



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



Diversité  
des expressions  
culturelles

POLITIQUE &  
RECHERCHE

# La Culture dans l'environnement numérique

Évaluer l'impact  
en Amérique latine  
et en Espagne

*Octavio Kulesz*

Cette étude a été menée par Octavio Kulesz, fondateur et directeur de Editorial Teseo. Avec plus de 15 ans d'expérience dans le secteur de la publication, il travaille comme chercheur dans les domaines relatifs aux livres numériques, aux médias sociaux et à la culture numérique dans les économies émergentes.

Cette étude porte sur l'Espagne et les pays hispanophones d'Amérique latine suivants : Argentine, Colombie, Équateur et Mexique.

Publié en 2017 par l'Organisation des Nations Unies  
pour l'éducation, la science et la culture  
7, place de Fontenoy, 75352 Paris 07 SP, France

© UNESCO 2017  
CLT-2017/WS/11



Œuvre publiée en libre accès sous la licence Attribution-ShareAlike 3.0 IGO (CC-BY-SA 3.0 IGO) (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/igo/>). Les utilisateurs du contenu de la présente publication acceptent les termes d'utilisation de l'Archive ouverte de libre accès UNESCO (<http://fr.unesco.org/open-access/terms-use-ccbysa-fr>).

Les désignations employées dans cette publication et la présentation des données qui y figurent n'impliquent de la part de l'UNESCO aucune prise de position quant au statut juridique des pays, territoires, villes ou zones, ou de leurs autorités, ni quant au tracé de leurs frontières ou limites.

Les idées et les opinions exprimées dans cette publication sont celles des auteurs ; elles ne reflètent pas nécessairement les points de vue de l'UNESCO et n'engagent en aucune façon l'Organisation.

Création graphique : Corinne Hayworth  
Graphisme de la couverture : Corinne Hayworth

*Imprimé en France*

Cette publication a bénéficié du soutien du gouvernement de l'Espagne



# Table des matières

<b>Préface</b>	<b>5</b>
<b>Résumé</b>	<b>7</b>
<b>Introduction</b>	<b>11</b>
<b>1. Accès à la culture</b> .....	<b>17</b>
<b>Étude de cas 1.</b> Le plan Vive Digital (Colombie)	21
<b>2. Créativité</b> .....	<b>25</b>
<b>Étude de cas 2.</b> Latitud1x1 (Équateur)	28
<b>Étude de cas 3.</b> Centre de la culture numérique (Mexique)	31
<b>3. Industries culturelles</b> .....	<b>33</b>
<b>Étude de cas 4.</b> Aide aux industries culturelles et créatives (Espagne)	38
<b>Étude de cas 5.</b> Retina Latina	39
<b>4. Société civile</b> .....	<b>41</b>
<b>Étude de cas 6.</b> Forum de la culture numérique (Argentine)	43
<b>Conclusions et recommandations</b>	<b>47</b>
<b>ANNEXE 1. Principaux experts consultés</b>	<b>55</b>
<b>ANNEXE 2. Bibliographie</b>	<b>59</b>



# Préface

Depuis l'adoption de la Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles en Octobre 2005, d'immenses transformations technologiques se sont produites. Le passage à l'ère du numérique a profondément modifié le paysage culturel et a eu un impact majeur sur les secteurs créatifs partout dans le monde.

Avec l'émergence de nouveaux acteurs, l'expansion accélérée des réseaux sociaux et l'explosion du *big data* et du *cloud computing*, sont apparus de nouveaux modèles de création, de production, de distribution, d'accès et de participation. Ces nouveaux modèles ont permis aux artistes et aux professionnels de la culture de contourner les voies de distribution traditionnelles et d'interagir directement avec le public et les auditoires ou clients potentiels.

Ces changements peuvent à la fois présenter des avantages et des défis, et les systèmes globaux de gouvernance de la culture doivent s'adapter à cette nouvelle réalité afin d'assurer la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles.

Le respect des droits de l'homme et de la liberté artistique dans l'environnement numérique, et en particulier les droits sociaux et économiques des artistes, est maintenant reconnu comme un nouveau défi pour le développement durable. Cela suppose également de soutenir, à travers leur participation aux industries culturelles et créatives en tant que créatrices et productrices d'expressions culturelles, l'autonomisation des femmes et des filles.

Ces nouvelles questions requièrent de nouvelles réponses : comment pouvons-nous moderniser les politiques liées à la créativité dans l'environnement numérique? Comment faut-il envisager le commerce électronique dans les accords commerciaux? Comment pouvons-nous mobiliser les acteurs locaux du numérique et protéger la rémunération en ligne des artistes? Comment pouvons-nous composer avec la fracture et les inégalités numériques?

Les Parties à la Convention de 2005 ont reconnu l'importance de ces questions et ont montré leur engagement politique à travailler sur un nouvel « agenda numérique ». De nouvelles directives opérationnelles sur le numérique ont été incluses dans le texte de la Convention en juin 2017. Les Parties soutiennent également la créativité numérique de façon croissante par le biais du Fonds international pour la diversité culturelle (FIDC).

Dans ce contexte, une recherche de données continue et systémique est indispensable afin de suivre les tendances clés dans l'élaboration de politiques et d'identifier les avancées dans ce domaine. Les données issues d'une région et les expériences issues d'une autre peuvent également être d'une précieuse utilité pour déterminer l'impact des politiques et mesures.

En analysant la façon dont ces changements ont créé à la fois des opportunités et des défis pour la chaîne créative en Amérique latine et en Espagne, cette étude offre une perspective unique sur une partie du monde faisant face à des changements rapides, qui s'illustrent par l'adoption de nouveaux plans et stratégies numériques.

L'accumulation et la diffusion de telles informations est essentiel afin d'évaluer les objectifs, résoudre des questions stratégiques de politique et améliorer les instruments de politique existants.

Je souhaite sincèrement remercier le gouvernement espagnol pour son soutien financier qui a rendu cette étude possible. Nous espérons réaliser à l'avenir des travaux comparatifs similaires, avec une perspective géographique élargie, afin de favoriser une coopération accrue et continuer à repenser les principes clés de la Convention – accès, ouverture et équilibre – à l'ère du numérique.

**Danielle Cliche**

*Secrétaire de la Convention de 2005 sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles,  
Chef de la Section de la diversité des expressions culturelles*

# Résumé

Au cours des deux dernières décennies, les technologies numériques ont radicalement transformé la scène culturelle. En effet, les nouvelles formes de création, production, distribution, accès et participation ont révolutionné des industries entières telles que l'édition, la musique et le cinéma. Pour la chaîne créative, ces changements ont apporté à la fois des opportunités et des défis, dans le cadre d'un processus qui touche tant le Nord que le Sud.

Au sein de l'UNESCO, cette question fait aujourd'hui l'objet d'une analyse approfondie dans le cadre de la Convention de 2005 sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles. Outre les recherches menées à ce jour, les Parties à la Convention de 2005 intègrent progressivement le thème du numérique dans leurs rapports périodiques quadriennaux et sont en voie d'approuver des directives opérationnelles exclusivement consacrées à ce sujet.

Nous examinerons dans le présent document l'impact des technologies numériques sur la diversité des expressions culturelles en Espagne et dans les pays hispanophones d'Amérique latine (ci-après « Amérique latine »), en prêtant une attention toute particulière aux secteurs du livre, de la musique et du cinéma. Nous nous sommes concentrés sur cinq pays : l'Argentine, la Colombie, l'Équateur, l'Espagne et le Mexique.

