



The Tracker



CULTURE & POLITIQUES PUBLIQUES

Un outil de suivi des politiques publiques

MAI 2022

Ce bulletin mensuel est produit par l'UNESCO pour assurer le suivi de la culture dans les politiques publiques dans le contexte du Programme de développement durable à l'horizon 2030 des Nations Unies. Il met en lumière les avancées dans les contextes régionaux et nationaux ainsi que les débats émergents portant sur la contribution de la culture au développement durable. À partir d'une diversité de sources, le bulletin fournit un aperçu global des tendances en matière de politiques culturelles aux niveaux national, régional et international et des voies par lesquelles les pays inscrivent la culture dans les autres champs des politiques publiques.

MONDIACULT 2022 À L'HORIZON

ÉDITION SPÉCIALE N°2: PATRIMOINE ET CRÉATIVITÉ
DANS L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

Dans cette deuxième partie de la série spéciale du compte à rebours menant à la Conférence mondiale de l'UNESCO sur les politiques culturelles et le développement durable - MONDIACULT 2022, nous examinons comment la transition numérique transforme le secteur culturel. Bien que les défis soient considérables, l'environnement numérique offre également de grandes opportunités d'innovation. La façon dont les politiques publiques en faveur de la culture doivent s'adapter à ce nouveau paysage sera une question majeure qu'aborderont les Ministres et les parties prenantes de la Conférence MONDIACULT 2022, qui se tiendra au Mexique en septembre prochain.



Mondiacult 2022
México

SOMMAIRE

Focus sur les politiques culturelles – p.2

MONDIACULT 2022 à l'horizon – p.6

Perspectives régionales – p.23

Culture dans le Programme 2030 – p.28

En savoir plus – p.29

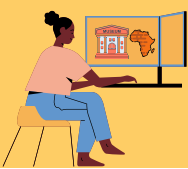


Creativa Images/Shutterstock.com*

À l'échelle mondiale, le taux de pénétration d'Internet représente **63%**



Seuls **5%** des musées en Afrique et dans les PEID disposent d'une présence en ligne



Les services de streaming représentaient

62.1% des recettes mondiales du secteur de la musique en 2020



SOURCES: ITU/ UNESCO/ IFPI



FOCUS SUR LES POLITIQUES CULTURELLES

Cette section met en lumière une sélection des dernières évolutions en matière de politiques culturelles. Les mesures de relance prises en réponse à l'impact de la pandémie de COVID-19 sur le secteur culturel ont montré que les pays s'orientent vers des stratégies plus adaptatives et à plus long terme pour renforcer la résilience de leurs secteurs culturels, et pour ancrer plus solidement la culture dans le large spectre des politiques publiques.

Le ministère de la Culture **de la Tunisie** a lancé un projet de sauvegarde et de numérisation de 30 000 archives cinématographiques et audiovisuelles. Les archives risquaient d'être endommagées, du fait de leur stockage dans des conditions inadéquates.



Sergio Schnitzler/Shutterstock.com*

Le ministère des Affaires étrangères de la **Hongrie** s'est associé à l'Académie d'art hongroise (MMA) pour soutenir des programmes de diplomatie culturelle. Les programmes conjoints seront principalement organisés avec la participation des centres culturels hongrois — les Instituts Liszt — qui accorderont une attention particulière à la promotion des artistes du MMA.

Le ministère de la Culture et l'Office national des statistiques de la **République dominicaine** ont lancé conjointement un projet visant à renforcer les statistiques du secteur culturel. Cette initiative comprend la mise à jour des indicateurs et le renforcement des capacités statistiques au sein du ministère.

Aux **Seychelles**, l'Institut national de la culture, du patrimoine et des arts et le ministère de la Jeunesse, des Sports et de la Famille ont uni leurs forces pour soutenir et accélérer le développement de la jeunesse dans les arts. Les programmes et projets visent spécifiquement à élargir les connaissances et à élaborer des parcours professionnels pour les jeunes seychellois dans les domaines des arts, de la culture et des industries créatives.



Master1305/Shutterstock.com*

Le Musée national de **Singapour**, en collaboration avec la Fondation Maybank, organise un appel ouvert aux artistes pour soumettre des vidéos explorant le thème du patrimoine culturel immatériel. Les artistes sont invités à s'inspirer de la Collection Nationale, dans le cadre des efforts de sensibilisation au rôle des collectionneurs et des musées dans la sauvegarde du PCI en Asie du Sud-Est.



FOCUS SUR LES POLITIQUES CULTURELLES

La ville de Hanoi au **Viet Nam** a annoncé plusieurs programmes et projets dans le cadre de son statut de Ville créative de design de l'UNESCO. Les initiatives locales comprennent la construction du centre de design créatif de Hanoi, le développement et le soutien d'espaces créatifs, et la production d'une émission de télévision pour les talents créatifs. Au niveau international, la ville accueillera le festival du design créatif de Hanoi et un forum du RVCU en Asie du Sud-Est, et développera un réseau en direction des jeunes designers créatifs.



everything possible/Shutterstock.com*



Elizaveta Galitckaia/Shutterstock.com

Le ministère de la Culture de la **République d'Azerbaïdjan** a créé l'Agence du cinéma de la République d'Azerbaïdjan, qui vise à promouvoir l'industrie cinématographique du pays. Cette Agence proposera des mécanismes d'appui financier, des initiatives de développement des compétences et des possibilités de coproduction internationale dans le secteur audiovisuel.



La **Suisse** a révisé sa loi fédérale sur la culture et la production cinématographique qui requerra aux plateformes mondiales de streaming (comme Netflix) de contribuer au financement de la production cinématographique suisse.



Le ministère de la Culture de **Syrie**, en coopération avec le Bureau des Nations Unies pour le développement, a lancé le projet « Protéger, préserver et promouvoir le patrimoine culturel immatériel » qui vise à renforcer les capacités de documentation, d'inventaire et d'archivage des éléments du patrimoine culturel immatériel dans le quartier de Sarouja, situé dans la capitale Damas.

Le gouvernement du **Kenya** a conclu un partenariat de deux ans avec Netflix afin d'investir dans trois films kényans. Netflix allouera également des fonds pour financer des bourses d'études locales destinées aux créatifs kényans, dans le cadre de sa volonté de soutenir le développement du capital humain et d'améliorer ainsi l'écosystème de contenu numérique du pays.



Gorodenkoff/Shutterstock.com*

Le ministère de la Culture et du Patrimoine de l'**Équateur** a organisé en mai son premier événement de réseautage pour le secteur du jeu vidéo dans le but de mettre en relation créateurs, producteurs, programmeurs, concepteurs et distributeurs du secteur du jeu vidéo et de créer de nouvelles opportunités.





Nouvelle-Zélande Créative a lancé une série de contes portant sur les bienfaits des arts, de la culture et de la créativité. En collaboration avec un panel d'écrivains établis et émergents, la série « Bien-Être Créatif » sera dirigée de concert avec la Fondation pour la santé mentale et plusieurs partenaires du domaine de l'édition.

À **Maurice**, le Département des arts et du patrimoine culturel, en collaboration avec le National Heritage Fund, a lancé l'application mobile MauHeritage. Celle-ci rend accessibles des informations historiques, ainsi que des images, concernant les 197 sites classés au patrimoine national. Deux de ces sites - Aapravasi Ghat et Le Morne - sont inscrits sur la liste du patrimoine mondial de l'UNESCO.



Dans le cadre des célébrations de la Capitale mondiale de la culture turque 2022, menées par l'Organisation internationale de la culture turque, le conseil municipal de Bursa et le ministère de la Culture et du Tourisme de **Turquie** ont organisé un festival d'artisanat à Bursa. Ce festival a présenté des milliers d'œuvres de 112 artistes issus de 80 branches artistiques à des invités venus d'Azerbaïdjan, du Kazakhstan, d'Ouzbékistan, du Tatarstan, du Bachkortostan, du Kirghizistan, de Bosnie-Herzégovine et de Hongrie.



Sychov Serhii/Shutterstock.com

E-BOOKS



Rawpixel.com/Shutterstock.com

Le ministère de la Culture d'**Argentine** a présenté un « Programme pour la promotion du secteur du livre », afin de soutenir le secteur de l'édition dans les domaines du livre et des magazines culturels, ainsi que pour stimuler l'accès à la culture. Cette initiative vise à encourager la production éditoriale, soutenir les librairies, promouvoir l'édition argentine à l'étranger, professionnaliser le secteur et promouvoir la lecture.



Le ministère de la Jeunesse, de la Culture et de la Communication du **Maroc** va numériser 200 bibliothèques publiques dans tout le pays. En réponse à la pandémie de COVID-19, le ministère a adopté diverses approches pour soutenir l'apprentissage à distance et permettre aux Marocains d'accéder à des contenus scientifiques par voie numérique.





Le ministère de la Culture d'**Egypte** a lancé le projet Cinéma Populaire pour encourager l'égalité d'accès et la participation à la culture. Le projet prévoit des tarifs réduits pour assister à des projections de différents documentaires et films. Il vise également à soutenir les œuvres des créateurs.



guruXOX/Shutterstock.com



Le ministère de la Culture et de la Jeunesse du **Costa Rica**, en collaboration avec le ministère de l'Éducation publique, le Théâtre National, l'Association AcciónArte et certains musées, a lancé plusieurs programmes d'éducation artistique et culturelle. Intitulés Once Upon a Time, Think Art et Museum Route, les trois programmes ont pour objet la participation des enfants et des jeunes à la vie culturelle, conformément à la politique nationale relative aux droits culturels.



Le ministère de la Culture et des Sports du **Kazakhstan** a annoncé son intention de développer de nouvelles routes touristiques dans le pays, afin faire connaître le patrimoine naturel et culturel unique du pays.

Le ministère des Sciences et de la Culture de **Finlande** et la ville d'Helsinki ont créé la Fondation pour le Musée finlandais d'architecture et de design, chargée d'établir un nouveau musée d'architecture et de design dans la capitale.

