

Recommandation CM/Rec(2016)2 du Comité des Ministres aux Etats membres sur l'Internet des citoyens

(adoptée par le Comité des Ministres le 10 février 2016, lors de la 1247e réunion des Délégués des Ministres)

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

Considérant que le but du Conseil de l'Europe est de réaliser une union plus étroite entre ses membres afin de sauvegarder et de promouvoir les idéaux et les principes qui sont leur patrimoine commun ;

Gardant à l'esprit que les grands objectifs culturels du Conseil de l'Europe, à savoir favoriser la participation et l'accès à la culture pour le plus grand nombre, ainsi que la diversité de l'expression culturelle, et promouvoir l'identité culturelle et la créativité, devraient être les fondements des politiques culturelles des Etats membres ;

Rappelant la Déclaration finale de la 10e Conférence des ministres de la Culture du Conseil de l'Europe (Moscou, 15-16 avril 2013) qui a souligné que la révolution numérique était indispensable « à la viabilité de la création et à la diversité culturelle » et a demandé en conséquence de mettre en place une plateforme d'échange sur l'impact du numérique sur la culture ;

Eu égard aux travaux menés par la suite sur la culture et la démocratie, qui ont mis en évidence les corrélations positives entre culture créative et force économique, participation culturelle et engagement civique, et culture et bien-être ;

Rappelant la Stratégie du Conseil de l'Europe 2012-2015 sur la gouvernance de l'internet et la Recommandation du Comité des Ministres [CM/Rec\(2007\)16](#) sur des mesures visant à promouvoir la valeur de service public de l'internet ;

Conscient de l'impact des nouvelles technologies de la communication sur la créativité culturelle, l'accès à la culture et la liberté d'expression, ainsi que la participation des citoyens ;

Considérant l'impact culturel d'internet qui a offert aux personnes un tout nouveau moyen d'expression et de réunion et, de ce fait, d'accès à la culture et à la création culturelle, sous des formes variées ;

Considérant que l'impact culturel d'internet ouvre la transition vers une culture plus collaborative favorisant des procédés nouveaux, inusités ou sous-utilisés, tels que le financement participatif, la production participative et la création collective ;

Gardant à l'esprit que « l'internet des objets », qui comprend les appareils interconnectés, les réseaux et les processus, se développe et gagne en influence ;

Convaincu que cette évolution importante devrait être contrebalancée par un « internet des citoyens » conscients de leurs droits et de leurs responsabilités ;

Convaincu qu'il conviendrait de saisir les occasions offertes par le nouvel environnement numérique afin de renforcer l'accès et la participation à une culture ouverte, et donc la démocratie,

Recommande aux Etats membres de reconnaître la culture numérique comme un des éléments fondamentaux de l'élaboration de politiques culturelles modernes et de revoir leur approche en la matière afin de mettre en œuvre les lignes directrices générales figurant dans la présente recommandation et son annexe, de façon à servir au mieux les intérêts des citoyens.

Annexe I

Lignes directrices

Introduction

1.1. En plus de l'investissement dans l'aspect technique et infrastructurel de « l'internet des objets », il conviendrait d'être très attentif à la dimension culturelle de celui-ci et à « l'internet des citoyens ».

1.2. Le terme « citoyen » s'entend ici non pas au sens juridique mais au sens général, c'est-à-dire de simple personne.

1.3. Les atouts potentiels de la culture numérique devraient être pleinement exploités pour aider à construire une culture de la démocratie, de la citoyenneté démocratique et de la participation, tout en assurant une protection contre les menaces telles que la violation de la vie privée, les atteintes à la sécurité des données, les discours d'incitation à la haine et la manipulation.

