



United Nations  
Educational, Scientific and  
Cultural Organization

Diversity of  
Cultural Expressions

Organisation  
des Nations Unies  
pour l'éducation,  
la science et la culture

Diversité  
des expressions  
culturelles

Organización  
de las Naciones Unidas  
para la Educación,  
la Ciencia y la Cultura

Diversidad  
de las expresiones  
culturales

Организация  
Объединенных Наций по  
вопросам образования,  
науки и культуры

Разнообразие форм  
культурного  
самовыражения

منظمة الأمم المتحدة  
للتربية والعلم والثقافة

تنوع أشكال التعبير  
الثقافي

联合国教育、  
科学及文化组织

文化表现形式  
多样性

# 7 CP

DCE/19/7.CP/13  
Paris, 2 mai 2019  
Original : français

## CONFÉRENCE DES PARTIES À LA CONVENTION POUR LA PROTECTION ET LA PROMOTION DE LA DIVERSITÉ DES EXPRESSIONS CULTURELLES

Septième session  
Paris, Siège de l'UNESCO, Salle II  
4-7 juin 2019

**Point 13 de l'ordre du jour provisoire :** Feuille de route pour la mise en œuvre des directives opérationnelles destinées à promouvoir la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique

Ce document présente une feuille de route ouverte pour la mise en œuvre des directives opérationnelles destinées à promouvoir la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique (Annexe I), accompagnée de bonnes pratiques (Annexe II), afin d'éclairer les Parties dans la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique ([Résolution 6.CP.12](#) et [Décision 12.IGC.9](#)).

Décision requise : paragraphe 19

1. Ce document présente une feuille de route ouverte pour la mise en œuvre des directives opérationnelles destinées à promouvoir la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique (Annexe I et paragraphes 9 à 15 ci-dessous), accompagnée de bonnes pratiques (Annexe II et paragraphes 16 et 17 ci-dessous), afin d'éclairer les Parties dans la mise en œuvre de la Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles (ci-après dénommée « la Convention ») dans l'environnement numérique. À cette session, les Parties sont invitées à examiner la feuille de route ouverte et les exemples de bonnes pratiques joints en Annexe II. Ces exemples alimenteront la base de données du Secrétariat, dont l'objectif est de recenser et partager les bonnes pratiques des Parties dans l'environnement numérique.
2. La feuille de route ouverte pour la mise en œuvre des directives opérationnelles destinées à promouvoir la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique a été examinée lors de la douzième session du Comité intergouvernemental pour la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles (ci-après dénommé « le Comité ») ([DCE/18/12.IGC/9](#)). Les membres du Comité ont été invités à partager leurs expériences et leurs commentaires sur la feuille de route ouverte.
3. Toutes les Parties ont soutenu la feuille de route ouverte. Plusieurs ont souligné qu'il était important que chaque pays s'approprie des éléments de la feuille de route ouverte selon leurs priorités et leurs ressources afin de développer leur feuille de route nationale. D'autres ont mentionné les synergies existant entre la feuille de route ouverte et leurs politiques culturelles numériques. L'aspect ouvert de la feuille de route a été souligné, puisque l'évolution rapide des technologies signifie que celle-ci devra sûrement être adaptée périodiquement. Finalement, les membres du Comité se sont félicités des liens clairs entre la feuille de route ouverte et les Objectifs de développement durable (ci-après « les ODD ») et ont demandé qu'elle soit transmise à la Conférences des Parties ([Décision 12.IGC 9](#)).
4. Par ailleurs, afin d'éclairer les Parties sur les enjeux du numérique pour le développement durable, un Débat Créer 2030 intitulé « L'intelligence artificielle (IA), un nouvel environnement de travail pour les créateurs? » s'est tenu en amont de l'examen de la feuille de route ouverte et des bonnes pratiques par le Comité. L'objectif du débat était de discuter des opportunités et des défis posés par l'intelligence artificielle pour la créativité, les artistes et la diversité des expressions culturelles. Ce débat, animé par George Papagiannis, Chef du Service médias de l'UNESCO, fut ouvert par une allocution de Jean Michel Jarre, Président de la CISAC et Ambassadeur de bonne volonté de l'UNESCO. Il a réuni quatre experts des industries culturelles numériques : Kathleen Siminyu, spécialiste en chef de l'analyse des données pour Women in Machine Learning and Data Science (Africa's Talking), Simon Barreau, cofondateur de l'Artificial Intelligence Visual Artist (AIVA), Alexandra Bensamoun, professeure de droit privé à l'Université de Rennes et Octavio Kulesz, fondateur de Teseo. Les intervenants ont abordé l'impact de l'IA sur la diversité des expressions culturelles, les changements de la chaîne de création de valeur et l'incertitude entourant les droits d'auteur des œuvres produites avec IA.

## **Contexte**

5. Pour mémoire, la cinquième session de la Conférence des Parties (juin 2015) a établi une liste de priorités, identifiant plusieurs domaines d'actions pour mettre en œuvre la Convention à l'ère numérique, incluant :
  - adapter les politiques nationales concernant les biens et services culturels à l'environnement numérique ;
  - mettre en œuvre des mécanismes internationaux de coopération destinés à promouvoir la diversité des biens et services culturels dans l'environnement numérique mondial ;
  - fournir une assistance technique pour la mise en place et l'application de politiques et de mesures favorisant la production et la diffusion de contenu culturel numérique dans les pays en développement ;