Le ministère de la Communication et de la Culture de **Madagascar** a dévoilé des propositions visant à améliorer la gestion de l'Office malgache du droit d'auteur. Parmi les innovations, figure un nouveau logiciel qui facilite l'extension du droit d'auteur aux musiciens et aux interprètes.





LA TRANSFORMATION NUMÉRIQUE ET LE SECTEUR CULTUREL



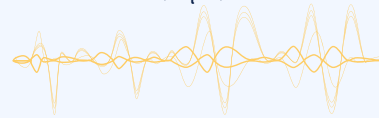
L'ère numérique bouleverse l'ensemble du secteur culturel, de la sauvegarde du patrimoine à la diffusion muséale, en passant par les artistes et artisans en quête de nouveaux publics à l'échelle internationale, et la préservation de la diversité linguistique. La mise à l'arrêt à l'échelle planétaire qu'a entraînée la pandémie de COVID-19 a mis en lumière l'importance cruciale que la culture revêt en temps de crise, et a accéléré la nécessité de réévaluer les défis de la culture dans l'environnement numérique, y compris les droits des créateurs et le droit d'accès à la culture. Aujourd'hui, le rythme des changements est sensiblement exponentiel, s'étendant des technologies familières que sont les plateformes web et les réseaux sociaux, à l'émergence de nouveaux outils, de l'intelligence artificielle, à la blockchain, en passant par le big data et la réalité étendue (XR, qui inclut les technologies immersives comme les réalités augmentées, virtuelles et mixtes). Ces nouveaux outils ouvrent un champ des possibles dont nous n'avons pas encore pris toute la mesure.

L'impact de ces technologies est si profond que nous assistons à une transformation structurelle du secteur de la culture. Il est également clair que le secteur est sous-préparé : si de nombreux pays ont pris des initiatives pour numériser certaines parties du secteur, peu ont élaboré un plan national de culture numérique. Lors du processus consultatif de la Conférence mondiale sur les politiques culturelles et le développement durable – MONDIACULT 2022 – la question des technologies numériques a été fortement évoquée, laissant entrevoir un tournant majeur. Cette transformation structurelle nécessite une réévaluation urgente des approches dans tous les domaines de la culture, ainsi qu'une refonte des politiques.



MONDIACULT 2022 À L'HORIZON

L'impact des technologies numériques est particulièrement visible dans le secteur de la création. Elles offrent des opportunités bourgeonnantes de stimulation de la créativité, de distribution de biens et services culturels, ainsi que d'accès à de nouveaux marchés et de développement de modèles commerciaux innovants. Mais ces nouvelles technologies ont également reconfiguré toute la chaîne de valeur : de la création à la production, en passant par la distribution, l'accès et la participation, posant un nouveau défi. Ce nouveau modèle numérique n'est pas seulement une version modernisée d'un modèle traditionnel ; il est structurellement différent et nécessite une nouvelle approche. Chaque acteur de la chaîne ne contribue plus à ajouter de la valeur à un produit ou à un service pour ensuite le transmettre à l'étape suivante, à la manière d'un pipeline. Le modèle numérique se présente davantage en réseau, la donnée en son cœur, dans lequel les cinq processus se déroulent presque simultanément. Comprendre ce changement sous-jacent du modèle économique est essentiel pour comprendre comment concevoir au mieux les politiques publiques afin de tirer le meilleur parti du secteur créatif, qui, avant la pandémie, était l'un des secteurs à la croissance la plus rapide.

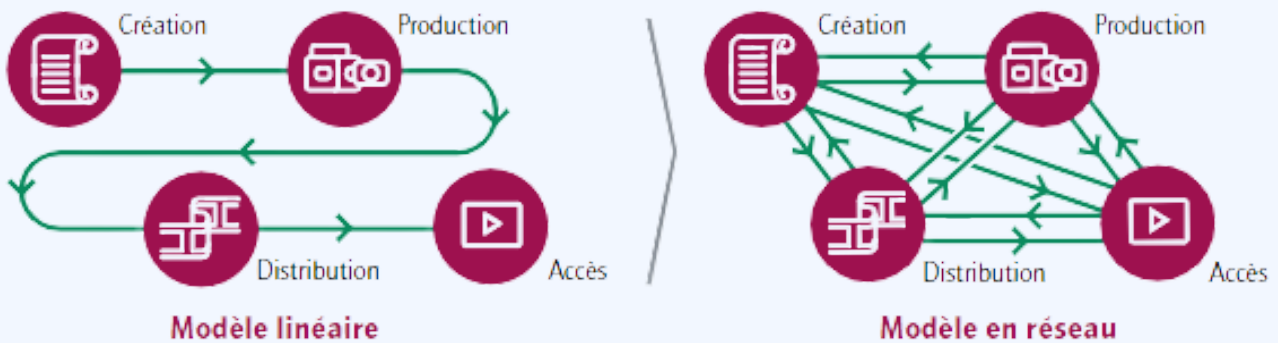


“

La protection et la promotion des droits de l'homme et de la liberté de création, d'expression, d'information et de communication dans l'environnement numérique implique de soutenir les principes de l'universalité de l'Internet qui promeuvent un Internet fondé sur les droits de l'homme, les principes d'ouverture et d'accessibilité, et la participation d'acteurs multiples.

Directives opérationnelles de l'UNESCO sur la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique

LES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES ONT TRANSFORMÉ LA CHAÎNE DE VALEUR CULTURELLE



UNESCO Re|Penser les politiques culturelles, Rapport mondial, 2018



PERSPECTIVE : Technologies numériques et copyright



Organisation mondiale de la propriété intellectuelle (OMPI)

« Il existe des différences structurelles importantes entre les industries créatives et les autres secteurs plus traditionnels de l'économie. L'avenir du secteur de la création est également lié à une augmentation exponentielle de la quantité de contenus numériques et de données produits quotidiennement dans le monde entier. Les autorités juridiques, les créateurs et les gestionnaires doivent définir comment les structures et les contrats de propriété intellectuelle peuvent s'adapter à l'utilisation des nouvelles technologies et des formes d'échange « basées sur la confiance », telles que Blockchain, afin de renforcer la confiance dans les droits d'auteur individuels d'une manière qui complétera et étayera la législation existante. »



Ce nouveau modèle économique du secteur créatif signifie toutefois que les modèles actuels de monétisation dans l'environnement numérique ne sont pas durables pour la plupart des artistes et professionnels de la culture. Bien qu'il n'ait jamais été aussi facile de partager des contenus artistiques et créatifs avec le reste du monde, paradoxalement il n'a jamais été aussi difficile d'être rémunéré pour le faire. Depuis les débuts de la pandémie, les artistes ont dû davantage investir dans le streaming et, pour tous, à l'exception des plus grands, celui-ci ne procure pas suffisamment de revenus pour soutenir une carrière professionnelle. Ceci se doit en partie au fait que les plateformes continuent de se développer, mais aussi au fait que l'économie du streaming reste complexe, géographiquement déséquilibrée et compétitive. Les artistes se font de plus en plus entendre sur la faible rémunération versée par les plateformes, qui représente un oligopole concentré dans certaines régions du monde.

“

« Afin de fournir des environnements de travail décents et adéquats, nous devons garantir une rémunération équitable aux artistes et aux professionnels de la culture, en leur créant de bonnes conditions de travail, en leur assurant la sécurité sociale, une coopération respectueuse et des pratiques équitables, y compris un système renforcé de droits d'auteur ».



Autriche, contribution écrite pour MONDIACULT 2022



L'une des répercussions de la pandémie et d'un changement radical vers la distribution numérique des biens et services culturels a été de démontrer clairement les conséquences pour les artistes. Le rapport [Re|Shaping Policies for Creativity \(Re|penser les politiques en faveur de la créativité\)](#) 2022 de l'UNESCO estime que 10 millions d'artistes ont perdu leur emploi au cours de cette période. Cela s'explique en partie par des modèles de rémunération inadaptés dans l'environnement numérique. Dans son [Rapport 2021 sur les collectes mondiales](#) la Confédération internationale des sociétés d'auteurs et compositeurs (CISAC) indique que 2020 a été marquée par une baisse mondiale des collectes de redevances pour les créateurs d'œuvres musicales, audiovisuelles, artistiques, dramatiques et littéraires de 9,9 %, avec des pertes de plus d'1 milliard d'euros. Ce recul a été partiellement atténué par une forte hausse des redevances numériques qui ont augmenté de 16,6 %, motivée notamment par la forte hausse de la consommation de streaming audio et vidéo dans le monde. Toutefois, le rapport conclut que les revenus numériques continuent d'enregistrer une sous-performance nette, représentant un peu plus du quart (26,2 %) du total des encaissements mondiaux. Cette inadéquation est particulièrement importante pour des secteurs tels que la musique qui, selon le [Global Music Report](#) 2021 de la Fédération internationale de l'industrie phonographique (IFPI), environ 62,1 % (soit 13,4 milliards de dollars des États-Unis) des revenus totaux de la musique enregistrée dans le monde proviennent du streaming.

L'année 2020 marque une baisse de
9,9 % des redevances encaissées
pour les créateurs, soit une perte de
1 MILLIARD D'EUROS

CISAC



MONDIACULT 2022 À L'HORIZON

Le rôle de plus en plus prépondérant des plateformes dans la production et la distribution des contenus fait peser la menace de restreindre la diversité des contenus. Un nouvel oligopole risque d'émerger, qui pourrait recréer la fonction de gardien dont jouissaient les entreprises de médias traditionnels lorsque la capacité du spectre limitait la production de radiodiffusion et qu'une poignée de contrôleurs de réseaux de télévision et de radio décidaient effectivement du contenu dans les années 1980-1990. Mais cette fois-ci, l'oligopole existerait au niveau mondial plutôt qu'au niveau national. Pourtant, bien qu'ayant une portée mondiale, les oligopoles se concentrent dans certaines régions du monde et non dans leur contenu. Par ailleurs, plutôt que d'étendre la diversité des expressions culturelles au niveau mondial, la production et la distribution sont de plus en plus concentrées dans les pays du Nord au détriment des pays du Sud, comme l'illustre le fait que 95 % du marché des applications est concentré dans seulement 10 pays. De tels déséquilibres font courir le risque d'une homogénéisation de la culture au niveau mondial, alors que, dans le même temps, les fractures numériques au sein des pays peuvent conduire à la domination de certaines caractéristiques ou expressions culturelles au détriment de la valorisation de l'ensemble de la diversité culturelle.