1.4. Il conviendrait d'adopter une approche adaptée aux droits de l'homme dans toutes les politiques concernant la culture numérique qui traitent du passage au numérique, afin de donner plein effet à la Convention de sauvegarde des droits de l'homme et des libertés fondamentales (STE n° 5, ci-après la Convention) telle qu'interprétée par la jurisprudence de la Cour européenne des droits de l'homme. Ces droits et devoirs inscrits dans la Convention ont été traduits dans le contexte d'internet dans la Recommandation [CM/Rec\(2014\)6](#) sur un Guide des droits de l'homme pour les utilisateurs d'internet, et notamment :

a. l'article 10 de la Convention en ce qui concerne la liberté d'expression et son droit corollaire d'accès à l'information, sujet aux réserves énoncées dans son paragraphe 2, en particulier en ce qui concerne la défense de l'ordre et la prévention du crime, et la protection de la réputation ou des droits d'autrui ;

b. l'article 8 de la Convention en ce qui concerne le droit au respect de la vie privée et familiale.

1.5. Cette approche adaptée aux droits de l'homme devrait également inclure :

a. l'assurance que le traitement de toutes les données est effectué en conformité avec les principes énoncés dans la Convention du Conseil de l'Europe pour la

protection des personnes à l'égard du traitement automatisé des données à caractère personnel (STE n° 108) ;

b. le respect de la Convention de l'Unesco sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles 2005.

1.6. En reconnaissance du rôle clé joué par les artistes et les institutions culturelles dans la culture numérique, ainsi que d'autres acteurs du développement de la culture numérique, il conviendrait d'adopter une approche fondée sur la multiplicité des partenaires, afin que les travaux en la matière puissent être menés entre :

- a. les organismes publics compétents impliqués en matière de culture numérique ;
- b. les principales composantes publiques et privées du secteur culturel et de l'enseignement, les institutions, les auteurs et les artistes, les instituts de recherche, les entreprises et la société civile, qui devraient être informés sur l'élaboration des politiques en matière de culture numérique et les projets connexes, et être invités à y contribuer ;
- c. le grand public devrait être informé de ses droits, de ses devoirs et de ses responsabilités en tant que citoyens de l'internet.

1.7. Pour garantir à tous une égalité effective en matière de culture numérique, ces principes devraient être mis en œuvre en adoptant une approche intégrée.

Modernisation des institutions culturelles

2.1. Une stratégie efficace devrait être élaborée en collaboration avec les institutions culturelles et les instituts de recherche, afin de façonner le futur écosystème numérique, notamment par la promotion de la créativité et la préservation permanente de toutes les expressions créatives humaines pertinentes pour les générations futures à travers des programmes de numérisation massive visant les bibliothèques, les archives, les collections des musées, et par l'établissement de normes scientifiques pour la description et la connexion des objets culturels et artefacts matériels et immatériels, de sorte que les ressources culturelles puissent être localisées, comprises, combinées, utilisées et réutilisées.

2.2. La mise en place d'incitations financières, telles que des subventions spécifiques, des avantages fiscaux, l'accès à de nouvelles sources de financement par des partenariats publics et privés, des partenariats public-civil, le financement participatif, d'autres nouveaux modes de financement ou l'aide aux centres de numérisation coopératifs et/ou en réseau, devrait être envisagée pour encourager les institutions culturelles à entreprendre des programmes de transition numérique.

2.3. En tenant compte de l'approche fondée sur la multiplicité des partenaires, évoquée ci-dessus, les institutions culturelles devraient être encouragées :

- a. à tirer parti des possibilités et à relever les défis numériques, dans le but de mieux remplir leur mission et de développer leur visibilité et leur impact ;
- b. à élargir et/ou à adapter leurs missions et objectifs, par exemple en diversifiant l'éventail des concepts, des produits et des services proposés, et en redéfinissant

les synergies avec les instituts de recherche et les fournisseurs de services numériques ;

c. à moderniser leurs infrastructures, leurs locaux, leurs méthodes de travail, leur environnement de travail et la qualification de leur personnel afin d'utiliser au mieux la numérisation pour atteindre les objectifs de leur nouvelle mission ou pour soutenir davantage la réalisation de leurs objectifs antérieurs ;

d. à financer le processus de transition du numérique en tirant parti des nouveaux modèles économiques, en plus des subventions gouvernementales ;

e. à conserver les ressources numériques, qu'il s'agisse de produits numérisés ou de produits conçus sous forme numérique dès l'origine ;

f. à revoir les instruments de gouvernance/autorégulation interne, tels que les termes et définitions, les concepts et les produits culturels, les sources de financement autorisées et les partenariats.

