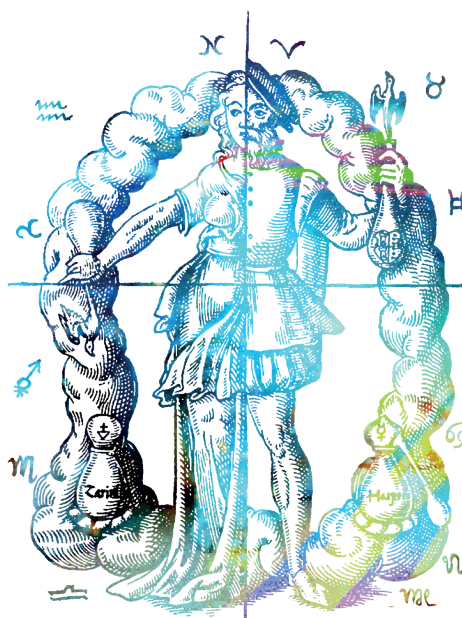


AUTOMNE NUMÉRIQUE

Création et éducation au numérique
Jeudi 7 novembre 2013



Robert Burton,
The Anatomy of Melancholy,
1621

RENFORCER L'ACCÈS AUX RESSOURCES
CULTURELLES EN LIGNE ET FAVORISER
LES USAGES NUMÉRIQUES

SOMMAIRE

P3 | **MOT DE LA MINISTRE**

P4 | **12 DÉCISIONS CLÉS**

P6 | **LES GRANDS AXES POUR LA CRÉATION
ET L'ÉDUCATION AU NUMÉRIQUE**

P6 | AXE 1 : Renforcer l'accès aux ressources culturelles numériques
d'éducation artistique et culturelle sur l'ensemble du territoire

P6 | AXE 2 : Bâtir une politique ministérielle des usages numériques
dans le secteur culturel

P8 | AXE 3 : Accompagner le développement d'un écosystème de création
et d'innovation dans le secteur culturel



l'automne
—numérique



MOT DE LA MINISTRE

La priorité que j'ai souhaité donner à ma politique en faveur de la création et de l'éducation au numérique s'est concrétisée par le lancement début octobre du premier « automne numérique » de mon ministère.

Les résultats des journées dédiées aux nouvelles formes de création artistique sont révélateurs de la richesse créative de notre pays. Les ateliers consacrés au mash-up et au hackathon ont montré les très fortes attentes des publics en faveur d'une politique ambitieuse des usages numériques dans le secteur culturel.

Le numérique nous oblige en effet à penser différemment et à prendre en compte l'intelligence collective et la force créatrice de chacun pour conduire la révolution des usages numériques qui s'opère dans le secteur culturel.

Mon ambition réside dans cette capacité à mobiliser demain toutes les possibilités offertes par le numérique pour qu'Internet devienne un espace culturel public qui permette aux citoyens, et en particulier aux plus jeunes, d'exprimer et de développer leur créativité.

Mon pari est celui de la démocratie, d'une véritable démocratie de la Culture. Celui d'une médiation numérique au service d'un accès éclairé et citoyen aux outils numériques. Celui du développement d'un écosystème de création innovant et ouvert pour l'avenir des politiques culturelles.

Grâce à l'engagement de tous, nous avons franchi une nouvelle étape. Je souhaite que ce travail soit poursuivi et que la mobilisation réciproque des acteurs de la culture et des publics se concrétise par la pérennisation durable de nos actions autour d'un rendez-vous annuel fort au cours duquel la culture numérique et la « re-création » collaborative auront toute leur place. Je vous donne donc rendez-vous en 2014 pour la seconde édition de l'automne numérique.

À l'année prochaine.

Aurélie FILIPPETTI
Ministre de la Culture et de la Communication



l'automne
numérique



12 DÉCISIONS CLÉS

1

Développer des partenariats dans des lieux dédiés à l'éducation artistique et culturelle, afin de rendre librement accessibles une sélection de ressources culturelles numériques à destination des jeunes

2

Réaliser un site ouvert proposant à l'utilisateur des modules innovants et exportables autour du portail Histoire des Arts

3

Valoriser sur la plateforme culture.fr les ressources culturelles numériques mises à disposition sous licences Creative Commons

4

Favoriser pour les projets numériques portés par les établissements publics ou les structures subventionnées à plus de 50% par l'État, la mise à disposition significative de ressources numériques culturelles sous licence libre

5

Accompagner la sensibilisation des acteurs culturels aux licences libres par la conclusion d'un partenariat pilote avec Creative Commons France