L'intelligence artificielle (IA) est un problème en matière de frontières, qui pose des défis éthiques dans le secteur créatif, du travail généré par l'IA à la limitation potentielle de la diversité de l'expression culturelle. Bien qu'elle puisse aider à responsabiliser de nombreux créateurs, à rendre les industries culturelles plus efficaces et à augmenter le nombre d'œuvres d'art, ce qui est dans l'intérêt du public, il existe encore très peu d'artistes et d'entrepreneurs qui savent utiliser des outils tels que l'apprentissage automatique. L'enseignement et la formation techniques et professionnels (EFTP), ainsi que les systèmes éducatifs, sont encore à la traîne et tardent à s'adapter. En outre, ces technologies risquent d'exacerber les inégalités existantes, non seulement dans la création de contenus culturels, mais aussi dans les modèles économiques des chaînes de valeur culturelles et créatives en faisant encore pencher la balance en faveur de quelques superpuissances de l'IA, au risque d'appauvrir les expressions culturelles à long terme. Cela pourrait réduire encore davantage l'autorité des États en entravant gravement leur capacité à protéger et à promouvoir la diversité des expressions culturelles sur leur territoire, ainsi qu'à protéger les emplois humains, les talents et l'innovation dans les industries culturelles et créatives, ainsi que le droit d'auteur.



PERSPECTIVE : Systèmes de sécurité sociale numériques Organisation internationale du travail (OIT)

« Il est essentiel de simplifier et d'encourager l'affiliation à la sécurité sociale des travailleurs du SCC (secteur culturel et créatif), et d'optimiser les gains à tirer de l'utilisation de la technologie et des outils du monde globalisé. À cet égard, les plateformes informatiques (technologies de l'information) pourraient servir à faciliter l'inscription des travailleurs du SCC et le paiement des cotisations de sécurité sociale.⁹⁸ Les organismes de sécurité sociale pourraient ainsi envisager des solutions numériques innovantes, telles que l'utilisation des SMS, l'accès numérique aux applications de création artistique ou les applications numériques d'inscription, de perception des cotisations et de paiement des prestations ».

Protection sociale dans le secteur culturel et créatif
(Document de travail 28, 2021)





Les industries culturelles et créatives : Un marché de l'emploi essentiel

Les industries culturelles et créatives (ICC) comptent parmi les secteurs à la croissance la plus rapide et emploient plus de personnes âgées de 15 à 29 ans que tout autre secteur. L'emploi dans ces secteurs favorise les femmes et les jeunes.

Les ICC génèrent

3,1 %

du PIB brut mondial

ET

au moins

48,4

MILLIONS

D'EMPLOIS,

soit 6,2 % de l'emploi total

Rapport Re|penser les politiques en faveur de la créativité de l'UNESCO, 2022

En 2013, selon les données du rapport Cultural Times : Premier panorama mondial des industries culturelles et créatives, le secteur employait déjà 29,5 millions de personnes. Les ventes informelles de CCI dans les pays émergents ont été estimées au total à 33 milliards de dollars des États-Unis en 2013 et ont permis de créer 1,2 million d'emplois, en particulier dans les arts de la scène.



Master1305/Shutterstock.com*

TOP 3 EMPLOYERS



Arts visuels

6,73 M



Musique

3,98 M



Livres

3,67 M

Cultural Times, EY, 2015

Cependant, la pandémie a mis en lumière à quel point l'emploi culturel est fragile en raison des conditions de travail informelles dans de nombreux espaces artistiques privés, des projets culturels et des collaborations en freelance, en particulier pour les femmes.

**10 millions
d'emplois
perdus dans les
CCI seulement
en 2020**



LA CRISE SANITAIRE A AUGMENTÉ LA CONSOMMATION DE PRODUITS CULTURELS EN LIGNE



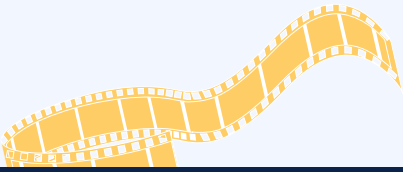
Africa Studio/Shutterstock.com*

Le streaming représentait

62,1 %

du total des revenus mondiaux de la musique enregistrée en 2020.

(IFPI)



Les abonnements aux services de vidéo en ligne ont atteint

1,1 milliard

en hausse de **26 %** depuis 2019

On prévoit que...

Le streaming musical numérique en Afrique atteindra

\$500 MILLIONS

d'ici à 2025

(La Banque mondiale).

et

l'économie créative pourrait représenter

10 %

du PIB mondial d'ici à 2030

(G20 Insights)



Space Images/Shutterstock.com*



En adaptant les modèles économiques et les politiques culturelles actuels, en testant de nouveaux modèles et politiques, et en formulant des politiques innovantes pour l'inclusion numérique, nous visons à combler le fossé numérique et à faire en sorte que la culture bénéficie d'un accès égal à tous les segments de la société. »



S.E. Prince Badr Bin Abdullah Bin Farhan Al-Saud
Ministre de la Culture
Royaume d'Arabie saoudite



PERSPECTIVE : Protection des artistes dans la sphère numérique

Prof. Véronique Guévremont, Chaire UNESCO sur la diversité des expressions culturelles, Université Laval, Québec, Canada

L'environnement numérique représente un espace étonnant pour l'accès à la culture et la diffusion d'une diversité infinie d'expressions culturelles, tandis que les technologies numériques offrent des outils extraordinaires pour stimuler la créativité des artistes. Mais ces espaces et outils sont aussi porteurs de menaces pour les artistes. Premièrement, ils peuvent être utilisés à des fins de censure, violant ainsi leurs droits fondamentaux, y compris leur liberté d'expression artistique. L'environnement numérique encourage également la libre circulation illicite d'œuvres protégées par le droit d'auteur ou permet la circulation d'œuvres sans que leur auteur soit rémunéré équitablement. C'est donc le statut de l'artiste – voire son existence – qui est menacé, la réduction de sa rémunération pouvant le priver de tous ses droits économiques et sociaux. L'environnement numérique peut également mettre en péril la relation que l'artiste entretient avec le public, empêchant celui-ci de bénéficier de l'œuvre que l'artiste n'est plus en mesure de produire ou de diffuser. Le danger est un appauvrissement progressif de la diversité des expressions culturelles.

Grâce à un large éventail de politiques culturelles, plusieurs États ont historiquement réussi à protéger les artistes et leurs relations avec le public et à promouvoir la diversité des expressions culturelles. Ces politiques doivent désormais être repensées pour l'environnement numérique. Si les technologies numériques permettent désormais aux expressions culturelles de circuler librement dans un espace public sans frontières, facilement accessible à tous, les expressions culturelles de certaines régions du monde ou de certains États sont encore quasi absentes de cet univers, tandis que les expressions culturelles des groupes minoritaires et des peuples autochtones ne bénéficient qu'exceptionnellement de l'influence que peuvent offrir les technologies numériques. Face au développement de certains modèles économiques peu propices à la diversité, les politiques culturelles doivent stimuler l'accessibilité à ces expressions culturelles dans l'environnement numérique.

Une approche transversale de ces questions et la mobilisation d'autres politiques sont également nécessaires. Les stratégies nationales, plans d'action ou autres initiatives visant à soutenir le développement du marché numérique doivent tenir compte de l'impact de ces technologies sur la culture. Non seulement l'avenir de la diversité des expressions culturelles en dépend, mais aussi le droit de chaque individu à participer à la vie culturelle, qui doit être considéré dans sa dimension virtuelle, en particulier les droits des jeunes et des personnes et groupes vulnérables, souvent marginalisés dans cet univers. La protection des droits culturels de chacun dans l'environnement numérique est une condition essentielle du dialogue entre les cultures. Il s'agit également d'une étape essentielle du parcours qui devrait conduire à la pleine reconnaissance de la contribution inestimable de la culture au bien-être et au développement durable de nos sociétés.



Tirer le plein potentiel des technologies numériques en faveur de la protection du patrimoine



Le numérique étant devenu le langage de notre temps, la seule alternative est de lui enseigner la diversité ou de le subir jusqu'à l'anéantissement ; une perspective que notre humanité ne peut accepter. Au numérique, nous devons inoculer la diversité pour sauver notre humanité.



S.E. M. Abdoulaye Diop
Ministre de la Culture et de la Communication
Sénégal



La lutte contre les trafics illicites trouve aussi un allié dans le numérique. Au moment de la rédaction de la Convention de 1970 de l'UNESCO concernant les mesures à prendre pour interdire et empêcher l'importation, l'exportation et le transfert de propriété illicites des biens culturels, Internet n'était pas un canal principal de vente des biens culturels. Aujourd'hui, l'utilisation des plateformes en ligne et des médias sociaux pour vendre ces biens culturels devient très préoccupante et constitue une menace majeure pour le patrimoine culturel. En effet, la croissance exponentielle du commerce électronique s'est traduite par une augmentation des ventes en ligne de biens culturels volés, excavés clandestinement de sites archéologiques ou exportés illégalement. En particulier, Internet donne aux trafiquants un outil facilitant la vente rapide des objets culturels volés trouvés sur des sites archéologiques.

