

CYCLE DES HAUTES ÉTUDES DE LA CULTURE

Session 21-22 - « Reconfigurations : tenir le cap et inventer en temps de bouleversements »

Synthèse du Rapport du Groupe 3

Culture en ligne : comment accompagner les changements d'usage ?

RÉFÉRENT : RÉMI MATHIS, conservateur des bibliothèques, directeur-adjoint de la bibliothèque et enseignant à l'École des Chartes, ancien président de Wikimedia France

Membres du groupe :

- **Florence DE SOOS**, consultante associée, Image 7
- **Romain DELASSUS**, chef du service du numérique, Secrétariat général du ministère de la Culture
- **Olivier DONAT**, administrateur général du Musée des civilisations de l'Europe et de la Méditerranée (MUCEM)
- **Céline GALLET**, co-directrice du Centre chorégraphique national de Rennes et de Bretagne, membre du collectif FAIR-E
- **Catherine PETIT**, conseillère en charge du renouveau démocratique, Cabinet du ministre chargé du Renouveau démocratique, Porte-parole du Gouvernement
- **Angélique SLOAN**, conseillère référendaire en service extraordinaire à la Cour des comptes, responsable du secteur culture

Les rapports du CHEC sont le fruit de la réflexion collective de leurs auteurs sans engager, dans leurs constats et propositions, le ministère de la Culture.

Synthèse et principaux points du rapport

Dans le secteur culturel comme dans l'ensemble de la société, la révolution numérique est engagée depuis une vingtaine d'années. Sans révolutionner les pratiques, la pandémie a très fortement accentué la demande et contribué à l'accélération de la transformation des usages et à leur multiplication. Les technologies en ligne sont, dès lors, apparues comme un gisement considérable de possibilités et un formidable instrument permettant aux institutions et acteurs de la culture de ne pas perdre le contact avec leurs publics. Il s'en est suivi un formidable développement d'initiatives numériques de toutes sortes, dans le domaine de la création comme de la diffusion.

Pour autant, la période récente a aussi mis aussi en évidence des limites de la culture en ligne, faisant apparaître le caractère inachevé de certaines mutations, parfois incomplètement conceptualisées, et la nécessité d'inscrire les possibilités techniques dans une stratégie et des objectifs bien identifiés.

Le groupe de travail s'est attaché à présenter les évolutions les plus récentes pour dégager les orientations qui pourraient être adoptées par le ministère de la culture dans le cadre de sa stratégie numérique.

A/ LES TRANSFORMATIONS ENGAGÉES

1/ Les mutations en cours

- *Une modification du rapport des individus à la culture* avec de nouveaux comportements, voire de nouveaux usages des écrans, en réorganisant les modes de pratiques au sein de la sphère privée.
- *Une frontière plus poreuse entre artistes et amateurs*

Tout curieux peut aisément accéder à nombre de techniques de création longtemps réservées aux professionnels : applications et logiciels de retouche d'image, enregistrement et montage son et vidéo, ateliers d'écriture en ligne. Artistes ou amateurs peuvent diffuser leurs productions sur les réseaux sociaux (TikTok, Instagram) ou sur internet (YouTube, sites personnels...), sans contrainte financière (et sans formation particulière.)

- *Une extension des capacités de diffusion*

Avec un investissement bien moindre que celui permettant l'accès au système des médias traditionnels, offrant sa production à l'appréciation d'une communauté mondialisée, chacun peut espérer qu'un engouement des réseaux sociaux lui offre une visibilité tout aussi inattendue que massive.

- *Une diffusion concentrée sur quelques grandes plateformes*

Avec la concentration des possibilités de diffusion des offres payantes sur un nombre restreint de plateformes aux mains d'un oligopole de puissances numériques (Netflix, Disney+, Amazon Prime).

