



United Nations  
Educational, Scientific and  
Cultural Organization



Diversity of  
Cultural Expressions

# 8 IGC

CE/14/8.IGC/INF.5  
Paris, 18 novembre 2014  
Original : anglais

## COMITÉ INTERGOUVERNEMENTAL POUR LA PROTECTION ET LA PROMOTION DE LA DIVERSITÉ DES EXPRESSIONS CULTURELLES

Huitième session ordinaire  
Paris, Siège de l'UNESCO  
9–11 décembre 2013

### DOCUMENT D'INFORMATION

**Convention de l'UNESCO pour la protection et la promotion de la  
diversité des expressions culturelles :  
Analyse des rapports périodiques des Parties et des tendances  
numériques contemporaines**

Préparé par Octavio Kulesz

## **Introduction**

L'émergence explosive d'Internet a changé de manière irréversible la manière dont les biens et services culturels sont créés, distribués et consommés. En effet, les vagues successives d'innovations du monde numérique ont ébranlé les bases de l'édition, de la musique et du cinéma, dans les pays développés comme dans les pays du Sud.

Dans un tel contexte, tous les débats liés à la culture ou à la créativité devraient traiter d'une manière ou d'une autre de la variable de la technologie numérique. Il est vrai que la Convention de 2005 de l'UNESCO pour la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles ne fait pas directement référence à Internet ou au numérique, mais se contente de traiter des « technologies de l'information et de la communication » et des « nouvelles technologies ». <sup>1</sup> Mais par cette allusion générique, la Convention indique clairement que le secteur créatif n'est pas immunisée contre les changements du monde technologique – quoi que ces transformations puissent être.

Dans tous les cas, il est essentiel d'analyser les liens particuliers que le numérique a tissés avec la diversité des expressions culturelles depuis l'adoption de la Convention. À cet effet, les rapports soumis par les Parties à la Convention en 2012 et 2013 <sup>2</sup> pourraient être une ressource clé. Ces 65 documents, <sup>3</sup> qui présentent une grande diversité d'idées et d'initiatives, se concentrent sur 3 thèmes principaux :

- Politiques et mesures nationales visant à favoriser la création, la production, la distribution, et la consommation de biens et services culturels ;
- Actions conçues pour impliquer la société civile dans les politiques culturelles ;
- Projets de coopération internationale visant à encourager la mobilité des artistes, à encourager l'accès au marché et à renforcer les industries culturelles nationales dans les pays en développement.

Bien que ces rapports fassent à de nombreuses reprises références au numérique, en général celles-ci ne sont pas liées à un dénominateur commun mais éparpillées dans différents sous-éléments. Néanmoins, l'examen attentif des rapports permet d'identifier des thèmes récurrents que nous avons condensés dans la **première partie** du présent rapport. Nous avons divisé ces informations en 6 sections, qui reflètent les principaux articles de la Convention :

- A. Accès à la culture <sup>4</sup>
- B. Créativité <sup>5</sup>
- C. Industries culturelles <sup>6</sup>
- D. Sensibilisation du public et implication de la société civile <sup>7</sup>
- E. Informations et statistiques <sup>8</sup>
- F. Coopération internationale et renforcement des capacités dans les pays en développement <sup>9</sup>

---

<sup>1</sup> La Déclaration universelle de l'UNESCO sur la diversité culturelle de 2001 fait néanmoins mention explicite au numérique.

<sup>2</sup> L'Article 9 de la Convention stipule que les Parties doivent présenter des rapports tous les quatre ans sur les mesures entreprises pour protéger et promouvoir la diversité culturelle, que ce soit sur leur propre territoire ou au niveau international.

<sup>3</sup> Les rapports peuvent être téléchargés ici <https://en.unesco.org/creativity/mr/periodic-reports-available-reports>.

<sup>4</sup> Articles 2.7, 4.6 et 7.1. Dans cette section, nous avons également fait référence à quelques reprises au développement durable et aux futures générations (2.6), ainsi qu'à la protection des expressions culturelles à risque (8.1, 8.2).

<sup>5</sup> 4.1, 4.3, 6.2, 7.2 et 10.c.

<sup>6</sup> 4.5, 6.2.c, 10.c.

<sup>7</sup> 10 et 11.

<sup>8</sup> 9 et 19.

<sup>9</sup> 1.i, 2.4, 5.1, 12, 14 et 17.

Dans chaque section, en plus des mesures et initiatives concrètes, nous avons fait référence aux opportunités et défis que les Parties associent au numérique. Il convient de mentionner que ces défis englobent à la fois les obstacles à l'utilisation de la technologie et les menaces liées à l'avènement de l'ère numérique.

Bien que ces rapports soient relativement récents, il convient de noter que les mesures et problèmes résumés en 2012 et 2013 tendent à traiter d'un environnement qui remonte à la période 2000-2010. Néanmoins, si on prend en considération, que l'iPad a été lancé en 2010, et l'expansion internationale de Netflix et du Kindle d'Amazon<sup>10</sup> n'a eu lieu qu'autour de 2011, il apparaît nécessaire de réexaminer le problème de la diversité des expressions culturelles à la lumière des dernières tendances technologiques.

Pour cela, nous avons analysé dans la **deuxième partie** du présent rapport 4 phénomènes qui n'ont peut-être pas été traités suffisamment en détail dans les rapports des Parties pour des raisons d'ordre chronologique, mais que nous pensons être centraux à la thématique de la diversité des expressions culturelles :

- A. Les nouveaux géants du marché culturel
- B. Expérimentation, arts numériques et entrepreneuriat
- C. Politique culturelle à l'époque du Big data et des médias sociaux
- D. Le Sud numérique

Dans la conclusion, nous résumerons les découvertes présentées dans les rapports des Parties à la lumière de ces nouvelles réalités. De notre point de vue, le débat sur la diversité des expressions culturelles ne devrait pas uniquement mentionner le numérique mais plutôt traiter le sujet de manière exhaustive. Le fait est que le numérique n'est plus seulement un simple média ou un canal de distribution, mais qu'il est maintenant au cœur de la culture, dans les pays du Nord comme du Sud.

---

<sup>10</sup> Le Kindle Store a été lancé en Espagne fin 2011 (« Amazon.es Launches Spanish Kindle Store », 2011); et au Brésil fin 2012 (« Amazon Launches Brazil Kindle Store », 2012). Netflix pour sa part a été lancé en Amérique latine en juillet 2011 (Saba, 2011).

## **I. Analyse des rapports des parties**

### **A. Accès à la culture dans l'ère numérique**

De nombreux rapports ont clairement mentionné que le numérique rend l'accès à la culture plus simple (Canada, Lettonie, Luxembourg, Suède), moins onéreux (Suisse) et plus démocratique (Allemagne, Brésil, Danemark, Norvège, Slovaquie). En effet, le numérique permet de réduire les différences existantes entre les grands centres urbains et le reste du territoire (Canada-Québec, Pologne, Viet Nam), tout en aidant à : intégrer socialement les minorités (par exemple les Maoris en Nouvelle-Zélande) ; connecter culturellement différentes générations, en particulier car la technologie est plus largement utilisée par les jeunes (Danemark, Égypte, Namibie, République dominicaine) ; attirer l'attention des locuteurs d'une même langue à une échelle mondiale (Égypte, Lettonie) ; et protéger la diversité des expressions culturelles dans une perspective d'avenir (Union européenne).<sup>11</sup> En bref, ces technologies peuvent contribuer à l'harmonie sociale (Chine-Macao).

En ce qui concerne les obstacles qui empêchent de tirer pleinement profit de ces avantages, il convient de mentionner le manque d'infrastructures (Grèce), le besoin en ressources humaines et techniques pour la numérisation (Luxembourg), le manque de connectivité dans les zones moins peuplées (Bulgarie, Lettonie, Lituanie, Roumanie) et l'existence d'un fossé intergénérationnel en matière de problématiques technologiques (Chine, Lettonie). Enfin, pour des raisons de droit d'auteur, il n'est pas toujours facile pour les utilisateurs d'avoir un accès en ligne aux matériaux du XX<sup>e</sup> siècle (Slovaquie).

L'avènement de l'ère numérique a également entraîné l'apparition de nouveaux défis. Tout d'abord, les appareils et les contenus évoluent rapidement et ne prennent pas toujours la diversité linguistique en considération, au détriment de certaines langues (Québec-Canada). De plus, l'accès est tellement ouvert dans certains pays que la compétition fait rage pour attirer l'attention des utilisateurs (Canada), ce qui entraîne des problèmes de saturation. En outre, en ce qui concerne l'organisation de l'offre de contenus en ligne, les mécanismes utilisés par les grandes plateformes ne sont pas toujours transparents (France) ce qui, nous sommes en mesure de le présumer, nuit à l'égalité en matière d'accès. Un autre problème, lié en partie au précédent, et que le numérique tend à renforcer la fragmentation identitaire : en effet, en souscrivant à des services personnalisés (actualités, divertissement), les communautés cessent graduellement d'appartenir à la société commune (Royaume-Uni). Enfin, des problèmes liés aux polices nationales de caractères peuvent également voir le jour dans l'ère numérique.<sup>12</sup>

Les Parties ont fait mention de nombreuses mesures mises en place pour tirer profit des opportunités et surmonter les obstacles liés au numérique. Il s'agit notamment de projets de construction d'infrastructures de télécommunication (Argentine, Chine, Royaume-Uni, Viet Nam), notamment dans les zones rurales. Il est également question d'équipement dans les rapports, notamment d'ordinateurs, avec des plans comme « Conectar Igualdad » en Argentine ou « Computer for Everyone » en Arménie. La modernisation et l'intégration des outils numériques dans les médias publics sont soulignées dans les rapports de l'Argentine (Digital Open TV / projet TDA et le plan « Argentina Conectada »), de la Chine (CNTV) et du Danemark (DR – stations de radio numériques). Dans la même veine, la priorité a été donnée à l'équipement en outils technologiques des écoles, musées, bibliothèques, centres culturels et ministères au Brésil (Équipement des points de culture), en Bulgarie (connectivité des bibliothèques publiques), en Égypte (lancement, entre autres, du projet Culturama), en Estonie (outil informatique « MUIS » créé pour la numérisation des collections de musées), au Guatemala (comptes e-mails pour tous les utilisateurs du ministère de la Culture), en Lituanie (Programme de rénovation et de modernisation des bibliothèques et Programme de modernisation des musées), au Pérou (équipement des Points de culture, comme au Brésil) et en Roumanie (Programme Biblionet, qui

---

<sup>11</sup> En parallèle à cela, la perte regrettable des deux tiers de 50 ans de patrimoine cinématographique du Burkina à cause des fortes pluies de 2009 suggère également que les nouvelles technologies peuvent jouer un rôle dans la protection des expressions culturelles en danger.

