

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Strasbourg, 25 mai 2018

CDCPP(2018)8
Point 5.2 de l'ordre du jour

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

PROJET DE RECOMMANDATION
**LA CONTRIBUTION DE LA CULTURE AU RENFORCEMENT
D'INTERNET COMME OUTIL D'ÉMANCIPATION**

Pour action

Note du Secrétariat
établie par la
Direction de la citoyenneté démocratique et de la participation
Service Culture, Nature et Patrimoine

*This document is public. It will not be distributed at the meeting. Please bring this copy.
Ce document est public. Il ne sera pas distribué en réunion. Prière de vous munir de cet exemplaire.*

Introduction

La 4e Plateforme d'échanges sur l'incidence du numérique sur la culture s'est tenue les 19 et 20 octobre 2017 au Centre pour les arts et les médias de Karlsruhe. Elle a mis en avant le rôle des outils culturels numériques pour affronter les défis posés par le populisme, les fausses informations, la xénophobie et les évolutions politiques non démocratiques. Les débats ont inspiré la rédaction d'un ensemble de lignes directrices pour les politiques sous la forme d'une Recommandation du Comité des Ministres du Conseil de l'Europe à ses Etats Membres concernant la contribution de la Culture au renforcement d'Internet en tant qu'outil d'émancipation.

Le projet de document a été examiné par le Bureau en avril 2018 (voir document CDCPP-Bu(2018)3) et transmis ensuite au Comité directeur sur les médias et la société de l'information (CDMSI) et au Comité directeur pour les politiques et pratiques éducatives (CDPPE) pour consultation.

Action requise

Le Comité est invité à :

- examiner discuter et approuver le projet de Recommandation du Comité des Ministres aux États membres sur « La contribution de la culture au renforcement d'Internet en tant qu'outil d'émancipation » ;

Recommandation CM/Rec (2018) sur

« La contribution de la culture au renforcement d'internet comme outil d'émancipation »

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

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 ;

Conscient que certains des développements les plus récents d'internet et des médias numériques compromettent actuellement ces idéaux et ces principes qui sont leur patrimoine commun, en particulier le profilage souvent dissimulé de citoyens par des plateformes internet et le chaos informationnel, qui englobe la désinformation, la mésinformation et les informations malveillantes diffusées de manière organisée ou non et qui jouent sur l'aspect émotionnel, visuel et répétitif de l'information ;

Conscient que de tels développements sur internet et dans les médias numériques sont largement perçus comme ayant une influence entre autres, sur l'opinion politique, les résultats électoraux et le comportement des prosommateurs et qu'ils menacent le respect de la diversité et à la tolérance, principes caractérisant les sociétés démocratiques et pacifiques ;

Rappelant le Cadre d'indicateurs du Conseil de l'Europe sur la culture et la démocratie, qui montre le rôle essentiel de la culture pour développer les compétences et les capacités démocratiques de citoyens à la fois équilibrés et tolérants, en les exposant à des connaissances diversifiées et à une variété d'influences et d'expériences ;

Reconnaissant que cette exposition permet aux citoyens d'établir des liens cognitifs, d'acquérir des connaissances et d'innover de manières qui profitent aux démocraties et qui, sans cet apport de l'art, de la culture et de la créativité, resteraient hors du champ visuel et de l'entendement des citoyens ;

Conscient que la culture peut remplir ce rôle essentiel uniquement si tous les citoyens ont un véritable accès libre et démocratique à la culture qui encourage leur participation active, et qu'internet et d'autres outils numériques facilitent ce type d'accès libre et démocratique à la culture ;

Reconnaissant qu'internet et les médias numériques font désormais partie de l'espace public partagé de la culture, qui devrait être soutenu par de solides objectifs de politiques culturelles ;

Rappelant également la Déclaration finale de la 10^e Conférence des ministres de la Culture du Conseil de l'Europe (Moscou, 15-16 avril 2013) qui a souligné que la révolution numérique était « indispensable à la viabilité de la création et à la diversité culturelle » ;

Soulignant qu'une approche en termes de droits de l'homme est nécessaire pour toutes les politiques concernant la culture, y compris celles relatives au passage au numérique, afin de donner plein effet à la Convention de sauvegarde des droits de l'homme et des libertés fondamentales (STE n° 5), telle qu'interprétée par la Cour européenne des droits de l'homme et développée par le Comité des Ministres dans sa Recommandation CM/Rec(2016)2 sur l'internet des citoyens et sa Recommandation CM/Rec(2017)8 sur les mégadonnées au service de la culture, du savoir et de la démocratie en vue du suivi ultérieur par les Etats membres ;