Les pilliers exploitant des outils tels que les médias sociaux, les forums en ligne et le deep web, les autorités publiques peuvent déployer la télédétection pour détecter et surveiller les excavations, ainsi que l'apprentissage automatique et la technologie blockchain alimentée par l'imagerie 3D pour tracer les enregistrements de provenance. Sur le site classé au patrimoine mondial du parc national de la Comoé en Côte d'Ivoire, des drones ont été utilisés pour lutter contre le vol illégal d'or. Le partage de données entre pays, à travers l'utilisation de technologies, est également vital en raison de la nature transfrontière de cette activité criminelle. Pas plus tard que l'année dernière, INTERPOL a lancé une application pour aider à identifier les biens culturels volés, réduire le trafic illicite et augmenter les chances de retrouver les œuvres et objets volés. Cependant, la formation et le renforcement des capacités restent très insuffisants et inégaux dans le monde, tout comme les possibilités d'emploi et les investissements dans ces domaines.



De plus en plus, les technologies numériques peuvent également être utilisées pour documenter, transmettre et revitaliser le patrimoine culturel immatériel. Le patrimoine culturel immatériel ne pouvant être vu ou détenu sous forme physique, la documentation, notamment à travers des projets de production médiatique, permet de comprendre les tendances évolutives d'un certain élément du patrimoine culturel immatériel et de formuler des mesures pour sa sauvegarde. Par exemple, un projet novateur visant à documenter les connaissances autochtones sur les plantes à des fins médicinales, agricoles, économiques et religieuses dans la communauté Subanen des Philippines a permis aux générations actuelles et futures de disposer de ces connaissances ancestrales au format multimédia. La Convention UNESCO 2003 pour la sauvegarde du patrimoine vivant place clairement les communautés au cœur de la sauvegarde des pratiques du patrimoine culturel immatériel et les négociations communautaires pour la documentation et la circulation numérique des représentations des expressions immatérielles locales restent essentielles pour garantir que les technologies numériques sont correctement exploitées.

Le développement des technologies numériques joue également un rôle de plus en plus important dans la sauvegarde du patrimoine culturel, naturel ou immatériel. Sur les sites du patrimoine mondial, par exemple, des systèmes de télédétection sont utilisés pour mieux définir des zones tampons afin de protéger les propriétés, comme les corridors des routes de la soie en Asie, les sites archéologiques de l'île de Méroé au Soudan et le système de routes andines de Qhapaq Ñan en Amérique du Sud.



Des drones ont également été utilisés pour renforcer la protection et la surveillance du Sanctuaire national des oiseaux du Djoudj au Sénégal, protégeant l'intégrité du site pour la conservation du patrimoine.



Des drones sont déjà déployés sur le site du patrimoine mondial
Mila Supinskaya Glashchenko/Shutterstock.com*

Les technologies numériques se sont avérées particulièrement vitales dans le sillage des conflits, catastrophes naturelles et autres situations d'urgence. En Syrie, par exemple, l'UNESCO a travaillé avec l'UNITAR-UNOSAT, pour produire une évaluation des dégâts causés à la ville antique d'Alep, à l'aide d'images satellites, tandis qu'en France, les architectes et ingénieurs qui conçoivent la reconstruction de la cathédrale Notre-Dame de Paris utilisent des modèles 3D numériques qui précèdent l'incendie dévastateur. La numérisation des collections de musée, ces dépôts d'objets uniques et vitaux de notre histoire commune, est également essentielle pour assurer la préservation du patrimoine culturel, comme l'a démontré l'incendie désastreux du Musée national du Brésil à Rio de Janeiro en 2018, dont la perte de 90 % des 20 millions d'objets est incalculable.

Le patrimoine étant soumis aux pressions du tourisme, les technologies numériques peuvent être utilisées pour préserver les sites du patrimoine mondial et améliorer l'expérience du visiteur. Par exemple, les grottes de Mogao en Chine, site classé au patrimoine mondial de l'UNESCO qui contient les plus grandes collections de peintures rupestres bouddhistes au monde, commençaient à se dégrader en raison du contact croissant avec les visiteurs. Un centre d'accueil ultramoderne a été construit, avec des répliques exactes des grottes et réduisant considérablement le temps passé par les visiteurs sur le site original. Dans une démarche similaire visant à changer l'expérience des visiteurs du patrimoine culturel, la plateforme Voyages du patrimoine mondial en Europe présente 34 sites du patrimoine mondial moins connus provenant de 19 pays de l'Union européenne afin de réduire la pression sur les sites les plus visités d'Europe et de partager les avantages du tourisme culturel de manière plus équitable et d'une manière plus durable sur le plan environnemental et économique.

Il existe de nombreuses applications des technologies numériques pour la conservation et la sauvegarde du patrimoine qui restent sous-explorées. Par exemple, des capteurs d'Internet des objets, des caméras de surveillance et des images satellites pourraient être déployés pour observer et détecter les changements au niveau des sites patrimoniaux et fournir des informations en temps réel aux gestionnaires de sites. Il pourrait s'agir de déclencher des alarmes en cas de pillage ou d'événements météorologiques extrêmes, voire de surveiller les conséquences à plus long terme du changement climatique. Les répliques tridimensionnelles de pièces fragiles peuvent être fabriquées avec des imprimantes 3D afin que les visiteurs puissent en faire l'expérience sans endommager l'original. À l'avenir, la réalité étendue ou la narration assistée virtuellement pourrait être étendue pour améliorer l'expérience des visiteurs ou élargir l'accès aux personnes handicapées. Les technologies numériques pourraient également jouer un rôle plus important dans l'éducation en rendant disponibles les ressources en ligne des musées et des institutions culturelles (ainsi que des livres, du matériel audio et des œuvres d'art), en offrant des possibilités d'apprentissage tout au long de la vie sur le patrimoine et les arts et en ouvrant des voies au dialogue interculturel.



PERSPECTIVE : L'importance des ressources patrimoniales numériques

**Nirvana Persaud, Vice présidente
Caribbean Heritage Network**

Notre réseau est une plateforme numérique riche en ressources qui permet aux membres, aux professionnels, aux étudiants et au public intéressé d'accéder à un vaste inventaire de documents patrimoniaux, de connaissances, de compétences, voire d'experts et de praticiens qui peuvent aider tous les territoires des Caraïbes dans leurs programmes patrimoniaux respectifs. Cela permet d'échanger et d'apprendre les uns des autres...

Il est temps que nous engageons les divers États parties, gouvernements et systèmes de soutien à reconnaître que nos vies ne peuvent se concevoir sans patrimoine culturel, mais également que les ressources de ce secteur sont irremplaçables et ne sont pas des obstacles, mais plutôt des compléments, au progrès et au développement. Ils apportent de la valeur ajoutée dans tous les secteurs, car ils se recoupent et apportent toujours une orientation et une direction aux projets actuels et futurs...

[Cela] requiert une synergie accrue entre les parties prenantes, des appels à l'interconnexion et surtout un plan d'action qui soutient chacun de nos appels en tant que collectif, en faveur de la priorisation de la préservation du patrimoine culturel, de législations actualisées et de politiques de soutien, du renforcement des capacités et du partage des compétences au-delà des frontières, de l'amélioration de nos partenariats et dialogues interconnectés, qui peuvent donner des résultats tangibles en vue d'améliorer le secteur, ainsi que les entités culturelles respectives et les pays, en améliorant le contenu et la plate-forme virtuelle et en maximisant la demande actuelle pour ce bien public destiné à tous, qui consiste à disposer d'espaces numériques sûrs, permettant aux praticiens, aux jeunes, aux bénéficiaires de la culture et du patrimoine entre autres de s'engager.





Bien qu'il existe une myriade de nouvelles possibilités, tout le monde n'est pas actuellement inclus dans cette transformation numérique. Selon les dernières données de l'Union internationale des télécommunications, la pénétration mondiale globale des utilisateurs d'Internet s'élève à 63 %, mais ce chiffre révèle également un « grand canyon » de connectivité séparant les personnes numériquement autonomes des personnes numériquement exclues, avec 96 % des 2,9 milliards de personnes encore hors ligne vivant dans le monde en développement. Le sexe reste un facteur : dans le monde, 62 % des hommes utilisent Internet contre 57 % des femmes. Historiquement, la fracture numérique a été causée par des facteurs tels que le manque d'accès à Internet (soit en raison d'un manque d'infrastructures ou de coûts), le manque de connaissances numériques de base et le manque de neutralité du net (qui garantit la non-discrimination des utilisateurs).

63 %

de pénétration globale des internautes dans le monde **MAIS**

96 %

des 2,9 milliards de personnes qui vivent encore hors ligne se trouvent dans

les pays en développement
(UIT)

Le fait de tirer le meilleur parti de la transformation numérique et de la transformer en opportunités efficaces pour tous nécessitent : l'adaptation des politiques éducatives, la révision des systèmes éducatifs, des synergies plus étroites et systémiques entre culture et éducation afin d'intégrer pleinement la culture dans l'éducation, la formation des formateurs, le développement de l'EFTP, des investissements publics dans les infrastructures et des possibilités d'emploi.

Les inégalités d'accès aux technologies numériques ont d'énormes conséquences pour la culture à l'ère des réseaux, sapant la diversité culturelle et le droit de participer à la vie culturelle. En outre, alors que de nombreux sites et musées du patrimoine mondial dans le monde sont passés à des formats virtuels pendant le confinement mondial, une enquête de l'UNESCO a révélé que seulement 5 % des musées d'Afrique et des petits États insulaires en développement sont en mesure d'offrir du contenu en ligne à leur public. La fracture numérique signifie aussi que les artistes dans certaines régions du monde ne peuvent pas élargir leur public, faisant tanguer un terrain de jeu déjà inégal. En plus de voir la diversité des expressions culturelles restreinte, la diversité linguistique est affectée par les technologies numériques de masse. Actuellement, 77 % des 1,9 milliard de sites Internet sont disponibles dans 10 langues seulement sur les quelque 7 000 langues que compte le monde, bien que le développement de l'intelligence artificielle offre potentiellement des possibilités de traduction automatique pour étendre la portée linguistique d'Internet et accroître l'accès.