6

Favoriser la visibilité des œuvres du domaine public par le lancement d'un prototype de calculateur du domaine public français



l'automne
numérique



Ministère de la Culture
Culture
Communication

12 DÉCISIONS CLÉS

7

Clarifier la notion de domaine public dans la future Loi Création

8

Mettre en place un partenariat avec l'Inria pour accompagner la réflexion du MCC sur les enjeux du web 3.0 dans le secteur culturel

9

Élaborer une feuille de route stratégique sur l'enjeu des métadonnées culturelles et du web 3.0

10

Poursuivre la mise en œuvre de la feuille de route stratégique d'ouverture des données publiques culturelles du ministère et de ses opérateurs

11

Faire de l'ouverture des données culturelles l'un des leviers de la stratégie numérique territoriale, conformément aux objectifs du volet numérique des futurs contrats de projets État-Régions

12

Installer dès 2014 un espace de coworking dédié à l'innovation artistique et culturelle au sein du ministère de la Culture et de la Communication, permettant d'offrir aux plus jeunes, aux étudiants, aux jeunes entrepreneurs et créateurs, un cadre propice à l'expression de leur créativité



l'automne
—numérique



LES GRANDS AXES POUR LA CRÉATION ET L'ÉDUCATION AU NUMÉRIQUE

AXE 1 : RENFORCER L'ACCÈS AUX RESSOURCES CULTURELLES NUMÉRIQUES D'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE SUR L'ENSEMBLE DU TERRITOIRE

Le ministère de la Culture et de la Communication et les établissements publics sous tutelle se sont saisis depuis longtemps des enjeux liés à l'accès aux ressources culturelles numérisées à travers la mise en place de programmes de numérisation ambitieux.

Dans un contexte de priorité donnée à l'éducation artistique des plus jeunes, cette politique de valorisation des ressources numériques doit trouver un nouveau souffle.

D'une part, en s'engageant à ce que les établissements culturels et services du ministère produisent des ressources culturelles qui s'inscrivent dans une logique d'innovation et d'interactivité avec le public. D'autre part, en garantissant une plus grande connaissance et une utilisation plus forte de ce qui fait la richesse de notre offre culturelle en ligne. Des partenariats seront ainsi initiés, avec des communautés numériques, et plus largement des acteurs publics et privés fortement impliqués dans une démarche d'action éducative et culturelle, à l'instar du partenariat signé avec la classe immersive du Campus de Microsoft France. Il est nécessaire que soit rendue librement accessible, sur l'ensemble du territoire et dans des espaces numériques fortement fréquentés par des jeunes, des élèves, des enseignants, des créateurs et des chercheurs, une sélection de ressources numériques dédiée à l'éducation artistique et culturelle.

- **Développer des partenariats dans des espaces numériques dédiés à l'éducation artistique et culturelle, afin de rendre librement accessible une sélection de ressources culturelles numériques à destination des jeunes**

AXE 2 : BATIR UNE POLITIQUE MINISTÉRIELLE DES USAGES NUMÉRIQUES DANS LE SECTEUR CULTUREL

Le ministère de la Culture et de la Communication doit aujourd'hui accompagner le passage d'une politique d'accès aux ressources numériques à une véritable politique des usages numériques.

En replaçant le citoyen au centre de l'écosystème qu'il est en train de construire, le ministère souhaite s'inscrire dans le développement d'une économie numérique de la culture propice à la création, à l'innovation et à l'éducation.



l'automne
numérique



UNE PLUS GRANDE UTILISATION DES CONTENUS CRÉATIFS

Le ministère de la Culture et de la Communication est doté d'outils d'éducation artistique et culturelle précieux. Afin d'en faire des objets culturels innovants, ouverts, immersifs et exportables permettant à chacun de les utiliser et de se les approprier dans une démarche ludique ou de travail, le ministère souhaite s'engager dans une stratégie numérique d'ouverture des contenus créatifs dédiés à l'éducation artistique et culturelle.

- **Réaliser un site ouvert proposant à l'utilisateur des modules innovants exportables autour du portail Histoire des Arts**

UNE MISE EN VALEUR DES LICENCES LIBRES

Dans un contexte d'émergence de nouvelles pratiques artistiques et culturelles en ligne et de priorité donnée à une politique des usages numériques, le ministère de la Culture et de la Communication souhaite accorder aux licences libres et notamment aux licences Creative Commons une plus large audience. Ces licences, au cadre juridique sécurisé et lisible par tous et pour tous, s'inscrivent dans la démarche du ministère en faveur d'une plus large circulation des contenus culturels et des données publiques sur Internet.