<sup>12</sup> La Mongolie a insisté sur l'impact négatif du changement de l'écriture officielle nationale en 1946 sur la diversité culturelle : dans ce cas précis, le problème n'est pas lié à l'introduction de nouvelles technologies, mais étant donné que les polices de caractères sont l'une des composantes clés de l'ère numérique, nous pouvons supposer que les changements de mode d'écriture ne sont pas exempts de défis.

cherche depuis 2009 à simplifier l'accès à Internet dans les bibliothèques publiques). Des projets spécifiques ont également été mis en œuvre pour faciliter l'accès dans les bibliothèques aux livres audio pour les personnes déficientes visuelles (Italie).

En parallèle à l'amélioration des infrastructures, il est fait mention dans les rapports d'initiatives conçues pour assurer le respect de normes en matière de formation ou de maîtrise du numérique. Ces activités – vitales pour consolider l'accès à la culture – sont souvent réalisées par des centres construits de façon ponctuelle. Les cas les plus notables peuvent être trouvés en Argentine (points NAC) ; en Chine-Macao (cours d'informatique et de lecture numérique), au Danemark (activités de formation aux médias organisées par le Conseil des médias pour les enfants et les jeunes) et en Uruguay (Plan national de maîtrise du numérique / Centres du ministère de l'Éducation et de la Culture).

Il convient enfin de souligner de nombreuses mesures qui ne sont pas nécessairement couvertes par la Convention visant à numériser le patrimoine national littéraire, cinématographique, musical, théâtral, etc. et à le publier en ligne. Les propositions visent généralement à consolider les bibliothèques numériques et les bases de données en ligne, comme on peut l'observer dans les rapports du Canada (Le National Film Board permet de visionner plus de 2000 productions sur son site Internet et ses applications mobiles), de Chine-Macao, du Danemark (numérisation de tous les journaux publiés depuis 1668), de l'Égypte, de l'Union européenne (la bibliothèque Europeana vise à numériser l'intégralité du patrimoine culturel européen d'ici 2025), de la Finlande, de la France (Culturethèque), de l'Allemagne, de la Grèce (Biblionet), de la Hongrie, de l'Italie (projet PACI), de la Jordanie, du Mexique (PUMC/UNAM), de la Lituanie, du Luxembourg, de la Pologne (Culture+), de la Roumanie, de la Slovénie, de la Suède et du Royaume-Uni (Sustained Theatre). On remarque également des projets visant à la protection des expressions culturelles en danger grâce aux nouvelles technologies, par exemple l'enregistrement de 600 chants Baul (Bangladesh) ou la conservation de sons, chants et photos de groupes ethniques mongols au format numérique.

## **B. Créativité**

La créativité dans l'ère numérique est un autre sujet d'intérêt. Pour certaines Parties, il est clair que les nouvelles technologiques peuvent améliorer la visibilité des artistes (France) ; elles permettent également de stimuler la création (Luxembourg, Royaume-Uni) et de faire tomber les barrières géographiques pour les auteurs (Brésil). De plus, le fait que les jeunes des zones les plus pauvres puissent utiliser ces nouveaux outils de création constitue une belle opportunité d'intégration sociale (Uruguay).

En ce qui concerne les défis, il est à craindre que les artistes de l'ère numérique ne soient pas correctement rémunérés (Suisse) et que les œuvres produites ne soient pas toujours de la meilleure des qualités, par manque d'expertise (Royaume-Uni).

Les mesures adoptées en la matière visent principalement à aider les créateurs. On note à ce sujet : des prix de la création (avec l'exemple allemand de l'Annual Computer Game Prize) ; des formations, en particulier dans le secteur audiovisuel (au Royaume-Uni avec le projet First Light / Second Light pour la formation de jeunes réalisateurs de films et en Égypte avec l'école arabe en ligne du cinéma et de la télévision) ; la promotion en ligne (Monaco) ; et des résidences expérimentales (par exemple au Portugal, qui réalise un programme de réseau de résidences pour explorer les points de contact entre art et technologie). De plus, certains pays ont mis en place des centres ou laboratoires de création numérique, en particulier le Brésil (Núcleos de Produção Digital / NPD et XPTA.LAB), le Portugal (Creative Labs) et l'Uruguay (Usines culturelles). Cuba a également exprimé son intérêt pour la promotion de la création de médias culturels dans les années à venir.

### C. Industries culturelles

Les rapports traitent largement du sujet des industries culturelles. En ce qui concerne les opportunités, il est essentiel de souligner que le numérique permet une meilleure compétitivité (France, Lettonie), la réduction des coûts (Grèce), la création d'emplois (Allemagne, Finlande) et de nouveaux marchés internationaux (Canada, Chine, Royaume-Uni) ainsi que la possibilité de tirer pleinement profit du marché unique européen (Union européenne, Lettonie).

Le principal obstacle auquel les industries ont à faire face quand il s'agit de tirer profit de ces avantages est qu'elles n'ont pas toujours accès aux savoir-faire nécessaires pour produire une norme numérique de qualité (Burkina Faso, Égypte). De plus, la migration de secteurs entiers comme la télévision peut se révéler complexe (France).

Traisons maintenant plus en détail des défis posés par l'ère numérique. Tout d'abord, la dématérialisation et la disparition des supports physiques sont présentées comme des problèmes (France, Suisse) qui peuvent menacer la survie des nombreux circuits culturels traditionnels (comme le prouve la situation de la presse écrite en Norvège). De plus, l'arrivée de nouveaux distributeurs émergeant d'Internet peut entraîner une plus grande concentration économique et financière (France) qui entraîne des débats sur les besoins d'introduire des quotas (idem). Il est également souligné que la tendance du e-commerce à proposer des services et biens en anglais peut avoir un impact négatif sur la traduction des œuvres dans d'autres langues (Grèce). La mondialisation accélère en outre la normalisation de la production musicale en faveur du modèle américano-britannique (France). Enfin, de nombreuses Parties ont souligné le besoin d'examiner en détail le problème des droits d'auteurs dans l'ère numérique (Autriche, Côte d'Ivoire, Pologne) et de lutter contre le piratage (Burkina-Faso, France).

Les mesures mises en œuvre dans le domaine des industries culturelles sont extrêmement variées. Le premier grand groupe d'initiatives est lié au soutien à la numérisation et à la modernisation. Bien que l'UE fasse mention d'un soutien générique à l'innovation et à la compétitivité (CPI, Creative Europe, INNOVA), l'assistance fournie par les pays vise principalement les programmes sectoriels. Au sein du secteur de l'édition, il est fait mention de politiques d'assistance spécifique pour l'innovation dans le secteur du livre, par exemple au Canada (renouvellement du Fonds du livre en 2009), en Côte d'Ivoire et en Uruguay (création d'un cluster sur la filière de l'édition se concentrant sur l'innovation). Dans le domaine de l'audiovisuel, de nombreux pays ont activement soutenu la numérisation des œuvres cinématographiques (Allemagne, Autriche, États-Unis, Pays-Bas, Royaume-Uni, Suède) et des chaînes de télévision (Nouvelle-Zélande) ; financé de nouveaux projets (Canada, France), diffusé des films sur les réseaux sociaux (Royaume-Uni : Digital Innovation in Distribution) et créé des clusters audiovisuels (Uruguay) ou des plateformes (Argentine : programme « Polos » pour la télévision numérique). Dans le domaine de la musique, les cas les plus intéressants sont ceux du Canada (restructuration du Fonds de la musique) et de l'Union européenne (plan Média 2007). Les jeux vidéo sont également mentionnés dans les rapports, bien qu'en moindre mesure : la France a notamment mis en place en 2008 un fonds de soutien qui a accordé des financements à 60 projets. Enfin, en ce qui concerne l'industrie de la presse écrite, il est nécessaire de mentionner l'exemple inhabituel de la Norvège, car les mesures de soutien ne visent pas à la migration de l'industrie vers le numérique mais plutôt à la préservation de l'édition papier.

Les Parties mentionnent un bon nombre de réglementations introduites suite à l'avènement du nouvel environnement technologique. Il s'agit en particulier des changements des réglementations qui gouvernent le fonctionnement des industries médiatiques, comme on peut le voir en Chine (réglementations pour les publications électroniques, 2008), en France (la loi HADOPI de 2009 visant à combattre le piratage en ligne et la loi sur le prix unique du livre numérique adoptée en 2011), au Monténégro (loi sur les médias électroniques, 2010), au Pérou (projet de loi sur l'audiovisuel national) en Syrie (loi sur les médias, 2011) et au Viet Nam (amendement à la loi sur la publication en 2008 et 2011 et sur la loi relative à la propriété intellectuelle en 2009 dans le but de les adapter à l'ère numérique). Dans certains pays, des propositions ont été faites au parlement pour modifier les lois sur le droit d'auteur de sorte à inclure de nouveaux types de licence (Slovaquie, 2011). La nécessité d'inclure une certaine quantité de contenus locaux/régionaux a également été mentionnée : l'UE par exemple souligne l'importance des diffuseurs européens, y

compris les services à la demande, qui diffusent principalement des œuvres européennes et au moins 10 % de productions indépendantes.

Certaines de ces réglementations avaient déjà été proposées par le passé par différents travaux de recherche. Ces études sont citées dans les rapports de l'Union européenne (« Stratégie numérique pour l'Europe » et le rapport « The New Renaissance » tous deux publiés en 2010) et la France (le rapport « Internet et création » remis en 2009 et le plan « France Numérique 2012-2020 » publié en 2011).

#### **D. Sensibilisation du public et implication de la société civile**

Les domaines de la sensibilisation du public et de l'implication de la société civile pour la promotion et la préservation de la diversité des expressions culturelles peuvent également bénéficier des nouvelles technologies : en effet, l'utilisation des outils numériques permet de rendre la communication entre le gouvernement et la société plus fluide (Chine). Les parties n'ont pas fait état de défis particuliers en la matière.

