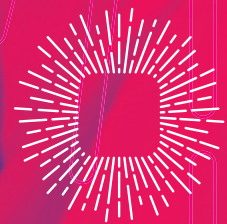


# le pass Culture c'est...



pass  
**Culture**

# **l'expérimentation une application co-construite avec ses futurs utilisateurs**

**L'application pass Culture est résolument pensée comme ouverte et partagée**, dans sa finalité mais aussi dans sa conception. C'est pourquoi une phase de tests et d'expérimentation a été mise en place pour accompagner le développement de l'application, afin de répondre au mieux aux aspirations, aux pratiques, aux usages et aux besoins des futurs utilisateurs : les jeunes de 18 ans et tous les acteurs culturels.

Le 1<sup>er</sup> février 2019, l'expérimentation a été lancée auprès de 12 000 jeunes volontaires dans 5 territoires pilotes (le Bas-Rhin, le Finistère, la Guyane, l'Hérault et la Seine-Saint-Denis) et plus de 1400 acteurs culturels. Cette phase décisive pour le pass Culture a été élargie au 6 juin 2019 à 7 autres territoires : l'ensemble de la région Bretagne (les Côtes d'Armor, l'Ille-et-Vilaine et le Morbihan), les Ardennes, le Doubs, la Nièvre, la Saône-et-Loire, le Val-de-Marne et le Vaucluse.

Tandis que la première phase reposait sur un nombre de jeunes volontaires sélectionnés sur la base de critères de représentativité (16 % des résidents de 18 ans des 5 territoires pilotes), le pass Culture est désormais accessible à l'ensemble des résidents âgés de 18 ans des 5 premiers territoires d'expérimentation, et des 7 nouveaux territoires.

Cette nouvelle étape permettra de continuer à co-développer cette application mobile de service public avec les usagers : une population potentielle de 150 000 expérimentateurs et de nouveaux acteurs culturels.

**Tous les acteurs culturels, sur l'ensemble du territoire français, sont invités à participer à cette expérimentation**, ils peuvent faire des propositions culturelles, artistiques ou de médiation sur la plateforme. Plus le catalogue du pass Culture sera étoffé et varié, plus les conditions de l'expérimentation seront proches des futures conditions réelles d'utilisation.

Divers outils, notamment l'organisation d'ateliers, ont été mis en place pour permettre un retour d'expérience direct et une remontée d'informations fluide. En parallèle, les éléments qui seront recueillis alimenteront les réflexions sur les usages à privilégier dans l'application.

Cette expérimentation est l'occasion de mesurer l'efficacité de différents aspects du pass Culture, aussi bien la dimension technique et ergonomique de l'application que le fonctionnement de cette nouvelle politique culturelle. Sont notamment testés :

- **l'identité visuelle et graphique**
- **l'ergonomie**
- **les modalités d'usage pour les jeunes comme pour les acteurs culturels**
- **les modalités de réservation et de paiement**
- **les modalités de financement du pass Culture**

## **RETOUR D'EXPERIENCE**

À l'issue de l'expérimentation, un bilan sera partagé avec toutes les parties prenantes, permettant de faire évoluer l'application. Ce bilan sera fondé sur des analyses qualitatives, ainsi que sur les indicateurs quantitatifs suivants : taux de recours à l'application, taux d'utilisation, taux de réservation, diversité de l'offre, écart aux pratiques antérieures et taux de dépense publique.

Les retours de la première étape d'expérimentation sont déjà positifs : ils témoignent d'un nombre important de réservations pour les offres physiques. Les expérimentateurs ont notamment effectué 6 000 commandes de livres et 2600 réservations pour des concerts et festivals. La première phase a également montré l'importance des événements culturels de médiation auprès des jeunes, cela a confirmé la volonté du pass Culture de valoriser les acteurs qui travaillent sur l'accès à la culture.

« Nous ne voulions pas conduire ce projet dans notre coin, le dispositif est donc pensé et construit collectivement avec les acteurs culturels, les jeunes et les collectivités territoriales. Ce dispositif d'expérimentation inédit n'est donc pas figé, et nous le revendiquons. Tout au long du processus, nous partagerons toutes les évolutions du système, de la recommandation à son mode de financement en passant par l'implication des partenaires et, à l'issue, nous réaliserons une évaluation. Si celle-ci est positive, alors nous le généraliserons ! »

Franck Riester, ministre de la Culture



# découvrir

# en bref

**1<sup>er</sup> février 2019** : lancement de l'expérimentation du pass Culture auprès de 12 000 jeunes de 18 ans dans 5 départements pilotes (Bas-Rhin, Finistère, Guyane, Hérault, Seine-Saint-Denis)

**500 €** offerts à chaque jeune expérimentateur de 18 ans, à utiliser sur l'application

**6 juin 2019** : élargissement de l'expérimentation à **7 autres territoires** : l'ensemble de la région Bretagne (les Côtes d'Armor, l'Ille-et-Vilaine et le Morbihan), les Ardennes, le Doubs, la Nièvre, la Saône-et-Loire, le Val-de-Marne et le Vaucluse.