Rappelant le 4^e Plateforme d'échanges du Conseil de l'Europe sur l'incidence du numérique sur la culture tenue à Karlsruhe les 19 et 20 octobre 2017 qui a mis en évidence le rôle d'internet et des outils numériques comme espaces créatifs librement accessibles et offrant des conditions favorables pour des citoyens compétents d'un point de vue culturel et démocratique, ayant une bonne maîtrise des technologies, faisant preuve d'esprit critique et capables de résister aux menaces de la propagande populiste, le chaos informationnel et le discours de haine; et qui a aussi reconnu qu'un changement de paradigme en faveur d'un développement de la culture numérique davantage guidé par le secteur public faciliterait la réalisation de cet objectif ;

Recommande aux gouvernements des États membres :

- de s'appuyer sur la culture et les acteurs culturels comme éléments vitaux pour renforcer les capacités d'internet et des médias numériques en tant qu'outils démocratiques et d'émancipation, en se fondant sur le respect des droits de l'homme, la diversité, le pluralisme, la transparence, la fiabilité, l'indépendance, la tolérance, l'inclusion et la solidarité ;
- d'élargir la portée des programmes d'éducation essentielle à l'information et aux médias numériques dans l'enseignement et l'apprentissage continu des enfants, des jeunes et des adultes afin de stimuler leur talent créatif et leur capacité à les utiliser pour faire face aux défis qui se posent pour la démocratie à l'ère du numérique ;
- Profiter du savoir-faire des plateformes du Conseil de l'Europe et d'autres institutions connexes afin de tirer bénéfice de la diversité culturelle et linguistique de l'Europe en promouvant le dialogue interculturel et en échangeant les meilleures pratiques sur l'utilisation, la réutilisation, la création innovante et la diffusion de contenus culturels, tant en ligne que hors ligne;
- Lors de l'élaboration de lignes directrices ou de mesures visant à contrer le chaos informationnel et le discours de haine, tenir compte de la capacité de la culture à agir en tant que catalyseur pour façonner et promouvoir la citoyenneté informée en ligne et, à cet égard, appliquer les normes et stratégies européennes et internationales pertinentes;
- de porter la présente recommandation et les directives qui y sont annexées à l'attention de toutes les parties prenantes pour leur permettre de prendre les mesures nécessaires pour contribuer à sa mise en œuvre.

Annexe I à la Recommandation CM/Rec (2018)..

Lignes directrices sur la contribution de la culture au renforcement d'internet comme outil d'émancipation

S'appuyer sur la culture, les acteurs culturels et les programmes culturels du secteur public pour renforcer les capacités d'internet et des médias numériques comme outils démocratiques et d'émancipation

Les États membres sont encouragés à reconnaître qu'internet et les médias numériques font désormais partie d'un espace public partagé intégrant de nouvelles formes de culture et rendant l'offre et les activités culturelles plus accessibles, y compris celles que proposent les institutions et les acteurs culturels du service public, et plus faciles à utiliser pour les citoyens. Les États membres devraient en particulier :

- a. souligner l'importance et l'intérêt et le bénéfice public d'internet lors de l'élaboration des politiques culturelles ;
- b. renforcer la présence de créateurs et de fournisseurs de contenu culturel sur internet pour les aider à interagir avec les citoyens et faciliter l'accès au contenu culturel ;
- c. soutenir les fournisseurs d'infrastructures culturelles dans leurs efforts de promotion de la cocréation et de la coproduction numériques, conscients de la nécessité de protéger la propriété intellectuelle ;
- d. développer l'offre sur internet de documents provenant des bibliothèques et d'archives, en particulier pour promouvoir et faciliter la recherche d'informations et de connaissances diversifiées et pluralistes ;
- e. promouvoir et faciliter l'utilisation d'outils à code source ouverts, et de méthodologies de travail ouvertes associées pour les activités culturelles et de recherche par les citoyens et par les acteurs et les institutions du secteur public et de la fonction publique ;
- f. mettre en avant le rôle crucial de la culture et de l'éducation dans les débats sur la réglementation des plateformes numériques privées ;
- g. encourager les acteurs indépendants à mettre à disposition des citoyens des plateformes fiables qui leur permettent de vérifier la source, la validité et l'identité des auteurs de contenu dont l'origine est incertain ;

Susciter des citoyens culturellement et démocratiquement avisés et créatifs

Les États membres devraient utiliser l'art et la culture numériques comme moyens de développer les compétences numériques et démocratiques et l'esprit créatif des citoyens. Les États membres devraient en particulier :