Différentes modalités de technologie numérique peuvent ici être observées. Tout d'abord, les Parties évoquent des outils de communication interactifs comme les réseaux sociaux (Arménie, Mexique), les applications (Canada) ou les SMS (Arménie). Plusieurs pays ont mis en œuvre des plateformes ou forums en ligne de consultation, de discussion et de communication en générale (Allemagne, Autriche, Canada, Équateur, Espagne, Luxembourg, République dominicaine, Slovaquie) ou bien des infolettres (République dominicaine). Il convient également de noter la collaboration mise en place entre les Parties et différentes organisations de la société civile travaillant à la diffusion des arts numériques, en Autriche (Ars Electronica festival) et en Lettonie (le Centre for New Media Culture à Riga et le CultureLab). Enfin, certains pays ont organisé des événements spécifiques pour promouvoir la sensibilisation du public à la diversité culturelle dans l'ère numérique : l'exemple le plus significatif est le Congrès ibéro-américain de la culture : « Culture numérique, culture en réseau : Vers un espace culturel numérique ibéro-américain », mis en avant par l'Espagne.

#### **E. Informations et statistiques**

En ce qui concerne la collecte d'informations et la production de statistiques, les avantages de l'ère numérique ne sont mentionnés que de manière indirecte : la numérisation et l'informatisation de la culture devraient permettre de limiter la charge administrative en matière de statistique (Lettonie), et en même temps ces entités liées aux nouvelles technologies devraient être capables de contribuer à la préparation des rapports, comme c'est le cas au Burkina Faso avec le projet Travelling Digital Cinema.

En matière d'obstacle, certaines Parties attirent l'attention sur le manque de données relatives au secteur culturel (Autriche, Brésil, Irlande) et de l'inadéquation des informations actuelles pour refléter les comportements typiques de l'ère numérique (Norvège).

De nombreux pays ont développé des statistiques ou des cartographies des expressions culturelles dans l'ère numérique, en particulier la Chine (mise à jour des chiffres relatifs aux jeux vidéo et aux publications électroniques) la France (cartographie de l'espace numérique) et la Lettonie (cartographie de la culture numérique). De plus, des groupes interministériels ont produit des normes pour la numérisation des contenus et la production de statistiques (Bulgarie). Enfin nous devons signaler que très peu de pays ont inclus des données sur la consommation numérique en annexe de leur rapport.

## **F. Coopération internationale et renforcement des capacités dans les pays en développement**

Les rapports donnent beaucoup d'importance à la coopération internationale. En la matière, les nouvelles technologies sont associées à la capacité à donner aux pays en développement accès à la culture – dans la lignée de ce qui a déjà été mentionné dans la section I.A. De plus, le numérique peut jouer un rôle fédérateur pour les relations Nord-Sud (Canada).

En ce qui concerne les obstacles, on peut observer que la production de contenus numériques est inégale selon les régions du monde (France) et que le renforcement des capacités locales via le transfert technologique est un aspect qui doit être étudié bien plus en détail (Côte d'Ivoire).

Il existe de nombreux projets de coopération internationale en rapport aux nouvelles technologies. Tout d'abord, on trouve les dons d'infrastructures – matériel ou connectivité – faits par des organisations internationales, comme ceux de la Fondation Bill and Melinda Gates aux bibliothèques lituaniennes en 2008. Il existe également des assistances Nord-Sud pour le déploiement de logiciels (le Portugal a aidé d'autres pays lusophones à acquérir et à gérer le système « MatrizPCI », conçu spécialement pour réaliser des inventaires des expressions culturelles immatérielles) et la numérisation des programmes d'aide (le Portugal a collaboré à un projet portant sur des documents mozambicains et la Slovénie a participé au financement de la numérisation de la bibliothèque de l'université Herat en Afghanistan en 2010).

Une autre forme de soutien consiste à créer de nouveaux portails et plateformes web pour l'échange et la formation en ligne. L'Institut Français a créé le site Culturessud.com, dont le but est de soutenir la littérature dans les pays en développement. L'Allemagne a mis en place le portail Qantara.de (2004) et un forum en ligne (2010) conçus pour nouer le dialogue respectivement avec les mondes arabes et persanophones. En Pologne, l'académie des beaux-arts de Varsovie et l'Institut japoano-polonais de technologie de l'information ont développé une plateforme de formation virtuelle sur les problématiques culturelles. Le premier pays à en bénéficier a été le Viet Nam.

C'est en fait dans le domaine de la formation que la plupart des projets de coopération ont été créés. Le Brésil a reçu le soutien du PNUD et de l'UNESCO pour l'élaboration de son Programme national pour la culture, l'éducation et la citoyenneté – responsable, entre autres projets, des points de contact pour la culture. De plus, Bibliothèque et Archives nationales du Québec ont tenu un atelier sur la numérisation à Port-au-Prince (2009) et à Dakar (2011), en collaboration avec la Bibliothèque nationale de France et l'Organisation internationale pour la Francophonie. Dans la même lignée, le Portugal a proposé des formations sur les techniques d'archivage à des professionnels angolais. L'UE fait également mention d'échange des connaissances avec la Mauritanie pour la création et les expressions basées sur les nouvelles technologies. Un autre projet, à l'initiative du Danemark, a permis à des étudiants et des enseignants du Mali de mieux comprendre le fonctionnement du marché des banques mondiales d'images. Dans le cadre du projet UNESCO/ROK FIT, la Mongolie a bénéficié entre 2008 et 2010 d'assistance à la promotion de la diversité culturelle grâce aux nouvelles technologies.

Le Fonds international pour la diversité culturelle (FIDC) a soutenu de nombreuses formations et initiatives de mise en réseau dans les pays du Sud. Parmi les bénéficiaires de ces initiatives, citons : Kër Thioassane<sup>13</sup>, une plateforme sénégalaise qui encourage la création multimédia, IncreaLABS, un centre qui propose des formations au numérique aux jeunes indigènes du Guatemala, Thydêwá<sup>14</sup>, une ONG brésilienne qui encourage l'utilisation d'outils d'édition numérique, toujours auprès des populations indigènes, et la Coalition togolaise pour la diversité culturelle, qui a fait la promotion de différents ateliers numériques pour les artistes du Togo et du Burkina Faso.

---

<sup>13</sup> <http://www.ker-thioassane.org/>.

<sup>14</sup> <http://www.thydewa.org/>.



## **II. Récentes tendances de l'ère numérique**

### **A. Les nouveaux géants du marché culturel**

Comme l'indiquent certains rapports des Parties,<sup>15</sup> la scène culturelle actuelle est menacée par la place prise par plusieurs acteurs issus du monde de la technologie.<sup>16</sup> Mais quelles sont au juste les particularités de ces acteurs ?

Ces nouveaux géants ont chacun leur propre style – en fonction de l'origine de chaque entreprise –,<sup>17</sup> mais ils ont plusieurs caractéristiques en commun. Dans un premier temps, comme souligné dans de nombreuses études sur le sujet, bon nombre d'entre eux sont d'origine nord-américaine.<sup>18</sup> De plus, leur stratégie s'appuie sur deux bases fondamentales : 1) l'informatique en nuage ;<sup>19</sup> 2) la connexion à distance et l'échange de données par des appareils multimédias portables.

Cette configuration particulière donne naissance à trois principaux modèles commerciaux : 1) la vente de copies ;<sup>20</sup> 2) l'abonnement à un catalogue, en règle général consultable en continu ;<sup>21</sup> 3) l'accès direct financé par la publicité.<sup>22</sup> Plus les deux piliers susmentionnés sont puissants, plus les activités seront lucratives, car la domination croissante de l'informatique en nuage permet aux plateformes de proposer des millions d'articles numériques dont le coût marginal est pratiquement nul, tout en s'assurant un marché énorme grâce à l'usage répandu des appareils multimédias.

Cette situation a amenée Chris Anderson à formuler sa théorie de la « Longue traîne » (Long Tail), selon laquelle, dans l'ère numérique, les industries culturelles n'ont plus à uniquement proposer des articles qui se vendent bien – la crête de la courbe – mais peuvent également offrir une longue traîne de produits qui se vendent moins, mais qui trouveront toujours un client.<sup>23</sup> L'hypothèse d'Anderson a été remise en question à de nombreuses occasions,<sup>24</sup> en particulier car le modèle de « nuage à distance / appareil local » tend en général à renforcer la vente des best-sellers et à concentrer le marché dans les mains de quelques rares acteurs.<sup>25</sup>

En substance, ce processus de concentration du marché suit une logique récurrente : une plateforme commence par occuper un espace,<sup>26</sup> qui, grâce à la convergence numérique est commune à toutes les industries culturelles, et finit invariablement par s'étendre et à prendre la place d'autres maillons de la chaîne.<sup>27</sup> Ainsi Amazon n'est plus seulement une librairie en ligne

<sup>15</sup> Par exemple en France.

<sup>16</sup> L'observation est également présente dans de nombreuses études sur la diversité des expressions culturelles dans l'ère numérique, en particulier celles de Beaudoin (2014 : 6 et seq.) et Guèvremont (2013 : 10 et seq.).

<sup>17</sup> Ces origines incluent entre autres les moteurs de recherche (Google), le e-commerce (Amazon), les réseaux sociaux (Facebook) ou la vente d'appareils (Apple).

<sup>18</sup> Beaudoin (2014 : 7 et seq.). Comme nous le verrons dans la section II.D, ces géants ne sont pas tous nord-américains, ni même occidentaux.

<sup>19</sup> Mel & Le Grance (2011).

<sup>20</sup> Citons par exemple les morceaux de musique disponibles sur iTunes.

<sup>21</sup> Comme c'est le cas pour Netflix et Spotify. Il convient de souligner que dans le cas de la musique, les services par abonnement ont augmenté de 51,3 % en 2013 (IFPI 2014 : 7). Ce modèle n'est pas seulement observé pour le marché de la musique et de la vidéo mais aussi dans le secteur du livre (Leonard 2014).

<sup>22</sup> Comme c'est le cas par exemple avec Google.

<sup>23</sup> Anderson (2004).

<sup>24</sup> Cf. par exemple Wu (2006), « Statement » (2013 : 3) et Vena (2014).

<sup>25</sup> L'accumulation de millions d'articles tend à être une excellente opportunité pour les plateformes mais pas pour les artistes et producteurs, notamment pour les modèles économiques basés sur l'abonnement et l'écoute en continu. Cf. Pritchard (2014).

<sup>26</sup> Matériel, logiciel, communication, moteur de recherche, e-commerce, etc.