Comme nous essayerons de le montrer, les technologies numériques ont un impact considérable sur la scène culturelle en Espagne et en Amérique latine et l'inventaire des opportunités, des obstacles et des politiques liés à la protection et à la promotion de la diversité des expressions culturelles à l'ère du numérique est d'une grande complexité. On ne saurait considérer, après analyse, que les nouvelles technologies sont positives ou négatives en soi mais qu'elles constituent plutôt un avantage tout autant qu'un défi, en fonction de leur application dans chaque contexte. En effet, en fonction de la manière dont on les utilise, les outils numériques peuvent, par exemple, générer un marché des industries culturelles riche et dynamique, ou concentrer l'offre entre les mains d'un petit nombre d'acteurs. Les politiques publiques peuvent de façon décisive faire pencher la balance dans un sens ou dans l'autre.

Dans ce contexte, les progrès en matière de protection et de promotion de la diversité des expressions culturelles réalisés par certains pays dans ce nouvel environnement peuvent être mis à profit par les autres. De fait, les politiques et les mesures que nous avons examinées concernant l'accès, la créativité, les industries culturelles et l'engagement social constituent pour beaucoup de véritables avancées susceptibles d'être reproduites. Hormis ces initiatives, cependant, il reste encore des domaines inexplorés qui mériteraient notre attention. Nous pensons principalement à certaines opportunités mal exploitées ou à des enjeux insuffisamment pris en compte.

En ce qui concerne l'accès, le secteur public a fait d'importants efforts pour réduire la fracture numérique. Toutefois, ces projets sont souvent partie intégrante de plans nationaux d'équipement d'infrastructure de grande ampleur, dont l'élaboration et la mise en œuvre reviennent en général aux ministères de la Technologie, de l'Industrie, des Communications ou de l'Éducation, et non au ministère de la Culture – ce qui peut avoir des conséquences négatives pour la diversité des expressions culturelles. Par ailleurs, à l'heure où les grandes plates-formes internationales exercent des pressions de plus en plus fortes pour remédier aux problèmes d'infrastructure, il convient de souligner qu'en l'absence de politiques publiques dans ce domaine, l'accès équitable au Web et la neutralité du réseau sont menacés.

Dans le domaine de la créativité, les pays ont investi dans des plates-formes et des applications qui contribuent à la visibilité des artistes locaux, dans des formations visant à renforcer l'expérimentation et la création en matière de technologies numériques et dans différentes mesures de protection des droits d'auteur. Toutefois, les politiques culturelles restent encore souvent trop enracinées dans le modèle de création analogique – dans lequel le message n'est transmis que dans une seule direction – et tendent à perdre de vue ce qui fait la spécificité du nouvel environnement, à savoir l'interaction et la collaboration.

S'agissant des industries culturelles, le soutien à la constitution de réseaux professionnels, à la formation et à la modernisation, ainsi qu'à la création de plates-formes qui contribuent à la consolidation de l'industrie du livre, de la musique et du film sont des mesures fondamentales. Pourtant, les enjeux liés aux grandes plates-formes mondiales et l'impact de ces dernières sur la chaîne créative locale ne sont pas considérés dans une optique intégrée.

Sans une stratégie affirmée sur ce point, les problèmes observés au sein du secteur comme dans les statistiques nationales risquent de s'accroître.

Enfin, les pays ont mené à bien de nombreux projets de diffusion culturelle et de promotion de l'engagement social, en particulier à travers des plates-formes de diffusion, des campagnes de communication sur les réseaux sociaux, des consultations citoyennes, des conférences et des publications sur la culture à l'ère du numérique. Il semble qu'il y ait là une occasion ratée : la chance de sensibiliser le grand public aux objectifs et aux principes de la Convention de 2005 et de poursuivre un débat plus explicite sur l'impact des technologies numériques sur la diversité des expressions culturelles.

Quoi qu'il en soit, il est clair que pour la culture des pays hispanophones, l'ère du numérique ne représente pas un avenir possible mais bien la réalité d'aujourd'hui. Bien qu'il reste encore beaucoup à faire pour que ces processus soient mieux compris en termes qualitatifs et quantitatifs, nous pouvons avancer qu'il n'est pas nécessaire de créer de toutes pièces un espace culturel numérique composé de l'Espagne et de l'Amérique latine dans la mesure où cet espace existe déjà bel et bien et qu'il connaît un développement extrêmement dynamique.

En revanche, on constate des contrastes marqués entre les pays en ce qui concerne diverses caractéristiques technologiques, économiques et sociales. Or, ces caractéristiques locales pourraient à l'avenir revêtir une importance grandissante. Ainsi, les mesures appliquées en Espagne sont le plus souvent alignées sur les programmes d'intégration européenne – c'est notamment le cas du marché unique numérique – alors que dans leur programme numérique, les quatre pays latino-américains étudiés privilégient en général la réduction des asymétries et la diversification d'une économie excessivement dépendante des exportations primaires. Dans le cas de la Colombie, notamment, les nouvelles technologies sont d'autant plus significatives qu'elles se rapportent directement à la consolidation de la paix et à la période de post-conflit.

Dans les recherches qui seront menées à l'avenir sur le rapport entre le numérique et la diversité des expressions culturelles dans les pays hispanophones, il sera sans doute nécessaire de conserver cette double approche. Nous devons d'une part continuer à accorder toute l'attention requise à l'aspect universel/commun impliquant un large éventail de possibilités, de défis et de politiques récurrentes dans l'ensemble de la région. Il sera d'autre part essentiel, dans la limite des données disponibles, d'examiner les composantes locales/spécifiques déterminées par le contexte et les priorités propres à chaque pays – particularités qui pourraient à l'avenir prendre une importance accrue. On retrouve en un sens cette même dualité dans l'idée de langue commune : bien que l'espagnol soit la langue commune de toute la région, on constate des variantes dialectales évidentes dont il convient de tenir compte. Enfin, si nous voulons consolider l'espace numérique hispanophone afin de promouvoir et de protéger la diversité des expressions culturelles, il sera indispensable de renforcer simultanément ces deux dimensions fondamentales : les réseaux régionaux d'échanges – de données, d'expériences, de contenus et d'expressions artistiques – et un travail constant sur les besoins locaux spécifiques.

# Introduction

Au cours des deux dernières décennies, les technologies numériques ont radicalement transformé la scène culturelle. Les nouvelles formes de création, de production, de diffusion, d'accès et de participation ont révolutionné des pans entiers de l'industrie, tels que l'édition, la musique et le film, dans le cadre d'un processus qui s'étend tant au Nord qu'au Sud.

Au sein de l'UNESCO, on s'intéresse de près à cette question dans le cadre de la Convention de 2005 sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles (ci-après la Convention de 2005). Le fait est que bien que la Convention de 2005 n'aborde pas explicitement la question du numérique – elle ne fait qu'une allusion générale aux « technologies de l'information et de la communication » ou aux « nouvelles technologies » –, le principe de neutralité technologique énoncé à l'article 4.1 indique clairement que le cadre juridique de la Convention de 2005 doit s'appliquer à tous les environnements, y compris à l'environnement numérique.