Le ministère souhaite s'engager et accompagner ses établissements publics en faveur d'une démarche coordonnée d'ouverture de ressources culturelles numériques.

- **Valoriser sur la plateforme culture.fr les ressources culturelles numériques mises à disposition sous licences Creative Commons**
- **Favoriser pour les projets numériques portés par les établissements publics ou les structures subventionnées à plus de 50% par l'Etat, la mise à disposition significative de ressources numériques culturelles sous licence ouverte**
- **Accompagner la sensibilisation des acteurs culturels par la conclusion d'un partenariat pilote avec Creative Commons France**

UNE MEILLEURE IDENTIFICATION DES ŒUVRES DU DOMAINE PUBLIC

Le ministère de la Culture et de la Communication est garant du droit d'auteur, et doit conjuguer cet objectif avec celui de rendre accessible au plus grand nombre les œuvres du patrimoine culturel commun qui sont entrées dans le domaine public.

Le ministère s'engage à préserver des espaces culturels communs gratuits. En développant des outils de sensibilisation aux droits d'auteur et de valorisation des œuvres entrées dans le domaine public, le ministère souhaite accompagner les publics dans leur rencontre avec les œuvres et les inciter au discernement dans leurs pratiques artistiques et culturelles.

- **Favoriser la visibilité des œuvres du domaine public par le lancement d'un prototype de calculateur du domaine public français**
- **Clarifier la notion de domaine public dans la future Loi Création**



l'automne
numérique



Ministère de la Culture et de la Communication
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Culture
Communication

AXE 3: ACCOMPAGNER LE DÉVELOPPEMENT D'UN ÉCOSYSTÈME DE CRÉATION ET D'INNOVATION DANS LE SECTEUR CULTUREL

La formation des jeunes et des futurs acteurs de la culture à l'heure numérique est fondamentale. Le ministère de la Culture et de la Communication poursuivra son travail de mise en lumière des nouveaux métiers et des formations adaptées, liés au numérique.

Parce que le secteur culturel s'est imposé comme un secteur de pointe dans les technologies numériques, et notamment dans le Web sémantique, le ministère développera des programmes de recherche pour investir dans ces technologies émergentes et anticiper les usages innovants de demain.

- **Mettre en place un partenariat avec l'Inria pour accompagner la réflexion du MCC sur les enjeux du web 3.0 pour le secteur culturel**
- **Élaborer une feuille de route stratégique sur l'enjeu des métadonnées culturelles et du web 3.0**

Le ministère de la Culture et de la Communication est par ailleurs pleinement investi dans une démarche d'ouverture des données publiques culturelles qui s'inscrit dans le cadre de la politique gouvernementale souhaitée par le Premier ministre.

La dynamique entreprise depuis mars 2013 est exemplaire : la publication fin mars d'un rapport data culture précisant la doctrine du ministère en matière d'open data culturel, la publication d'une feuille de route stratégique open data du ministère en avril et la mise à disposition récente de plus d'une centaine de nouveaux jeux de données publiques du ministère et de ses établissements publics sur data.gouv.fr. Il est aujourd'hui indispensable de poursuivre cette dynamique d'ouverture des données culturelles du ministère et de ses opérateurs, sur l'ensemble du territoire, tout en définissant précisément quelles sont les données stratégiques qui, diffusées gratuitement, seront les plus à même de permettre à tous de créer un souffle d'innovation et de création dans le secteur culturel.

- **Poursuivre la mise en œuvre de la feuille de route stratégique d'ouverture des données publiques culturelles du ministère de la Culture et de la Communication. Inscrire cet engagement dans la Charte « open data » du G8**
- **Faire de l'open data culturel, l'un des leviers de la stratégie numérique territoriale, conformément aux objectifs du volet numérique des futurs contrats de projets État-Régions**

Afin d'accompagner le développement des nouvelles pratiques artistiques numériques et de favoriser la médiation numérique, le ministère de la Culture et de la Communication souhaite créer en son sein un espace innovant dédié aux usages créatifs et à leur valorisation.

- **Installer fin mai 2014 un espace pilote de coworking dédié à l'innovation artistique et culturelle au sein du ministère de la Culture et de la Communication, permettant d'offrir aux plus jeunes, aux étudiants, aux jeunes entrepreneurs et créateurs, un cadre propice à l'expression de leur créativité. Les productions réalisées dans ce lieu de création seront valorisées dans un espace numérique dédié.**



MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION



cblog.culture.fr



facebook.com/ministere.culture.communication



dailymotion.com/culture-gouv



twitter.com/MinistereCC