<sup>27</sup> Ce qui explique les tensions fréquentes entre les plateformes numériques et les entreprises traditionnelles de la culture. Amazon a entre autres été en conflit avec Hachette (Yugas, 2014), la Warner (Bensingier, 2014), et avec des éditeurs allemands (Eddy, 2014). Google pour sa part entretient des relations très tendues avec les labels indépendants vis-à-vis de la diffusion de musique sur YouTube (Miller, 2014) et avec l'industrie de la publication à cause de la numérisation en masse de livres (Roberts, 2012).

mais également un éditeur,<sup>28</sup> un vendeur d'appareils comme le Kindle, un réseau social de recommandation de livre<sup>29</sup> et un imprimeur<sup>30</sup> ainsi qu'un prestataire de service d'informatique en nuage.<sup>31</sup> Ces nouveaux géants ne sont donc plus des acteurs de la chaîne de valeur, mais ils tendent à devenir à eux seuls l'intégralité de la chaîne de valeur.<sup>32</sup> Par conséquent, ils deviennent des écosystèmes complètement clos dont les données et les rouages internes ne sont pas connus du monde extérieur.

Beaucoup ont identifié ce processus comme étant extrêmement nocif pour les industries culturelles. Tout d'abord, cette concentration économique représente un risque pour les acteurs indépendants ainsi que pour ce qu'on pourrait appeler la « classe moyenne » créative, en compétition avec des géants de l'Internet.<sup>33</sup> De plus, de par leur écosystème clos, les innovations qui apparaissent au sein de ces grandes entreprises n'ont que peu d'effet d'entraînement sur le reste du tissu industriel.<sup>34</sup> Le fait que le traitement des données et des métadonnées soit réalisé dans le pays d'origine<sup>35</sup> implique également qu'au final très peu d'emplois spécialisés soient créés dans le marché final. Enfin, le pouvoir de négociations de ces grands acteurs peut mettre en danger la neutralité du Net, au détriment des plus petits acteurs.<sup>36</sup>

Mais cela pose également des problèmes aux utilisateurs. Tout d'abord, la surveillance permanente des données des consommateurs touche au respect de la vie privée.<sup>37</sup> Deuxièmement, de par leur structure fermée, ces plateformes développent habituellement leurs propres formats, qui sont nuisibles à l'interopérabilité<sup>38</sup> et entraîne une forte dépendance des utilisateurs, qui n'ont que peu d'options quand il s'agit de changer d'appareil.<sup>39</sup> De plus, en relation avec la critique de la Longue traîne, bien que les plateformes fournissent une large gamme d'offres culturelles, le fait que celles-ci contrôlent non seulement les ventes mais aussi la communication et les algorithmes de recommandations crée un problème lié à la découverte : par quel processus un utilisateur va-t-il tomber sur un produit et pas sur un autre ?<sup>40</sup>

Les solutions pour résoudre les problèmes susmentionnés sont loin d'être simples. La mise en place de quotas est une suggestion qui revient souvent, pour garantir par exemple l'offre de contenus dans certaines langues,<sup>41</sup> mais l'efficacité de telles mesures reste sujette à débat.<sup>42</sup> Une autre proposition de solution est la mise en place d'une taxe sur les appareils connectés afin de créer un fonds de financement visant à soutenir la migration des industries culturelles.<sup>43</sup> Quoi qu'il en soit, le problème que posent ces géants de l'Internet est d'une importance cruciale pour la diversité culturelle.

---

<sup>28</sup> À la fois par son service KDP et par la branche Amazon Publishing.

<sup>29</sup> Depuis le rachat de Goodreads par Amazon en 2013 (Olanoff, 2013).

<sup>30</sup> Avec son service Createspace.

<sup>31</sup> Grâce à son unité AWS.

<sup>32</sup> Ainsi, dans l'ère numérique, au sens strict il n'y a pas de désintermédiation mais plutôt une réintermédiation – la transition entre acteurs traditionnellement analogiques et acteurs numériques.

<sup>33</sup> Wu (2014).

<sup>34</sup> Sans oublier de préciser que les avantages en termes de taxes dont bénéficient ces entreprises ne favorisent pas l'économie locale (Ebrahimi, 2012).

<sup>35</sup> Sonnac (2014).

<sup>36</sup> Ball (2014).

<sup>37</sup> Gartside (2014).

<sup>38</sup> Mims (2013).

<sup>39</sup> Ce qui est un problème de taille en matière d'accessibilité et de développement durable. Cf. Guèvremont (2013: 24).

<sup>40</sup> Le modèle de distribution basé sur les piliers « nuage à distance / appareil local » brise sans aucun doute la linéarité des médias traditionnels et entraîne – en théorie – un modèle de distribution davantage basé sur une stratégie « pull » que « push » (Burri, 2010 : 16), mais il est certain que les plateformes ont un poids considérable pour mettre en valeur certains contenus, proposer des recommandations et même supprimer des articles. Enfin, les algorithmes utilisés pour personnaliser les résultats peuvent finir par créer une vraie bulle autour de l'utilisateur (Parisier, 2011).

<sup>41</sup> Jaabouti & Pool (2013: 7).

<sup>42</sup> Burri (2010: 18).

<sup>43</sup> Carnegy (2013).

## B. Expérimentation, arts numériques et entrepreneuriat

Nous avons vu dans la section I.C que le numérique tend à être interprété comme un phénomène de « dématérialisation » ou de « migration », habituellement appliqué aux industries de la publication, de la musique et du cinéma.<sup>44</sup> Bien qu'il soit clair que ces secteurs traditionnels sont dans une phase de conversion, il faut noter que cette nouvelle ère produit également des créations d'une richesse qui dépasse la simple migration.<sup>45</sup>

En fait, la culture numérique hérite des mêmes avantages que ceux d'Internet et les créations acquièrent donc une logique truffée d'hyperliens, de multimédia et d'interactivité. Une œuvre peut être réadaptée pour différents médias – narration crossmédia – ou même avoir lieu sur différents canaux – narration transmédia.<sup>46</sup> Les possibilités de remixage avec d'autres créations sont pratiquement illimitées et résultent en des formes narratives autonomes d'une énorme flexibilité.<sup>47</sup> Cela n'a pas un impact uniquement sur l'édition, la musique et le cinéma, mais sur pratiquement toutes les formes d'expression, y compris celles le plus souvent associées à l'analogique, comme les arts du spectacle, où nous pouvons observer une prolifération de ressources comme le théâtre diffusé en continu, les chorégraphies pour robots, des mises en scène en 3D, des vidéomappings, des interactions en temps réel ou en réalité augmentée par réseaux sociaux.<sup>48</sup>

Main dans la main avec le numérique, un nouveau type de créateur a fait son apparition : les utilisateurs qui, en plus de consommer, produisent.<sup>49</sup> Des travaux à grande échelle sont entrepris grâce à l'externalisation ouverte ou « crowd-sourcing », c'est-à-dire la collaboration d'un large public éparpillé dans plusieurs pays.<sup>50</sup> En outre, les nouvelles technologies ont permis la création du sociofinancement : le financement de projets par des centaines de milliers d'individus mis en relation par Internet.

Bien entendu, ces tendances ne sont pas exemptes de nouveaux défis. En fait, il n'existe encore à l'heure actuelle que peu de pays à disposer d'un système de dépôt légal électronique, ce qui signifie que la diversité des expressions générée par des millions de personnes par leurs blogs, vidéos en ligne et autres matériaux multimédias ne sont pas toujours sauvegardées dans des archives publiques et courent donc le risque de disparaître si la plateforme de l'hôte décide de les supprimer. De plus, les débats font rage autour des implications légales des remixages et autres techniques numériques.<sup>51</sup>

Quoi qu'il en soit, il faut reconnaître que la vitalité culturelle future circulera dans une large mesure par des médias numériques et sera de plus en plus assujettie à ces nouvelles logiques. Pour cette raison, il est essentiel de faire attention à ce qui se passe dans le domaine de la création numérique. Les bases de la créativité de demain peuvent être trouvées dans les festivals et les centres de R&D comme entre autres Ars Electronica (Autriche),<sup>52</sup> The Literary Platform (Royaume-Uni),<sup>53</sup> Gaité Lyrique (France),<sup>54</sup> Ludicious (Suisse),<sup>55</sup> ProHelvetia/Mobile (Suisse),<sup>56</sup> SyncTank (Royaume-Uni).<sup>57</sup>

<sup>44</sup> Cette description revient souvent dans les rapports de la France et de la Suisse, et est également récurrente dans de nombreuses études sur le sujet. Cf. Creative Content (2009: 2) et Guèvremont (2013).

<sup>45</sup> En réalité, un contenu ne peut jamais être apprécié sans support physique – par exemple, un livre électronique nécessite toujours un appareil sur lequel être lu – ainsi, plutôt que d'observer un processus à sens unique de « dématérialisation », ce à quoi nous sommes confrontés sont des « rematérialisations » et de nouvelles manières de lier le virtuel au physique.

<sup>46</sup> Moloney (2014).

<sup>47</sup> Au sens strict, certaines de ces ressources étaient déjà présentes dans la culture analogique, mais les nouvelles technologies ont augmenté leur portée de façon exponentielle.

<sup>48</sup> Un bon recueil de ces pratiques peut être trouvé dans Celaya et al. (2014).

<sup>49</sup> Burri (2011: 192 et seq.).

<sup>50</sup> Celaya et al. (2014: 20 et seq.).

<sup>51</sup> Dobusch (2014).

<sup>52</sup> <http://www.aec.at/>.

<sup>53</sup> <http://www.theliteraryplatform.com/>.

<sup>54</sup> <http://gaitelyrique.net/>.

<sup>55</sup> <http://www.ludicious.ch/>.

<sup>56</sup> <http://www.prohelvetia.ch/mobile/>.

<sup>57</sup> <http://www.welcometosync.com/>.

L'entrepreneuriat numérique est également une source d'innovation en ce qui concerne la production et la distribution de contenus culturels. De nombreuses institutions ont encouragé les expérimentations, la R&D et la mise en réseau dans ce domaine. Un excellent exemple est le Labo de l'Édition de la ville de Paris,<sup>58</sup> un incubateur de projets sur l'avenir du livre. Le Programme des jeunes entrepreneurs créatifs du Conseil britannique mérite également d'être souligné.<sup>59</sup> Depuis 2004, il a organisé un réseau international actif d'innovateurs de différentes industries, comme l'édition numérique ou le multimédia. Le Conseil britannique a également travaillé à une cartographie des plateformes créatives au niveau mondial :<sup>60</sup> la prochaine génération de pionniers du numérique émergera sans doute de tels centres.

