, Jaimie.** (2014). *The Archive Effect: Found footage and the audiovisual experience history*. Oxon: Routledge.
- Beck, Ulrich, Giddens, Anthony, & Lash, Scott.** (1994). *Reflexive Modernization: Politics, Tradition and Aesthetics in the Modern Social Order*. Cambridge: Polity Press.
- Casalegno, Federico.** (2004). Thought on the Convergence of Digital Media, Memory, and Social and Urban Spaces. *Space and Culture*, 7(3), 313-326.
- Couldry, Nick, & Powell, Alison.** (2014). Big Data from the bottom up. *Big Data & Society*, 1(2). doi: 10.1177/2053951714539277
- Conseil de l'Europe.** (2016). *Recommandation CM/Rec(2016)2 du Comité des Ministres aux Etatsmembres sur l'Internet des citoyens*. Strasbourg: Conseil de l'Europe.
Tiré de: [https://wcd.coe.int/ViewDoc.jsp?p=&Ref=CM/Rec\(2016\)2&Language=lanEnglish&Ver=original&Site=CM&BackColorInternet=C3C3C3&BackColorIntranet=EDB021&BackColorLogged=F5D383&direct=true](https://wcd.coe.int/ViewDoc.jsp?p=&Ref=CM/Rec(2016)2&Language=lanEnglish&Ver=original&Site=CM&BackColorInternet=C3C3C3&BackColorIntranet=EDB021&BackColorLogged=F5D383&direct=true)
- Conseil de l'Union européenne.** (2012). *Conclusions du Conseil sur la numérisation et l'accessibilité en ligne du matériel culturel et la conservation numérique*. Bruxelles.
Tiré de: http://www.consilium.europa.eu/uedocs/cms_data/docs/pressdata/en/educ/130120.pdf.
- Cusumano, Michael A.** (2011). Platform wars come to social media. *Communications of the ACM*, 54(4), 31-33.
- David, Paul, & Greenstein, Shane.** (1990). The economics of compatibility standards: An introduction to recent research. *Economics of innovation and new technology*, 1, 3-41.
- Ellis, John.** (2012). Why Digitise Historical Television? *Journal of European Television History and Culture*, 1(1), 27-33.
- Ernst, Wolfgang.** (2004). The Archive as a Metaphor. *Open*, 7, 43-46.
- Ernst, Wolfgang.** (2013). *Digital Memory and the Archive* (J. Parikka Ed.). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Ernst, Wolfgang.** (2015). *Stirrings in the Archives: Order from Disorder*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers.
- Foray, Dominique.** (1995). Coalitions and committees: how users get involved in information technology (IT) standardization. In R. Mansell, R. Hawkins & J. Skea (Eds.), *Standards, Innovation and Competitiveness: The Politics and Economics of Standards in Natural and Technical Environments* (pp. 192-212). Aldershot, Brookfield: Edward Elgar.
- Hartley, John.** (2012). *Digital Futures For Cultural and Media Studies*. Chichester: John Wiley & Sons.
- Hoskins, Andrew.** (2011). Media, Memory, Metaphor: Remembering and the Connective Turn. *parallax*, 17(4), 19-31.
- Ibrus, Indrek.** (2013a). Evolutionary dynamics of media convergence: Early mobile web and its standardisation at W3C. *Telematics and Informatics*, 30(2), 66-73.
doi: <http://dx.doi.org/10.1016/j.tele.2012.04.004>
- Ibrus, Indrek.** (2013b). Evolutionary dynamics of the mobile web. In J. Hartley, A. Bruns & J. Burgess (Eds.), *A Companion to New Media Dynamics*. London: Blackwell.
- Ibrus, Indrek.** (2015). Histories of Ubiquitous Web Standardization. In A. Bechmann & S. Lomborg (Eds.), *The Ubiquitous Internet: User and Industry Perspectives*. London: Routledge.
- Katz, Michael L., & Shapiro, Carl** (1986). *Production compatibility choice in a market with technological progress*. *Oxford Economic Papers* 38, 146-65.