- promouvoir les objectifs de la Convention au sein d'autres instances internationales, notamment celles chargées du commerce, des droits de propriété intellectuelle et des télécommunications ;
  - développer les infrastructures pour faciliter l'accès de tous les individus à une grande variété de contenus culturels dans l'univers numérique.
6. Quatre ans après avoir initié un processus basé sur le dialogue, la réflexion et la définition de priorités communes<sup>1</sup>, les directives opérationnelles pour promouvoir la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique ont été approuvées par acclamation en juin 2017 par les Parties à la Convention ([Résolution 6.CP 11](#)). Les Parties ont également convenu des futures activités du Comité, identifiant notamment les actions prioritaires telles que la collecte des exemples de bonnes pratiques afin de promouvoir la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique ([Résolution 6.CP 12](#)).
7. Au cours du débat<sup>2</sup> concernant l'adoption de son plan de travail pour le biennium lors de sa onzième session (décembre 2017), le Comité a rappelé le cadre général fourni par les directives opérationnelles. Le but des directives opérationnelles est de guider les Parties dans leurs efforts afin de relever les défis et de saisir les opportunités offertes par l'environnement numérique, qui a un impact sur les modes de création, de production, de diffusion, d'accès et d'échange des biens et services culturels, ainsi que la mobilité des artistes, en particulier du Sud, et les atteintes à la liberté artistique. Le Comité a également souligné la nécessité que les Parties aient une idée plus précise du travail à réaliser pour mettre en œuvre la Convention dans l'environnement numérique. Il a surtout relevé que les directives opérationnelles offraient aux Parties un éventail de possibilités qu'elles pouvaient mettre en œuvre selon leurs priorités individuelles.
8. L'évolution rapide de l'environnement numérique et les mutations des nouvelles technologies ont incité le Comité à demander au Secrétariat de proposer une feuille de route ouverte destinée aux Parties afin qu'elles soient mieux outillées pour mettre en œuvre la Convention dans l'environnement numérique selon les dispositions des directives opérationnelles. Il a été demandé que cette feuille de route ouverte soit illustrée par des exemples de bonnes pratiques ([Décision 11.IGC 5](#)).

<sup>1</sup> Voir le paragraphe 8 du Document intitulé : « Préparation des directives opérationnelles relatives au numérique » ([CE/15/9.IGC/7](#)), neuvième session ordinaire du Comité, décembre 2015.

Voir également tous les autres documents de travail et d'information suivants :

- « Projet de directives opérationnelles sur la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique » ([DCE/17/6.CP/11](#)), sixième session de la Conférence des Parties, juin 2017 ;
- « Avant-projet de directives opérationnelles sur la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique » ([DCE/16/10.IGC/7](#)), dixième session du Comité, décembre 2016 ;
- « Impact des technologies numériques sur la diversité des expressions culturelles en Espagne et en Amérique hispanique », Octavio Kulesz ([DCE/16/10.IGC/INF.4](#)), dixième session du Comité, décembre 2016 ;
- Résumé de la session d'échanges, « La diversité des expressions culturelles à l'ère numérique, 9 juin 2015, Siège de l'UNESCO, Paris » ([CE/15/9.IGC/INF.6a](#)), neuvième session ordinaire du Comité, décembre 2015 ;
- « Le numérique et son impact sur la promotion de la diversité des expressions culturelles » ([CE/15/5.CP/12](#)), cinquième session ordinaire de la Conférence des Parties, juin 2015 ;
- « État de situation et suite à donner aux enjeux du numérique » ([CE/14/8.IGC/12](#)), huitième session ordinaire du Comité, décembre 2014 ;
- « 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 », Octavio Kulesz ([CE/14/8.IGC/INF.5](#)), huitième session ordinaire du Comité, décembre 2014 ;
- « Défis et opportunités pour la diversité des expressions culturelles dans le domaine numérique en Asie de l'Est », Hye-Kyung Lee (King's College, Londres) et Lorraine Lim (Birkbeck College, Université de Londres) ([CE/15/9.IGC/INF.7](#)), huitième session ordinaire du Comité, décembre 2014.

<sup>2</sup> Voir l'Annexe du document « Adoption du compte rendu détaillé de la onzième session du Comité » ([DCE/18/12.IGC/3](#)), douzième session du Comité, paragraphes 51-101.

### Feuille de route ouverte<sup>3</sup>

9. La *feuille de route ouverte* est principalement destinée aux Parties, qui sont responsables de la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique. Afin de développer et mettre en œuvre leur feuille de route nationale d'une manière transparente, participative et inclusive, les Parties devront travailler en coopération avec plusieurs parties prenantes incluant des spécialistes des industries culturelles et d'autres acteurs de la société civile, dont des professionnels de la culture, artistes et Chaires UNESCO.
10. La feuille de route ouverte proposée qui est présentée à la Conférences des Parties à l'Annexe I prend en considération plusieurs facteurs. Tout d'abord, cette feuille de route ouverte prend en considération le fait que chaque Partie possède un contexte, des besoins et un niveau de ressources lui permettant d'exploiter et de bénéficier de l'environnement numérique de manière unique. Par ailleurs, les Parties ne font pas face aux mêmes opportunités et aux mêmes défis. Elles partiront de différents points de départ pour mettre en œuvre la Convention dans l'environnement numérique et auront à sélectionner les dispositions pertinentes des directives opérationnelles qui répondront à leurs besoins et moyens respectifs.
11. Enfin, les Parties ne décideront peut-être pas d'agir dans les mêmes secteurs des industries culturelles et créatives (par exemple : musique, édition, audiovisuel, arts visuels et vivants) en même temps. Chaque Partie devra choisir le point de départ de sa feuille de route nationale et le(s) secteur(s) qu'elle se sera fixé après avoir analysé sa situation actuelle, ses besoins et ses ressources disponibles. L'élaboration d'une feuille de route requiert une connaissance solide de la Convention et du fonctionnement des industries culturelles et créatives au sein du pays.
12. Les *résultats de la feuille de route ouverte* seront néanmoins communs à tous. L'impact global sera de renforcer les capacités des Parties à promouvoir la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique par la mise en œuvre de certaines dispositions des directives opérationnelles tout en répondant à un ou plusieurs des quatre objectifs de la Convention<sup>4</sup>, ainsi qu'à des cibles spécifiques établies par les ODD de l'Agenda 2030, en particulier celles liées aux ODD 4, 5, 8, 10, 16 et 17<sup>5</sup>.