5 %



des musées d'Afrique et des PEID sont présents en ligne

(UNESCO)

77 %

des 1,9 milliard de sites internet sont disponibles en

10 LANGUES SEULEMENT

(World Internet Stats/Internet Live Stats)





Faire progresser la protection de la diversité culturelle dans l'espace numérique

Depuis plus d'une décennie, l'UNESCO travaille sur des outils et des lignes directrices pour aider les États membres à naviguer dans ce nouveau paysage numérique pour le secteur culturel. La Convention de 2005 de l'UNESCO sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles en particulier a mis au point des outils pour préserver la diversité culturelle et protéger les droits des artistes. La Convention elle-même s'appuie sur la Recommandation de l'UNESCO de 1980 relative à la condition de l'artiste, qui invite les États membres à améliorer le statut professionnel, social et économique des artistes par la mise en œuvre de politiques et de mesures relatives à la formation, à la sécurité sociale, à l'emploi, aux conditions de revenus et fiscales, à la mobilité et à la liberté d'expression. Elle reconnaît également le droit des artistes à s'organiser dans des syndicats ou des organisations professionnelles qui peuvent représenter et défendre les intérêts de leurs membres.



En réponse aux défis posés par la protection du statut de l'artiste dans l'environnement numérique, les États parties à la Convention de 2005 ont

approuvé en 2017 les Directives opérationnelles de l'UNESCO sur la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique, bien que la question des droits de propriété intellectuelle reste abordée uniquement d'un point de vue individuel et non sous l'angle de la persistance des droits collectifs des communautés, en particulier en ce qui concerne l'expression culturelle des peuples autochtones. Ils fournissent un cadre stratégique pour comprendre, interpréter et mettre en œuvre la Convention dans un environnement numérique où les biens et services culturels sont créés, produits, distribués, diffusés, consommés et stockés de manière électronique. Ces biens et services transmettent des expressions culturelles par l'intermédiaire, par exemple, d'un programme informatique, d'un réseau, d'un texte, d'une vidéo, d'une image ou d'un enregistrement audio et sont distribués par l'intermédiaire de plateformes codées numériquement en constante évolution. Sur la base de ces orientations, un outil de feuille de route ouverte a été développé en 2019 afin de fournir un éventail d'activités concrètes et de résultats attendus pour sa mise en œuvre. Dans le but global de protéger les moyens de création, de production, de diffusion, d'accès et d'échange des biens et services culturels face aux changements technologiques rapides, les gouvernements sont invités à s'appropriier la feuille de route ouverte et à l'adapter en fonction de leurs besoins, ressources et priorités. Toutefois, le faible niveau d'échange d'informations semble indiquer que les pays rencontrent de graves difficultés dans ce processus.

En ce qui concerne le patrimoine et les technologies numériques, l'UNESCO a également progressé en conseillant les États membres.

Par exemple, les directives opérationnelles de la convention de 2003 encouragent « la production de matériel audiovisuel et numérique, ainsi que de publications et autres matériels promotionnels tels que des cartes, des timbres, des affiches ou des autocollants sur le patrimoine culturel immatériel, y compris les éléments inscrits sur les listes ». Un projet d'un centre de catégorie II de l'UNESCO, par exemple, aide les États membres d'Asie et du Pacifique à numériser les ressources audiovisuelles analogiques endommagées afin qu'elles puissent être conservées et gérées. Il convient toutefois de noter que les outils numériques ne sont pas sans complications par rapport au patrimoine culturel immatériel, car ils soulèvent notamment des questions de droits de propriété culturelle locale. L'UNESCO, en collaboration avec ses partenaires Interpol et le Conseil international des musées, a élaboré en 2006 des directives sur les mesures de base concernant les biens culturels mis en vente sur Internet afin d'aider les pays à lutter contre le commerce illicite de biens culturels sur Internet en prenant les mesures appropriées.



Autre outil majeur développé par l'UNESCO ces dernières années : **la Recommandation 2021 sur l'éthique de l'intelligence artificielle** pour garantir des cadres réglementaires centrés sur l'intelligence artificielle. Couvrant un large éventail de questions liées au mandat de l'UNESCO, elle aborde également spécifiquement l'impact de l'IA sur l'identité culturelle et la diversité. Elle reconnaît que si les technologies de l'IA peuvent enrichir le contenu culturel, elles peuvent également conduire à une concentration accrue de l'offre de contenus culturels, de données, de marchés et de revenus entre les mains de quelques acteurs seulement, avec des implications négatives potentielles pour la diversité et le pluralisme des langues, des médias, des expressions culturelles, la participation et l'égalité.

La recommandation présente un certain nombre de mesures spécifiques pour le secteur de la culture, notamment en encourageant les États membres à :

- ▶ intégrer les systèmes d'IA, le cas échéant, dans la préservation, l'enrichissement, la **compréhension, la promotion, la gestion et l'accessibilité du patrimoine culturel matériel**, documentaire et immatériel, y compris les langues menacées ainsi que les langues et connaissances autochtones
- ▶ promouvoir l'éducation à l'IA et la **formation numérique pour les artistes** et les professionnels de la création afin d'évaluer l'adéquation des technologies de l'IA à leur utilisation dans leur profession
- ▶ promouvoir la sensibilisation et l'évaluation des outils d'IA auprès des **industries culturelles locales et des petites et moyennes entreprises** travaillant dans le domaine de la culture
- ▶ favoriser de nouvelles recherches à l'intersection de l'IA et de la propriété intellectuelle (PI)
- ▶ encourager les musées, galeries, bibliothèques et archives au niveau national à utiliser les systèmes d'IA pour mettre en valeur leurs collections et améliorer leurs bibliothèques, bases de données et bases de connaissances, tout en offrant un accès à leurs utilisateurs

“

Pour réussir la transition numérique, nous avons besoin d'entreprises fortes, dotées d'outils adéquats, pour protéger les droits des artistes dans l'espace numérique. Un cadre législatif est nécessaire pour renforcer leur protection dans l'espace numérique. »



Samuel Sangwa
Directeur régional Afrique
CISAC



Technologies numériques et secteur culturel : une préoccupation majeure pour les États membres



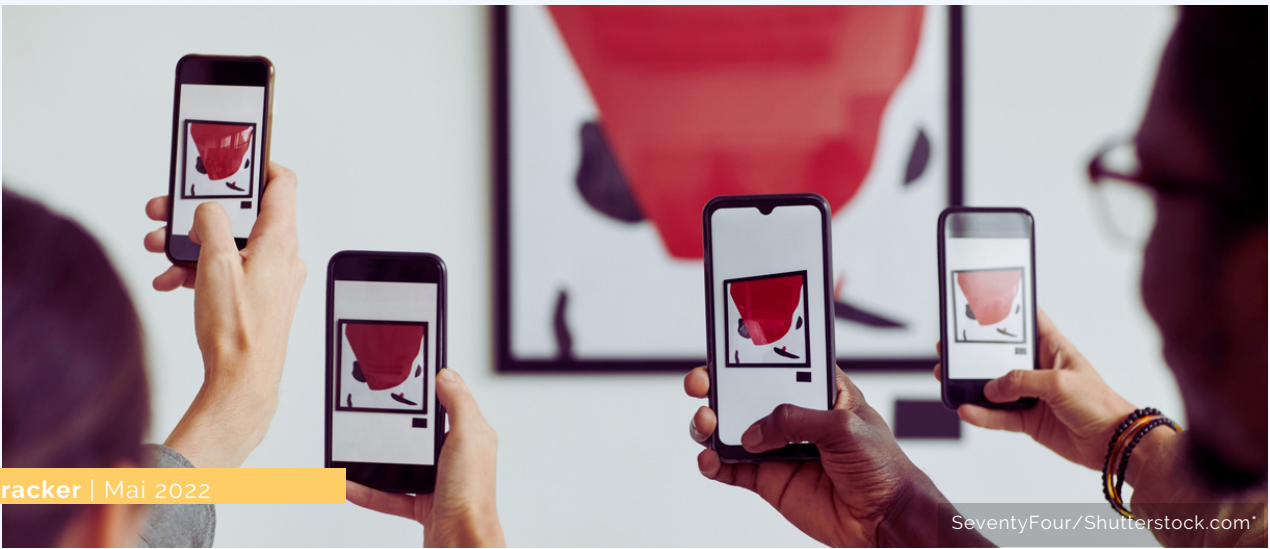
Dans le contexte de la société numérique et de l'économie numérique, il convient d'envisager le développement de la culture numérique en mettant en place des cadres juridiques et des mécanismes politiques, permettant de créer des opportunités et d'encourager la région Asie-Pacifique à innover, et à développer et diffuser le message positif de la culture dans les liens régionaux. »



S.Exc. Hoang Dao Cuong
Vice-ministre de la Culture, des Sports
et du Tourisme
Viêt Nam

L'impact multiforme de la transformation numérique dans tous les domaines culturels ouvre d'immenses opportunités, tout en soulevant de sérieux défis. La nécessité d'exploiter les technologies numériques dans le secteur culturel pour élargir l'accès à la culture en tant que bien public a été un thème majeur qui a émergé lors des consultations régionales qui se sont tenues entre décembre 2021 et février 2022. Les nouveaux outils ouvrent des perspectives pour élargir l'accès à la culture, renforcer la documentation, la conservation, la sauvegarde, l'interprétation, l'enrichissement, la compréhension, la promotion et la gestion du patrimoine culturel sous toutes ses formes et stimuler la créativité et l'innovation. Certains États membres ont également souligné le pouvoir renouvelé de la culture pour renforcer et étendre la coopération bilatérale et multilatérale grâce aux technologies numériques, favorisant le dialogue entre les pays et entre eux. Les préoccupations concernaient particulièrement la diversité culturelle et linguistique, ainsi que les modes de production, de distribution et de consommation culturelles.