**150 000 expérimentateurs potentiels**

# pass Culture PRO

## le pass Culture se fera avec les acteurs culturels

L'ensemble des acteurs culturels, partout en France, y compris s'ils ne sont pas situés dans les territoires d'expérimentation, sont invités à prendre part à l'expérimentation du pass Culture dès maintenant pour permettre aux jeunes expérimentateurs l'accès à un catalogue de propositions riche et divers à même d'éveiller leur curiosité.

Les acteurs culturels participant à l'expérimentation contribueront activement au travail de co-construction du futur pass Culture. Ils définiront avec l'équipe du pass Culture notamment les contours et modalités du pass Culture PRO, la version du pass Culture destinée aux professionnels.

### le pass culture PRO comment s'inscrire ?

# 1

Se rendre sur <https://pro.passculture.beta.gouv.fr/inscription>, muni de **son numéro de SIREN**, et renseigner les quelques champs nécessaires pour créer son compte professionnel pass Culture PRO. **C'est gratuit et sans engagement.**

# 2

Référencer un lieu ou renseigner les informations relatives à une proposition pour qu'elle s'affiche sur le pass Culture. La procédure de création d'une proposition est, à ce stade de l'expérimentation, aussi simple que la création d'un événement sur un réseau social. Elle nécessite, *a minima*, **une image, une localisation et une courte description.**

# 3

Un espace « guichet » permet aux professionnels de gérer les réservations reçues et suivre les transactions financières qui s'effectuent via le pass Culture. Toute réservation d'un usager sur l'application pass Culture génère un code contremarque (un code à 6 chiffres et lettres). **C'est en entrant manuellement ce code dans son espace « guichet », ou automatiquement via son API, qu'un acteur culturel peut valider la contremarque et permettre à l'utilisateur d'accéder à la prestation.**

# 4

**Les propositions éligibles au remboursement** sont déterminées par les Conditions Générales d'Utilisation du pass Culture. Le montant du remboursement est alors **égal au tarif de la proposition réservée ou achetée par l'usager via son pass Culture.** Une fois le RIB renseigné, **un remboursement sera effectué tous les 15 jours.**



# partager

S'inscrire sur la plateforme pass Culture PRO présente par ailleurs un **triple avantage** pour les acteurs culturels. C'est non seulement **un canal fiable de visibilité et de promotion qui touchera à terme tous les publics, un vecteur de proximité pour se faire connaître auprès des jeunes de 18 ans qui forment le public de demain, mais c'est aussi une plateforme en phase avec les nouveaux usages de la société, qui incite à la consommation d'offres légales.** Elle pourra constituer à ce titre pour les acteurs culturels un véritable laboratoire d'expérimentation, à travers lequel ils auront la possibilité de tester des activités inédites, gratuites ou payantes, proposées sur l'application avant de les ouvrir au grand public.

Tout l'enjeu de cette expérimentation, et des étapes qui suivront, est de développer une application qui soit, à termes, satisfaisante pour tous et de bâtir un catalogue de propositions qui couvre l'ensemble du territoire et reflète toute la diversité des arts et de la culture en France.

## Quels acteurs culturels peuvent s'inscrire ?

- Toute structure publique ou privée, présente en France métropolitaine et/ou en Outre-mer, qui propose des cours et activités, des biens, des événements ou des services culturels et artistiques.
- L'inscription se fait en ligne, directement sur le site [pass.culture.fr](https://pass.culture.fr) et permet aux professionnels de proposer des activités et biens culturels à destination des jeunes. Un tutoriel est mis à disposition de tous les professionnels pour les guider dans cette démarche et les équipes du ministère restent également disponibles pour les accompagner dans la création de leur espace pass Culture PRO ([support@passculture.app](mailto:support@passculture.app)).
- Les conditions de participation sont détaillées par des conditions générales d'utilisation (CGU) accessibles sur le site [pass.culture.fr](https://pass.culture.fr). Ces CGU précisent les critères d'éligibilité des acteurs et de leurs propositions, dans le respect des réglementations en vigueur.