---

<sup>3</sup> Une feuille de route ouverte implique qu'elle pourra être actualisée et modifiée.

<sup>4</sup> Les quatre objectifs globaux de la Convention sont de : soutenir des systèmes de gouvernance durables de la culture (objectif 1) ; parvenir à un échange équilibré de biens et services culturels et accroître la mobilité des artistes et des professionnels de la culture (objectif 2) ; inclure la culture dans les cadres de développement durable (objectif 3) ; promouvoir les droits de l'homme et les libertés fondamentales (objectif 4).

<sup>5</sup> Ces objectifs sont :

- ODD 4 – Éducation de qualité

**Cible 4.4.** D'ici à 2030, augmenter nettement le nombre de jeunes et d'adultes disposant des compétences, notamment techniques et professionnelles, nécessaires à l'emploi, à l'obtention d'un travail décent et à l'entrepreneuriat.

- ODD 5 – Égalité des genres

**Cible 5.c.** Adopter des politiques bien conçues et des dispositions législatives applicables en faveur de la promotion de l'égalité des sexes et de l'autonomisation de toutes les femmes et de toutes les filles à tous les niveaux et renforcer celles qui existent.

- ODD 8 – Travail décent et croissance économique

**Cible 8.3.** Promouvoir des politiques axées sur le développement qui favorisent les activités productives, la création d'emplois décents, l'entrepreneuriat, la créativité et l'innovation et stimulent la croissance des microentreprises et des petites et moyennes entreprises et facilitent leur intégration dans le secteur formel, y compris par l'accès aux services financiers ; cible 8.a. Accroître l'appui apporté dans le cadre de l'initiative Aide pour le commerce aux pays en développement, en particulier aux pays les moins avancés, y compris par l'intermédiaire du Cadre intégré renforcé pour l'assistance technique liée au commerce en faveur des pays les moins avancés.

- ODD 10 – Réduction des inégalités

**Cible 10.a.** Mettre en œuvre le principe d'un traitement spécial et différencié pour les pays en développement, en particulier les pays les moins avancés, conformément aux accords de l'Organisation mondiale du commerce.

- ODD 16 – Paix, justice et institutions efficaces

**Cible 16.7.** Faire en sorte que le dynamisme, l'ouverture, la participation et la représentation à tous les niveaux caractérisent la prise de décisions ; cible 16.10. Garantir l'accès public à l'information et protéger les libertés fondamentales, conformément à la législation nationale et aux accords internationaux.

- ODD 17 – Partenariats pour la réalisation des objectifs

13. La feuille de route ouverte propose à titre d'exemples *vingt activités de référence* dont la mise en œuvre par les Parties pourrait prendre entre deux et trois ans. Dans l'élaboration de leur feuille de route nationale, les Parties devront s'inspirer de la méthodologie suivante :
- Premièrement, entreprendre un état des lieux, un audit et/ou un diagnostic afin d'identifier les besoins et les défis affrontés par les secteurs des industries culturelles et créatives dans l'environnement numérique ;
  - deuxièmement, mettre en place une équipe multipartite et multisectorielle ainsi qu'organiser des consultations à l'échelle nationale et/ou à d'autres niveaux (étatique, régional, local, etc.) ;
  - troisièmement, renforcer les capacités humaines et institutionnelles des professionnels travaillant dans l'environnement numérique en tant qu'exercice transversal ;
  - quatrièmement, élaborer et réviser la législation, les mesures et les stratégies de mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique.
14. La mise en œuvre des activités par les Parties dans cette logique séquentielle favorisera l'atteinte de cinq résultats attendus prioritaires :
- les cadres réglementaires, les politiques et mesures culturelles sont conçus ou révisés pour relever les défis de l'environnement numérique de manière informée et participative ;
  - les politiques et mesures soutiennent la créativité, les entreprises et les marchés numériques afin d'assurer la diversité de l'écosystème numérique ;
  - les accords internationaux favorisent l'échange équilibré des biens et services culturels et favorisent l'égalité entre les pays dans l'environnement numérique ;
  - la culture, les compétences et les connaissances numériques sont renforcées ;
  - les droits de l'Homme et les libertés fondamentales sont promus dans l'environnement numérique.
15. Les Parties sont invitées à examiner les 20 activités présentées à l'Annexe I et à utiliser ce cadre de référence afin d'évaluer si certaines de ces activités ont ou n'ont pas été accomplies. Les Parties sont également invitées à partager leurs expériences avec le Secrétariat afin d'enrichir sa base de données de bonnes pratiques avec de nouveaux exemples. À cet effet, les Parties sont invitées à fournir des détails spécifiques sur les personnes et/ou les groupes qui sont responsables du succès de la conception et de la mise en œuvre des bonnes pratiques. Ces informations contribueront à la stratégie de mobilisation des partenaires de la Convention, basée sur l'enseignement par les pairs et l'échange des connaissances, qui a été examiné par le Comité à sa douzième session (décembre 2018) et qui est transmis aux Parties à cette session (voir Document d'information DCE/19/7.CP/INF.4). Par exemple, si un gouvernement a déjà entrepris une cartographie des industries culturelles et créatives dans l'environnement numérique, il peut rayer cette activité de sa feuille de route et partager les détails de la mise en œuvre de cette activité avec les Parties et le Secrétariat. Les experts ayant réalisé la cartographie pourraient offrir un accompagnement aux Parties n'ayant pas encore entrepris un tel exercice et ayant l'intention de le faire dans un futur proche.

---

**Cible 17.19.** D'ici à 2030, tirer parti des initiatives existantes pour établir des indicateurs de progrès en matière de développement durable qui viendraient compléter le produit intérieur brut, et appuyer le renforcement des capacités statistiques des pays en développement.