2.4. Ce faisant, les institutions culturelles devraient aussi être encouragées :

a. à reconnaître qu'une partie du processus de transition comprend la modernisation des concepts culturels et créatifs traditionnels afin d'intégrer de nouvelles formes artistiques et de nouveaux types de créateurs. Le contenu de cet alinéa ne saurait en rien être interprété comme une atteinte aux formes artistiques et culturelles traditionnelles ;

b. à être plus démocratiques et participatives dans leur approche, en adoptant une logique fondée sur la demande pour exposer leurs produits culturels afin de contrebalancer la logique fondée sur l'offre et d'attirer un public plus large. Elles devraient suivre les principes de bonne gouvernance, notamment en ce qui concerne la transparence, la réactivité et la responsabilité vis-à-vis de leur public ;

c. à favoriser une meilleure compréhension des représentations numériques des ressources culturelles en incluant l'ensemble des informations contextuelles correspondantes, souvent dispersées sur internet dans plusieurs silos de données cloisonnés ;

d. à collecter et à évaluer des données, y compris celles concernant les publics, afin de conforter l'approche fondée sur la demande, de renforcer les services culturels et de garantir une égalité effective en matière de participation et d'accès aux services culturels, dans la pratique et dans le droit ;

e. à numériser, indexer et proposer un éventail plus large d'œuvres de création à la fois en ligne et hors ligne, en tenant compte des expressions culturelles et des modèles d'utilisation, dans leur diversité et dans leurs mutations. Ces opérations devraient se faire dans l'intérêt public et dans une transparence totale des conditions contractuelles entre les financeurs des initiatives de numérisation et les institutions culturelles ;

f. à établir des partenariats et des structures de coopération avec d'autres institutions culturelles, afin de mettre légalement à disposition en ligne des matériels culturels qui ne sont pas accessibles pour des raisons, par exemple, de distance géographique ou de coût ;

g. à mettre à disposition des œuvres de création en ligne et hors ligne, soit

gratuitement soit à un prix abordable pour les membres de la société les plus défavorisés sur le plan financier, conformément à la législation sur la propriété intellectuelle ;

h. à faire en sorte que les ressources culturelles numériques soient effectivement disponibles et accessibles sur internet en créant un registre cumulé des collections, par exemple sous la forme d'un réseau de registres de collections thématiques ou sectorielles ;

i. à utiliser des logiciels novateurs pour améliorer l'engagement et l'expérience du public ;

j. à reconnaître les nouveaux domaines, expressions, productions et industries de la culture et de la création en faisant connaître leurs produits ou en établissant des partenariats avec eux. Le contenu de cet alinéa ne saurait en rien être interprété comme une atteinte aux formes artistiques et culturelles traditionnelles ;

k. à compiler, utiliser et échanger des informations sur les politiques culturelles numériques et leur mise en œuvre par le biais de systèmes collaboratifs tels que la critique pair à pair, aux niveaux local, national et international, afin d'évaluer les réussites et les échecs des politiques culturelles. Ces informations devraient être rendues publiques ;

l. à rendre leurs bonnes pratiques accessibles aux publics concernés, notamment sur les systèmes d'information du web.

De consommateurs à prosommateurs et à citoyens créatifs

3.1. Les Etats membres devraient envisager des moyens appropriés pour faire face à un usage transformant des œuvres protégées par le droit d'auteur (tel que le partage, la diffusion, l'archivage, le remixage, le *mashing-up* ou la consommation), afin d'autonomiser les citoyens en tant que consommateurs, créateurs et prosommateurs.