### C. Politique culturelle à l'époque du Big data et des médias sociaux

Lors du traitement des statistiques sur la diversité des expressions culturelles, nous avons constaté que seuls quelques pays avaient inclus des informations sur la consommation et les créations numériques en annexe de leur rapport, et que le manque de données a été un problème souvent remonté par les Parties.

Ces inconvénients s'expliquent dans une certaine mesure par les aspects que nous avons étudiés dans les sections II.A et II.B. En effet le volume énorme d'informations traité par les plateformes mondiales (II.A) ainsi que le dynamisme des innovateurs numériques (II.B) ne sont en règle générale pas détectés par les statistiques nationales. Dans le premier cas, le traitement des données et des métadonnées reste entre les mains de grands acteurs privés dont le modèle commercial dépend précisément du contrôle de ces informations – nombre d'utilisateurs, source du trafic, pages visitées, etc. – ce qui signifie qu'ils ne partagent que ce qu'ils jugent être utile.<sup>61</sup> Dans le second scénario les jeunes créateurs numériques et pionniers, dans l'ombre des professionnels, mettent beaucoup de temps à se faire remarquer par la presse, les circuits traditionnels et les institutions publiques.<sup>62</sup>

Si nous gardons à l'esprit que les biens et services numériques jouent un rôle de plus en plus significatif pour les utilisateurs,<sup>63</sup> il devient clair que les méthodes d'obtention des statistiques sur cette nouvelle réalité culturelle doivent être mise à jour aussi vite que possible. Une bonne stratégie serait d'intégrer des outils directement dans le monde numérique, et de tirer profit notamment de la puissance du Big data,<sup>64</sup> appliquée à la culture.<sup>65</sup> Ces dernières années, le volume de données ainsi que leur vélocité et leur variété ont augmenté de manière exponentielle.<sup>66</sup> Ces bonds quantitatifs deviennent rapidement des progrès qualitatifs : ceux qui auront une stratégie pour gérer le big data seront capable de comprendre ce qui se passe autour d'eux, les autres ne pourront pas discerner les développements les plus basiques. L'incapacité à mettre à jour les méthodes de mesure représente donc un sérieux obstacle pour les pays.<sup>67</sup> Le manque de communication entre les différentes parties prenantes qui produisent des données culturelles – ministères publics, institutions culturelles, associations industrielles, magasins en ligne, opérateurs de télécoms, etc. – constitue un défi supplémentaire.

L'utilisation des nouvelles technologies est vitale, non seulement pour collecter les informations, mais aussi pour faire la promotion de la participation des utilisateurs. Et en matière d'interaction, les réseaux sociaux jouent un rôle majeur. À ce sujet, les initiatives de sensibilisation et

<sup>58</sup> <http://www.labodeledition.com/>.

<sup>59</sup> <http://creativeconomy.britishcouncil.org/projects/young-creative-entrepreneur-programme/>.

<sup>60</sup> <http://creativeconomy.britishcouncil.org/projects/hubs/>.

<sup>61</sup> Cf. par exemple Hazard Owen (2012).

<sup>62</sup> Grosu (2011).

<sup>63</sup> Jaabouti & Pool (2013: 16).

<sup>64</sup> Arthur (2013).

<sup>65</sup> En fait, les nouvelles technologies pourraient permettre de consolider les statistiques relatives non seulement aux tendances numériques mais aussi à la consommation culturelle traditionnelle.

<sup>66</sup> « Cultural behaviour » (2013 : 8).

<sup>67</sup> Lilley & Moore (2013: 47f).

d'implication de la société civile ont beaucoup à apprendre des institutions culturelles qui ont déjà de l'expérience dans l'utilisation des outils numériques de manière créative.<sup>68</sup>

#### D. Le Sud numérique<sup>69</sup>

La situation économique des pays en développement est habituellement décrite en terme de retard, de manque de ressources, de dépendance et de manque d'acteurs dynamiques. Cela implique un programme complet de coopération, basé principalement sur l'idée de transfert – de savoir-faire, de matériel, de logiciels, etc. – dont l'objectif explicite est de réduire la fracture numérique. Néanmoins, cette approche est problématique.

Par exemple, le terme de « fracture numérique » fait déjà écho à une idée de binarité<sup>70</sup> – les pays « en avance » face aux pays « en retard » – ce qui ne prend pas en compte la complexité de la fragmentation actuelle. Le terme de « fracture » n'est déjà pas une formule neutre mais plutôt un programme en soi, qui appelle à des interventions visant à « soigner » :<sup>71</sup> une intervention qui prend souvent la forme de dons, suivant un modèle descendant. Le fait est que cette perspective ne s'est pas toujours montrée efficace pour améliorer la situation de nombreuses parties prenantes.<sup>72</sup> Certains auteurs suggèrent également que le fait de simplement donner des technologies n'est pas forcément une aide et qu'au contraire, cela peut aggraver la situation.<sup>73</sup>

De plus, la conception des pays en développement comme étant passifs et improductifs est complètement erronée ; en effet dans ces régions – en particulier dans les pays émergents – on voit apparaître une myriade de projets innovants, parfois de taille considérable. Il est bien connu que la Chine est le berceau d'entreprises numériques qui dépassent leurs homologues occidentaux en taille comme en dynamisme – il suffit de regarder la puissance de certains acteurs comme Alibaba, Tencent, Baidu et Xiaomi pour en être convaincu. L'Inde, avec près d'un million de nouveaux ingénieurs par an,<sup>74</sup> a également donné naissance à des géants technologiques nationaux : Flipkart, Infibeam, Micromax, et bien d'autres encore. D'autres pays qui possèdent un marché domestique développé – le Brésil, l'Indonésie, les Philippines ou le Viet Nam – donnent également naissance à des acteurs locaux actifs et originaux.

Dans le cas de l'Afrique, le rythme d'innovation de ces dernières années est digne d'intérêt. Certaines des initiatives technologiques les plus intéressantes s'appuient sur des outils flexibles qui sont déjà disponibles sur le terrain, par exemple les téléphones portables.<sup>75</sup> L'écosystème

<sup>68</sup> Comme noté par Hasan Bakhshi, coauteur du rapport intitulé *Digital Culture : How arts and cultural organizations in England use technology* (2013), « Nous avons analysé 891 organisations artistiques et culturelles du Royaume-Uni pendant l'été 2013, en cherchant à comprendre les différentes conséquences des technologies numériques sur leurs affaires. Nous avons découvert que les 10 % des organisations qui se sont jetées avec le plus d'enthousiasme dans le monde numérique ont fait état des impacts les plus positifs. Ces organisations ont été plus susceptibles de faire rapport d'une attitude expérimentale envers les nouvelles technologies et que l'expertise numérique fait partie intégrante de leurs organisations. » (interview, 2014).

<sup>69</sup> Dans cette section, nous analysons une nouvelle fois les sujets de la créativité, de l'entrepreneuriat, du Big Data, etc., mais en nous concentrant uniquement sur les pays du Sud. Selon nous, la réalité des pays émergents et en voie de développement a des caractéristiques propres qui méritent une étude séparée.

<sup>70</sup> Gunkel (2003: 506).

<sup>71</sup> Kiyindou (2013: 7).

<sup>72</sup> Cf. par exemple Warschauer (2008 : 147).

<sup>73</sup> Comme Paul Murphy (2014) le fait remarquer, « Des slogans comme "un ordinateur par enfant" ou "un ordinateur par étudiant" renvoient à une attrayante vision égalitaire : Si tous les enfants ont un ordinateur, tous les enfants commencent leur vie sur un pied d'égalité. Mais si l'égalité matérielle peut sembler juste et satisfaisante, elle ne reste que superficielle. Un ordinateur entre les mains d'un enfant défavorisé n'est de bien des manières pas la même chose qu'un ordinateur entre les mains d'un enfant privilégié. » La réflexion porte sur des inégalités sociales au sein d'un même pays, mais elle est applicable aux disparités internationales.

<sup>74</sup> Chaturvedi & Sachitanand (2013).

<sup>75</sup> En effet, les téléphones portables jouent un rôle indéniablement central dans les pays du Sud en général. Les données disponibles sur le sujet révèlent que la croissance des réseaux mobiles dans les pays en développement est deux fois supérieure à celle des pays développés. En outre, les trois quarts des connexions mobiles du monde proviennent de pays en développement (« ICT figures », 2014). Comme Ganesh Ram, le fondateur de MobileVeda/eMahatva Technologie (Inde) le fait remarquer, « le numérique,

numérique qui en résulte est sans précédent : les téléphones portables sont maintenant utilisés entre autres pour le paiement électronique (Kenya)<sup>76</sup>, interagir sur les réseaux sociaux (Afrique du Sud)<sup>77</sup>, regarder des films de Nollywood (Nigeria)<sup>78</sup>, ou lire des bandes dessinées basées sur les légendes africaines (Ghana)<sup>79</sup>. Une autre tendance intéressante est la fréquence des rencontres entre technologies et expressions artistiques, comme le prouve la dimension phénoménale des projets présentés par le portail African Digital Art.<sup>80</sup>

Cette grande variété d'acteurs et d'utilisations est peut être une preuve que les différentes nations adaptent la technologie pour répondre à leurs propres besoins, plutôt que de suivre un simple schéma commun.<sup>81</sup> En fait, étant entendu que par le passé les pays du Sud ont éprouvé des difficultés avec les infrastructures dites analogiques, il ne serait pas saugrenu de penser que de nombreux pays de ce groupe vont s'investir massivement dans le numérique et populariser l'utilisation des nouvelles technologies plus rapidement qu'en Europe ou en Amérique du Nord.<sup>82</sup>

Dans un tel contexte, il devient essentiel de moderniser l'approche de la coopération pour l'adapter à une situation de grand dynamisme et d'hétérogénéité centrée<sup>83</sup> sur les acteurs locaux. En la matière, le programme de soutien aux projets numériques dans les pays en développement financé par le Fonds Prince Claus (Pays-Bas) mérite d'être mentionné.<sup>84</sup> Nous pouvons également citer le programme de « Culture numérique » de l'Organisation internationale de la Francophonie, qui fait la promotion des pratiques collaboratives et de différents axes de formation, mettant clairement l'accent sur la diversité des expressions.<sup>85</sup> Un autre exemple digne d'intérêt est l'Alliance internationale des éditeurs indépendants :<sup>86</sup> cette association a mis en place son propre laboratoire numérique pour proposer des outils et des formations spécialement conçus pour les éditeurs des pays du Sud.