Depuis la soumission en 2012 des premiers rapports périodiques quadriennaux<sup>1</sup> sur la mise en œuvre de la Convention, les références aux questions numériques se sont multipliées. Il ressort de l'analyse de ces documents et d'autres tendances contemporaines<sup>2</sup> que le numérique produit un impact transversal sur les quatre objectifs fondamentaux de la Convention de 2005<sup>3</sup> :

- le nouveau contexte technologique a complètement modifié la chaîne de valeur, ce qui n'est pas sans incidence sur la **durabilité des systèmes de gouvernance de la culture** ;
- les disparités Nord-Sud en matière de technologies sont une entrave évidente à **l'équilibre des échanges de biens et de services culturels** ;

---

1. Les rapports soumis tous les quatre ans par les Parties peuvent être consultés sur le site : <http://fr.unesco.org/creativity/rappports-suivi/rappports-periodiques/rappports-disponibles>. Selon le nouveau format des rapports périodiques, revu en juin 2015, les Parties sont invitées à fournir des informations détaillées sur les technologies numériques et les défis qu'elles posent dans les sections intitulées : « Aperçu du contexte de la politique culturelle » et « questions transversales ». Le formulaire est disponible en version PDF ici : [http://fr.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/qpr\\_formulaire\\_en\\_ligne\\_fr.pdf](http://fr.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/qpr_formulaire_en_ligne_fr.pdf)

2. Parmi les nombreuses études consacrées à la diversité des expressions culturelles à l'ère du numérique, citons Guèvremont et al. (2013), Kulesz (2014) et Lee and Lim (2015).

3. Cf. UNESCO (2015b: 13).

- ▶ si les nouvelles technologies peuvent contribuer à renforcer l'économie et le tissu social au niveau local, l'apparition de vastes plates-formes de commerce en ligne de biens et services culturels risque de ne pas faciliter **l'intégration de la culture à un cadre de développement durable** ;
- ▶ le développement du Web en tant qu'espace de création, d'accès et de participation sociale réaffirme la nécessité de **promouvoir la liberté d'expression, le droit à la vie privée et, de façon générale, les droits de l'homme**.

C'est dans ce contexte, caractérisé à la fois par ses opportunités et ses défis, que les organes de la Convention de 2005 ont travaillé à la rédaction de directives opérationnelles spécifiquement consacrées aux questions numériques qui sont en voie d'approbation<sup>4</sup>. Ce texte permettra de guider l'interprétation de la Convention de 2005 à la lumière du contexte numérique tout en établissant des principes clairs en vue de la mise en œuvre des nouvelles politiques culturelles. Le cadre de suivi proposé dans le Rapport mondial de l'UNESCO *Repenser les politiques culturelles*<sup>5</sup> contribuera à mesurer les progrès éventuels accomplis en matière de protection et de promotion de la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique<sup>6</sup>.

Autre aspect à prendre en considération, l'impact des technologies a des particularités certes mondiales mais aussi locales et régionales qui varient en fonction de paramètres divers tels que les infrastructures, la législation et même la langue. Dans ce dernier cas, on s'accordera à reconnaître que les pays ayant une langue commune forment une sorte de « territoire numérique » commun au sein duquel on observe des opportunités et des défis récurrents. Compte tenu du fait que l'espagnol est la langue maternelle de près de 470 millions de personnes<sup>7</sup>, l'étude de ces phénomènes dans les pays hispanophones sera sans doute un exercice très enrichissant, notamment en ce qui concerne l'élaboration de nouvelles stratégies culturelles.

Il faut souligner à ce stade que l'environnement numérique occupe une place de plus en plus centrale dans les politiques culturelles de la région hispanophone, et ce en dépit de la diversité des approches.

4. Cf. UNESCO (2015a).

5. Cf. Anheier dans UNESCO (2015b: 31ff).

6. On trouvera une présentation résumée de ce cadre dans la section « Suivi des questions numériques à l'avenir » (voir ci-dessous).

7. Cf. Instituto Cervantes (2015: 5).

La Commission économique pour l'Amérique latine et les Caraïbes (CEPALC/CEPAL)<sup>8</sup>, par exemple, encourage l'adoption d'un programme numérique – eLAC201<sup>9</sup> –, axé sur plusieurs domaines économiques, notamment le développement de contenus et d'applications. Par ailleurs, la Communauté des États latino-américains et caribéens (CELAC) soutient le plan d'action culturel 2015-2020 qui souligne la nécessité de garantir la libre manifestation de la diversité des expressions culturelles sur Internet<sup>10</sup>. Toutefois, c'est peut-être à l'échelle ibéro-américaine que le point de rencontre entre la diversité des expressions culturelles et l'ère du numérique est le plus évident. La Charte culturelle ibéro-américaine – instrument créé en 2006 à l'initiative de l'Organisation des États ibéro-américains pour l'éducation, la science et la culture (OEI) pour promouvoir le renforcement de la coordination et de la coopération entre les pays de la région<sup>11</sup> – réaffirme explicitement les principes de la Convention de 2005 et se réfère à plusieurs reprises à la question de la technologie. Le document appelle notamment la région à « promouvoir le développement et l'utilisation des nouvelles technologies en tant qu'opportunités de création, de production, de diffusion et de promotion des biens et des services culturels, ainsi que leur contribution à la formation de nouveaux publics et aux échanges culturels entre les pays ». Dix ans après l'adoption de la Charte culturelle, ces objectifs n'ont rien perdu de leur pertinence. Ils ont ainsi été repris dans l'Agenda culturel numérique pour l'Ibéro-Amérique, conduit par le Secrétariat général ibéro-américain (SEGIB) avec le soutien de l'OEI. Ainsi, l'article 14 de la Déclaration de Veracruz, adoptée en 2014 dans le cadre du 24<sup>e</sup> Sommet ibéro-américain sous le titre « Éducation, innovation et culture dans un monde en mutation » recommande de :

*« charger le SEGIB et l'OEI, en coordination avec les pays membres et avec le groupe de travail permanent créé lors de la 17<sup>e</sup> Conférence ibéro-américaine des ministres de la culture, d'organiser la mise en place de l'agenda numérique culturel pour l'Ibéro-Amérique aux fins de contribuer à la consolidation de l'espace culturel ibéro-américain et à son intégration dans les réseaux de l'information mondiaux.*

---

8. On notera que, dans le présent article, nous évoquons la situation dans des territoires d'Amérique latine qui ne correspondent pas, *stricto sensu*, à la région hispanophone, dans la mesure où ils comprennent des pays lusophones comme le Portugal et le Brésil, mais qui pourront s'avérer utiles à l'analyse des tendances communes.

9. Cf. CEPALC (2015a).

10. Cf. CELAC (2015).

11. Cf. « Charte culturelle ibéro-américaine » (2006).

*Cet agenda encouragera la numérisation et la participation de la société à la culture numérique, aux industries créatives, à la production de contenus locaux et partagés, et à la préservation du patrimoine culturel, en tenant compte des différences et des disparités entre les pays, en respectant les législations nationales et la diversité culturelle, en élargissant l'accès aux contenus et en respectant la propriété intellectuelle<sup>12</sup>.*

Le programme que définit la Déclaration est très clair. En premier lieu, le texte, en accord avec différents documents antérieurs, parle de « consolider » l'espace culturel ibéro-américain et non de le « créer », ce qui signifie un véritable pari en faveur de l'intégration et de l'optimisation des acquis, au lieu de proposer des solutions venues d'« en haut »<sup>13</sup>. En outre, le document fixe des grandes lignes d'action très précises dans le contexte de la promotion de la diversité culturelle et du respect de la souveraineté de chaque pays : (1) extension de l'accès ; (2) création de contenus locaux ; (3) développement des industries créatives ; (4) participation de la société ; (5) préservation du patrimoine culturel.

C'est dans ce cadre que nous nous proposons d'examiner l'impact des technologies numériques sur la diversité des expressions culturelles en Espagne et en Amérique latine, en accordant une attention particulière aux industries du livre, de la musique et du film<sup>14</sup>. Nous nous sommes concentrés sur cinq pays : l'Argentine, la Colombie, l'Équateur, l'Espagne et le Mexique<sup>15</sup>, en privilégiant pour chacun le point de vue national, bien que nous ayons parfois également évoqué la situation aux niveaux provincial et municipal.