# le pass Culture PRO en bref...

un outil puissant & fiable **de visibilité**

pour

les institutions et les acteurs culturels  
publics et privés, présents en France  
métropolitaine et en Outre-mer  
y compris pour ceux qui ont peu de moyens de communication

offrant

un accès direct à de nouveaux publics  
pour promouvoir leur programmation  
culturelle et artistique

un dispositif **complémentaire**  
des actions de **médiation**  
**culturelle** menées au niveau  
local par les acteurs de la  
culture et qui s'inscrit dans la  
poursuite, après le lycée, du  
parcours **d'éducation**  
**artistique et culturelle**

l'opportunité de **tester**  
**des activités inédites**  
gratuites ou payantes,  
via l'appli



en priorité à destination  
des **publics jeunes**

une application pensée pour  
**inciter les utilisateurs à découvrir**  
**des propositions** vers lesquelles ils  
ne seraient pas allés spontanément



une **expérimentation en cours** qui  
donnera l'occasion aux acteurs  
culturels **de dessiner les contours**  
**de la future appli**



**Une inscription facile & ouverte**  
**à tous les acteurs culturels**  
**sur le site [pass.culture.fr](https://pass.culture.fr)**

# le pass Culture en quelques mots

Le pass Culture est un projet actuellement en cours d'expérimentation, porté par le ministère de la Culture. Sa vocation est de rapprocher la culture de tous les citoyens, en leur donnant accès à l'information sur les propositions artistiques et culturelles à proximité, en suscitant l'envie des jeunes générations d'y participer, en proposant des actions et des services partout sur le territoire. Pensé pour tous les publics, et en priorité ceux qui sont exclus de la culture, il est actuellement testé par des milliers de jeunes dans des territoires pilotes. Il se construit également avec les acteurs culturels partout sur le territoire, y compris les plus modestes et les moins outillés pour des pratiques numériques. L'objectif de cette expérimentation est de rassembler tous leurs retours pour que le futur pass Culture réponde aux attentes de chacun.

## Nouvelle forme de service public de la culture, le pass Culture est un outil :

- **au service des citoyens** : il référence des expériences (théâtre, cinéma, musées, monuments, cours de pratique artistique, rencontres avec des artistes) et des biens culturels (matériels, numériques), gratuits ou payants, en mettant un crédit de 500 euros à la disposition des jeunes de 18 ans à utiliser via l'application pass Culture ;
- **au service des acteurs culturels, publics et privés, dans toute leur diversité** : il constitue un canal inédit de mise en valeur de leur programmation culturelle et de leurs actions de médiation, leur offrant ainsi un surcroît de visibilité auprès de la génération des jeunes majeurs, qui sera le public de demain ;
- **au service des territoires et des politiques publiques** : il offre un canal de communication valorisant la vie culturelle de proximité et la vitalité culturelle partout en France.



écouter



## Comment ça marche ?

Concrètement, le pass Culture prend la forme d'une application web et mobile téléchargeable gratuitement, qui révèle et relaie les possibilités culturelles et artistiques accessibles à proximité. Grâce à un dispositif de géolocalisation, les usagers peuvent repérer, choisir et réserver une grande diversité de propositions et biens culturels, du concert au théâtre en passant par le livre, la pratique artistique et les jeux vidéos.

### **Audiovisuel**

(Films sur support physique & VOD)

### **Cinéma**

(Abonnements, projections, séances ou évènements)

### **Spectacle vivant**

### **Jeux**

(Abonnements, évènements, rencontres ou concours)

### **Livres**

(Bibliothèque, achat en librairie, livres numériques, rencontres)

### **Musées Patrimoine**

(Abonnements, expositions, visites ou activités spécifiques)

### **Musique**

(Abonnements, concerts, festivals, support physique ou en ligne, instruments)

### **Pratique artistique**

(Abonnements ou stage ponctuel)

**Conférence  
Débat  
Dédicace**

**Presse en ligne**

**Œuvres d'art**

**Ces propositions culturelles font l'objet de plafonds de dépenses, pour favoriser la diversité et encourager la curiosité culturelle :**

Sorties culturelles (théâtre, concerts, musées, cinéma etc.) pratiques artistiques (stages et ateliers de pratique, cours de danse, de dessin, de musique, etc.) et rencontres (rencontres avec artistes, découverte de métiers...)

Aucun plafond de dépense

Biens matériels (CD, livres, DVD, instruments de musique, œuvres d'art, etc.)

Plafond de dépense : 200 euros

Offres en ligne (musique en streaming, vidéo à la demande, presse en ligne, jeux vidéo en ligne, etc.)