Enfin, l'actualisation des statistiques sur la consommation numérique dans les pays en développement est vitale, non seulement à des fins internes – comme mentionné dans la section II.C – mais également pour la coopération. Le fait est que dans de nombreuses régions du Sud,

---

en particulier les téléphones portables, fait des merveilles ici en Inde. Des centaines de millions de personnes qui n'ont jamais vu un ordinateur de leur vie ont maintenant un smartphone entre les mains. La puissance de calcul offerte par les dernières technologies est maintenant accessible à des centaines de millions de personnes, même issues de milieux ruraux. D'ici quelques années, nous allons observer de nombreux changements et le numérique va s'introduire dans la gouvernance comme dans la formation... l'ère de la mobilité est en route et elle fait tomber des barrières. » (interview, 2014).

<sup>76</sup> Cf. M-Pesa: <http://www.safaricom.co.ke/personal/m-pesa>.

<sup>77</sup> Cf. MXIT: <http://get.mxit.com/>.

<sup>78</sup> Cf. Afrinolly: [www.afrinolly.com](http://www.afrinolly.com).

<sup>79</sup> Cf. LetiArts: <http://letiarts.com/portfolio/digital-comics/africas-legends/>.

<sup>80</sup> <http://africandigitalart.com/>.

<sup>81</sup> En la matière, l'avis de Clayton Powell (2012: 24) au sujet de l'utilisation des téléphones portables en Afrique est intéressant : « Les Africains écoutent des programmes de 20 minutes sur leurs téléphones portables. Personne aux États-Unis ne ferait cela. Vous devez vraiment vous émanciper de votre construction américaine de l'expérience des médias. »

<sup>82</sup> En Inde par exemple, la numérisation du cinéma pourrait avoir lieu bien plus tôt que prévu (« All cinemas to go digital », 2013). Autre cas intéressant : en Allemagne, on estime que 75 % de la consommation de musique est encore analogique (« Florian Drücke », 2014) soit l'inverse de l'Inde : selon les études, 75 % de la consommation y serait déjà numérique (« Mandar Thakur », 2014). De plus, plusieurs analystes prévoient que la convergence numérique aura lieu bien plus rapidement en Afrique qu'en Europe (« Aménagement », 2013). Comme le montrent les rapports des Parties, de nombreux pays en développement ont commencé à investir massivement dans les infrastructures numériques, une tendance qui s'est renforcée ces dernières années : L'Inde, par exemple, a lancé un ambitieux programme, « Digital India » (« Government mulls Digital India programme », 2014) ; la Colombie a, pour sa part, renouvelé un plan de quatre ans, « Vive Digital » ([www.vivedigital.gov.co/2014-2018/](http://www.vivedigital.gov.co/2014-2018/)) ; et le Mexique a présenté sa « Stratégie numérique nationale » (<http://www.presidencia.gob.mx/edn/>).

<sup>83</sup> Burri (2013: 6).

<sup>84</sup> Parmi ces projets, citons : Bus Cultura Digital (Bolivie), Turix (Mexique), Centro cultura digital (Mexique), African Digital Art, Augmented Dance à Rio de Janeiro (Brésil), Microcircuitos (Colombie), Mayan Sound Art And Experimental Radio (Mexique), Art Base Africa (Nigeria). Cf. Prince Claus Fund (2013).

<sup>85</sup> <http://www.francophonie.org/-Culture-numerique-.html>.

<sup>86</sup> <http://www.alliance-editeurs.org/>.

les échanges tendent à être réalisés de manière informelle.<sup>87</sup> Par conséquent, l'utilisation de méthodes de mesure conçues pour la réalité des pays du Nord entraîne des distorsions dans les données et donc, dans tous les projets qui en dépendent.<sup>88</sup> Le travail sur le Big Data, particulièrement en ce qui concerne l'information mobile, pourrait être extrêmement intéressant en la matière.

### **Conclusion : évaluation et suggestions**

À la lumière de ces informations, il est clair que le débat sur la diversité des expressions culturelles ne peut pas ignorer la question du numérique. Les sujets comme l'accès à la culture, la créativité, les industries culturelles, l'implication de la société civile et la coopération internationale, et bien d'autres encore, sont profondément liés les uns aux autres.

Les initiatives et réflexions dont il est question dans les rapports des Parties, complétées par une analyse des dernières tendances, peuvent donner des indications sur la marche à suivre. Nous proposons ci-dessous un ensemble de mesures spéciales et de suggestions qui peuvent servir de base à de futures initiatives.

1) Parmi les mesures entreprises par les Parties dans le domaine de l'**accès à la culture**, nous pouvons souligner les points suivants :

- La modernisation des infrastructures de communication ;
- La mise à disposition d'équipements pour les institutions et les individus ;
- L'assistance aux utilisateurs handicapés ;
- La maîtrise du numérique ;
- La numérisation ;
- La création de bibliothèques numériques.

Il est intéressant de noter que derrière ces mesures il est possible d'identifier des tendances régionales. En effet, les plans d'intégration numérique mis en œuvre dans les nations sud-américaines – par exemple, l'Argentine, le Brésil, le Pérou, l'Uruguay – ont des caractéristiques similaires. De même, les pays européens travaillent à la numérisation de manière coordonnée, en accordant une grande importance au projet Europeana.

- Il convient également de remarquer que les mesures débattues par les Parties tendent à traiter des opportunités et obstacles associés au numérique, mais n'accordent pas la même importance aux nouvelles menaces, que ce soient celles traitées dans les rapports ou celles mentionnées en section II. Lors de l'élaboration de politiques d'accès à la culture, les projets d'infrastructures devraient être précédés d'études approfondies sur les réels besoins des communautés locales, qui peuvent varier de région en région ;

2) En ce qui concerne la créativité, nous pouvons souligner les actions suivantes :

- Les prix de la création ;
- La formation des artistes ;
- La visibilité ;
- Les résidences expérimentales ;
- Les laboratoires de création numérique ;

Il faut reconnaître que la quantité d'assistance fournie en la matière est relativement faible et il serait judicieux de réaliser plus d'initiatives de ce type. De plus, conformément à ce qui a été vu dans la section II.B, on pourrait conseiller de :

- Promouvoir les espaces liés à l'art numérique et l'innovation ;
- Lancer des initiatives pour faire la promotion des expressions numériques ;

<sup>87</sup> Douglas (2014).

<sup>88</sup> Il est ici intéressant de consulter les exemples proposés par Clayton Powell (2012 : 9).

- Mettre en œuvre des programmes de formation, de mise en réseau et de R&D conçus pour les artistes et les entrepreneurs numériques.<sup>89</sup>

3) Dans le domaine des industries culturelles, les projets présentés par les Parties consistent principalement à :

- Soutenir la modernisation de différents secteurs créatifs ;
- Moderniser le cadre légal – actualisation des règlements, protection de la propriété intellectuelle, combat contre le piratage, etc. ;
- Effectuer des recherches.

Ces initiatives devraient être intensifiées. Dans le cas particulier des industries culturelles traditionnelles, il est clair qu'elles nécessitent d'être activement accompagnées dans leurs explorations numériques, par exemple en matière de formation, de R&D,<sup>90</sup> et de mise en réseau avec le monde de l'Internet. Néanmoins, comme l'accès à la culture, les initiatives détaillées dans les rapports tendent à avoir été conçues uniquement sur la base des opportunités disponibles et sur les obstacles qui empêchent d'en tirer profit, sans traiter des nouveaux défis et des nouvelles menaces – en particulier en ce qui concerne les nouvelles grandes plateformes. Ces défis spécifiques et les aspects identifiés dans la section II.A. pourraient entraîner plusieurs nouvelles lignes de conduite :

- Pour étudier en détail le fonctionnement complexe de ces géants de l'Internet, et leur impact sur l'écosystème culturel,<sup>91</sup> cette recherche devrait étudier le cas de plusieurs pays et analyser les aspects légaux, techniques et financiers ;
- La création de mesures pour proposer des alternatives – locales dans la mesure du possible – aux grandes plateformes. Les informations susmentionnées indiquent que la diversité des expressions culturelles n'est pas seulement atteinte en variant les contenus, mais qu'elle nécessite également de multiples fournisseurs : sans ce second pilier, la diversité court le risque de ne pas être durable sur le long terme ;
- Dans le cadre des mesures de promotion de l'accès, garantir aux utilisateurs l'interopérabilité et la compatibilité des formats, pour qu'ils ne soient pas piégés dans certains systèmes ou certaines plateformes ;<sup>92</sup>
- La consolidation du développement des marchés numériques locaux, encourageant la mise en œuvre de nouveaux moyens de paiement électronique, la simplification des processus, etc.
- Aider à assurer la survie des écosystèmes culturels qui n'ont pas leur place dans le monde numérique ;

4) En matière de sensibilisation du public et d'implication de la société civile, les rapports ont souligné les points suivants :

- L'utilisation de forum en ligne, des réseaux sociaux, de newsletters, d'applications, de SMS ;
- La collaboration avec les centres numériques et les festivals ;
- L'organisation d'événements.

Ces trois aspects devraient être encouragés. Les réseaux sociaux en particulier permettent d'atteindre un large public avec un budget limité.

5) Les informations et statistiques sont sans aucun doute un domaine qui doit être reconsidéré en détail. En effet, il est essentiel d'obtenir plus de données sur tous ces phénomènes. Il serait donc utile de :

- Produire des cartographies sur les utilisations, les pratiques et les marchés pour la culture numérique, en collaborant avec les institutions travaillant déjà dans le domaine ;

---

<sup>89</sup> Jaabouti & Pool (2013: 11) proposent un inventaire complet de ces propositions.

<sup>90</sup> Guèvremont (2013 : 13).

<sup>91</sup> « UKCCD » (2013: 5) et Jaabouti & Pool (2013 : 10). En la matière, l'étude *Neutralité des plateformes* (2014) mérite d'être consultée.

<sup>92</sup> Il faudrait également traiter ici du besoin d'une meilleure normalisation des métadonnées. Cf. Jaabouti & Pool (2013: 14).