---

12. Cf. « Déclaration de Veracruz » (2014).

13. Cf. notamment SEGIB (2013, p. 22) : « En définitive, nous disposons de nombreux fragments de l'Espace culturel ibéro-américain déjà construits, et c'est pourquoi il est pertinent de parler d'affirmation ou de « consolidation » de cet espace, comme indiqué dans la Charte culturelle ibéro-américaine et la Déclaration du Sommet ibéro-américain de Cadix, et non de « création » de celui-ci. Créer veut dire générer quelque chose de nouveau, consolider signifie promouvoir ce qui existe déjà. Et, effectivement, cet espace existe en partie. »

14. Bien que l'ère du numérique ait entraîné la transformation de toutes les industries culturelles, nous consacrerons notre analyse à ces trois segments, auxquels s'applique l'essentiel des politiques publiques dans les pays hispanophones. C'est ce que l'on observe clairement dans le domaine de la coopération : la Charte culturelle ibéro-américaine, par exemple, « vise à établir des mécanismes de coopération qui favorisent la diffusion de ses biens et services culturels dans l'espace ibéro-américain et à l'étranger, en accordant une attention particulière au secteur cinématographique et audiovisuel, à la musique et aux livres ». L'attention portée à ces trois secteurs nous permet en outre de procéder à une évaluation préliminaire et d'établir des comparaisons quantitatives et qualitatives de manière beaucoup plus fiable que si nous étions en présence d'activités encore insuffisamment développées dans la région – comme l'utilisation des nouvelles technologies dans les arts du spectacle – ou n'ayant pas encore bénéficié d'une grande attention dans les politiques publiques. Néanmoins, comme nous l'indiquons clairement dans les recommandations finales, l'une des solutions pour consolider les industries du livre, de la musique et du film pourrait consister à créer des synergies avec d'autres secteurs, tels que l'animation ou les jeux vidéo. L'impact de ces secteurs sur la diversité des expressions culturelles devrait à l'avenir faire l'objet d'études plus approfondies.

15. Cette sélection comporte les quatre pays ayant le PIB le plus important et la plus forte population (Argentine, Colombie, Espagne et Mexique), ce qui couvre en réalité une très grande variété de zones géographiques (Europe, Amérique du Nord, cône Sud, région andine, Caraïbes, Amazonie) et de contextes culturels qui, comme nous le verrons, déterminent un large éventail de politiques publiques ; l'inclusion de l'Équateur – où se situe le bureau hors Siège de l'UNESCO desservant la Bolivie, la Colombie, l'Équateur et le Venezuela – s'avère particulièrement importante pour comprendre la réalité andine. Ce choix de méthode laisse inévitablement de côté de nombreux pays qui pourraient apporter des éléments importants et qui devraient faire l'objet d'autres études à l'avenir. Par ailleurs, le présent rapport ne fait aucunement référence à la situation de la communauté hispanophone aux États-Unis étant donné qu'il se concentre uniquement sur les pays qui sont Parties à la Convention de 2005.

Par ailleurs, étant donné le caractère changeant des technologies comme des politiques et des acteurs,<sup>16</sup> nous avons consulté des sources écrites (textes de loi, rapports périodiques quadriennaux, statistiques, recherches sectorielles, articles de presse, entre autres<sup>17</sup>) mais fait aussi appel au témoignage direct de 80 experts, artistes, entrepreneurs et représentants du secteur public dont la généreuse contribution nous a aidé de manière décisive à comprendre la situation de chaque pays et le contexte local<sup>18</sup>. Afin d'aborder un éventail de tendances aussi large que possible, nous nous sommes intéressés à la numérisation des biens culturels analogiques, à leur diffusion en ligne et même aux phénomènes liés à la création purement numérique, comme c'est le cas dans l'art numérique.

On notera que cette étude ne cherche ni à établir le diagnostic de la culture numérique locale ni à déterminer le processus technologique à l'œuvre dans chaque pays. Il s'agit plutôt d'analyser précisément de quelle manière les nouvelles technologies impactent la diversité des expressions culturelles<sup>19</sup> dans la région en insistant en particulier sur les opportunités, les défis et les politiques mises en œuvre ces dernières années.

Il convient toutefois de ne pas perdre de vue les circonstances locales. En effet, en raison de leurs spécificités socioéconomiques, les pays sélectionnés n'ont ni les mêmes enjeux ni les mêmes priorités. En matière d'infrastructures, par exemple, l'Espagne suit les programmes d'intégration européens – notamment le marché unique numérique – et jouit d'un net avantage sur l'Amérique latine<sup>20</sup>. La crise économique qui a débuté en 2008 a cependant contraint les industries culturelles espagnoles à chercher de nouveaux marchés et à devenir plus concurrentielles par tous les moyens.

---

16. Cet aspect se trouve accentué par les changements intervenus dans la situation politique de trois des pays analysés : l'Argentine a élu un nouveau gouvernement en décembre 2015, l'Espagne est actuellement en plein processus électoral et le Mexique a récemment dissout son Conseil national pour la culture et les arts (CONACULTA) en vue de la création du nouveau Secrétariat à la culture.

17. Les rapports quadriennaux disponibles à ce jour sont ceux de l'Argentine (2012 et 2016), de l'Équateur (2012), de l'Espagne (2012 et 2016) et du Mexique (2012 et 2016). S'agissant des statistiques, il n'est pas toujours aisé d'obtenir des informations actualisées concernant les phénomènes analysés ici, ce qui rend nécessaire le recours à un large éventail de sources : le secteur public de chaque pays, les associations professionnelles nationales et internationales, des organismes régionaux et internationaux tels que le CERLALC, la CEPALC, l'UIT et l'ISU (entre autres), des sociétés d'étude de marché comme eMarketer ou Deloitte, ainsi que des articles de presse. Les sources expressément citées dans la présente étude figurent à l'annexe 2.

18. On trouvera à l'annexe 1 une liste des principaux experts consultés. Les entretiens, présentiels pour la plupart, ont été réalisés entre février et avril 2016. Les témoignages sans références insérés dans le texte sont tirés de ces conversations.

19. Il convient de noter que nous faisons ici référence à la diversité des expressions culturelles, au sens où l'entend la Convention de 2005, et non à la diversité culturelle en général, ce qui nous permet de faire abstraction de sujets tels que le patrimoine, matériel ou immatériel.

20. Nous fournirons au fil du rapport des informations plus détaillées sur l'ensemble de ces tendances.

De leur côté, si les pays d'Amérique latine ont réalisé des progrès en termes de connectivité large bande, les disparités d'accès restent considérables et expliquent en grande partie pourquoi le commerce en ligne pèse encore relativement peu dans l'économie. De même, en raison du ralentissement économique actuel et de la chute des prix des matières premières, la diversification des sources de revenu revêt désormais un caractère d'urgence absolue. Dans le cas de l'Argentine, on observe une très forte asymétrie en termes d'infrastructures qui sépare la capitale des autres localités de cet immense pays. En Colombie, certaines villes de taille intermédiaire comme Medellin et Cali sont relativement mieux loties, la priorité allant à la réduction du fossé qui sépare la ville de la campagne ainsi qu'à la consolidation de la paix par tous les moyens. Pays caractérisé par une riche diversité de cultures, l'Équateur affiche lui aussi de fortes disparités entre ville et campagne. Le Mexique, pays le plus peuplé de la région hispanophone, se distingue par son extraordinaire diversité et son héritage historique précieux ; en raison de son étendue, il se prête à la mise en œuvre de projets de grande envergure.