3.2. Il conviendrait d'exploiter de nouvelles formes de diffusion et de partage en ligne, telles que les licences *creative commons (biens communs)*, afin d'améliorer l'accès aux œuvres d'art et de culture et à l'expression créative des citoyens, en tenant dûment compte des droits de propriété intellectuelle.

3.3. Conformément au droit de la propriété intellectuelle, il faudrait envisager des mesures pour renforcer l'accès aux matériels créatifs si cet accès est entravé par l'imposition, par exemple, de modèles commerciaux onéreux d'accès.

3.4. Les œuvres du XXe siècle qui ne sont plus distribuées, qui n'ont pas été numérisées et qui sont souvent des « œuvres orphelines », mais qui n'entrent pas dans le champ d'application des instruments juridiques d'autres organisations internationales¹, ainsi qu'une grande quantité d'objets culturels retirés de la circulation, inutilisables ou simplement indisponibles dans l'environnement numérique pour des raisons telles qu'une mauvaise indexation et/ou description, l'absence d'interopérabilité, etc., devraient être conservées et mises à disposition sous forme numérique, conformément aux dispositions de la Convention européenne relative à la protection du patrimoine audiovisuel (STCE n° 183) et de son Protocole sur la protection des productions télévisuelles (STE n° 184), afin que l'on puisse y accéder en tant que ressource de

création et pour éviter toute perte.

3.5. Un espace numérique ouvert et durable, qui emploierait les portails et les plateformes européens existants, devrait être mis en place au niveau européen, pour que les ressources et les connaissances culturelles puissent être partagées et accessibles légalement, sans restriction de temps ni d'espace. Cet espace numérique devrait permettre à tous les citoyens dans le monde de trouver des ressources culturelles numériques et d'y avoir accès, et promouvoir l'interaction, l'interopérabilité et la collaboration entre les communautés et entre les collections. Il devrait exercer un effet de levier sur les initiatives en place, telles que la Digital Research Infrastructure for the Arts and Humanities (DARIAH.EU) et Europeana, pour permettre une meilleure intégration de la culture numérique, du patrimoine culturel numérique et des communautés du domaine des humanités numériques.

3.6. Les espaces numériques mis en place en collaboration avec des pays non européens devraient aussi être considérés comme une possibilité de faciliter les échanges transfrontaliers d'information.

3.7. Des données culturelles ouvertes proposées à l'usage et à la réutilisation du public devraient être recensées et intégrées dans ces espaces numériques. Les médias de service public pourraient jouer un rôle important dans cette entreprise.

Compétences en translittératie pour créer et gérer la culture numérique, et y accéder

Ecole, université, enseignement pour adulte et apprentissage tout au long de la vie

4.1. La translittératie devrait être considérée comme tout aussi fondamentale que la lecture, l'écriture et l'arithmétique, comme un élément essentiel de la participation à la culture, et, partant, un vecteur propice à la citoyenneté et à la démocratie actives. Il s'agit d'un ensemble de compétences liées à la culture de l'information qui combinent maîtrise des médias, de l'information et de l'informatique.

4.2. Par conséquent, chacun devrait avoir accès à un enseignement lui permettant d'acquérir ce type de compétence – notamment la maîtrise des médias et de l'information – de manière efficace, actualisée, gratuite ou abordable pour les membres de la société les plus défavorisés sur le plan financier.

4.3. Il conviendrait de faire des efforts particuliers, par le biais du système éducatif et culturel, pour améliorer les compétences en translittératie :

a. des enfants, des jeunes, des adultes et des seniors, qui n'ont pas ou ont peu d'accès au numérique pour des raisons sociogéographiques ou socio-économiques et, parfois, pour des raisons de lieu de résidence ; et

b. des enfants, des jeunes, des adultes et des seniors qui ont accès aux technologies numériques, mais qui ne les utilisent pas, qui n'ont pas les compétences pour le faire ou qui les sous-exploitent (en termes de diversité, de fréquence ou d'intensité d'usage).