Cette concentration pose nombre de questions sans réponse aujourd'hui, qu'il s'agisse de la répartition de la valeur, du respect des droits des créateurs, de la collecte et de l'exploitation des données, mais aussi de la diversité de l'offre et de la possibilité d'une « découvrabilité » équitable.

- *Des disparités d'appétence pour ces mutations selon les générations*

2/ Un mouvement déjà amorcé

On illustrera le propos par une série d'exemples.

Au plan artistique

- Laurence Equilbey, cheffe d'orchestre, va prochainement expérimenter un parcours de spectacle vivant augmenté qui sera produit en 2024 à la Seine musicale (Boulogne-Billancourt) par son orchestre en résidence Insula Orchestra. Soutenu par le plan France 2030, ce projet comprend un spectacle interactif (Beethoven war) avec 120 musiciens et chanteurs en salle dans une mise en scène alliant univers manga et les nouvelles technologies XR (VR, réalité augmentée, motion capture), un streaming du spectacle et une expérience immersive participative. L'objectif de ce projet est d'atteindre de nouveaux publics, jeunes notamment, par de nouveaux formats plus proches de leurs habitudes de spectacles et dans un univers manga qui leur soit familier ou plus attractif.

Nouvelles plates formes et réseaux sociaux

- Sur Epic Games, éditeur et développeur du jeu, un concert du DJ américain Marshmello avait réuni 10,7 millions de joueurs-spectateurs en février 2019. Sur Fornite en avril 2019 un concert du rappeur Travis Scott a rassemblé plus de 12 millions de personnes.

Un audiovisuel public partie prenante de ces bouleversements

- En septembre 2022, sur la chaîne Twitch d'ARTE, la musicienne française Owlle a présenté un concert à la fois virtuel qui mêlait le public de Shanghai à la Sibérie avec des décors 3D modifiés en fonction des messages sur le chat de la chaîne.
- Radio France met à disposition gratuitement un grand nombre de ses podcasts sur l'ensemble des plateformes et les éditorialise sur sa propre application.
- ARTE est partenaire de YouTube pour le portail « savoirs et cultures » et dispose avec site arte.fr d'une plateforme très complète, pensée conformément aux standards ergonomiques et techniques imposés par les grandes plateformes de streaming.

Les établissements publics

De plus en plus d'institutions culturelles commencent à réfléchir à la construction de « jumeaux numériques » pour les lieux patrimoniaux (Azay-le-Rideau avec le Centre des Monuments Nationaux, le MUCEM, la Philharmonie...), en partenariat avec des startups françaises (dont Garou - devenu récemment Mira).

- Ces projets, basés sur les technologies de modélisation 3D et de moteurs de rendu en temps réel utilisés dans les jeux vidéo, fédèrent les créateurs à la pointe des technologies immersives (artistes CGI, studios VFX, architectes, designers, experts en photogrammétrie, opérateurs de drones, utilisateurs de Lidar, ingénieurs du son, compositeurs...) dans l'objectif de leur offrir un espace de création unique dans le métavers.
- Les Microfolies proposent des contenus issus de 24 acteurs culturels (dont Le Louvre, le Musée d'Orsay, la Cité de la Musique-Philharmonie de Paris, l'Opéra de Paris ou encore Universcience).
- Initié en 2021 par RMN - Grand Palais et Fisheye, Palais augmenté, premier festival dédié à la création artistique en réalité augmentée, prend forme au Grand Palais éphémère.
- A l'international, le British Museum de Londres s'est associé à l'automne 2021 à la plateforme NFT LaCollection pour réaliser une vente de 20 NFT représentant des aquarelles du peintre britannique William Turner et 200 NFT d'œuvres de l'artiste japonais Katsushika Hokusai. Cette stratégie permet aux musées de renouveler leur public en fidélisant une communauté à la recherche d'innovation et de trouver de nouvelles ressources financières.