**Afin de traiter l'ensemble de ces sujets, nous avons articulé le présent article autour de quatre grands thèmes correspondant aux articles clés de la Convention de 2005 :**

- 1. accès à la culture<sup>21</sup> ;**
- 2. créativité<sup>22</sup> ;**
- 3. industries culturelles<sup>23</sup> ;**
- 4. participation de la société et sensibilisation<sup>24</sup>.**

Comme nous tenterons de le démontrer, il existe dans la région un riche ensemble de politiques qui, bien qu'elles ne mentionnent pas expressément la Convention de 2005<sup>25</sup>, contribuent de façon concrète à la protection et à la promotion de la diversité culturelle à l'ère du numérique. Les réussites exemplaires et les enseignements tirés pourront inspirer de nouveaux projets, que ce soit au niveau national ou régional.

---

21. Articles 2.7, 4.6 et 7.1.

22. Articles 4.1, 4.3, 6.2, 7.2 et 10 (c).

23. Articles 4.5, 6.2 (c) et 10 (c). S'agissant de la chaîne de valeur culturelle, cette section correspondrait aux étapes de production et de diffusion.

24. Articles 10 et 11. Il faut également préciser que, dans un contexte de réagencement de la chaîne créative, les secteurs considérés peuvent se chevaucher : par exemple, le milieu artistique (créativité) se rapproche de plus en plus du monde des industries culturelles, dans la mesure où les créateurs peuvent plus facilement se publier et se distribuer eux-mêmes. Cependant, aux fins de la présente étude, nous considérons que la distinction entre créativité (le point de vue de l'artiste) et les industries culturelles (celui des entrepreneurs) garde toute sa pertinence.

25. Les références à la Convention de 2005 et à la diversité culturelle sont en fait toujours beaucoup plus présentes dans la sphère de la coopération internationale que dans les politiques nationales. Cf. García Leiva (2015).

THÈMES

1

Accès  
à la culture

# 1. Accès à la culture

*« Nos pays ont tendance à être très centralisés : l'essentiel des échanges transite par les capitales. Il est vrai que, dans certains cas, quelques villes moyennes ont beaucoup de poids, comme Medellin ou Cali en Colombie, mais il reste encore beaucoup à faire pour la décentralisation en Amérique latine. Pour que les politiques culturelles aillent en ce sens, les nouvelles technologies peuvent devenir des alliées de choix. »*

**Ángel Moreno**

*Directeur adjoint des Pratiques culturelles au Secrétariat de la culture, des loisirs et des sports, ville de Bogotá – Colombie*

Il est clair que les nouvelles technologies offrent de grands avantages en termes d'accès à la culture<sup>26</sup>. En premier lieu, les moyens de distribution numériques permettent, tout au moins en principe, d'accéder aux livres, à la musique et au cinéma depuis n'importe quel point, fût-il le plus reculé, du pays de façon beaucoup plus efficace que par le passé. Ceci est particulièrement utile pour les territoires très étendus et au relief accidenté : dans le sud de l'Argentine ou dans les régions rurales de Colombie, il serait sans doute plus facile d'équiper les petites bibliothèques de livres électroniques plutôt que de livres papier. En outre, à une époque caractérisée par la prolifération des téléphones intelligents, de plus en plus puissants et accessibles<sup>27</sup>, l'accès numérique aux biens et services culturels est considérablement facilité.

Il est évident qu'à l'ère du numérique l'offre culturelle est beaucoup plus vaste que ce à quoi les usagers étaient jusque-là habitués. Aucun magasin de disques ne pourrait rivaliser sur catalogue avec Spotify, Pandora ou toute autre plate-forme de musique en *streaming*. En outre, étant donné que le coût du processus de copie et de téléchargement est pratiquement nul, les utilisateurs peuvent accéder gratuitement à des milliers d'œuvres appartenant au domaine public.

Néanmoins, il ne faut pas perdre de vue les obstacles qui empêchent aujourd'hui de profiter pleinement de ces avantages, à commencer par le fossé numérique – entre les différents groupes socioéconomiques, les zones rurales et urbaines, la capitale et le reste du territoire<sup>28</sup> – qui est particulièrement marqué dans les pays d'Amérique latine et entraîne des effets négatifs sur la connectivité. En effet, malgré les progrès considérables réalisés ces dix dernières années, il subsiste dans la région de fortes disparités en termes d'infrastructures et d'équipements de connexion<sup>29</sup>.

---

26. Les avantages que procurent les nouvelles technologies en termes d'accès à la culture sont mis en relief dans les rapports de l'Argentine (2012 : p. 4, 9, 15 et 16), de l'Équateur (2012 : p. 13), du Mexique (2016 : p. 3) et de l'Espagne (2016 : p. 31 et 66).

27. D'après de récentes données de Deloitte (2015, p. 2), l'Espagne est équipée à 88 % de téléphones intelligents, ce qui la place en tête de la moyenne européenne (78 %) et en deuxième position au niveau mondial derrière Singapour (92 %). En Amérique latine, le nombre de smartphones a augmenté de 740 % au cours de ces quatre dernières années ; si la tendance se confirme, vers 2020, la région deviendra le deuxième marché mondial de téléphones portables (Cf. Granados, 2015).

---

28. Cf. CEPALC (2015b : 11).

29. Pour un examen détaillé de ces inégalités, au niveau national et entre les divers pays, voir CEPALC (2015b : 41ff.).

Autre obstacle à l'accès : l'insuffisance des expressions culturelles disponibles en ligne. Il est clair qu'en absence d'une stratégie de contenus, toute politique d'infrastructures ne peut être qu'incomplète.

Dans ce contexte, certaines sociétés et grandes plates-formes internationales ont proposé des systèmes gratuits ou à très bas coût, afin que les habitants des pays en développement accèdent à Internet. Citons, par exemple, FreeBasics<sup>30</sup>, projet initialement baptisé « Internet.org » qui a été lancé par Facebook conjointement avec plusieurs opérateurs de téléphonie, et qui a posé les premiers jalons de l'accès mobile en Colombie, au Pérou et en Bolivie, entre autres. Loon<sup>31</sup>, un autre projet, encore au stade expérimental en Amérique latine, conçu par Google, consiste en un réseau de ballons flottant dans la stratosphère et amenant ainsi la connectivité dans des zones reculées ou rurales. Ces initiatives ont cependant suscité de nombreuses critiques, notamment en raison de l'avantage immense qu'elles peuvent représenter pour les contenus et les applications distribués par les sociétés participantes. Dans une « Lettre ouverte à Mark Zuckerberg sur Internet.org, la neutralité du Net, la protection de la vie privée et la sécurité », des organisations de la société civile de plusieurs pays, dont la Colombie, l'Équateur, l'Espagne et le Mexique, ont mis en garde contre les risques possibles lorsque l'accès est tributaire de grandes plates-formes privées :

*« Nous sommes préoccupés par le lancement et le développement de la plate-forme Internet.org par Facebook ainsi que par les incidences que celle-ci pourrait avoir sur le réseau ouvert Internet dans le monde. »*

*Dans ce réseau, les contenus, les applications et les services sont traités sur un pied d'égalité, sans discrimination. Nous sommes surtout inquiets du fait que Facebook invoque l'accès à Internet des personnes défavorisées pour justifier sa violation de la neutralité du Net<sup>32</sup>. »*

Le secteur public n'a pas ménagé ses efforts pour profiter pleinement des possibilités offertes et surmonter une grande partie des obstacles décrits ci-dessus. Nous examinerons quelques-uns des projets que les pays sélectionnés ont mis en œuvre ces dernières années pour améliorer l'infrastructure d'accès<sup>33</sup> :

## Argentine

- **Plan nacional des Telecomunicaciones Argentina Conectada** (Plan national des télécommunications Argentine connectée) (2010)<sup>34</sup> : stratégie intégrée d'optimisation de la connectivité sur le territoire national.
- **Televisión Digital Abierta** (Télévision numérique libre) (2009)<sup>35</sup> : projet d'accès universel gratuit à la télévision par satellite qui intègre des références explicites à la question de la diversité culturelle<sup>36</sup>.