4.4. Un cadre professionnel de référence et un programme de formation devraient être élaborés pour orienter les nouvelles professions culturelles nées de la numérisation, par exemple dans les vidéos, les jeux et la télévision en ligne, et la modélisation en 3D et en réalité virtuelle. Les instituts de recherche pourraient être associés à l'élaboration et à la mise en œuvre de ce cadre et de ce programme.

Les institutions culturelles comme centres de formation

4.5. Les institutions culturelles devraient être encouragées à concevoir des formations à distance ou des collaborations connues aussi sous le nom de MOOCS (*massive open online courses*, ou cours en ligne ouverts à tous) et d'autres nouveaux systèmes d'éducation, pour :

- a. exploiter pleinement leur potentiel en tant que centres d'enseignement numérique permettant aux individus, aux écoles, aux lycées, aux universités et aux établissements d'enseignement pour adultes d'acquérir des compétences en translittératie, avec un accent particulier sur l'éducation aux arts et à la culture ;
- b. améliorer l'utilisation des matériels culturels par les citoyens ;
- c. stimuler la créativité.

4.6. Ces cours et programmes de formation devraient avoir pour but une participation globale sans limite, grâce à un accès ouvert sur internet, être gratuits ou tout au moins abordables pour les membres de la société les plus défavorisés sur le plan financier. Ils devraient être réévalués régulièrement et actualisés le cas échéant.

4.7. Les institutions culturelles devraient être encouragées à, soit gratuitement, soit pour un coût minime, donner accès aux applications pédagogiques numériques innovantes en ligne qui construisent et renforcent les compétences numériques des personnes.

4.8. La recherche sur la translittératie et sur toute éducation connexe devrait être améliorée et élargie par les instituts de recherche compétents, et être réintroduite dans les programmes éducatifs et culturels pertinents. La recherche devrait s'intéresser à différentes sortes d'aptitudes – créatives, sociales, critiques et techniques – et à d'éventuelles convergences entre les différentes traditions de connaissances (médias, information, visuel, numérique, informatique, internet). Elle devrait aussi fournir des données permettant d'évaluer les connaissances, les compétences et les attitudes des citoyens à l'égard de l'information et des médias, en prenant en compte les dimensions sémiotiques, communicationnelles, techniques et éthiques.

Annexe II

Glossaire terminologique

Biens communs : ce terme (en anglais *commons*) désigne les ressources naturelles et culturelles librement accessibles à tous les membres d'une société en particulier, telles que les parcs ou les lacs. Dans un contexte numérique, il désigne les ressources fondamentales pour l'environnement numérique, qui ne sauraient être transformées en

biens privés.

Culture numérique : désigne les diverses expressions et pratiques culturelles et créatives, y compris dans le domaine du patrimoine, qui sont apparues ou qui ont été favorisées et renforcées depuis l'explosion des technologies de l'information et des médias sociaux partout dans le monde. Cette culture est considérée comme plus librement disponible, accessible et inclusive ; elle supprime la distinction entre créateur et consommateur ainsi qu'entre les formes d'art traditionnelles et les formes d'art plus récentes, favorisant ainsi la démocratisation de la culture.

Données culturelles ouvertes : données culturelles mises gratuitement à la disposition de tous, et pouvant être utilisées et publiées au gré de chacun.

Financement participatif : pratique consistant à faire appel à des communautés en ligne pour solliciter un financement pour un projet ou obtenir des dons pour une cause ou un service à une large échelle. Les différentes parties intéressées sont réunies sur une plateforme numérique.

Industries culturelles : cette expression renvoie traditionnellement aux biens culturels tels que l'édition, le cinéma, la télévision, la musique, la publicité, les jeux vidéo et informatiques, qui sont généralement protégés par le droit d'auteur. Les industries culturelles recouvrent l'ensemble de la chaîne industrielle de la création, de la production et de la distribution, qui touche la consommation et la participation culturelles.