- Niggemann, Elisabeth, de Decker, Jacques, & Lévy, Maurice.** (2011). The New Renaissance: Report of the 'Comité Des Sages' on bringing Europe's cultural heritage online (pp. 191). Luxembourg: European Commission.
- Puschmann, Cornelius, & Burgess, Jean.** (2014). Big Data, Big Questions | Metaphors of Big Data. *International Journal of Communication*, 8, 1690-1709. doi: 1932- 8036/20140005
- Reading, Anna.** (2014). Seeing Red: A political economy of digital memory. *Media Culture & Society*, 36(6), 748-760.
- Torlasco, Domietta.** (2013). *The Heretical Archive: Digital Memory at the End of Film*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Uricchio, William.** (2009). Moving beyond the artefact: Lessons from participatory culture. In M. van den Boomen, S. Lammes & A.-S. Lehmann (Eds.), *Digital Material: Tracing New Media in Everyday Life and Technology*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Vonderau, Patrick.** (2015). The Politics of Content Aggregation. *Television & New Media*, 16(8), 717-733. doi: 10.1177/1527476414554402
- Wactlar, Howard D. , & Christel, Michael G.** (2002). Digital Video Archives: Managing Through Metadata. In *Building a National Strategy for Preservation: Issues in Digital Media Archiving*. Washington: Council on Library and Information Resources Washington, D.C. and Library of Congress.

La disruption par les données: promesses et périls pour la gouvernance de la culture et l'Internet des citoyens

Divina Frau-Meigs

Université Sorbonne Nouvelle

Chaire UNESCO «Savoir-devenir à l'ère du développement numérique durable»

Qu'est-ce que l'Internet des objets, sinon une prise de pouvoir des objets du quotidien sur nos comportements? Il vient affublé d'un adjectif qui signifie «intelligent» – et même un peu plus: nous avons les *smart phones*, mais aussi les montres, les réfrigérateurs... tout est *smart*. Bientôt des musées *smart*? Des tableaux, un patrimoine *smart*? Morozov parle de *smartification*¹ de la vie quotidienne, je parle de la *datafication* de toute chose; dans les deux cas, le suffixe «-tion» insiste sur notre état actuel de fascination devant les nombres, les calculs et le contrôle qu'ils autorisent, à une époque cybériste qui ne s'oriente plus guère sur les repères modernes ou post-modernes². Le résultat est le même: des données primaires, associées au moyen d'algorithmes à des métadonnées, livrent sur des personnes qui le plus souvent n'y ont pas consenti des informations pouvant être utilisées par des tiers anonymes à n'importe quelle fin. Difficile de résister à ce phénomène quand il est présenté comme une «optimisation»: plus de sécurité, plus de protection, moins de pertes d'énergie, moins d'inefficacité... mais la culture a-t-elle pour but d'optimiser l'efficacité? En anglais, *smart* est aussi un verbe, qui évoque une douleur cuisante.

La situation du monde actuel, dépendant des géants du numérique, tend à faire des mégadonnées et de l'Internet des objets une nouvelle approche de la gouvernance, que Tim O'Reilly nomme «régulation algorithmique³»: capteurs et détecteurs produisent un retour qui oriente les choix politiques et culturels, parfois plus puissamment que les lois rédigées par les responsables politiques. Le système apprend et s'améliore tout seul en scrutant le comportement de ses innombrables usagers et en s'y adaptant. Mais cela se fait «en temps réel» (expression chère à Google), «à chaud», impulsivement, sans consultation et sans véritable Internet des citoyens. La «régulation algorithmique» est-elle le nouvel horizon de la culture? Et si oui, quelles en sont les conséquences pour les citoyens, et pour l'Internet des citoyens⁴?

Le risque est de laisser ce type de régulation dépasser les politiques culturelles, au nom d'une vision technocratique et apparemment a-idéologique. Voici réapparaître la fameuse «neutralité de la technologie», là où l'histoire a montré que la technologie n'était pas neutre et qu'elle servait activement les objectifs du marché et de l'Etat. Les deux entités, l'Etat comme le marché, tendent à entretenir les polarités «en ligne/hors-ligne», «stabilité/disruption». Ils ne veulent pas d'un tiers qui viendrait contester leur mainmise sur

1 Evgeny Morozov, «The rise of data and the death of politics», *The Observer*, dimanche 20 juillet 2014; voir aussi *Technology, Solutionism, and the Urge to Fix Problems that Don't Exist*, Allen Lane, 2013.

2 Divina Frau-Meigs, *Media Matters in the cultural contradictions of the information society. Towards a human-rights based governance*, Editions du Conseil de l'Europe, 2011.