32. Cf. « Lettre ouverte » (2015).

33. Les programmes de mise à disposition de systèmes tels que *Conectar Igualdad* (Connexion Égalité) (Argentine, 2010) ou *Tabletas para educar* (Tablettes pour l'éducation) (Colombie, 2014) qui, même s'ils ont un rôle à jouer en matière d'accès à la culture, sont davantage axés sur le domaine scolaire, sont exclus de la liste.

34. [www.enacom.gov.ar/multimedia/normativas/2010/Decreto%201552\\_10.pdf](http://www.enacom.gov.ar/multimedia/normativas/2010/Decreto%201552_10.pdf).

35. <http://www.tda.gob.ar/>

36. <http://www.tda.gob.ar/tda/141/11165/consejo-asesor.html>.

30. <https://info.internet.org/en/story/free-basics-from-internet-org/>.

31. <http://www.google.com.ar/intl/es-419/loon/>.

## ► Plan nacional Igualdad Cultural

(Programme national Égalité culturelle) (2012)<sup>37</sup> : programme qui vise à encourager l'égalité des chances dans la jouissance des biens culturels et l'accès à de nouvelles formes de communication, sous le slogan « inclusion dans la diversité ».

- **Plan Federal de Internet** (Programme fédéral pour Internet) (2016)<sup>38</sup> : vise l'accès au haut débit de qualité pour 1 200 localités, avec pour objectif de réduire les disparités en matière de connexion. Le projet sera complété par le plan País Digital (Pays numérique) qui sera lancé prochainement<sup>39</sup>.

## Colombie

- **Plan Vive Digital** (Programme Vive le numérique) (2014)<sup>40</sup> : cette deuxième édition du programme lancé avec succès en 2010 englobe un très large éventail de domaines ; en ce qui concerne l'infrastructure, il a, entre autres, pour objet d'optimiser de façon significative l'accès à Internet, en particulier dans les zones rurales, d'installer des points d'accès au wifi gratuit et d'élargir la couverture de la télévision numérique<sup>41</sup>.

## Équateur

- **Plan Nacional para el Buen Vivir** (Programme national Vivre bien) (2013)<sup>42</sup> : projet de grande envergure, essentiellement axé sur l'infrastructure, l'accessibilité et la connectivité, qui se donne pour mission de démocratiser la prestation de services de télécommunications publics et l'accès aux technologies de l'information et de la communication, y compris la radio et la télévision.
- **Plan nacional de desarrollo de Banda Ancha** (Programme national pour le développement du large bande) (2011)<sup>43</sup> : développement de l'infrastructure du large bande, en particulier dans les zones les plus défavorisées.
- **Agenda Digital para España** (Agenda numérique pour l'Espagne) (2013)<sup>44</sup> : stratégie nationale qui intègre l'ensemble des projets visant à développer l'économie et la société numérique, et comprend, entre autres axes, le développement de réseaux et de services propres à garantir la connectivité et améliorer les prestations de la télévision numérique. Ce plan s'articule avec la Stratégie numérique pour l'Europe et le marché unique numérique européen<sup>45</sup>.

## Espagne

---

37. <http://www.cultura.gob.ar/acciones/plan-nacional-igualdad-cultural/>.

38. <http://www.argentina.gob.ar/planfederaldeinternet>.

39. Cf. « Plan Federal de Internet » (2016).

40. <http://www.vivedigital.gov.co/>.

41. L'édition 2010-2014 du programme a atteint, et parfois dépassé, les objectifs fixés. Les progrès quantitatifs et qualitatifs peuvent être suivis dans leur intégralité sur le site Web du ministère colombien des Technologies de l'Information et de la Communication. Cf. MinTIC (non daté).

---

42. <http://www.buenvivir.gob.ec/>.

43. <http://www.telecomunicaciones.gob.ec/plan-nacional-de-desarrollo-de-banda-ancha/>.

44. <http://www.agendadigital.gob.es/>.

45. <http://ec.europa.eu/digital-agenda/>.

## Mexique

► **Estrategia Digital Nacional** (Stratégie numérique nationale) (2013)<sup>46</sup> : programme intégré pour la modernisation du pays qui met notamment l'accent sur l'amélioration de la connectivité, le commerce électronique, l'éducation, la santé, la sécurité et les services publics.

► **México conectado** (Mexique connecté) (2013)<sup>47</sup> : mise en œuvre de politiques et de mesures visant à offrir l'accès au haut débit dans les espaces publics.

► **Programa Sectorial de Comunicaciones y Transportes** (Programme sectoriel pour les communications et les transports) (2013)<sup>48</sup> : projet dont les principaux objectifs sont l'optimisation du réseau, la connectivité et l'accessibilité des communications dans le domaine de la télévision, de la radio, de la téléphonie et des données.

Il convient de souligner que les politiques d'amélioration de l'infrastructure prévoient également la mise en place de centres communautaires équipés d'ordinateurs connectés à Internet qui fonctionnent comme des espaces d'inclusion sociale, en particulier dans les zones défavorisées.

46. <http://www.gob.mx/mexicodigital/>.

47. <http://www.mexicoconectado.gob.mx/>.

48. [http://www.sct.gob.mx/fileadmin/banners/Programa\\_Sectorial\\_de\\_Comunicaciones\\_y\\_Transportes.pdf](http://www.sct.gob.mx/fileadmin/banners/Programa_Sectorial_de_Comunicaciones_y_Transportes.pdf)

## Étude de cas 1

### Le plan Vive Digital (Colombie)

*Le ministère des Technologies de l'Information et de la Communication (MinTIC) a mis en œuvre le plan Vive Digital en 2010, initialement pour une durée de quatre ans. Le projet avait pour but de consolider « l'écosystème numérique » colombien et ses quatre principales composantes : services, applications, usagers et infrastructures. Le succès rencontré a conduit au lancement de la deuxième édition du programme pour la période 2014-2018. Le plan Vive Digital présente de multiples avantages dont : un large aperçu sur les technologies numériques – l'accent n'est pas uniquement mis sur l'accès mais aussi sur la créativité et les industries du contenu – la création de nouvelles synergies interministérielles – par exemple entre le MinTIC et le ministère de la Culture – et la possibilité d'élaborer des politiques nationales sur le long terme en lien, notamment, avec les acteurs locaux. Le programme, qui a placé la Colombie au centre de la scène numérique de la région, est devenu une référence incontournable pour les autres pays hispanophones.*

En Argentine, signalons par exemple les **Núcleos de Acceso al Conocimiento** (NAC) (centres d'accès à la connaissance)<sup>49</sup> qui font partie du plan Argentina Conectada (Argentine connectée)<sup>50</sup>. La Colombie a, pour sa part, installé des **Puntos** (points d'accès) et des **Kioscos** (kiosques) **Vive Digital**<sup>51</sup> : situés dans les capitales municipales et les villes rurales, ces points font office de centres d'accès et mettent clairement l'accent sur l'intégration en faveur de la paix<sup>52</sup>.