- Utiliser le Big Data, en particulier pour mesurer les tendances de consommation ;
- Impliquer l'Institut de statistique de l'UNESCO et l'Union internationale des télécommunications dans ces actions ;
- Demander aux Parties de fournir des informations spécifiques sur les mesures, opportunités et défis liés au numérique ;<sup>93</sup> sur la base de ces informations, il serait possible de formuler de nouvelles suggestions, de mettre à jour les listes de bonnes pratiques, etc.

6) Dans le domaine de la coopération internationale, les initiatives entreprises par les Parties incluent :

- Le don de matériel et de logiciel ;
- L'assistance technique pour la numérisation ;
- La création de sites Internet ;
- La formation.

Nous devons ici souligner deux points. Tout d'abord, il n'est pas fait mention d'initiatives de coopération Sud-Sud. Deuxièmement, la caractérisation des pays en développement proposée dans les rapports ne prend pas en considération l'évolution originale de l'industrie de la technologie qui a eu lieu dans plusieurs de ces régions.<sup>94</sup> Sur la base de ce dont il a été discuté dans la section II.D, nous recommandons donc les points suivants :

- Entreprendre de nouvelles études sur les relations entre numérique et culture dans les pays du Sud ;
- Lors de l'élaboration de futures initiatives de coopération, éviter la logique descendante et privilégier l'approche ascendante en se concentrant sur les technologies et les acteurs existants : au niveau local, <sup>95</sup>le simple don – de matériel, de logiciels ou de contenus – peut être inapproprié et même dangereux ;
- Encourager les projets Sud-Sud, en particulier entre les pays qui partagent des caractéristiques communes ;
- Explorer de nouvelles manières de financer des projets de coopération, par exemple le financement participatif (*sociofinancement*) ;<sup>96</sup>
- La mise en œuvre de méthodes de mesure adaptées au contexte des pays en développement, par exemple l'utilisation du Big Data pour les utilisations mobiles et la consommation.

En plus des lignes de conduite mentionnées ci-dessus, nous devons souligner certains aspects communs à tous les domaines traités :

- Tout ce qui touche à l'ère numérique nécessite une approche holistique, et tous les programmes devraient donc être membre d'un réseau : cela s'applique à la fois aux travaux de différents ministères ainsi qu'aux relations entre gouvernements et société civile ;
- Dans la même lignée, les mesures – touchant à l'accès, à la coopération, etc. – ne peuvent pas se limiter à traiter une seule composante – infrastructure, équipement, plateformes ou contenus – mais devraient prendre en compte toutes les variables impliquées.
- L'approche classique du numérique comme quelque chose qui impacte la culture « de l'extérieur », ne prend pas en compte la grande variété de phénomènes actuels, et devrait donc être réévaluée. Le numérique n'est pas qu'un canal de distribution ou un élément culturellement neutre : comme les pratiques numériques varient en fonction des caractéristiques locales, le numérique peut être considéré comme une partie intégrante de la culture. La diversité de ses utilisations devrait donc être considérée comme une forme d'expression additionnelle à protéger et promouvoir dans le cadre de la Convention.

<sup>93</sup> Guèvremont et al. (2013: 72). Un bon modèle peut être trouvé dans « Canada and Quebec's Reflexions » (2013).

<sup>94</sup> En la matière, le manque d'informations sur l'Inde, l'Afrique du Sud et l'Indonésie est un problème.

<sup>95</sup> Soyemi (2010).

<sup>96</sup> Guèvremont et al. (2013: 15) et García Leiva (2013: 30).

## Références

- « All cinemas to go digital within a year, say industry experts » (2013), *LiveMint*.  
URL : <http://www.livemint.com/Consumer/PQrJUwoJRwkMSTSkDLiKYM/wdigitaldistframes.html>.
- « Amazon Launches Brazil Kindle Store » (2012). *Amazon Press Releases*.  
URL : <http://phx.corporate-ir.net/phoenix.zhtml?c=176060&p=irol-newsArticle&ID=1764878&highlight>.
- « Amazon.es Launches Spanish Kindle Store and First Spanish-Language Kindle » (2011). *Amazon Press Releases*. URL : <http://phx.corporate-ir.net/phoenix.zhtml?c=176060&p=irol-newsArticle&ID=1635060&highlight>.
- « Aménagement numérique des territoires en Afrique : l'État veut offrir une bonne connectivité aux territoires » (2013). *Africatime*. URL : <http://fr.africatime.com/articles/amenagement-numerique-des-territoires-en-afrique-letat-veut-offrir-une-bonne-connectivite#sthash.9Lzedfbj.dpuf>
- Anderson, C. (2004). « The Long Tail », *Wired*.  
URL : <http://archive.wired.com/wired/archive/12.10/tail.html>.
- Arthur, L. (2013). « What Is Big Data? », *Forbes*.  
URL : <http://www.forbes.com/sites/lisaarthur/2013/08/15/what-is-big-data/>.
- Ball, J. (2014). « Net neutrality: what is it and why does it matter? », *Guardian*.  
URL : <http://www.theguardian.com/technology/2014/may/14/net-neutrality-fcc-what-is-it>.
- Bensinger, G. (2014). « Amid Dispute with Publisher, Amazon Halts Pre-Orders from Warner Studio », *Blogs/WSJ*. URL : <http://blogs.wsj.com/digits/2014/06/11/amid-dispute-with-publisher-amazon-halts-pre-orders-from-warner-studio/>.
- Burri, M. (2010). « Keeping Promises: Implementing the UNESCO Convention on Cultural Diversity into EU's Internal Policies ». NCCR Trade Regulation Working Paper No. 2010/17. Disponible sur le site du SSRN, URL : <http://ssrn.com/abstract=1675290>.
- Burri, M. (2011). « Cultural protectionism 2.0: updating cultural policy tools for the digital age », dans le livre édité par Adam Candeub et Sean Pager, *Transnational Culture in the Internet Age*, Cheltenham, UK.
- Burri, M. (2013). « Advancing the goals of the 2005 UNESCO Convention on the Diversity of Cultural Expressions in the fields of education, participation of civil society and sustainable development », rapport présenté au Comité intergouvernemental de la Convention pour la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles lors de sa septième session ordinaire, Paris, 10-13 décembre, 2013. URL : [http://www.nccr-trade.org/fileadmin/user\\_upload/nccr-trade.ch/wp3/3.1/Rapport\\_du\\_RIJDEC\\_-\\_Version\\_anglaise\\_-\\_4\\_decembre\\_2013\\_.pdf](http://www.nccr-trade.org/fileadmin/user_upload/nccr-trade.ch/wp3/3.1/Rapport_du_RIJDEC_-_Version_anglaise_-_4_decembre_2013_.pdf).
- « Canada and Quebec's Reflexions on the Diversity of Cultural Expressions in the Digital Age » (2013). *Document présenté lors de la septième session ordinaire Paris, UNESCO*.  
URL : [http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/pdf/Contribution\\_Canada\\_Qeb\\_ec\\_Final-EN.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/pdf/Contribution_Canada_Qeb_ec_Final-EN.pdf).
- Carnegy, H. (2013). « France set to tax smartphones to protect culture in digital age », *Financial Times*. URL : <http://www.ft.com/cms/s/0/eb6f49f8-bbd1-11e2-a4b4-00144feab7de.html>.
- Celaya et al. (2014). *Anuario AC/E de Cultura Digital. Uso de las nuevas tecnologías en las artes escénicas*. Acción Cultural Española.
- Chaturvedi, A. & Sachitanand, R. (2013) « A million engineers in India struggling to get placed in an extremely challenging market », *Economic Times (India Times)*.  
URL : [http://articles.economictimes.indiatimes.com/2013-06-18/news/40049243\\_1\\_engineers-iit-bombay-batch-size](http://articles.economictimes.indiatimes.com/2013-06-18/news/40049243_1_engineers-iit-bombay-batch-size).
- Clayton Powell, A. (2012). « Bigger Cities, Smaller Screens: Urbanization, Mobile Phones, and Digital Media Trends in Africa ». Center for International Media Assistance.  
URL : <http://cima.ned.org/sites/default/files/CIMA-Africa%20Digital%20Media%20-%202009-18-12.pdf>.
- « Creative Content in a European Digital Single Market: Challenges for the Future » (2009) DG INFSO.  
URL : [http://ec.europa.eu/archives/information\\_society/avpolicy/docs/other\\_actions/col\\_2009/reflection\\_paper.pdf](http://ec.europa.eu/archives/information_society/avpolicy/docs/other_actions/col_2009/reflection_paper.pdf).
- « Cultural behaviour and personal data at the heart of the Big data industry » (2013) EY / Forum d'Avignon. URL : [http://www.ey.com/Publication/vwLUAssets/EY-Cultural-behaviour-and-personal-data-at-the-heart-of-the-Big-data-industry/\\$FILE/EY-Cultural-behaviour-and-personal-data-at-the-heart-of-the-Big-data-industry.pdf](http://www.ey.com/Publication/vwLUAssets/EY-Cultural-behaviour-and-personal-data-at-the-heart-of-the-Big-data-industry/$FILE/EY-Cultural-behaviour-and-personal-data-at-the-heart-of-the-Big-data-industry.pdf).