## Bonnes pratiques

16. Des exemples de bonnes pratiques sont présentés dans l'Annexe II afin d'illustrer les différentes activités proposées dans la feuille de route ouverte. Ces exemples ont été tirés des informations présentées dans les deux éditions du Rapport mondial de suivi de la Convention « [RePenser les politiques culturelles](#) » (2015 et 2018), la plate-forme de suivi des politiques (<https://fr.unesco.org/creativity/policy-monitoring-platform>), dans les rapports périodiques quadriennaux des Parties, ainsi que des réponses aux questionnaires issues de l'enquête mondiale sur la Recommandation sur la condition de l'artiste de 1980. Les exemples de bonnes pratiques marqués d'un astérisque (\*) dans cette liste sont ceux collectés depuis 2018 (voir Annexe II du [Document DCE/18/12.IGC/9](#), « Feuille de route pour la mise en œuvre des directives opérationnelles destinées à promouvoir la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique »).
17. Le Secrétariat continuera de collecter des exemples de bonnes pratiques afin de favoriser l'échange des connaissances et l'apprentissage par les pairs. Il suivra la mise en œuvre de toutes les activités de la feuille de route ouverte et fournira une vue d'ensemble de ce que les Parties ont réalisé et les domaines où les activités de la coopération internationale pourraient être développées dans le futur.
18. Si des fonds extrabudgétaires étaient identifiés, le Secrétariat pourrait également entreprendre des actions de plaidoyer auprès des décideurs politiques des pays en développement afin d'attirer leur attention sur des enjeux stratégiques qui sont propres aux défis auxquels ils font face et qui nécessiteraient des efforts de renforcement des capacités à plus long terme afin de promouvoir la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique.
19. La Conférence des Parties souhaitera peut-être adopter la décision suivante :

## PROJET DE RESOLUTION 7.CP 13

*La Conférence des Parties,*

1. *Ayant examiné le Document DCE/19/7.CP/13 et ses Annexes ;*
2. *Rappelant ses Résolutions [6.CP 11](#) et [6.CP 12](#) et les Décisions [11.IGC 5](#) et [12.IGC 9](#) du Comité ;*
3. *Approuve la feuille de route ouverte sur la mise en œuvre des directives opérationnelles destinées à promouvoir la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique figurant à l'Annexe I du Document DCE/19/7.CP/13 et annexée à la présente décision, ainsi que des exemples de bonnes pratiques figurant dans l'Annexe II de ce même document ;*
4. *Demande au Secrétariat de poursuivre la collecte d'exemples de bonnes pratiques mises en œuvre par les Parties dans l'environnement numérique et de prendre des initiatives d'apprentissage par les pairs, d'échange d'information et de plaidoyer, en particulier auprès des décideurs politiques des pays en développement, afin de soutenir les Parties dans la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique, si des fonds extrabudgétaires étaient identifiés ;*
5. *Invite les Parties à élaborer une feuille de route nationale qui leur permettra de mettre en œuvre la Convention dans l'environnement numérique selon leurs besoins et leurs ressources disponibles et à la partager avec le Secrétariat ;*

6. Demande au Secrétariat de présenter à la huitième session de la Conférence des Parties les feuilles de route nationales élaborées par les Parties et l'état de leur mise en œuvre ;
7. Invite les Parties qui nécessitent une assistance technique afin de mettre en œuvre une partie de la feuille de route ouverte à envoyer une demande au Secrétariat.

ANNEXE I

FEUILLE DE ROUTE OUVERTE POUR LA MISE EN ŒUVRE DES DIRECTIVES OPERATIONNELLES DESTINEES A PROMOUVOIR LA DIVERSITE DES EXPRESSIONS CULTURELLES DANS L'ENVIRONNEMENT NUMERIQUE

Impact	Les Parties promeuvent la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique				
Produits	<p>Les cadres réglementaires, les politiques et les mesures culturelles sont conçues ou révisées pour relever les défis de l'environnement numérique d'une manière informée et participative</p>	<p>Les politiques et mesures soutiennent la créativité, les entreprises et les marchés numériques afin d'assurer la diversité de l'écosystème numérique</p>	<p>Les accords internationaux favorisent la circulation équilibrée des biens et services culturels et favorisent l'égalité entre les pays dans l'environnement numérique</p>	<p>La culture, les compétences et les connaissances numériques sont renforcées</p>	<p>Les droits de l'Homme et les libertés fondamentales sont promus dans l'environnement numérique</p>
Activités	<ol style="list-style-type: none"> <li>Réaliser une cartographie globale des secteurs de la culture et de la création numérique.</li> <li>Mettre en place des équipes nationales de représentants du gouvernement, du secteur privé et des organisations de la société civile (y compris des organisations de femmes et de jeunes) et organiser des consultations à l'échelle nationale</li> <li>Mettre en place des mécanismes de coordination interministérielle pour suivre l'impact des cadres réglementaires, des politiques culturelles et des stratégies sectorielles</li> <li>Concevoir, réviser ou mettre en œuvre des cadres réglementaires, des politiques culturelles, des stratégies sectorielles et des plans d'action pour soutenir les secteurs culturels et créatifs dans l'environnement numérique</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Réaliser des études et collecter des données sur la traçabilité et l'accessibilité aux diverses expressions créatives, sur la rémunération équitable des créateurs dans l'environnement numérique et sur l'utilisation des métadonnées dans différents secteurs créatifs</li> <li>Offrir des espaces dédiés à la créativité et à l'innovation numériques qui permettent l'expérimentation et la collaboration artistiques</li> <li>Fournir un soutien financier ou d'autres formes de soutien aux petites et moyennes entreprises et aux entrepreneurs travaillant dans les secteurs culturels et créatifs numériques</li> <li>Concevoir des régulations, des politiques et des mesures visant à assurer l'accessibilité à divers contenus culturels locaux, une rémunération équitable pour les créateurs et une plus grande transparence dans l'utilisation des algorithmes</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Effectuer une évaluation des clauses dans les accords commerciaux qui ont une incidence sur les secteurs culturel et créatif dans l'environnement numérique</li> <li>Mettre en place des groupes de travail entre les responsables de la culture, de la propriété intellectuelle, du commerce, du développement, de la technologie et de l'innovation</li> <li>Conclure des accords de coproduction et de codistribution pour améliorer la distribution des biens et services culturels dans l'environnement numérique</li> <li>Négocier des clauses culturelles dans les accords de commerce et d'investissement portant sur le commerce électronique et les produits numériques afin de reconnaître la double nature des biens et services culturels</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Evaluer et identifier les lacunes spécifiques en matière de compétences numériques dans les secteurs de la culture et de la création</li> <li>Mettre en place des programmes de formation pour renforcer les aptitudes et compétences numériques des secteurs culturels et créatifs afin de participer pleinement aux changements en cours dans la chaîne de valeur culturelle</li> <li>Soutenir les institutions culturelles et médiatiques pour qu'elles deviennent des espaces d'apprentissage permettant au public d'acquérir des compétences et des aptitudes numériques par la création et l'expérimentation</li> <li>Concevoir et mettre en œuvre des programmes de coopération culturelle qui soutiennent les capacités et les compétences en matière de culture numérique</li> </ol>	<p><b>Activité 1 :</b> Recueillir et analyser des données sur les femmes travaillant dans les secteurs de la culture et de la création numériques afin d'éclairer l'élaboration des politiques.</p> <p><b>Activité 2 :</b> Adopter et/ou renforcer les politiques visant à autonomiser les femmes et les filles, assurer leur participation effective et l'égalité des chances dans le secteur culturel et créatif numérique</p> <p><b>Activité 3 :</b> Mettre en place des organes chargés de recevoir les plaintes et de surveiller les violations de la liberté artistique dans un environnement numérique</p> <p><b>Activité 4 :</b> Adopter ou réviser la législation pour lutter contre le cyberharcèlement, le <i>trolling</i> en ligne et les attaques ciblées, en particulier contre les femmes artistes sur les plateformes numériques</p>
Objectifs de la Convention	<p>Soutenir des systèmes de gouvernance durables pour la culture</p>	<p>Assurer une circulation équilibrée de biens et services culturels et accroître la mobilité des artistes et des professionnels de la culture</p>	<p>Intégrer la culture dans les cadres du développement durable</p>	<p>Promouvoir les droits de l'homme et les libertés fondamentales</p>	