3 Tim O'Reilly, «Open Data and Algorithmic Regulation», chapitre 22, *Beyond Transparency*, Brett Goldstein et Lauren Dyson (éd.), *Code for America*, 2013. <http://beyondtransparency.org/chapters/part-5/open-data-and-algorithmic-regulation>

4 Conseil de l'Europe, Comité des Ministres aux Etats membres, Recommandation CM/Rec(2016)2 sur l'Internet des citoyens, février 2016.

la société; ils n'ont toujours pas reconnu la culture comme un pilier du développement durable⁵, capable de surmonter, par une réponse différente, l'opposition entre stabilité et disruption – terme non dénué de connotations économiques et politiques qui ont des conséquences pour la culture.

I. Disruption par les données et régulation algorithmique

La «disruption» est en fait un concept commercial, proposé dès 1992 par le publicitaire et chef d'entreprise Jean-Marie Dru et adopté depuis dans plus de trente pays dont les Etats-Unis, la Russie, le Japon et les pays de l'UE. Pour Dru, la disruption s'oppose à l'innovation progressive (optimiser ce qui existe déjà). Elle consiste à rompre avec les conventions et les biais culturels pour favoriser la créativité et la différenciation du produit par rapport à ses concurrents, et aboutir à une nouvelle vision de la marque⁶. Il distingue quinze vecteurs de disruption, dont les partenariats, les services ajoutés, les modèles d'entreprise... et les données. Dans ce contexte commercial, les données favorisent la disruption en donnant aux usagers des «coups de pouce⁷» qui les incitent à changer de comportement. Pour l'heure, ces coups de pouce sont surtout visibles dans le secteur de la santé (applications mesurant la fréquence cardiaque, capteurs de numération globulaire...), mais tous les secteurs devraient être touchés, y compris la culture.

Dans le contexte néolibéral d'une économie numérique du laisser-faire, les coups de pouce entraînent bien une disruption pour la culture: déplacer la responsabilité sur l'individu en prônant l'achat d'appareils d'autosurveillance, supprimer la réglementation par les pouvoirs publics et laisser le marché trier les résultats par popularité. C'est ainsi que des entreprises nouvelles, comme Uber ou AirBnb, bouleversent une organisation du travail réticente à entrer dans la révolution numérique. Dans le milieu de l'art et de la culture, les entités équivalentes sont, entre autres, Bright, Spotify et Netflix. Elles contournent les marchés pré-numériques, le mécénat culturel et les aides publiques et laissent de fait les artistes se débrouiller tout seuls. Les gouvernements n'ont pas su endiguer la manne financière issue de ces cyber-entités, autorisant la création d'énormes groupes qui ne paient pas d'impôts proportionnellement à leur utilisation des infrastructures et équipements publics dans la plupart des pays dans lesquels ils sont installés, comme le montre le récent contentieux entre le gouvernement irlandais et Apple (14,5 milliards de dollars d'impôts impayés depuis 2003). Pour des gouvernements aux prises avec des ressources en baisse – en particulier pour la culture, variable d'ajustement dans le budget de beaucoup d'entre eux –, la *datafication*, ou mise en données, peut d'abord paraître avantageuse, d'autant qu'elle n'impose pas de démanteler les politiques de protection de la culture. Mais une fois ôtés tous les avantages publics et collectifs, que reste-t-il?

Les travailleurs de la culture peuvent-ils encore tirer de la valeur et des moyens de subsistance des contenus qu'ils produisent, et comment?

Les producteurs d'art et travailleurs culturels d'aujourd'hui sont beaucoup plus proches de prestataires de services que d'artistes créateurs, et les droits de propriété intellectuelle

5 Déclaration pour l'inclusion de la culture dans les objectifs du développement durable, 2014. <http://www.culture2015goal.net/index.php/fr/>

6 Jean-Marie Dru, *Disruption*, Village mondial, 1997; voir aussi New: *15 approches disruptives de l'innovation*, Pearson, 2016. Pour une approche légèrement différente, voir Clayton Christensen, *Innovator's Dilemma*, Harvard Business School Press, 1997.