Industries de la création : la frontière qui les sépare des industries culturelles est floue, parce que les industries de la création englobent généralement les mêmes biens culturels (avec quelques autres tels que l'artisanat et le design), bien que leur principale raison d'être puisse être commerciale. Mais l'accent est mis sur les créateurs plutôt que sur les origines du financement et sur l'importance de l'information et des biens et services de la connaissance.

Institutions culturelles : les musées, les galeries d'art, les théâtres, les cinémas, les bibliothèques et les instituts de recherche culturelle en sont des exemples classiques.

Internet des citoyens : L'Internet des citoyens promeut la dimension humaine et culturelle de l'internet ; il est complémentaire de l'internet des objets. Il s'agit d'une notion nouvelle qui appelle à une approche de l'internet centrée sur les personnes, notamment pour responsabiliser tous ceux qui utilisent et comptent sur l'internet dans leurs activités quotidiennes. Le terme « citoyen » s'entend ici non pas au sens juridique mais au sens général, c'est-à-dire de simple personne.

L'internet des objets (IdO) : équipement de tous les objets et personnes avec des dispositifs d'identification (capteurs, codes QR...) pour contrôler et gérer ceux-ci par le biais de leur représentation virtuelle en ligne. Cette connectivité avancée entre personnes, objets et lieux pourrait faciliter l'inventaire des stocks, mais aussi permettre aux créateurs et propriétaires de contenus de contrôler leurs œuvres en repérant les utilisateurs et en appliquant des droits d'auteur.

Mashing-up : création d'un objet numérique, tel qu'une pièce de musique, en combinant

des éléments d'au moins deux sources.

MOOC : acronyme de *massive open online courses* (« cours en ligne ouverts à tous »), c'est-à-dire des cours gratuits ou à prix accessibles et libres d'accès diffusés en ligne.

Numérisation : conversion de l'information et de documents en format numérique.

Œuvre orpheline : œuvre protégée par le droit d'auteur et dont les ayants droit ne peuvent être positivement identifiés ou contactés. Parfois, on ne connaît que le créateur ou le nom du détenteur des droits, mais le contact ne peut être établi faute d'informations suffisantes. Une œuvre peut devenir orpheline si les ayants droit ne savent pas qu'ils détiennent ces droits ou parce qu'ils ont eux-mêmes disparu (par exemple une personne décédée ou une société défunte) et que l'établissement de la succession n'a pas été possible. Dans d'autres cas, une recherche diligente et complète n'a pas réussi à déterminer les auteurs, les créateurs ou les personnes à l'origine d'une œuvre.

Production participative : processus consistant à faire appel à des communautés d'expertise en ligne afin de solliciter des contributions sur le plan des idées et des solutions. Les participants peuvent être des bénévoles, des travailleurs en ligne, des professionnels ou des amateurs ; leur conception de l'offre et de la demande est différente de celle du marché du travail traditionnel.

Prosommateurs : ce terme renvoie au fait que les rôles de producteurs et de consommateurs peuvent se chevaucher et se fondre dans le monde numérique. Les processus comme la production et le financement participatifs aident à créer des biens où le consommateur est associé à la conception ou bénéficie des spécificités des créations, et joue donc un rôle moins passif et plus créatif.

Remix : un remix est une forme artistique dérivée, semblable – bien que différente – à une œuvre originale. Les moyens numériques permettent d'avoir des perspectives multiples sur la même pièce, en créant des différences tout en conservant plus ou moins explicitement la référence à l'original.

Translittératie : renvoie à la convergence en ligne de la maîtrise des médias, de l'information et de l'informatique, comme moyen de renforcer la capacité à comprendre, utiliser et publier sur toutes sortes de plateformes et de types de médias. Elle recouvre la lecture, l'écriture et l'arithmétique, mais aussi des compétences communicationnelles et informationnelles, dans le cadre des compétences du XXI^e siècle.

¹ Par exemple la Directive 2012/28/UE du Parlement européen et du Conseil du 25 octobre 2012 sur certaines utilisations autorisées des œuvres orphelines.