Plafond de dépense : 200 euros



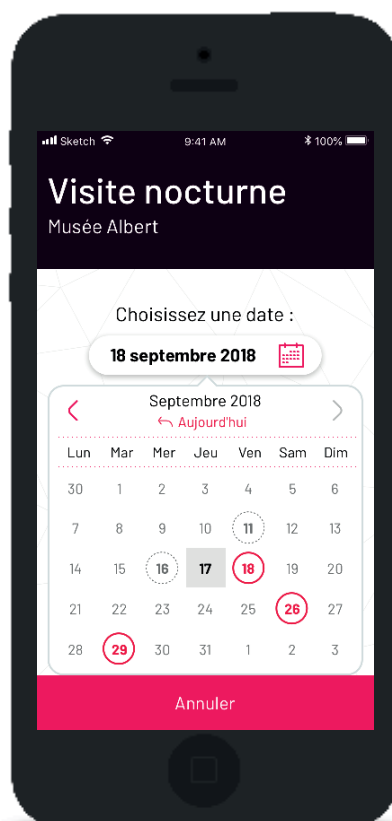
pratiquer

## un dispositif accessible à tous

L'accueil et la prise en compte des personnes en situation de handicap est une priorité pour le ministère de la Culture, et c'est pour cette raison que l'application du pass Culture est pensée pour être accessible techniquement aux jeunes en situation de handicap et qu'elle comporte un nombre significatif de propositions qui leur soient ouvertes. Le ministère est pleinement mobilisé... pour inclure et accompagner les jeunes en situation de handicap tout au long du processus de création de l'application.

L'interface du pass Culture, qui sera généralisée à terme, devra être pleinement accessible et prendre en compte toutes les formes de handicap. Le pass Culture devra également donner accès à des propositions d'activités artistiques et culturelles inclusives, et mentionner systématiquement la capacité des lieux à accueillir les personnes en situation de handicap. Pour permettre à tous les jeunes, quelle que soit leur situation, de bénéficier de toute la richesse et la diversité de l'offre artistique et culturelle, l'équipe en charge du développement du pass Culture associe les jeunes en situation de handicap dans les territoires concernés par l'expérimentation en cours. Un nombre significatif de jeunes en situation de handicap y feront part, dans les mois à venir, de leurs retours

d'expérience. Les acteurs souhaitant s'investir dans ce développement à nos côtés sont invités à se signaler en envoyant un e-mail à l'adresse : support@passculture.app. En parallèle, les structures culturelles participant à l'expérimentation sont sensibilisées par le ministère de la Culture à la nécessité de nommer un référent handicap et d'intégrer un objectif spécifique handicap dans leurs contrats d'objectifs et de moyens. Le ministère a par ailleurs créé un fonds dédié permettant l'équipement des salles en matériel d'accessibilité (audiodescription, sous-titrage, boucle magnétique) et le développement de la programmation d'œuvres accessibles. En 2018, 82 salles de spectacle réparties sur le territoire, dont 2 salles en Océanie, se sont ainsi engagées et ont été soutenues.



# le pass Culture, c'est

une appli accessible sur :



pour découvrir toutes

**les activités artistiques et culturelles**

gratuites ou payantes  
autour de soi



## sorties culturelles

places concert, théâtre,  
cinéma... , visites  
d'exposition, de musées



## pratiques artistiques

de danse, de théâtre,  
de musique, de  
chant, de dessin...



## médiation

rencontres,  
dédicaces,  
découverte métiers



## biens physiques et numériques

livres, BD, disques, vinyles,  
instruments de musique,  
abonnements à la presse  
en ligne, musique en ligne,  
jeux vidéo en ligne...

**500 €** offerts en activités

**culturelles**



&

**artistiques**

pour les jeunes de **18 ans**

**200 €** maximum pour les biens matériels  
**200 €** pour les biens numériques

un moyen  
de diversifier  
ses choix culturels



grâce au mode

**aléatoire**

proposant des activités  
très différentes dans

tous les domaines  
des arts et de la culture

ou

grâce au mode

**recherche**

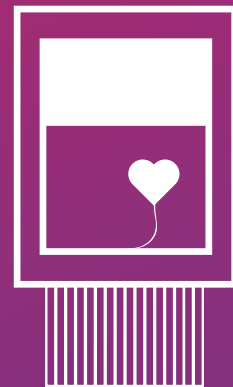
pour trouver des propositions  
de sorties à proximité **via des**  
**filtres thématiques**



la possibilité d'échanger  
des bons plans sorties et  
d'y aller **avec ses amis**

# le pass Culture, c'est aussi

un moyen de découvrir que  
**la culture, ce n'est pas  
toujours ce que l'on croit !**



un nouvel attribut de la  
citoyenneté, à 18 ans...  
**la culture est un droit  
pour tous**



**une politique publique**  
menée par le ministère de la  
Culture pour favoriser  
la diversité des choix culturels



un moyen de savoir ce qui existe  
autour de soi pour devenir plus  
autonome dans ses choix culturels  
**savoir, c'est pouvoir...**



**regarder**



**pass  
Culture**