- Digital Culture: How arts and cultural organisations in England use technology* (2013). NESTA (UK). URL : [http://artsdigitalrnd.org.uk/wp-content/uploads/2013/11/DigitalCulture\\_FullReport.pdf](http://artsdigitalrnd.org.uk/wp-content/uploads/2013/11/DigitalCulture_FullReport.pdf).
- Dobusch, L. (2014). « Need for New Regulation to Enhance Creativity in the Digital Age: The Cases of User-generated Content and Cultural Heritage Institutions », rapport présenté lors de la conférence *Creating an enabling environment for digital culture and for empowering citizens* (Baku, Azerbaijan). URL : [http://www.coe.int/t/dg4/cultureheritage/culture/digitisation/Input-paper-Dobusch\\_en.pdf](http://www.coe.int/t/dg4/cultureheritage/culture/digitisation/Input-paper-Dobusch_en.pdf).
- Douglas, K. (2014) « Don't ignore what Africa does best – the informal sector », How we made it in Africa. URL : <http://www.howwemadeitinafrica.com/dont-ignore-what-africa-does-best-the-informal-sector/41592/>.
- Ebrahimi, H. (2014). « Starbucks, Amazon and Google accused of being 'immoral' », *Telegraph*. URL : <http://www.telegraph.co.uk/finance/personalfinance/tax/9673358/Starbucks-Amazon-and-Google-accused-of-being-immoral.html>.
- Eddy, M. (2014). « German Publishers Seek Amazon Inquiry », *New York Times*. URL : [http://www.nytimes.com/2014/06/25/business/international/amazon-accused-in-Germany-of-antitrust-violation.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2014/06/25/business/international/amazon-accused-in-Germany-of-antitrust-violation.html?_r=0).
- « Florian Drücke: 'In Germany, 75% of the music market is physical' » (2014). *The Media Shaker*. URL : <http://themediashaker.com/en/list-of-articles/florian-drucke-in-germany-75-of-the-music-market-is-physical/>.
- García Leiva, T. (2013) « La cooperación cultural para el futuro digital », Fundación Alternativas. URL : [http://www.falternativas.org/content/download/21386/538642/version/2/file/OOC13\\_2013R.pdf](http://www.falternativas.org/content/download/21386/538642/version/2/file/OOC13_2013R.pdf).
- Garside, J. (2014). « From Google to Amazon: EU goes to war against power of US digital giants », *Guardian*. URL : <http://www.theguardian.com/technology/2014/jul/06/google-amazon-europe-goes-to-war-power-digital-giants>.
- « Government mulls Digital India programme to connect all villages » (2014). *Economic Times (India Times)*. URL : [http://articles.economictimes.indiatimes.com/2014-08-21/news/53072918\\_1\\_digital-india-deity-program-managers](http://articles.economictimes.indiatimes.com/2014-08-21/news/53072918_1_digital-india-deity-program-managers).
- Grosu, L. (2011). « Digital Art Expands Opportunities for Young Artists in Romania », *Global Press Journal*. URL : <http://www.globalpressjournal.com/eastern-europe/romania/digital-art-expands-opportunities-young>.
- Guèvremont, V. (2013). « Preliminary reflection on the implementation of the Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions in the digital age ». URL : [http://www.cdc-ccd.org/IMG/pdf/Rapport\\_sur\\_la\\_DEC\\_et\\_le\\_numerique\\_-\\_Version\\_finale\\_-\\_Anglais.pdf](http://www.cdc-ccd.org/IMG/pdf/Rapport_sur_la_DEC_et_le_numerique_-_Version_finale_-_Anglais.pdf)
- Guèvremont, V. et al. (2013). « La mise en oeuvre de la Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles à l'ère numérique : enjeux, actions prioritaires et recommandations », rapport présenté presented at *Septième session ordinaire, UNESCO* (Paris). URL : [http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/pdf/Rapport\\_du\\_RIJDEC\\_Final.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/pdf/Rapport_du_RIJDEC_Final.pdf).
- Gunkel, D. (2003). « Second thoughts: toward a critique of the digital divide », *New Media and Society*, Vol.5, No.4, pp.499-522.
- « ICT figures » (2014). ITU. URL : [http://www.itu.int/net/pressoffice/press\\_releases/2014/23.aspx](http://www.itu.int/net/pressoffice/press_releases/2014/23.aspx)
- Hazard Owen, L. (2012). « Amazon shares some factoids on Prime – but still no member numbers », *Gigaom*. URL : <http://gigaom.com/2012/08/27/amazon-shares-some-factoids-on-prime-but-still-no-member-numbers/>.
- Hersman, E. (2012). « From Kenya to Madagascar: The African tech-hub boom », *BBC*. URL : <http://www.bbc.com/news/business-18878585>.
- Jaabouti & Pool (2013). « Impact of the digital era on the implementation of the Convention on the diversity of cultural expressions » [powerpoint presentation]. URL : [http://www.cdc-ccd.org/IMG/pdf/Impact\\_de\\_l\\_ere\\_numerique\\_Final.pdf](http://www.cdc-ccd.org/IMG/pdf/Impact_de_l_ere_numerique_Final.pdf).
- Kiyindou, A. (2013). « De la diversité à la fracture créative : une autre approche de la fracture numérique », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*. URL : <http://rfsic.revues.org/288>.
- Leonard, A. (2014). « Amazon's new all-you-can-eat plan to devour the book business », *Salon*. URL : [http://www.salon.com/2014/07/18/amazons\\_new\\_all\\_you\\_can\\_eat\\_plan\\_to\\_devour\\_the\\_book\\_business/](http://www.salon.com/2014/07/18/amazons_new_all_you_can_eat_plan_to_devour_the_book_business/).

- Lilley, A. & Moore, P. (2014). *Counting What Counts: What big data can do for the cultural sector*, NESTA. URL : [http://www.nesta.org.uk/sites/default/files/counting\\_what\\_counts.pdf](http://www.nesta.org.uk/sites/default/files/counting_what_counts.pdf).
- Mel, P. & Grance, T. (2011). « The NIST Definition of Cloud Computing », *NIST*. URL : <http://csrc.nist.gov/publications/nistpubs/800-145/SP800-145.pdf>.
- « Mandar Thakur: 'The Main Contribution Of The Digital Is The Exposure Of Less Popular Music' » (2014). *The Media Shaker*. URL : <http://themediashaker.com/en/list-of-articles/best-of-mandar-thakur-the-main-contribution-of-the-digital-is-the-exposure-of-less-popular-music/>.
- Miller, J. (2014). « YouTube to block indie labels as subscription service launches », *BBC*. URL : <http://www.bbc.com/news/technology-27891883>.
- Mims, C. (2013). « Apple, Google, Facebook and Amazon are all trying to turn into the same uber-company », *QZ*. URL : <http://qz.com/83243/amazon-apple-google-facebook-are-all-trying-to-turn-into-the-same-uber-company/>.
- Moloney, K. (2014). « Multimedia, Crossmedia, Transmedia... What's in a name? », *Transmedia Journalism*. URL : <http://transmediajournalism.org/2014/04/21/multimedia-crossmedia-transmedia-whats-in-a-name/>.
- Murphy Paul, A. (2014). « Educational Technology Isn't Leveling the Playing Field », *The Hechinger Report*. URL : [http://hechingerreport.org/content/educational-technology-isnt-leveling-playing-field\\_16499/](http://hechingerreport.org/content/educational-technology-isnt-leveling-playing-field_16499/).
- Neutralité des plateformes* (2014). Conseil National du Numérique (France). URL : [http://www.cnnumerique.fr/wp-content/uploads/2014/06/CNNum\\_Rapport\\_Neutralite\\_des\\_plateformes.pdf](http://www.cnnumerique.fr/wp-content/uploads/2014/06/CNNum_Rapport_Neutralite_des_plateformes.pdf).
- Olanoff, D. (2013). « Amazon Acquires Social Reading Site Goodreads, Which Gives The Company A Social Advantage Over Apple », *TechCrunch*. URL : <http://techcrunch.com/2013/03/28/amazon-acquires-social-reading-site-goodreads/>.
- Parisier, E. (2011). *The Filter Bubble: How the New Personalized Web Is Changing What We Read and How We Think*, London: Viking/Penguin Press.
- Prince Claus Fund 2012 Call For Proposals Digital Culture and New Media (2013). Prince Claus Fund. URL : <http://www.princeclausfund.org/files/docs/20131220%202012%20DIGITAL%20CALL%20REVIEW.pdf>.
- Pritchard, C. (2014). « Call for major record labels to change for digital age », *BBC*. URL : <http://www.bbc.com/news/business-25450130>.
- Riofrio, M. (2013). « The 5 biggest online privacy threats of 2013 », *PC World*. URL : <http://www.pcworld.com/article/2031908/the-5-biggest-online-privacy-threats-of-2013.html>
- Roberts, J. J (2012). « Google and publishers settle book scanning lawsuit », *Gigaom*. URL : <http://gigaom.com/2012/10/04/google-and-publishers-settle-book-scanning-lawsuit/>.
- Saba, J. (2011). « Netflix expands online service to Latin America », *Reuters*. URL : <http://www.reuters.com/article/2011/07/05/us-netflix-idUSTRE7642VV20110705>.
- Sonnac, N. (2014). « Netflix, démolisseur de l'exception culturelle ? », *Le Monde*. URL : [http://www.lemonde.fr/idees/article/2014/05/21/netflix-demolisseur-de-l-exception-culturelle\\_4422720\\_3232.html](http://www.lemonde.fr/idees/article/2014/05/21/netflix-demolisseur-de-l-exception-culturelle_4422720_3232.html).
- Soyemi, E. (2010). « Africa needs trade, not aid », *Guardian*. URL : <http://www.theguardian.com/commentisfree/2010/apr/17/election-international-aid-policies>.
- « Statement about the protection and promotion of cultural diversity in the digital era » (2013). Diversidad Audiovisual. URL : [http://diversidadaudiovisual.org/wp-content/uploads/2013/09/Statement\\_Workshop\\_English.pdf](http://diversidadaudiovisual.org/wp-content/uploads/2013/09/Statement_Workshop_English.pdf).
- « UKCCD Submission to the International Federation, IFCCD » (2013). UKCCD. URL : [http://www.cdc-ccd.org/IMG/pdf/UKCCD\\_Digital\\_Final.pdf](http://www.cdc-ccd.org/IMG/pdf/UKCCD_Digital_Final.pdf).
- Vena, M. (2014). « The Lost Tail: The Myth of Book Publishing's Long Tail (and the growing of the digital book market) » [white paper]. URL : [http://www.broadband4europe.com/wp-content/uploads/2014/06/The-Lost-Tail\\_Vena.pdf](http://www.broadband4europe.com/wp-content/uploads/2014/06/The-Lost-Tail_Vena.pdf).
- Warschauer, M. (2008). « Whither the digital divide? », in D. L. Kleinman, K. A. Cloud-Hansen, C. Matta, and J. Handesman (Eds.) *Controversies in Science & Technology: From chromosomes to the cosmos*. New Rochelle, NY: Liebert.
- Wu, T. (2006). « The Wrong Tail », *Slate*. URL : [http://www.slate.com/articles/arts/books/2006/07/the\\_wrong\\_tail.html](http://www.slate.com/articles/arts/books/2006/07/the_wrong_tail.html).
- Wu, T. (2014). « Content and Its Discontents: 'The People's Platform', by Astra Taylor », *New York Times*. URL : <http://www.nytimes.com/2014/07/20/books/review/the-peoples-platform-by-astra-taylor.html>.

Yuhas, A. (2014). « Amazon vs Hachette: readers and authors take sides in publishing dispute », *Guardian*. URL : <http://www.theguardian.com/books/2014/aug/12/amazon-hachette-readers-authors-publishing-dispute>.