49. <http://www.nac.gob.ar/>.

50. <http://www.mintic.gov.co/portal/vivedigital/612/w3-propertyvalue-669.html>

51. <http://www.mintic.gov.co/portal/vivedigital/612/w3-propertyvalue-7059.html>

52. Comme le programme Points pour la paix. Cf. Arana (2016).

Depuis 2003, l'Espagne dispose d'un vaste réseau de Telecentros (centres de télécommunications)<sup>53</sup>, qui proposent un accès à Internet dans les villes rurales et sont administrés par les communautés autonomes. Citons également les **Infocentros Comunitarios** (infocentres communautaire) en Équateur<sup>54</sup>, et les **Puntos México conectado** (points d'accès Mexique connecté) au Mexique<sup>55</sup>.

Ces pays ont également lancé de nombreuses initiatives destinées à faciliter l'accès des citoyens aux expressions culturelles en ligne, en particulier dans les bibliothèques, les musées et les archives virtuelles<sup>56</sup>. En août 2014, la Bibliothèque nationale d'Argentine a lancé **Trapalanda**<sup>57</sup>, une plate-forme qui rassemble ses collections numériques et qui, outre des documents historiques, présente également de nombreuses publications récentes, téléchargeables gratuitement. En 2012, dans le cadre du Plan national Igualdad Cultural (Égalité culturelle), l'Argentine a inauguré en 2012 la **Banca de la Música**

(Banque de musique)<sup>58</sup>, une plate-forme offrant en libre accès des contenus musicaux appartenant au domaine public ou donnés par leurs auteurs. L'Argentine dispose en outre de la plate-forme **Contenidos Digitales Abiertos** (CDA) (Contenus numériques libres)<sup>59</sup> et du **Banco Audiovisual de Contenidos Universales Argentinos** (BACUA) (Banque audiovisuelle de contenus universels argentins)<sup>60</sup>, portails qui proposent un abondant catalogue de ressources numériques.

En Colombie, la Bibliothèque nationale<sup>61</sup> organise des expositions virtuelles sur des thèmes historiques ainsi que sur des problématiques contemporaines. Depuis 2015, cette institution propose également un choix de livres électroniques disponibles pour la lecture en ligne, tels que l'Antología del Comic colombiano (Anthologie de la bande dessinée colombienne)<sup>62</sup>. Le Musée national, pour sa part, comprend une section virtuelle dont les matériels ne font pas uniquement référence au patrimoine mais aussi aux expressions culturelles contemporaines<sup>63</sup>.

Dans le cas de l'Équateur, la Bibliothèque nationale « Eugenio Espejo »<sup>64</sup> a entrepris depuis 2014 diverses opérations de modernisation afin de numériser des matériels destinés à être téléchargés gratuitement<sup>65</sup>.

---

53. [www.red.es/redes/actuaciones/5/98](http://www.red.es/redes/actuaciones/5/98).

54. <http://www.telecomunicaciones.gob.ec/infocentros-comunitarios/>.

55. <http://www.pmc.gob.mx/>.

56. Au sujet des bibliothèques, musées et archives se pose à nouveau la question du patrimoine qui, comme nous l'avons signalé dans l'introduction, n'entre pas dans le cadre de cette étude. C'est la raison pour laquelle nous avons laissé de côté les projets numériques consacrés spécifiquement à la préservation. Nous avons toutefois retenu certaines initiatives dignes d'intérêt pour la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles, dans la mesure où elles permettent d'accéder à une grande diversité de contenus en ligne. Il convient également de souligner que quelques-uns des cas évoqués dans cette section ont un lien avec ceux qui figurent à la section 3 (Industries culturelles), s'agissant notamment des vidéos à la demande. Aux fins de l'analyse, nous mentionnons dans la section 1 les initiatives dont le principal objectif est lié à la garantie d'accès (mesures en faveur des usagers), tandis que la section 3 fait état des projets qui, bien que fournissant également des matériels gratuits, visent à consolider un secteur déterminé ou à lui donner de la visibilité (mesures en faveur de l'industrie). Pareille distinction pourrait être faite pour les projets numériques des musées : ceux qui mettent l'accent sur l'accès pourraient figurer dans la section 1, tandis que ceux qui visent à promouvoir la participation de la société devraient être intégrés dans la section 4.

57. <http://trapalanda.bn.gov.ar/>.

---

58. [www.bancodelamusica.gob.ar](http://www.bancodelamusica.gob.ar).

59. <http://cda.gob.ar/>.

60. <http://www.bacua.gob.ar/>.

61. <http://www.bibliotecanacional.gov.co/content/biblioteca-digital>.

62. <http://www.bibliotecanacional.gov.co/content/antolog%C3%AD-de-comic-colombiano-libro-digital>.

63. Cf. notamment l'exposition en ligne « Nación Rock » : [http://www.museonacional.gov.co/sitio/rockvirtual/swf/Menu\\_principal.html](http://www.museonacional.gov.co/sitio/rockvirtual/swf/Menu_principal.html).

64. <http://biblioteca.casadelacultura.gob.ec>.

65. Cf. "Biblioteca Nacional" (2015).

La Bibliothèque nationale d'Espagne possède de nombreuses collections numériques, regroupées dans la **Biblioteca Digital Hispánica** (Bibliothèque numérique hispanique)<sup>66</sup>. Les lecteurs peuvent accéder à des matériels en ligne et, pour certains ouvrages, acquérir un exemplaire imprimé sur demande<sup>67</sup>. En ce qui concerne les musées, l'Espagne affiche un taux élevé de matériels numérisés et se distingue tant par la variété et la qualité des documents multimédia disponibles que par l'abondance des métadonnées associées<sup>68</sup>. En 2009 est né **Hispana**<sup>69</sup>, portail d'accès à la culture numérique espagnole composé de matériels numériques issus d'institutions publiques et privées qui fait fonction d'agrégateur national pour la plate-forme Europeana. Également développé par le ministère de l'Éducation, de la Culture et du Sport, le site **CER.es** (« Collections en réseau »)<sup>70</sup> permet de visualiser les œuvres exposées dans 95 musées d'Espagne et d'en apprendre davantage à leur sujet.

Au Mexique, la Bibliothèque nationale possède elle aussi son propre espace numérique<sup>71</sup>. De plus, quatre institutions culturelles ont lancé en mai 2010 le portail **Biblioteca Digital Mexicana** (Bibliothèque numérique mexicaine)<sup>72</sup> qui regroupe aujourd'hui les fonds de 13 bibliothèques et archives nationales.

---

66. <http://www.bne.es/es/Catalogos/BibliotecaDigitalHispanica/Colecciones/>.

67. Cf., par exemple: <http://bdh.bne.es/bnearch/Search.do?destacadas1=Bubok&home=true>.

68. Cf. par exemple la section multimédia du Musée Reina Sofía (<http://www.museoreinasofia.es/multimedia>) et celle du Musée du Prado (<https://www.museodelprado.es/actualidad/videos>).

69. <http://hispana.mcu.es>. Le projet est l'héritier du Répertoire et agrégateur de ressources numériques.

70. <http://ceres.mcu.es>.

71. [http://catalogo.iib.unam.mx/F/?func=login&local\\_base=BNDM](http://catalogo.iib.unam.mx/F/?func=login&local_base=BNDM).

72. <http://bdmx.mx>.

Par ailleurs, dans le cadre de l'Agenda numérique du Secrétariat à la culture<sup>73</sup>, le pays met en place des dépôts pour différents secteurs artistiques, notamment des fonds sonores, audiovisuels et muséologiques<sup>74</sup>.