3/ Freins et sujets de vigilance

- *La complexité* : l'adaptation des modes de création aux nouvelles frontières technologiques (contenus immersifs, robotique, technologies blockchain...) nécessite de réinventer les écritures, les modes de création, ainsi que les articulations entre monde culturel numérique et création traditionnelle.
- *La dépendance* : lorsque l'accompagnement provient d'un seul partenaire technologique, au risque de déstabiliser l'équilibre de la collaboration.
- *La complexité des modes et circuits de financement et leur volume.*
- *L'enjeu crucial de la souveraineté* : assurer la présence et la visibilité d'une diversité d'œuvres et de création, notamment françaises, dans l'océan numérique.

B/ QUEL RÔLE DU MINISTÈRE DE LA CULTURE POUR ACCOMPAGNER CE MOUVEMENT ?

1/ Les initiatives déjà prises par le ministère de la culture

a/Le Pass Culture

Il s'inscrit dans cette question de la culture en ligne puisqu'il est conçu uniquement avec une interface web et connaît un très grand succès.

Le rapport relève pour autant le contexte très concurrentiel dans lequel s'inscrit le Pass et appelle à de nouveaux développements en terme d'éditorialisation et de mutualisation. Les attentes de la population ciblée sont en effet très importantes en matière d'ergonomie, de performance mais aussi de contenu disponible. Un dispositif mutualisé sur l'ensemble des secteurs culturels, et doté de moyens et d'arguments suffisamment solides, est nécessaire pour réussir pleinement ce pari.

A ce titre, une meilleure interopérabilité avec les systèmes de réservation en ligne, et plus généralement les systèmes d'information des institutions culturelles, apparaît aujourd'hui indispensable. De même, l'ouverture des données d'usages ou encore des travaux sur l'éditorialisation et les algorithmes de recommandation restent à conduire pour atteindre l'objectif affiché de diversification et d'autonomisation des pratiques culturelles.

Au regard de ces éléments il semble au groupe que la priorité pour les prochaines années devrait désormais être de bien installer le dispositif tel que conçu aujourd'hui, sans viser une extension du public ciblé au-delà de la part collective pour les élèves de sixième et cinquième (déjà annoncée pour la rentrée scolaire 2023/2024).

b/France 2030 et stratégie nationale d'accélération des industries culturelles et créatives : un enjeu essentiel, une simplification souhaitable pour en améliorer l'accessibilité

Annoncée en septembre 2021, la stratégie nationale d'accélération des industries culturelles et créatives (ICC), était accompagnée d'un budget d'investissement de 400 millions d'euros (financés par le quatrième programme des investissements d'avenir – PIA4). Ce montant a été complété par 600 millions d'euros supplémentaires dans le cadre du plan France 2030.

Deux appels à projets dotés chacun de 10 millions d'euros à répartir en trois vagues sur l'ensemble de l'année 2022 répondent particulièrement aux problématiques identifiées dans le cadre du travail du groupe : expérience augmentée du spectacle vivant et numérisation du patrimoine et de l'architecture.

Seul point à corriger, la grande complexité des dossiers de candidature à ces appels à projets et la nécessité, le plus souvent, de recourir à une expertise extérieure pour y répondre. Cette complexité conduit nombre de petites structures à ne pas se positionner, potentiellement au détriment de la diversité des propositions soutenues et au risque d'une concentration des financements sur les plus structures disposant déjà des moyens les plus importants., appelant alors à recourir à une expertise extérieure.

c/La stratégie numérique du Ministère de la Culture

Lancée début 2022, elle part du constat que les acteurs culturels, et en premier lieu les établissements sous tutelle du ministère, sont aujourd'hui confrontés à une grande variété de problématiques numériques, par nature fortement techniques et complexes, qui nécessitent de combiner un grand nombre de points de vue et d'expertises pour aboutir à une stratégie cohérente. En complément des outils de financement mentionnés supra, une acculturation et un accompagnement semblent donc nécessaires.