Seuls les États peuvent garantir que la grande puissance investie dans les technologies numériques peut assurer l'accès à une diversité de contenus culturels et protéger les droits fondamentaux, tels que la liberté d'expression, le respect de la diversité culturelle, les droits économiques et sociaux des artistes et des professionnels de la culture, les droits culturels collectifs des communautés minoritaires et l'accès à la culture pour tous, y compris les plus marginalisés. Des mesures structurelles sont nécessaires, au sein et au-delà des politiques culturelles, aux niveaux national, régional et international, nécessitant également l'adaptation des normes et des cadres réglementaires. Avec les États membres, l'UNESCO défend la liberté artistique en ligne.





La valeur des langues autochtones a été minimisée, voire a suscité une certaine discrimination dans nos pays. Elle devrait désormais bénéficier d'une place légitime dans chaque secteur de la société, afin de faciliter et promouvoir l'inclusion de tous nos peuples aux cultures diverses. La diversité linguistique devrait fortement se refléter dans la détermination de nos stratégies futures pour le secteur culturel. »

Ministère de la Culture, du Genre, du Divertissement et du Sport
Jamaïque

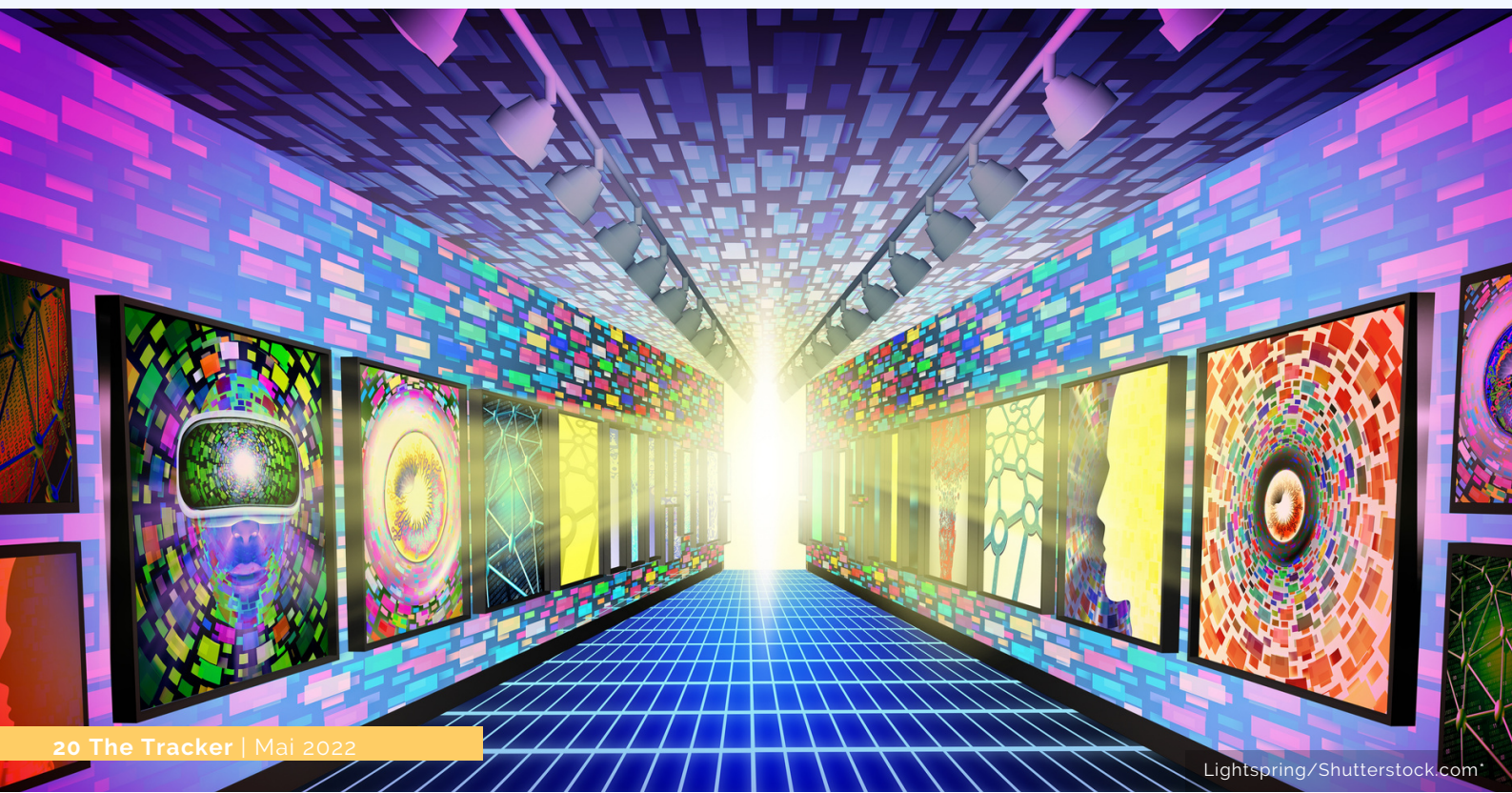


Debra Kay Palmer



La collaboration avec la société civile et un large éventail de distributeurs numériques de contenus culturels (plateformes en ligne, fournisseurs d'accès à Internet (FAI), moteurs de recherche, réseaux sociaux) est essentielle pour faire respecter ces droits garantis par l'État afin d'assurer la visibilité et l'accessibilité des contenus culturels nationaux et locaux. Investir dans l'éducation, et l'enseignement et la formation techniques et professionnels (EFTP) dans le secteur culturel est également une priorité essentielle pour accélérer l'adaptation nécessaire des compétences et soutenir l'emploi lié à la culture, notamment pour les jeunes, par l'intégration systémique de la culture dans les systèmes éducatifs formels et non formels.

Des politiques culturelles publiques solides sont essentielles pour assurer la sauvegarde du patrimoine pour les générations futures, développer des écosystèmes créatifs diversifiés, dynamiques et prospères et faire en sorte que l'élargissement de l'accès à la culture soit un vecteur de sociétés plus pacifiques et tolérantes. Les défis restent importants et même si des progrès sont réalisés sur de nombreux fronts, trouver des solutions vraiment solides et durables nécessite une réflexion et un effort collectifs, à l'approche de MONDIACULT 2022 et au-delà.





ResiliArt x MONDIACULT 2022


ResiliArt a été lancé par l'UNESCO en avril 2020 en tant que mouvement mondial visant à capter la résilience et les préoccupations des artistes et des professionnels de la culture face à la crise du COVID-19 à travers des débats virtuels, organisés de manière indépendante. Le mouvement ResiliArt a évolué dans la perspective de MONDIACULT 2022, invitant les communautés culturelles et créatives, les dirigeants et les penseurs à réfléchir en profondeur à l'état actuel de la culture et de la vision à travers leurs propres perspectives uniques. Les recommandations, données et résultats des débats ResiliArt x MONDIACULT sont rassemblés dans une enquête en ligne et analysés par l'UNESCO pour éclairer les discussions de haut niveau qui se tiendront au Mexique en septembre en identifiant les besoins, lacunes et opportunités sur le terrain. Tous les débats sont organisés indépendamment.

des débats

78% **ResiliArt**
pour Mondiacult

ont proposé des moyens de mettre

la transition numérique au service du patrimoine et de la créativité



“ Notre société utilise aujourd'hui les images pour communiquer via les **réseaux sociaux**. La politique culturelle doit mieux exploiter le potentiel de ces nouvelles technologies **pour la diffusion du patrimoine culturel**, en favorisant le développement de recherches menées par les universités et les institutions sur le sujet.

Université de Pavie, Italie



“ Avoir une présence en ligne et faire du commerce électronique n'est pas aussi aisé qu'il n'y paraît. Vous devez savoir gérer la plateforme, diriger les clients vers votre plateforme et les convaincre d'acheter votre produit. Ainsi, des **cours simples sur le commerce électronique** et la gestion du commerce en ligne, la budgétisation et la comptabilité **seraient très utiles pour les artistes**.

Atelier Torque , Fiji, Vanuatu, Palau

“ La modalité virtuelle d'approche du public était déjà prise en charge. Aujourd'hui, elle devrait être constamment disponible. Le **public devrait être attiré** par de nouvelles **propositions muséographiques qui combinent la partie exposition et la partie numérique**.

Cultura Tabasco, Mexique



“ Nous pensons que les **technologies** sont un support majeur pour **établir des ponts** entre les cultures **mais qu'elles ne doivent pas remplacer définitivement le contact direct**, fondamental pour une rencontre plus engageante basée sur l'empathie et l'inclusion mutuelle.

RWYC Indonesia

“ **Les bibliothèques** doivent être associées à la rédaction et à la mise en œuvre de plans nationaux sur **l'inclusion numérique et la participation culturelle**. Les bibliothèques doivent pouvoir **préserver leurs collections** et les rendre accessibles à leurs utilisateurs.

International Federation of Library Associations and Institutions

“ Il est nécessaire de créer davantage de **programmes de formation et d'éducation** qui incluent également l'alphabétisation numérique. Les organisations non gouvernementales peuvent y contribuer.

Aigine Cultural Research Centre, Kyrgyzstan





i_am_zews/Shutterstock.com

Les participants à la Consultation régionale africaine pour MONDIACULT 2022 ont souligné leur engagement en faveur du développement de lois sur le statut d'artiste, et la création de bureaux du droit d'auteur et du renforcement des réglementations en matière de propriété intellectuelle. L'emploi dans le secteur culturel sur le continent reste largement précaire en termes de conditions de travail, de rémunération ou d'accès à la protection sociale de base. Le rôle croissant des technologies numériques a été cité comme exacerbant les vulnérabilités existantes, nécessitant de nouveaux outils pour monétiser la culture et garantir une rémunération équitable aux artistes dans l'espace numérique. Par ailleurs, la professionnalisation et le renforcement des capacités des acteurs culturels ont été fréquemment cités comme une priorité lors des échanges, plusieurs pays mentionnant des formations nationales dédiées à la création dans les industries culturelles et créatives, à la gestion de projet et au management en cours de développement.