7 Richard H. Thaler and Cass R. Sunstein, *Nudge: Improving Decisions about Health, Wealth, and Happiness*, Yale UP, 2008. (*paru en français sous le titre Nudge: la méthode douce pour inspirer la bonne décision*).

profitent uniquement aux plates-formes et aux intermédiaires qui les possèdent et les gèrent. Le recours au financement participatif résout en partie le problème, mais le cadre des politiques publiques reste nécessaire pour protéger et promouvoir un minimum l'art, qu'il soit numérique ou non. Les producteurs culturels d'aujourd'hui, dont les artistes, doivent se poser des questions d'ingénierie, de logiciels sociaux, etc. Beaucoup d'artistes gagnent leur vie comme concepteurs web et pratiquent l'art en indépendants pendant leur temps libre. Ils sont noyés au milieu de toutes les applications qui donnent aux jeunes l'illusion de créer et d'innover alors qu'ils recopient des modèles, à la manière de peintres amateurs. La smartification ne sert pas l'esthétique, mais le divertissement. Elle n'a pas de projet culturel. Célébrer la technologie pour la technologie ne livre aucune œuvre d'art saisissante et pionnière, aucun chef-d'œuvre. Le remplacement de l'atelier par le *fab lab* n'est pas qu'une démocratisation bienvenue de l'art et de la science, c'est aussi un risque, qui appelle une réponse.

Le milieu musical, qui constitue souvent l'épreuve décisive en innovation technologique, est un exemple typique. Une application comme Shazam montre les promesses et les périls de la mise en données. Elle est intéressante parce qu'elle montre où va la musique, entre normes exclusives et ouvertes. Son algorithme d'identification de la musique est breveté, ce qui complique l'émergence d'algorithmes alternatifs ouverts, transforme la reconnaissance des musiques en marché et donne à cette entreprise un monopole de fait, puisqu'elle capte une partie du public en ligne. D'un autre côté, Shazam livre aussi des connaissances sur les goûts de millions d'auditeurs qui se situent quelque part entre sélections élitistes et *top ten* commerciaux, comme le montrent année après année les archives du «Hall of Fame» de Shazam. Les applications similaires, telles que Firefly (Amazon), Google Sound Search et Bing Music identification, révèlent de grands groupes qui envahissent la culture et s'efforcent de créer la «bulle filtrante⁸» dénoncée par Eli Pariser: les goûts des usagers sont pistés et transformés en données, réutilisées pour renforcer ces goûts et tenter de maintenir les usagers dans un «portail» culturel où ils se voient offrir des services complémentaires, comme sur iTunes ou Amazon, par exemple.

Si l'art veut rester une sorte de résistance à l'ordre établi sous toutes ses formes, il ne peut se contenter ni d'un tout-technologique mené par le marché, ni du rejet naïf de toutes les politiques. Les techniques ont toujours fait partie des nouvelles formes d'art, à mesure que les artistes rencontraient de nouvelles raisons économiques et sociales d'incarner leur message. Les artistes doivent renouer avec le contexte d'aujourd'hui pour nous aider à donner sens à nos réalités, réengager le dialogue avec nos désirs et nos craintes, trouver des manières de remodeler notre relation à la smartification, dans un esprit critique. Le vrai défi consiste à aider les êtres humains à équilibrer deux courants contraires – plus de pouvoir pour eux, plus de contrôle sur eux – à l'heure où les nouveaux médias inondent la sphère privée et l'intimité des citoyens d'appareils numériques qui ne sont plus présentés et perçus comme étrangers et aliénants. La célébration de la liberté d'expression s'accompagne d'appels à la prudence et à la sécurisation qui confèrent un pouvoir sans précédent à ceux qui, via la régulation algorithmique, gèrent les plates-formes de pistage. L'art et la culture remettent en question la source et la légitimité de ce pouvoir. La glorification du *geek* créateur (incarné par des cyber-entrepreneurs comme Steve Jobs, Mark Zuckerberg, Bill Gates...) ne devrait pas oblitérer l'image de l'artiste qui donne à penser.

A l'heure actuelle, seule la fiction contre-utopique semble offrir une lecture critique de la technologie (qui tourne mal) et de la disruption (qui mène au chaos). Elle fourmille d'histoires de sociétés post-technologiques qui, après une catastrophe, connaissent la terreur, la famine ou l'exil, comme *Hunger Games* (Suzanne Collins, 2008-2010) ou *Divergent* (Veronica Roth, 2011-2013). Ces fictions offrent une culture visuelle très dense assortie d'un discours assez radical sur les politiques de pouvoir et de contrôle auxquelles les protagonistes doivent se soumettre, ou contre lesquelles ils se rebellent... Et bien sûr, cette cyberculture est récupérée et produite à son tour par Hollywood, devenue Hollyweb, et ses stratégies transmédiées (du livre au film, du film au jeu vidéo).