## ANNEXE II

### EXEMPLES DE BONNES PRATIQUES

Les bonnes pratiques présentées dans cette Annexe sont tirées des deux éditions du Rapport mondial « Re|Penser les politiques culturelles » (2015 et 2018), de la plate-forme de suivi des politiques (<https://fr.unesco.org/creativity/policy-monitoring-platform>), des rapports périodiques quadriennaux des Parties, ainsi que des réponses aux questionnaires issues de l'enquête mondiale sur la Recommandation sur la condition de l'artiste de 1980.

La liste ci-dessous n'est pas exhaustive, mais vise à illustrer certains des types d'activités présentés dans la feuille de route ouverte avec des exemples pertinents et succincts. Les Parties sont invitées à partager leurs expériences avec le Secrétariat afin d'enrichir cette liste d'exemples, et de nourrir le développement d'une base de données de bonnes pratiques. Elles sont également invitées à partager leur feuille de route nationale pour la mise en œuvre des directives opérationnelles afin de promouvoir la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique.

Les exemples marqués d'un astérisque (\*) sont ceux ajoutés à la liste depuis décembre 2018 (voir Annexe II du [Document DCE/18/12.IGC/9](#) « Feuille de route pour la mise en œuvre des directives opérationnelles destinées à promouvoir la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique »).

#### **Produit 1 - Les cadres réglementaires, les politiques et mesures culturelles sont conçus ou révisés pour relever les défis de l'environnement numérique de manière informée et participative**

- \* L'**Allemagne** a imposé une taxe qui concerne les fournisseurs de vidéo à la demande sur la base de leur chiffre d'affaire annuel réalisé dans le pays. Cette taxe est ensuite redistribuée et utilisée pour la production nationale, contribuant ainsi à assurer la diversité dans la disponibilité des films locaux.
- En **Argentine**, des statistiques ont été collectées afin de mesurer l'impact de l'environnement numérique sur la culture, en incluant des indicateurs sur le « Contenu numérique » à son compte satellite culturel permettant ainsi la production de données et informations essentielles sur les contenus numériques argentins.
- Au **Brésil**, les Observatoires de l'économie créative du ministère de la Culture ont intégré l'indicateur « Culture numérique et logiciels » dans les enquêtes sur l'économie créative du pays assurant ainsi la collecte et la diffusion des données culturelles du pays en lien avec l'environnement culturel.
- Le **Burkina Faso** a créé en 2014 l'Agence nationale de promotion des technologies de l'information et de la communication, structure autonome rattachée au ministère de l'économie numérique, afin de soutenir tous les secteurs, y compris la culture. Le gouvernement a ensuite engagé un processus global afin de préparer la stratégie « Burkina Numérique 2025 ».
- Le **Québec (Canada)** a élaboré un plan culturel numérique 2014-2020 (de 110 M\$CAN) afin d'accompagner les milieux culturels à investir dans l'environnement numérique afin que celui-ci puisse demeurer concurrentiel sur les marchés mondiaux. Ce plan a été suivi d'une stratégie numérique en 2017 qui permet au Québec de se doter d'une vision assurant la cohérence des actions gouvernementales en collaboration avec des professionnels de différents secteurs des industries culturelles.