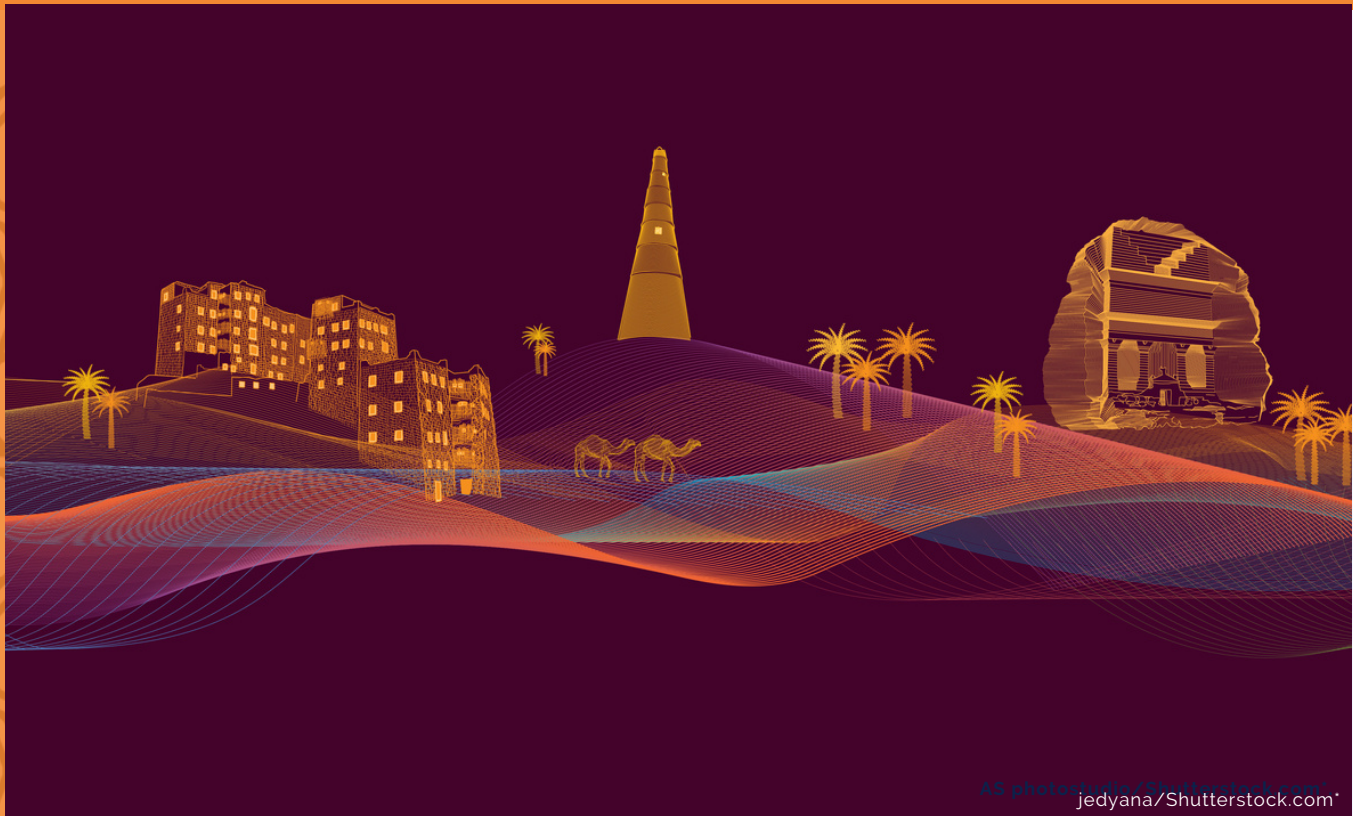


CADRES D'ACTION RÉGIONAUX EXISTANTS LIANT LA CULTURE ET L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

UNION AFRICAINNE

La stratégie de transformation numérique de l'Union africaine (UA) pour l'Afrique (2020-2030) vise à réaliser la vision de l'Agenda 2063 de l'UA, y compris l'Aspiration 5 : Une Afrique avec une identité culturelle forte, un patrimoine commun, des valeurs et une éthique. En outre, l'une des résolutions du [Forum sur l'intelligence artificielle en Afrique](#), qui s'est tenu au Maroc en 2018, portait sur la nécessité d'utiliser l'IA pour favoriser le développement de l'économie créative en mobilisant le dynamisme des jeunes et en veillant à ce qu'ils soient dotés des compétences nécessaires pour contribuer au développement des industries culturelles et créatives.





AS photo studio / Shutterstock.com
jedyana / Shutterstock.com

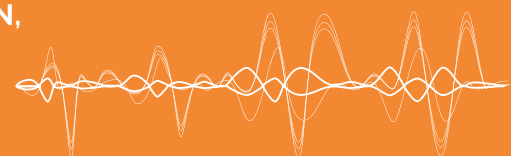
Ces dernières années, la transformation numérique a été une préoccupation pour de nombreux États arabes, notamment en matière de patrimoine. Lors de la Consultation régionale des États arabes pour MONDIACULT 2022, le rôle des technologies numériques a été cité en particulier à propos de la numérisation des archives dans le but de soutenir les institutions culturelles, y compris les bibliothèques, dans la préservation du savoir et du patrimoine documentaire. Il a également été convenu que la pandémie de COVID-19 avait accéléré la transformation numérique du secteur créatif, et que les institutions nationales devaient aborder simultanément le développement du secteur et la transformation numérique. Les participants ont plaidé en faveur du développement de nouvelles politiques culturelles au moyen de projets culturels à long terme, qui réduisent le déficit de numérisation et garantissent un accès équitable à la culture, ainsi qu'une plus grande diversité des produits culturels. En outre, un appel a été lancé pour étendre la législation relative à la protection de la propriété intellectuelle des créateurs et des droits d'auteur dans la région, en particulier dans l'environnement numérique. L'une des recommandations adressées aux organisations intergouvernementales régionales était d'aider financièrement les pays à migrer les produits culturels vers des plateformes en ligne.



Tout ce qui est lié à la transformation numérique change l'équation: nous n'avons pas encore absorbé les nouvelles opportunités en termes de développement de politiques qui utilisent la culture comme vecteur de changement. La culture représente un pourcentage du PIB et peut être utilisée pour développer nos ressources, donc lorsque nous parlons de la transformation numérique, nous devons parler de ces nouveaux domaines et de la manière dont la culture traverse toutes les industries. L'État doit encourager et soutenir l'innovation dans le secteur privé. Nous devons sensibiliser les gouvernements à ces évolutions et innover pour augmenter les budgets des activités culturelles.

ICESCO

**DR MOHAMED ZINELABIDIN, DIRECTEUR DE LA CULTURE ET LA COMMUNICATION
L'ORGANISATION DU MONDE ISLAMIQUE POUR L'ÉDUCATION,
LES SCIENCES ET LA CULTURE**





ASIE ET PACIFIQUE



Creativa Images/Shutterstock.com

Concernant la transformation numérique dans la région Asie-Pacifique, de nombreux participants à la Consultation régionale MONDIACULT 2022 ont fait part de leurs inquiétudes quant à la perte du patrimoine local. Ils ont en effet évoqué les opportunités créées par la transformation numérique – notamment la démocratisation de la culture, l'expansion des opportunités économiques, la recherche de solutions basées sur la créativité et l'innovation – ainsi que les nouveaux défis, en particulier l'affaiblissement de la diversité culturelle résultant de la concentration des marchés et des technologies numériques, mais aussi l'aggravation de la fracture numérique. Ils ont également abordé la nécessité de soutenir les artistes et les institutions culturelles, lors de la crise actuelle du Covid, grâce à de nouveaux investissements et au soutien des revenus ; et exploré la nécessité de réviser des politiques afin de renforcer la résilience du secteur. À cet égard, les questions relatives aux droits de propriété intellectuelle et aux droits d'auteur sont mises en avant comme une priorité. Parmi les recommandations en faveur de la coopération internationale, figurent l'élaboration d'une politique de transformation numérique ou l'adoption d'une résolution pour la protection de la culture dans la transformation numérique, ainsi que le financement et la formation.



CADRES D'ACTION RÉGIONAUX EXISTANTS LIANT LA CULTURE ET L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

SPC

Parmi les quatre objectifs du Plan stratégique 2022-2031 de la Communauté du Pacifique, l'Objectif 2 énonce que « toutes les communautés et cultures du Pacifique sont responsabilisées et résilientes ». La réalisation de ces objectifs repose sur cinq moyens, dont la numérisation et la technologie.

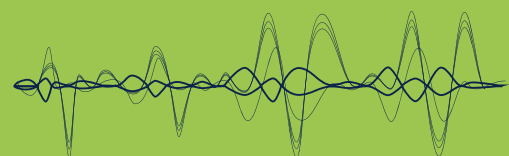


Plan stratégique de la Communauté du Pacifique 2022 à 2031

ASEAN

« La connectivité au sein de l'ASEAN englobe les liens physiques (comme les transports, les TIC et l'énergie), institutionnels (comme le commerce, l'investissement et la libéralisation des services) et interpersonnels (comme l'éducation, la culture et le tourisme) qui sont des moyens de soutien essentiels pour établir les fondements économiques, politiques et socioculturels d'une communauté intégrée de l'ASEAN.

Plan directeur sur la connectivité de l'ASEAN 2025





Gorodenkoff/Shutterstock.com

La promotion de la diversité culturelle dans l'environnement numérique, ainsi que la promotion du statut des artistes, sont l'une des priorités majeures citées lors de la consultation régionale européenne et nord-américaine MONDIACULT. L'accent a été mis sur la nécessité de recherches et de méthodes de travail davantage transdisciplinaires, de sorte à mobiliser le potentiel de la culture au service du développement durable, grâce à la promotion des créateurs, en particulier sur le marché de la création numérique. Les participants ont également mentionné la nécessité d'investir dans la numérisation et les nouvelles technologies - en termes d'infrastructure, d'avancement des connaissances et de formation - au titre de nouvel outil dans et pour le secteur culturel. Il s'agit notamment de former les acteurs culturels à l'utilisation des outils et plateformes numériques, afin d'élargir leur rayonnement et d'accroître les connaissances sur les normes et réglementations du secteur numérique, ainsi que de garantir l'accès à la culture dans l'espace en ligne. Le déploiement de la technologie numérique pour soutenir la collecte et l'analyse de données dans le but de protéger le patrimoine, de rendre le tourisme durable et d'agir dans d'autres secteurs du secteur culturel a également été évoqué. Un appel fort a été lancé pour que MONDIACULT 2022 contribue à faire progresser des marchés numériques créatifs équitables et régulés et réduise les fractures et inégalités numériques, éventuellement grâce à une révision des cadres normatifs du statut d'artiste.