II. Disruption par les données et disruptions humaines

Cependant, la disruption par les données peut aussi être vue comme une facette positive de la culture et en la rejetant, on risque de se couper du potentiel de ces données pour nourrir la créativité, renforcer les moyens d'action ou permettre aux moins puissants de s'exprimer. L'art peut aussi inviter à s'engager et à se prendre en main, maintenant plus que jamais, et cette règle reste valable lorsque l'art utilise des données. Pour son projet «Recording and Translating Climate Change⁹», Nathalie Miebach crée des sculptures et des partitions musicales à partir de données météorologiques. Yann Toma (*Human Energy*) a attiré l'attention sur le changement climatique en illuminant la tour Eiffel à l'aide de l'énergie de ses visiteurs. Pierre Esteve (*FLOWERS 2.0*) a réutilisé des bouteilles en plastique pour en faire des fleurs, équipées de capteurs, dont l'éclairage varie en fonction de la présence des passants.

Ces artistes nous font comprendre que la disruption se produit aussi dans la vie réelle, qu'une bonne part de la culture du XXI^e siècle va être définie par des personnes réelles, et notamment par leurs migrations (provoquées par la guerre ou par le climat), épreuve décisive pour la démocratie, dont les valeurs doivent tenir bon devant la crise des réfugiés, les frontières qui bougent, les murs qui s'élèvent et les demandes d'asile déposées par des migrants sans abri. Ces artistes montrent que la culture peut relever les défis posés par les espaces disjoints et les sociétés de diasporas dont l'Etat et le marché sont tentés de se désengager. Aujourd'hui, la véritable intégration s'étend de nos voisins de palier à nos voisins à l'étranger et en ligne. La culture peut tisser un filet de solidarité pour résister à la smartification, qui n'est inévitable qu'en apparence.

Au-delà des artistes, les données aident aussi à susciter un dialogue interculturel autour de l'art et de la culture. Bablbooks par exemple, à l'origine éditeur de livres papier bilingues, a lancé une application, conçue par des jeunes, de traduction participative de livres pour enfants, la dernière révision étant confiée à des traducteurs professionnels. Les parents et enseignants proposent leurs propres traductions, les professionnels veillent à ce que la somme de toutes les contributions reflète bien la manière de s'exprimer des locuteurs natifs. Tout en haut de la liste, on trouve les livres traduits en tagalog, ce qui reflète les attentes et les besoins culturels de la population concernée tout en élargissant la présence en ligne de cette langue philippine¹⁰.

⁹ nathaliemiebach.com

¹⁰ <http://translate.bablbooks.com/>

Virtual Migrants est un collectif qui cherche à attirer l'attention sur des questions mondiales telles que le racisme ou le terrorisme. Son projet EXHALE regroupe des compositions musicales et d'art électronique autour de l'asile et des migrations¹¹. Le collectif a également fait appel au financement participatif pour «Continent chop chop», performance transmédia fondée sur l'œuvre du poète nigérian Nnimmo Bassey, qui réclame la justice climatique, s'oppose aux politiques mondiales d'austérité et prône la tolérance envers les réfugiés.

Le projet Erasmus+ ECFOLI utilise un MOOC (cours en ligne ouvert à tous) pour sensibiliser les jeunes à leur patrimoine culturel commun. Les participants sont formés à rédiger une histoire exprimant leur expérience quotidienne de l'art de rue (souvent dans une zone tampon d'un pays en guerre), puis à la numériser, avec les objets dont elle parle, en utilisant la vidéo et les techniques de conception de jeu¹². En Education aux médias et à l'information (EMI), l'élaboration de récits numériques fait partie des compétences utilisées pour la résolution de conflits¹³. Ce processus vise à sensibiliser à la diversité et à la tolérance dans la culture pour lutter contre l'extrémisme et la radicalisation.