- \* En mars 2019, la **France** et le **Québec (Canada)** ont lancé une mission commune sur les enjeux liés à la présence et à la visibilité des contenus culturels francophones sur Internet, notamment sur les grandes plates-formes de diffusion transnationales, afin de favoriser la découvrabilité des artistes et des créations provenant de pays francophones. Les résultats seront présentés au Sommet de la Francophonie de Tunis à l'automne 2020.
- \* En 2018 en **Colombie**, la loi 1915 a incorporé des dispositions visant à assurer une protection juridique adéquate et des recours efficaces afin de restreindre l'utilisation non autorisée d'œuvres numériques protégées par le droit d'auteur. Cette loi fut élaborée dans un cadre collaboratif avec la société civile qui a émis plusieurs propositions dont certaines furent intégrées dans le texte final.
- En **France**, la loi relative à la liberté de la création, à l'architecture et au patrimoine de 2016 appelle à la mise en place d'une redevance qui permettra de rémunérer les auteurs d'œuvres d'art plastiques, graphiques et photographiques ou de leurs ayants droit pour les images que les moteurs de recherche et de référencement mettent à la disposition du public sur Internet sans avoir obtenu d'autorisation préalable.
- \* Un Groupe de travail interministériel a été créé en **France** en 2019 afin d'organiser des consultations qui conduiront à l'élaboration de la feuille de route nationale du pays pour mettre en œuvre la Convention dans l'environnement numérique.
- En **France**, la Haute autorité pour la diffusion des œuvres et la protection des droits sur Internet (HADOPI), créée par la loi du 12 juin 2009, favorise la diffusion et la protection de la création sur Internet. Grâce à cette autorité, la France promeut et protège la diversité des expressions culturelles dans les industries culturelles face aux défis de la numérisation et de l'Internet et a élaboré une stratégie numérique « France numérique 2012-2020 ».
- Adoptée en 2014, la loi relative au droit d'auteur en **Indonésie** vise à établir une meilleure transparence du système de collecte des redevances et à réguler l'usage commercial de la musique distribuée en ligne.
- \* En collaboration avec la société civile, le *Copyright Act* a été modifié en **Jamaïque** afin de mettre en place des mécanismes technologiques plus efficaces pour empêcher le contournement des dispositifs de droit d'auteur protégeant les œuvres numériques. Ce changement implique que les œuvres numériques reçoivent la même protection que les œuvres non numériques.
- \* Le **Mexique** a élaboré en 2018 et rendu disponible en ligne une feuille de route nationale détaillée pour les industries créatives numériques élaborée de façon participative avec le gouvernement, les artistes et la société civile - *El mapa de ruta para las industrias creativas digitales* (<http://agendadigital.cultura.gob.mx/documentos/mapaderutaicd.pdf>).
- \* Au **Nicaragua**, la Loi 312 sur les droits d'auteur et droits voisins assurera aux biens numériques une protection équivalente qu'aux créations en formats conventionnels. Cette loi a été développée de façon participative avec les artistes et leurs associations.
- En **Tunisie**, le ministère des Affaires culturelles a mis en ligne le portail *OpenCulture* ([www.openculture.gov.tn/fr/](http://www.openculture.gov.tn/fr/)) en 2016 qui offre une grande variété d'informations concernant le secteur créatif, en accord avec la politique nationale sur les *open data*.
- Fin 2013, la Direction nationale de la Culture d'**Uruguay** a élaboré une Carte culturelle, un outil qui permet aux artistes, aux agents et au grand public d'avoir accès aux informations relatives au secteur culturel dans un format géo-référencé et interactif.

- \* Au sein de l'**Union européenne** (UE), les institutions européennes (Commission, Parlement, Conseil) sont arrivées à un texte final du projet de directive sur le droit d'auteur dans le marché unique numérique (15 février 2019) qui a été adopté par le Parlement européen (26 mars 2019) et qui est désormais soumis à l'approbation du Conseil de l'UE. Ce projet de directive a pour objectif de garantir la liberté d'expression, incluant la rémunération juste, équitable et transparente des artistes et professionnels de la culture dans l'environnement numérique.
- \* L'**Union européenne** requiert que ses Etats membres transposent dans leur législation nationale d'ici 2021 un cadre réglementaire afin de s'assurer que chaque service à la demande contienne au moins 30% de contenu européen dans sa bibliothèque. Ce taux peut être porté à 40% si l'Etat membre le souhaite. Ce cadre favorisera la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique.
- Plusieurs pays de l'Union européenne ont amendé leur législation nationale sur le prix du livre ; notamment l'**Autriche**, le **Luxembourg**, l'**Italie** et la **France** qui ont adapté la législation du prix unique du livre aux livres numériques.

## **Produit 2 - Les politiques et mesures soutiennent la créativité, les entreprises et les marchés numériques afin d'assurer la diversité de l'écosystème numérique**

- En **Autriche**, l'Agence pour des espaces créatifs, fondée en 2016, aide les entrepreneurs et les artistes à trouver des bureaux, ce qui contribue à soutenir les acteurs-clés de l'économie numérique et à stimuler les laboratoires et les incubateurs engagés dans la création numérique.
- L'ONG Thydêwa du **Brésil** a donné des moyens d'action aux créateurs autochtones du pays afin d'assurer leur participation dans l'édition numérique. Le résultat escompté est la création d'une start-up d'édition électronique produisant des livres numériques en plusieurs langues.
- Depuis 2015, le **Brésil** a mis en place un vaste réseau de pépinières créatives qui assure la couverture de tout le pays, assurant ainsi des espaces dédiés à la créativité numérique et à l'innovation permettant aux artistes et professionnels de la culture d'expérimenter artistiquement dans l'environnement numérique.
- En 2013, le Fonds des médias du **Canada** et plusieurs fonds des médias indépendants ont signé un Cadre de coproduction internationale en médias numériques. De nouveaux mécanismes encourageant les coproductions ont ensuite été établis avec des partenaires néo-zélandais et wallons (Belgique), qui ont permis de mener à bien cinq projets depuis 2014. D'autres projets impliquant des coproducteurs britanniques, français, colombiens et danois ont également été financés grâce au Fonds.
- L'Office national du film (ONF) du **Canada** a élaboré en 2013 un partenariat avec la société Phoenix New Media Ltd afin de créer la NFB Zone, la première chaîne en ligne de contenu canadien en Chine. Par ailleurs, la stratégie 2020 « Un espace pour nous tous » a été élaborée en 2014 par CBC/Radio Canada dans le but de doter la société de diffusion publique nationale des outils nécessaires à son adaptation dans un environnement médiatique à évolution rapide, en particulier pour la distribution de contenu local via des plates-formes en ligne et mobiles.
- Le programme *Vive Digital* (2014-2018) fait partie intégrante de la modernisation technique de la **Colombie**, qui vise à améliorer de façon significative l'accès à Internet, en particulier dans les zones rurales, afin de renforcer les compétences techniques de la population et de