Cette démarche permet ainsi de poser un premier cadre commun et officiellement validé par le ministère. Tout l'enjeu reste désormais de pouvoir le décliner de manière opérationnelle et sur des sujets concrets tels que l'utilisation des NFT, le numérique durable ou encore le développement des offres culturelles immersives.

2/ Quatre axes pour une nouvelle approche

Dans un contexte d'accélération de la transformation numérique, le ministère de la Culture doit articuler une vision positive d'un numérique culturel responsable et durable, et compléter son arsenal de politiques culturelles par de nouveaux outils orientés sur l'accompagnement technique et opérationnel des acteurs.

Les propositions qui suivent se déclinent autour de 4 axes.

- **La production** : accompagnement des artistes et des institutions en exploration pour s'extraire du cloisonnement disciplinaire/spatial et favoriser l'intégration des approches transdisciplinaires dans les dispositifs de création et de recherche.
- **La diffusion** : accompagnement à la mutation technologique des équipements publics et lieux de création / diffusion pour avoir la capacité d'accueillir et produire les œuvres, performances, expériences ou propositions qui combinent outils numériques et traditionnels.
- **La relation** : intégration et prise en compte réelle du « méta-spectateur » dans la construction des programmations en salle avec, en complémentarité, l'accompagnement des néophytes pour soutenir leur apprentissage des nouveaux usages (plateformes, communautés) et faciliter leurs choix au regard des interfaces existantes.
- **La responsabilité environnementale** : dans un moment de tension particulière sur l'énergie et l'acuité des enjeux liés au bouleversement climatique, le développement numérique doit s'inscrire dans une approche raisonnée, en prenant en compte le bilan carbone de ces développements comme des pratiques culturelles traditionnelles.

3/ Les propositions

Ces propositions présentées ne relèvent pas toutes du périmètre du ministère de la Culture. Compte tenu de leur diversité, de la pluralité des enjeux qui s'y attachent, et du temps limité pouvant être consacré à ce travail de groupe, elles n'ont pas fait l'objet d'une évaluation financière qui resterait donc à effectuer.

a/ Mieux comprendre l'évolution des usages : créer un observatoire des publics en ligne en France et au sein de l'Union européenne

Un Observatoire des publics en ligne aurait pour mission essentielle d'étudier les mutations des usages culturels et de construire une grille de lecture objective et partagée.

Les données à exploiter pourraient provenir de plusieurs sources : en propre, des institutions culturelles, du Pass Culture, des données d'usage des plateformes numériques, le tout en s'appuyant sur les garanties d'anonymat nécessaires.

b/ Concrétiser la stratégie numérique culturelle par la création de dispositifs phares

Outre un Comité stratégique sur la culture immersive, et un Valois du Web3, rassemblant de façon large les acteurs pour partager réflexions et propositions, le groupe émet sur ce terrain deux propositions :

- Identifier un lieu pouvant incarner et donner à voir les expériences culturelles numériques françaises, s'inspirant des modèles de tiers-lieux culturels et combinant des espaces d'exposition ou de diffusion pour le grand public avec des espaces de création (type FabLab, incubateur ou résidences d'artistes) pour les professionnels.
- Création d'un prix de l'innovation Culture Web3 organisé dans un premier temps au plan régional porté par les DRAC.

c/ Développer des compétences numériques pour l'ensemble des acteurs culturels

d/ Développer l'esprit critique des jeunes et leur éducation aux « bons usages » du numérique

e/ Accélérer la transformation numérique des institutions et entreprises

Le maillage du territoire et la politique de labellisation du ministère de la Culture font des institutions publiques culturelles des relais essentiels pour accompagner cette révolution des usages et des technologies. C'est pourquoi leur rôle –et celui du ministère dans son rôle de tutelle et de coordination – est crucial.