Les jeux vidéo, autre aspect de la culture numérique, contribuent aussi à la résolution des conflits. Les jeux fondés sur l'actualité se multiplient depuis le début de la crise des migrants. Des producteurs indépendants des grands studios d'Hollywood empruntent aux jeux vidéo pour immerger les usagers dans la terrible situation des migrants, afin de susciter l'empathie et de mieux faire comprendre les conditions traumatisantes de l'exil. Par exemple, le studio suisse Blindflug a lancé «Cloud Chasers: Journey of hope» pour encourager à la solidarité avec les exilés: les joueurs suivent les tribulations d'un père et de sa fille à travers le désert¹⁴. Le jeu est disponible sur smartphone (iOS et Android). La mobilité (technologie mobile) peut donc être un atout, à condition que les personnes concernées puissent transporter leur culture avec elles et en rester proches, même à distance.

Ces exemples ont plusieurs points communs qui soulignent le caractère central de la culture. Ils utilisent le récit pour rapprocher les personnes, cimenter les mémoires et les valeurs, modifier par l'art les représentations du monde. Ils voient dans la créativité l'émanation du dialogue intergénérationnel, des échanges culturels, de la tolérance et de la dignité. Ils mettent la voix des jeunes qui ont accès à la technologie au service de ceux qui ne l'ont pas. Ils montrent que le lien des migrants avec leur pays d'origine peut être conservé et non déchiré. Ils offrent des réactions alternatives à la radicalisation et au nationalisme. Ils proposent une réponse aux «non-espaces» que sont les *no-man lands*, les zones tampons et les camps de réfugiés où s'accumulent, pour les migrants, les fardeaux de l'exil (de leur terre natale), de l'exclusion (derrière des murs) et de l'exception (à la plupart des lois des Etats dans lesquels ils se trouvent¹⁵).

Ces exemples montrent ce que la disruption par les données peut apporter à la diversité et au dialogue interculturel et intergénérationnel lorsque l'éthique passe avant la technologie et en oriente la conception. Les données peuvent aider à résoudre les problèmes du monde réel, pour des personnes réelles, et non mettre des robots au service d'autres robots. Ces problèmes sont là pour rester, du fait du changement climatique et des réfugiés climatiques attendus, sans parler des conflits qui touchent de plus ou moins vastes parties

11 <http://virtualmigrants.net/>

12 www.ecfoli.eu

13 Divina Frau-Meigs, *Socialisation des jeunes et éducation aux médias*. Eres, 2011.

14 www.blindflugstudios.com/

15 Michel Agier (ed), *Un monde de camps*, La Découverte, 2014.

du monde. Pour que ces exemples fleurissent, réussissent et perdurent, il est important d'exploiter tout le potentiel de la Recommandation du Conseil de l'Europe sur l'Internet des citoyens et, par-là, d'aider la démocratie à louvoyer entre les écueils qu'elle rencontre actuellement.

III. Exploiter le potentiel disruptif de la Recommandation sur l'Internet des citoyens

Dans ses premières phases de rédaction, la recommandation a envisagé un libellé différent, opposant l'«Internet des sujets» à l'«Internet des objets». Le libellé définitif, «Internet des citoyens», a une connotation plus politique étant donné que dans le monde numérique, les «sujets» peuvent être des abstractions contrôlées par des algorithmes ou des agrégats de données permettant la commercialisation de profils en ligne. La construction des sujets comme citoyens est une question politique et culturelle qui doit être étudiée à la lumière de la régulation algorithmique et de la mise en données. Pour nous faire gagner en pouvoir, l'expérience de la présence en ligne doit être enrichissante, d'une manière globale et complexe qui ne se limite pas au fonctionnement technologique. Comment faire en sorte que le mantra actuel, «les données à notre place», devienne «les données à notre service»?

La recommandation mentionne en introduction plusieurs lignes directrices, en particulier sur le rôle des droits de l'homme en matière de données (1.5):

- a. l'assurance que le traitement de toutes les données est effectué en conformité avec les 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);
- b. le respect de la Convention de l'Unesco sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles 2005¹⁶.

Elle poursuit par les recommandations suivantes: **1)** la «modernisation des institutions culturelles», **2)** des «citoyens créatifs», gagnant en autonomie grâce à «un usage transformant des œuvres protégées par le droit d'auteur (tel que le partage, la diffusion, l'archivage, le remixage, le mashing-up ou la consommation)», et **3)** des «compétences en translittératie pour créer et gérer la culture numérique, et y accéder».

Ce document normatif, à condition qu'on l'exploite, peut inspirer à la culture de nouveaux chemins. Il devra être divisé en unités plus petites, mais sans que sa mise en œuvre s'éloigne d'une vision partagée qui unit l'individuel et le collectif et affirme clairement la culture comme un pilier de la durabilité et de l'autonomisation, source d'emploi, de divertissement et de bien-être (au-delà des «applis santé») et indépendamment de l'âge, du genre et de la nationalité¹⁷.