s'établir en tant que référence mondiale en matière de développement de contenus et d'applications numériques destinés aux communautés les plus défavorisées. Parmi les nombreuses réussites du programme, il convient de souligner qu'en 2017, plus de 10 100 municipalités ont été équipées de la fibre optique tandis que 6 885 kiosques *Vive Digital* ont été installés afin d'améliorer l'accès aux contenus numériques et leur distribution.

- Le Gouvernement de la **Côte d'Ivoire** s'est donné comme ambition d'assurer le développement par les technologies de l'information et de la communication, de sorte à créer les bases pour le déploiement d'une économie numérique à long terme pouvant impacter durablement l'économie, changer en profondeur le fonctionnement de l'économie sociale et créer les fondements d'une économie du savoir au service des populations ivoiriennes.
- Lancée en mars 2016 par la Direction générale de l'information et de la communication (SUPERCOM) en **Équateur**, la plate-forme *Latitud1x1* permet aux musiciens équatoriens de promouvoir leurs chansons et d'en suivre la diffusion sur les médias. Cette mesure ne facilite pas seulement la circulation de la musique équatorienne, elle incite également les créateurs à enregistrer leurs œuvres et à adhérer à des organisations de gestion collective.
- La **France** a mis en place un ensemble de pistes de développement de l'offre légale culturelle en ligne et d'amélioration de la rémunération des créateurs et du financement des industries culturelles à travers la mission « Création et Internet », adoptée par la loi du 12 juin 2009. L'objectif est de permettre aux consommateurs, aussi bien qu'aux créateurs, de tirer tous les bénéfices du nouveau cadre juridique, grâce au développement d'une offre légale attractive et de nouvelles sources de rémunération et de financement pour les artistes et les entreprises qui les soutiennent.
- \* Au **Kenya**, plusieurs plates-formes numériques fournissent de nouvelles sources de revenus aux artistes. Par exemple, la plate-forme *Skiza toons* permet maintenant à plus de 21 000 artistes de proposer leurs chansons comme sonneries pour téléphones mobiles et leur assure une juste rémunération. Une autre plate-forme, *Viusasa Film*, est un service de vidéo à la demande qui permet à des films de court métrage, des émissions de télévision et autres contenus audiovisuels locaux d'être vus en utilisant les plates-formes des réseaux sociaux.
- Inauguré en septembre 2012 à l'initiative du ministère de la Culture du **Mexique**, le Centre de la culture numérique se concentre sur les implications culturelles, sociales et économiques de l'utilisation de la technologie numérique. Le centre vise à promouvoir l'adoption constructive d'échanges de connaissances et d'informations numériques, d'une lecture critique, de l'autogestion et de la production de contenus de qualité dans un contexte où les utilisateurs deviennent créateurs.
- Le Programme *Cinema Digitaal BV* lancé en 2011 aux **Pays-Bas** a permis de coordonner la modernisation ou la transition de l'industrie cinématographique à l'environnement numérique grâce à une alliance entre des associations de distributeurs, de producteurs et d'exploitants de films à travers le pays.
- La **Tunisie**, par des actions liées à la promotion des arts numériques et par des plates-formes telles que le festival E-Fest, contribue à une meilleure connaissance des pratiques artistiques contemporaines du pays et de ses artistes.
- Soutenu par les instituts cinématographiques de six pays d'Amérique latine – **Bolivie, Colombie, Équateur, Pérou, Mexique et Uruguay** –, et bénéficiant de l'appui de la Banque interaméricaine de développement (BID) et de la Conférence des autorités cinématographiques d'Ibéro-Amérique (CACI), le portail *Retina Latina* propose un large éventail de films en ligne depuis mars 2016 afin de faire connaître la production

cinématographique locale à de nouveaux publics dans la région. À terme, le projet a pour but de renforcer le marché du film en Amérique latine et de faciliter la distribution à l'international des films produits dans la région.

### **Produit 3 - Les accords internationaux favorisent la circulation équilibrée des biens et services culturels et favorisent l'égalité entre les pays dans l'environnement numérique**

- Les accords de libre-échange conclus par la **Nouvelle-Zélande** avec ses partenaires commerciaux (Chine, Australie, République de Corée) depuis l'adoption de la Convention contiennent une clause d'exemption culturelle qui exclut une vaste catégorie de biens et de services culturels et qui s'étend aux produits culturels numériques.
- Plusieurs accords de libre-échange conclus par le **Canada**, l'**Union européenne**<sup>6</sup>, ou encore par l'**Australie**, la **Chine** et le **Chili** contiennent des dispositions qui engage les États à ne pas instituer de droits de douane sur les produits livrés sous forme électronique.
- *Mediterradio* est un accord de coproduction Nord/Sud impliquant la **France**, l'**Italie** et des pays en développement situés sur les côtes méridionales de la Méditerranée. Cet accord dans le domaine de la diffusion radiophonique permet à la production culturelle du Sud de la Méditerranée d'entrer sur les marchés du Nord et poursuit plusieurs objectifs, tels que l'amélioration des capacités des pays en développement à développer, promouvoir et vendre leurs programmes radiophoniques.
- L'initiative *CaribbeanTales Media Group* (CTMG) a été conçue comme un « guichet unique » pour les acheteurs et les créateurs de contenu audiovisuel de la région caribéenne et de sa diaspora, en vue de produire, commercialiser et distribuer des films et des contenus télévisuels sur le thème des **Caraïbes** et destinés à des audiences du monde entier.
- Le World Music Expo (WOMEX), lancé en 2017, est un espace dédié à la musique internationale de **tous les continents** qui prend en compte l'impact du numérique pour l'industrie musicale en proposant un événement spécifiquement sur le sujet. Il rassemble des professionnels engagés pour la promotion de la diversité des contenus musicaux et assure une circulation plus équilibrée des biens et services culturels dans l'environnement numérique.