- a. dans les documents de politique et les plans d'action stratégiques s'y rapportant, souligner l'importance de stimuler la créativité et les compétences connexes des citoyens en matière d'entrepreneuriat, de pensée créative et de résolution de problèmes, en insistant sur leur rôle pour l'épanouissement, le développement intellectuel et social et la prospérité économique ;
- b. intégrer l'éducation essentielle à l'information et aux médias numériques et les méthodes de design thinking en tant que matières de base dans l'enseignement formel et informel, et en assurer un financement adéquat ainsi que la formation d'éducateurs capables d'enseigner ces nouvelles compétences en tenant compte des évolutions technologiques ;
- c. encourager les institutions culturelles à coopérer et à établir des synergies avec les établissements d'enseignement afin de créer des opportunités d'apprentissage numérique pour les citoyens en mettant en place des mesures d'incitation qui reconnaissent les efforts de coopération des institutions ;
- d. encourager les institutions culturelles et éducatives à intégrer pleinement internet et les outils numériques dans leurs programmes artistiques et culturels pour favoriser la réflexion critique des citoyens et les rendre plus tolérants à l'égard des différents points de vue ;
- e. encourager les institutions culturelles à être des espaces « sans pression » pour l'apprentissage créatif, en particulier pour faciliter l'utilisation expérimentale de la technologie et pour soutenir la culture électronique et les arts des nouveaux médias ;
- f. soutenir et promouvoir de nouvelles formes de culture et de patrimoine numériques dans les programmes culturels publics.

Annexe II à la Recommandation CM/Rec (2018)..

Glossaires (termes ayant des connotations particulières aux fins de la présente recommandation)

Co-création

Utilisation de l'imagination, de l'esprit d'invention et d'innovation par les consommateurs d'art et de culture pour valoriser les travaux d'autres créateurs de culture ou pour collaborer, grâce à ces compétences, avec d'autres citoyens à la création d'œuvres artistiques et culturelles.

Biens communs

Dans un contexte culturel, les biens communs désignent les ressources culturelles qui relèvent du domaine public et sont libres de restrictions de droits d'auteur et accessibles à tous dans une perspective de création et de partage. Ils se distinguent des produits culturels qui, eux, revêtent un caractère privé, sont soumis aux droits d'auteur et nécessitent une permission expresse pour pouvoir être utilisés (bien souvent contre rémunération). Un exemple serait les travaux publiés sous la licence CC0 "sans droits réservés" qui permet aux concédants de renoncer à tous les droits et de mettre un travail dans le domaine public

Co-production

La co-production est le processus par lequel plus d'une personne assemble les matières premières nécessaires pour produire quelque chose de nouveau. C'est l'étape qui suit la création et la conception.

Éducation essentielle à l'information et aux médias numériques

Il s'agit des nouveaux modes d'enseignement et d'apprentissage qui consolident et améliorent les compétences informatiques techniques et digitales en combinaison avec la recherche, le traitement et l'analyse critique d'informations et avec le développement personnel créatif.

Design thinking

L'utilisation de stratégies et de plans d'action créatifs lors du processus de conception.

Désinformation

Le partage d'une information que l'on sait est erronée dans l'intention de nuire.

Culture électronique

La culture électronique désigne la production et la consommation d'art et de culture au moyen des technologies des médias numériques.

Chaos informationnel

Le chaos informationnel se réfère à la mésinformation, la désinformation et la diffusion d'informations malveillantes. Le chaos informationnel peut être organisé ou non et joue sur l'aspect émotionnel, visuel et répétitif.

Internet des citoyens

L'internet des citoyens promeut la dimension humaine et culturelle d'internet et est complémentaire de l'internet des objets. Cette notion nouvelle appelle une approche d'internet axée sur les personnes, en particulier pour responsabiliser tous ceux qui utilisent internet et s'en remettent à cet outil dans leurs activités quotidiennes. Le terme « citoyen » s'entend ici non pas au sens juridique mais au sens général, c'est-à-dire simplement de « personne ».

Information malveillante

Le partage d'une information vraie dans l'intention de nuire, souvent en rendant publics des éléments censés rester confidentiels.

Mésinformation

La transmission d'une information erronée sans intention de nuire.

Arts des nouveaux médias

Œuvres d'art créées au moyen des technologies des nouveaux médias tels que l'art numérique, l'infographie, l'animation par ordinateur, l'art virtuel, l'impression 3D et l'art cybernétique.

Outils à code source ouvert

Outils numériques écrits en code source ouvert mis à la disposition de quiconque souhaite l'utiliser et le modifier.

Sans pression

Sans obligations ni restrictions ou conditions stressantes.

Prosommateur

Ce mot-valise formé par les mots « producteur » et « consommateur » fait référence au caractère flou et fusionnel de ces deux rôles dans le monde numérique. Les processus tels que la production et le financement participatifs aident à créer des biens où le consommateur est impliqué dans la conception ou bénéficiant des spécificités de la création, le consommateur jouant alors un rôle moins passif et plus créatif.