- **Ne pas séparer Internet des objets et Internet des citoyens**

Actuellement, deux discussions parallèles se déroulent dans des sphères différentes et qui s'ignorent: la discussion sur les ressources techniques essentielles pour monétiser les données et la disruption qu'elles créent (ICANN, ISOC, UIT, avant tout entre les Etats et le secteur privé) et celle sur les droits fondamentaux essentiels à l'ère du numérique (Conseil de l'Europe, UNESCO, avant tout entre les Etats, le secteur public et la société civile).

¹⁶ Recommandation CM/Rec(2016)2 sur l'Internet des citoyens, février 2016, article 1.5.

¹⁷ Bruno Durieux (supervision), *L'apport de la culture à l'économie en France*, 2013
<http://www.economie.gouv.fr/files/03-rapport-igf-igac-culture-economie.pdf>

Dans les deux cas, les décisions se prennent loin des usagers et des travailleurs culturels, souvent au détriment de leurs intérêts, tandis qu'apparaît toute une série d'agents non humains connectés que n'accompagnent ni droits ni devoirs (robots, capteurs...).

Rien ne pourra rapprocher ces discussions si les Etats et les organisations intergouvernementales n'instaurent pas une plate-forme commune de débat et de prise de décisions, dotée d'une mission de réglementation et de définition du droit.

- **Maîtriser ses données personnelles**

L'actuel traitement automatique des données personnelles dépossède les usagers des traces qu'ils laissent volontairement et involontairement en ligne. Il est rare qu'on les consulte avant de commercialiser leurs données et de marchandiser leurs profils. Ils n'engrangent pas les bénéfices de leur participation et de leur travail en ligne (qui prend souvent l'aspect d'un jeu). Ils s'exposent à des altérations, par des tiers non autorisés, qui peuvent porter durablement atteinte à leur réputation.

Rien ne pourra rendre du pouvoir aux citoyens si les Etats et les organisations intergouvernementales ne protègent pas les contenus des usagers et ne soutiennent pas toutes les innovations techniques et juridiques permettant la portabilité des données personnelles, afin que les usagers ne soient pas prisonniers de la logique des portails et de la bulle filtrante et maîtrisent le devenir de leurs données (ainsi que de leur présence et de leurs activités en ligne), pendant toute leur vie et après leur mort.

- **Le droit des acteurs culturels de tirer une valeur et une subsistance de la production et de la diffusion de contenus**

Dans l'économie numérique, les acteurs culturels ne bénéficient pas de moyens de subsistance en rapport avec le travail qu'ils fournissent. Leur travail n'est ni reconnu, ni protégé, ni suffisamment rémunéré. Le financement participatif reste un pis-aller, sans véritable réglementation, et toutes les formes de travail consistant à remixer ou à recomposer des données sont sous-développées ou même considérées comme des infractions alors que des solutions techniques pourraient autoriser une meilleure répartition de ces activités, qui sont étroitement liées à l'avenir des secteurs créatifs et des humanités numériques.

Rien ne pourra promouvoir des formes durables de culture en ligne si les Etats et les organisations intergouvernementales ne repensent pas entièrement les droits de propriété intellectuelle pour y intégrer toutes les conséquences de la mise en données, en définissant de nouveaux sous-ensembles de droits liés au remixage et à la recombinaison collective, reconnaissant que la notion d'artiste est en train d'évoluer pour englober la maîtrise des langages de programmation, la connaissance des systèmes et le travail collaboratif revendiqué par certains concepteurs de logiciels. Cette réflexion devra aussi englober une taxation juste et proportionnée des multiples usages que les géants du numérique font des œuvres culturelles.

- **Apprendre à analyser internet dans le cadre de l'EMI**

Il faut que les usagers comprennent très jeunes la mise en données, afin d'en recueillir les avantages, d'en éviter les dangers et de peser sur les politiques dans ce domaine en

tant que citoyens, en particulier pour que le monde des entreprises réponde aux besoins et problèmes réels des sociétés mondialisées. L'analyse critique d'internet doit être mieux intégrée à l'Education aux médias et à l'information; il ne faut pas la confondre avec l'analyse du fonctionnement du numérique, qui s'intéresse aujourd'hui davantage au code qu'aux valeurs. L'EMI consiste aussi à lutter contre la radicalisation, à repérer la propagande et à déconstruire les théories du complot, tout en fournissant des outils pour casser les stéréotypes (sur les hommes et les femmes, les migrants, les minorités...). L'EMI est susceptible de donner un nouveau souffle à l'enseignement, à travers de nouvelles pédagogies participatives.