En ce sens chaque lieu doit pouvoir proposer des expériences en ligne, et dans un avenir proche en immersion grâce à la réalité virtuelle ou augmentée, en accompagnant les projets artistiques in situ, ante et post spectacle ou visite. Cet accompagnement des institutions au changement des usages est déterminant pour le ministère de la Culture et les collectivités territoriales s'ils veulent avoir les moyens de poursuivre leurs missions de soutien à la création, de valorisation de la diversité et de l'accès de tous à la culture.

Cette mutation ne sera possible que par le biais de partenariats avec des acteurs culturels privés, startups innovantes, entreprises d'ingénierie, de production et de diffusion. C'est le regroupement de toutes ces forces culturelles qui permettra à la France de rattraper le retard constaté par l'avant-garde culturelle française.

f/ Accompagner les artistes dans la création numérique.

Il conviendrait d'ouvrir la politique de la commande publique sur l'artnet et d'impliquer les centres disciplinaires (CNAP, CND, Artcena...).

Cette politique doit également aborder le déploiement des NFT que certains artistes expérimentent dans la plupart des disciplines et inciter les lieux et structures comme le CNAC (Centre National des Arts Plastiques), les FRAC et les Centres d'art mais aussi l'IRCAM à réfléchir à la constitution de collections ou au lancement de commandes publiques.

g/ Expérimenter la création et la vente de NFT d'œuvres patrimoniales françaises.

A côté des artistes qui expérimentent les NFT dans leurs créations, le ministère de la Culture doit aussi s'interroger sur la possibilité juridique et financière de créer et vendre des NFT à partir des œuvres patrimoniales, notamment pour celles qui ne peuvent pas voyager en raison de leur fragilité ou par obligation légale. En pratique, cela consisterait à donner l'autorisation à certains grands musées d'expérimenter la création de NFT à partir d'œuvres patrimoniales connues du grand public, à l'image de la politique menée par le British Museum. Les nouvelles ressources tirées de ces ventes devraient être affectées à la création et à l'enrichissement des collections publiques et non au fonctionnement de l'établissement.

h/ Impulser une nouvelle dynamique pour développer l'open content culturel, c'est-à-dire diffuser librement les contenus sélectionnés et faciliter leur utilisation par les internautes.

Le groupe de travail soutient globalement les principales préconisations du rapport réalisé par l'agence Phare et Wikimedia France, « L'open content dans les institutions culturelles en France », publié en octobre 2021, et notamment le fait que le ministère incite les institutions culturelles à ouvrir autant que possible les images d'œuvres patrimoniales et engage une réflexion sur l'application du droit d'auteur à des œuvres ou des reproductions d'œuvres appartenant au domaine public.

Le ministère de la Culture, en lien avec d'autres ministères, pourrait ainsi encourager la fabrique de communs culturels numériques en adaptant notamment le code de propriété littéraire et artistique aux usages numériques (moderniser les exceptions au droit d'auteur et mieux reconnaître les licences libres, en particulier dans le domaine de la recherche et de l'action pédagogique).

g/ Donner les moyens à ARTE de devenir une plateforme européenne de contenus culturels.

Alors qu'elle fête ses 30 ans et un milliard de vues en 2022, ARTE poursuit actuellement son déploiement au sein des pays européens (on peut déjà y trouver des offres en six langues : français, allemand, espagnol, italien, anglais et polonais). Il s'agirait pour y parvenir de mobiliser des moyens financiers et humains supplémentaires, notamment par le biais des fonds européens.

h/ Mutualiser des infrastructures numériques essentielles pour la culture en ligne.

L'objectif serait d'appuyer l'ensemble des initiatives numériques des acteurs culturels en impulsant la mise en place d'une offre de service souveraine, la plus complète et opérationnelle possible, adaptée aux besoins des acteurs culturels. Une première étape serait de s'appuyer sur l'expertise des acteurs les plus avancés et ayant déjà développé de telles infrastructures pour leurs besoins internes (notamment la BNF, les Archives Nationales et l'INA dans les domaines de stockage, pérennisation et de traitement de données numériques).