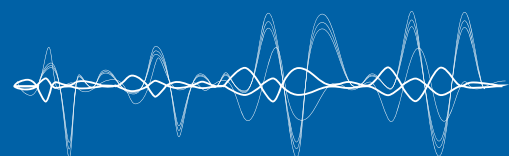


CADRES D'ACTION RÉGIONAUX EXISTANTS LIANT LA CULTURE ET L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

UNION EUROPÉENNE

La directive européenne de 2019 sur le droit d'auteur clarifie les lignes directrices européennes existantes sur le droit d'auteur et les droits voisins, de sorte à couvrir les « environnements numériques et transfrontaliers ». Elle décrit également la politique de diffusion d'œuvres hors commerce et d'autres sujets, ainsi que la disponibilité en ligne d'œuvres audiovisuelles sur des plateformes de vidéo à la demande. Elle vise explicitement à créer « un marché du droit d'auteur efficace et équitable », qui respecte la transparence des contrats d'auteurs et d'artistes interprètes ou exécutants, la rémunération des auteurs et des artistes interprètes ou exécutants, ainsi qu'un mécanisme de révocation des droits que les auteurs et les artistes interprètes ou exécutants ont transférés à titre exclusif.

[Directive européenne de 2019 sur le droit d'auteur](#)





SALMONNEGRO-STOCK/Shutterstock.com

Les préoccupations liées à la culture dans l'environnement numérique, soulevées lors de la consultation régionale MONDIACULT 2022 en Amérique latine et dans les Caraïbes, portaient sur le faible niveau du commerce intra-régional au sein des industries créatives et la préservation des droits culturels et linguistiques des populations autochtones et afro-descendantes. Les participants à cette consultation ont recommandé de renforcer le droit d'accès aux biens et services culturels dans la sphère numérique, en particulier dans le secteur audiovisuel. Ils recommandent par ailleurs d'améliorer le cadre réglementaire du droit d'auteur dans les environnements numériques, en collaboration avec l'Organisation mondiale de la propriété intellectuelle et l'UNESCO, en particulier concernant les droits collectifs des populations autochtones et d'ascendance africaine - y compris dans le contexte de la Décennie internationale des langues autochtones - afin de préserver la diversité linguistique et de renforcer la diversité sur les plateformes numériques. Il a également été proposé de créer des plateformes numériques pour la diffusion des bonnes pratiques.

CADRES D'ACTION RÉGIONAUX EXISTANTS LIANT LA CULTURE ET L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE



SEGIB & OEI

CARICOM

La Charte culturelle ibéro-américaine, élaborée par le SEGIB et l'OEI en 2006, reconnaît non seulement la nécessité d'équilibrer les droits des créateurs avec une garantie d'accès universel à l'information, au savoir et à la culture, mais aussi les défis posés par les nouvelles technologies en termes de protection du droit d'auteur. En outre, la Charte encourage des incitations et des canaux de coopération pour le transfert de technologies et de connaissances qui contribuent au renforcement des industries culturelles et créatives.

Charte culturelle ibéro-américaine (2006)

L'un des 5 objectifs stratégiques de la Stratégie régionale de développement numérique de la Communauté des Caraïbes (CARICOM) est « d'établir une culture de l'innovation et de la qualité, et de permettre la production durable de biens et services numériques régionaux, le développement des industries culturelles, créatives et autres et l'inclusion du contenu local dans la diffusion de l'information ».

Stratégie régionale de développement numérique





Le numérique dans le Programme 2030

Dans la vision qu'il expose dans Notre programme commun, le Secrétaire général des Nations Unies, Antonio Guterres, propose de mettre en place un Pacte numérique mondial, dont les objectifs, à l'échelle des États, seraient la promotion des droits de l'homme en ligne et la création d'un patrimoine numérique en tant que bien public mondial. La protection du statut d'artiste dans l'environnement numérique contribue à ces deux objectifs en protégeant les droits des artistes et en assurant la diversité culturelle dans l'espace en ligne.

Les travaux de l'UNESCO sur la culture dans l'environnement numérique contribuent déjà au Programme de développement durable à l'horizon 2030 des Nations Unies à travers au moins cinq des Objectifs de développement durable.



Max kegfire/Shutterstock.com

4 ÉDUCATION DE QUALITÉ

L'enseignement et la formation techniques et professionnels dans les arts, y compris les nouvelles technologies qui ouvrent de nouvelles perspectives créatives, sont essentiels pour que les artistes puissent continuer à travailler et à innover. En outre, les technologies numériques ouvrent de nouvelles perspectives pour l'éducation artistique et culturelle.

90%
des emplois nécessitent des compétences numériques

Broadband Commission

1.2 mrd
de jeunes dans le monde

UN

Avec une population jeune en plein essor - quelque 1,2 milliard de jeunes de 15 à 24 ans dans le monde - les industries culturelles et créatives offrent d'énormes possibilités d'emploi. Dans certaines régions, le secteur créatif emploie déjà plus de jeunes que tout autre secteur.

8 TRAVAIL DÉCENT ET CROISSANCE ÉCONOMIQUE

10 INÉGALITÉS RÉDUITES

Les technologies numériques ont le pouvoir d'ouvrir aux artistes du monde entier des opportunités de partage et de diffusion de leur travail, réduisant les inégalités liées à la géographie.

Moins de **0.5%** du commerce mondial des biens culturels provient des pays les moins développés

UNESCO

Il a été démontré que l'amélioration de l'accès à la culture et de la participation à la vie culturelle permet de créer des sociétés plus inclusives et harmonieuses. Protéger les droits des artistes et des professionnels de la culture, y compris dans l'environnement numérique, est donc essentiel pour construire des institutions démocratiques et des démocraties stables.

16 PAIX, JUSTICE ET INSTITUTIONS EFFICACES





EXEMPLES DE L'ENGAGEMENT DE L'UNESCO

L'UNESCO MET LA LIBERTÉ ARTISTIQUE À L'HONNEUR LORS DE LA JOURNÉE MONDIALE DE LA LIBERTÉ DE LA PRESSE

Dans le cadre de la Journée mondiale de la liberté de la presse, l'UNESCO a organisé deux événements sur la liberté artistique et les artistes en danger dans la sphère numérique. Les sujets abordés incluaient notamment la censure, le contrôle par les algorithmes et l'intelligence artificielle. Le thème de la Journée mondiale de la liberté de la presse de cette année était « Le journalisme assiégé par le numérique ».



wacomka/Shutterstock.com*

EN SAVOIR PLUS



kameelRayes/Shutterstock.com

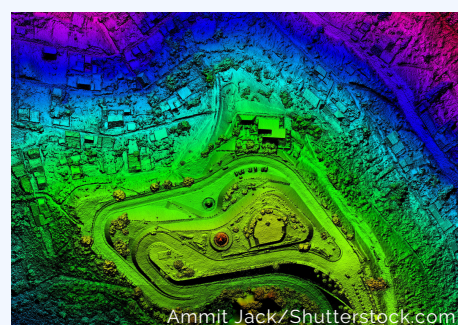
LE PATRIMOINE EN SITUATION D'URGENCE: L'INITIATIVE LI-BEIRUT

Avec le soutien du Fonds d'urgence pour le patrimoine et en coopération avec la Direction générale des antiquités du Liban et la société française ICONEM, l'UNESCO a documenté le patrimoine culturel et architectural affecté de Beyrouth, facilitant ainsi la création d'un modèle 3D géoréférencé de trois zones historiques de Beyrouth pour guider la réhabilitation des espaces culturels urbains et de certains bâtiments historiques emblématiques.

EN SAVOIR PLUS

L'UNESCO CRÉE UNE PLATEFORME DE CARTOGRAPHIE EN LIGNE SUR LE PATRIMOINE MONDIAL

L'UNESCO recueille les données des systèmes d'information géographique des États parties à la Convention du patrimoine mondial pour alimenter une nouvelle plateforme en ligne visant à mieux protéger les sites du patrimoine mondial. La région Europe et Amérique du Nord a été choisie comme pilote pour cette plateforme en ligne, qui comprendra les limites géoréférencées et les zones tampons des biens du patrimoine mondial.



Ammit Jack/Shutterstock.com

EN SAVOIR PLUS

Ce bulletin est produit par le département Politiques culturelles et Développement de l'UNESCO en langues française et anglaise. Nous comptons sur des partenaires pour soutenir sa production dans les autres langues officielles de l'UNESCO afin d'élargir le débat mondial sur la culture et les politiques publiques.



CONTACTEZ-NOUS

Culture.Forum@unesco.org



JOIGNEZ-VOUS À LA CONVERSATION

#Partagezlaculture



RELISEZ LES NUMÉROS DU

Tracker

Publié en 2022 par l'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture
7, place de Fontenoy, 75352 Paris 07 SP, France
sous la licence CC-BY-SA 3.0 IGO



ISSN: 2789-2328

La présente licence concerne exclusivement les textes.
Les images marquées d'un astérisque (*) ne sont pas couvertes par la licence CC-BY-SA et ne peuvent en aucune façon être reproduites sans l'autorisation expresse des détenteurs des droits de reproduction.
Graphisme réalisé via Canva.com.
Pour l'utilisation des éléments graphiques, merci de vous référer aux [Termes d'utilisation](#) de Canva.