Rien ne pourra assurer la transition vers les multiples savoir-faire nécessaires au XXI^e siècle si les Etats et les organisations intergouvernementales n'assurent pas le financement de l'enseignement et la formation des enseignants et des autres professionnels à l'EMI, sous tous ses aspects numériques (opérationnel, éditorial, créatif, éthique...). Il faut pour cela dépasser le principe de subsidiarité qui préside actuellement à l'éducation dans l'UE pour favoriser une stratégie intersectorielle, qui suppose aussi de travailler avec les ministères de la Culture, de la Jeunesse, de l'Economie, du Travail... Cela suppose aussi que les entreprises du secteur privé assument leur responsabilité sociale, par exemple en élaborant un référentiel pour les métiers créatifs nés de la révolution numérique.

- **Atténuer la régulation algorithmique par la gouvernance d'internet**

Derrière les algorithmes, il y a des personnes aux manettes de la mise en données et des calculs qui permettent d'en tirer du pouvoir. A l'heure actuelle, ces personnes ne sont pas tenues pour responsables des conséquences volontaires et involontaires de la disruption par les données, comme s'il n'y avait aucune répercussion sur la vie des citoyens. Ce vide, s'il a encouragé l'innovation et le développement d'internet comme ressource essentielle, a aussi créé de nouvelles vulnérabilités et ouvert de nouveaux clivages¹⁸.

Rien ne pourra légitimer la gouvernance d'internet si les Etats et les organisations intergouvernementales ne surveillent pas la gestion des données pour qu'elle respecte nos valeurs démocratiques communes, en associant tous les acteurs à la création d'un ensemble viable et durable d'orientations politiques. La gouvernance d'internet doit être la moelle épinière qui unit l'Internet des citoyens à l'Internet des objets, la boussole qui leur donne leurs principes et leur montre la voie.

- **Evaluer les plates-formes et services numériques à l'aune de la frugalité numérique**

Les nouvelles vulnérabilités illustrées par la crise des migrants et leur interprétation par des artistes engagés montrent que, de plus en plus, l'urgence numérique est associée à l'urgence écologique, que l'équité en ligne a aussi un lien avec la justice climatique. Internet est l'un des plus gros pollueurs actuels, et son empreinte carbone augmente. La mise en données dévore de l'énergie et son appétit croît de façon exponentielle avec les efforts de l'industrie pour connecter le prochain milliard d'internautes. Les usagers ne sont ni informés ni consultés sur les solutions de stockage retenues et sur les conséquences de la pollution numérique (pour les pays, les océans...).

18 Divina Frau-Meigs et Lee Hibbard, *Education 3.0 and Internet Governance: A new global alliance for children and young people's sustainable digital development*, Global Commission on Internet Governance Series, Chatham House, 2016, <https://www.cigionline.org/publications/education-30-and-internet-governance-new-global-alliance-children-and-young-peoples-sus>

Rien ne pourra mettre le numérique au service de la justice climatique si les Etats et les organisations intergouvernementales n'affirment pas la nécessité de chercher des alternatives aux solutions actuellement utilisées par l'industrie du Net, afin de favoriser les systèmes et les logiciels qui augmentent l'autorégulation et diminuent l'empreinte carbone du numérique. Cela devrait être entériné par des accords avec de grands groupes comme de petites entreprises, et par le financement de coups de pouce qui inciteraient ces entités à favoriser des consommateurs pratiquant la frugalité, en vue d'un développement numérique durable et d'une économie solidaire.

Pour que la disruption soit vraiment créatrice et s'applique à la culture et à l'éducation, elle doit être compatible avec une vision de l'humanité fondée sur les droits de l'homme, et avec celle de citoyens qui votent avec une connaissance claire de la gouvernance d'internet - dont la régulation algorithmique n'est qu'un sous-ensemble. Recueillir des données n'est pas produire de la culture. On ne peut se laisser guider par les chiffres sans orientation humaine.