### **Produit 4 - La culture, les compétences et les connaissances numériques sont renforcées**

- Afin de réduire la fracture numérique entre les enfants venant de situations socioéconomiques différentes, l'**Argentine** a commencé à remettre un ordinateur portable à chaque enfant dans les établissements publics du primaire et du secondaire de Buenos Aires. L'objectif n'était pas seulement de proposer des contenus aux enfants et aux jeunes, mais aussi de faire de la ville une plaque tournante de la production de contenus en espagnol.
- En **Autriche**, la société de diffusion publique ORF a établi un partenariat entre secteur public et secteur privé avec *Flimmit*, une plate-forme locale de VOD dont l'objectif est de renforcer la diversité du secteur audiovisuel national par le biais d'initiatives telles que la collaboration avec l'Académie du film autrichien et des festivals du film autrichien afin de promouvoir la

---

<sup>6</sup> Accords conclus avec les États du CARIFORUM, la République de Corée, la Colombie et le Pérou, la Géorgie, la République de Moldova, l'Ukraine et le Viet Nam.

production cinématographique nationale. La plate-forme rassemble actuellement plus de 6 000 films, œuvres destinées aux enfants, documentaires et opéras, principalement d'origines autrichiennes et européennes.

- \* Les *Mirror Image Media and Innovation Labs* (MMIL) ont été créés dans le cadre de la Stratégie pour le renouvellement de l'identité sociale et l'amélioration intégrée (SIRIUS) de **la Barbade**, dont l'objectif est d'améliorer les compétences des jeunes en matière d'innovation, de créativité et d'entrepreneuriat pour les aider à créer leur propre entreprise. Le programme MMIL offre des formations en animation, réalisation, conception d'applications, codage, robotique, intelligence artificielle et conception assistée par ordinateur. Les jeunes artistes sont encouragés à produire des contenus innovants et autochtones ancrés dans l'histoire et la culture de la Barbade.
- Afin de combler la fracture numérique et d'améliorer l'accès aux médias et au numérique des groupes cibles vulnérables, le Gouvernement flamand (**Belgique**) a créé *Mediawijs*, un centre de connaissances en faveur de l'alphabétisation numérique et médiatique. A travers plusieurs initiatives telles que des campagnes d'information, des formations, des échanges de connaissances, notamment à destination de la jeunesse, *Mediawijs* encourage une participation active, critique et créative des technologies numériques. Une cartographie de l'éducation aux médias numériques a également été réalisée afin de contribuer à identifier les différents acteurs du secteur et les domaines dans lesquelles un effort plus soutenu reste nécessaire.
- Le Festival international de l'image (à Manizales, en **Colombie**) offre des espaces de dialogue et élabore des projets visant à réinterpréter la réalité complexe de la créativité numérique afin de trouver de nouvelles façons de comprendre la culture à l'ère du numérique. Organisé par l'Université de Caldas, le Festival s'est notamment concentré sur des recherches, des expériences et des processus créatifs transversaux qui l'ont conduit au renouvellement de ses programmes, avec la création d'un Doctorat en conception et création et d'un Master en conception et création interactives.
- L'**Uruguay** a mis en place en 2007 un plan national de la maîtrise du numérique grâce auquel tous les écoliers et enseignants ont eu accès à un ordinateur portable, pendant que des investissements étaient faits dans les infrastructures.

#### **Produit 5 - Les droits de l'Homme et les libertés fondamentales sont promus dans l'environnement numérique**

- L'ONG *Artes Escénicas Teatro De Aire A.C* du **Mexique** met en place un programme de formation destiné aux jeunes femmes afin qu'elles acquièrent des compétences en production de réalité virtuelle. Les femmes produiront ainsi du contenu en utilisant les technologies de réalité virtuelle et offriront à travers leurs productions un nouvel espace aux femmes de leur génération et créeront un nouveau marché pour les industries créatives numériques au Mexique.
- \* Au **Nicaragua**, les statistiques agrégées qui sont disponibles concernant les industries culturelles et créatives comprennent des données concernant le numérique. Ces statistiques permettent de recenser et d'analyser la part des femmes dans les secteurs culturels.
- *Theatre Day Productions* (TDP) est une ONG de la **Palestine** qui assure des programmes autour de trois éléments clés : l'animation audiovisuelle numérique, le théâtre et la narration. Ces programmes permettent à des jeunes femmes de créer de courtes vidéos en utilisant des nouvelles technologies et des téléphones intelligents. A l'issue de ces programmes, les

participantes pourront produire plus de productions audiovisuelles numériques adaptées au contexte palestinien et les présenter ensuite lors de festivals internationaux et de marchés régionaux.

- En 2018-2019, l'ONG *Africultureban* au **Sénégal** va permettre de former de jeunes femmes musiciennes en technologies de production musicale (mixage, mastering) afin qu'elles puissent créer à terme leur propre entreprise, favorisant ainsi l'entrepreneuriat des femmes dans l'environnement numérique.
- Le Centre Culturel Bactria / ACTED au **Tadjikistan** met en place une académie numérique à Douchanbé pour les femmes entrepreneures culturels de moins de 40 ans originaires d'Afghanistan et du Tadjikistan. L'académie propose des cours sur la création numérique (codage, animation, graphisme, conception de sites internet, montage vidéo, animation, etc.) et sur l'entrepreneuriat. À travers leurs productions artistiques numériques, les jeunes femmes contribueront pour la première fois aux industries culturelles et à la scène artistique numérique en Asie centrale.