Sur le plan de la coopération, les programmes Ibermuseos et Iberbibliotecas permettent aux pays de la région de susciter un échange fécond dans les domaines de la modernisation et de la numérisation<sup>75</sup>. Par ailleurs, l'Association des bibliothèques nationales ibéro-américaines (ABINIA) a mis en ligne en 2012 la **Bibliothèque numérique du patrimoine ibéro-américain** (BDPI)<sup>76</sup>, qui fournit aux bibliothèques participantes un point d'accès à ses ressources numériques<sup>77</sup>. Le projet **Señal que nos une** mérite également d'être mis en relief<sup>78</sup> : cette chaîne de télévision satellite ibéro-américaine, créée en 2015 en application des accords du 24e Sommet ibéro-américain relatifs à l'Agenda culturel numérique, a pour objectif de diffuser des contenus culturels provenant des 22 pays de la communauté.

---

73. L'Agenda culturel numérique du Mexique est directement issu de la Stratégie numérique nationale : il constitue l'objectif secondaire n° 13 qui fait partie de l'objectif principal « Éducation de qualité ».

74. Nous évoquerons dans la section 3 l'initiative relative aux livres (« *Libros México* »).

75. Les technologies numériques occupent une place de plus en plus importante dans ces deux programmes, comme l'atteste l'intitulé de la 8e Rencontre ibéro-américaine des musées ou de la 15e réunion du Comité intergouvernemental d'Iberbibliotecas.

76. <http://www.iberamericadigital.net>.

77. Là encore, bien qu'il soit clair que, comme son nom l'indique, la BDPI a trait au patrimoine, elle offre un exemple de coopération en matière d'accès à des contenus numériques. Nombre de bibliothèques participantes apportent leur contribution, sous forme de matériels historiques, mais aussi d'expressions contemporaines. La Bibliothèque nationale d'Argentine, par exemple, met en ligne des concerts d'artistes actuels, comme Leo Sujatovich ou Ricardo Mollo.

78. <http://www.ibe.tv/es/canal/iberamericano>.



THÈMES

2

Créativité

## 2. Créativité

L'ère du numérique n'a pas seulement un impact sur l'accès, mais aussi sur la créativité et la situation des artistes. Tout d'abord, il est évident que les créateurs locaux gagnent énormément en visibilité grâce aux nouvelles technologies. Un musicien indépendant, par exemple, peut aujourd'hui recourir à d'innombrables outils numériques pour distribuer et faire la promotion de son album sur Internet ainsi que pour communiquer directement avec son public.

Tout en ouvrant de nouveaux canaux de diffusion, l'ère du numérique a entraîné des changements considérables au cœur même de la création. La profusion des dispositifs connectés et la vertigineuse expansion des applications d'autoédition ont transformé l'ensemble des usagers/consommateurs en artistes potentiels. Mentionnons à cet égard l'expérience du musicien colombien Carlos Muñoz, célèbre pour avoir enregistré et édité un album entier à l'aide de son téléphone portable. Interrogé à propos de l'impact des technologies sur la créativité, l'artiste a déclaré :

*« La technologie contribue énormément au développement culturel d'une société. Il me semble qu'apparaissent des artisans du numérique, qui font de l'art et créent un monde nouveau<sup>79</sup>. »*

Nous assistons également à une intense transformation des formes expressives, qui fusionnent peu à peu avec les nouveaux outils. De l'avis de Daniel Burman, cinéaste argentin, nous assistons à un profond changement de paradigme :

*« La technologie n'est plus seulement un « plus » : elle fait désormais partie intégrante du contenu. Les moyens tendent à se confondre avec le contenu artistique qu'ils présentent (...). Il nous faut commencer à incorporer la technologie dans notre démarche créative. La technologie ne doit plus être une plate-forme ou un moyen d'aboutir à un procédé. La technologie n'est pas un résultat, mais un processus<sup>80</sup>. »*

Force est en effet de reconnaître que la culture numérique n'est pas uniquement liée à la numérisation d'expressions analogiques, mais qu'elle renvoie à un espace extraordinairement dynamique où se côtoient les modalités multimédia, cross-média et trans-média, ainsi que la réalité augmentée et la réalité virtuelle, entre autres<sup>81</sup>.

79. Cf. « Colombiano produce » (Un colombien produit) (2015).

80. Blanc, Lhermitte et Perrin (2015 : 97).

81. Cf. Kulesz (2014 : 10).

Dans la région, les activités menées lors de festivals indépendants et par des centres précurseurs de l'art numérique témoignent des possibilités immenses qu'offrent ces nouvelles formes d'expression<sup>82</sup>.

Le paysage numérique n'est toutefois pas sans écueils. Bien que les outils numériques multiplient les possibilités de diffusion, paradoxalement, la croissance exponentielle des contenus dans le monde produit parfois l'effet inverse : la surabondance qui en résulte peut détourner l'attention des artistes locaux.

En ce qui concerne les possibilités de création offertes par ce contexte nouveau, il importe de reconnaître que les technologies ne suffisent pas en elles-mêmes à engendrer la création. Sans formation, sans une expérimentation et une utilisation active des outils numériques par les usagers locaux, l'accès aux dispositifs et aux applications, loin d'être suffisant, risque au contraire d'aggraver la situation initiale. Cet enjeu, le ministère de la Culture de la Colombie l'a clairement saisi dans son document Politique culturelle numérique, publié en 2009 :

*« En matière de culture, [l'équipement technologique et la connectivité] sont insuffisants car leur usage n'implique pas seulement des formes de circulation des données, mais représente également une formidable révolution culturelle sur l'ensemble de la planète. L'expérience montre en même temps que, sans respect ni intérêt pour un quelconque processus culturel, la fourniture d'ordinateurs et de connectivité risque de déstructurer les identités culturelles des sociétés ou des communautés<sup>83</sup>. »*

Selon Germán Franco, Directeur adjoint du Centre Ático de l'Université pontificale Javeriana de Bogotá et expert en politique de communication et en culture numérique, le problème se pose non seulement au niveau national mais aussi à l'échelle de l'Amérique latine :

*« On croyait jusqu'à présent qu'un projet réalisé dans le domaine de la culture numérique nécessitait informations, équipements et connectivité. Mais ce n'est pas cela qui devrait être le plus important pour nous : l'essentiel, ce sont les gens et leur capacité à créer. Ce qui est capital ici, c'est la culture, les pratiques collectives, les représentations et les motivations profondes. Et je crois que l'Amérique latine peut faire beaucoup plus. Nous devrions profiter des nouveaux outils, mais pour raconter notre histoire en tant que région. »*

De l'avis de plusieurs personnes interrogées, ni le marché ni le secteur public ne tiennent suffisamment compte de cette nouvelle réalité. Dans le cas de l'art numérique, il est évident que la publicité et le marketing sont encore trop rattachés au monde analogique<sup>84</sup>. En dépit de l'abondance d'artistes, de chercheurs et d'enseignants travaillant dans le domaine de la culture numérique au sens large, la région n'est pas encore parvenue à créer un espace commun réunissant tous ces acteurs. Selon Felipe Londoño, Recteur de l'Université de Caldas (Colombie) et Directeur du Festival international de l'image<sup>85</sup>, le problème fondamental vient du fait que les politiques publiques n'ont pas encore pleinement assimilé la nouvelle logique de la création :

---

82. Plusieurs projets lancés en Espagne méritent d'être mentionnés ici, comme les festivals Artfutura (<http://www.artfutura.org>) et Sónar (<https://sonar.es>) ou encore l'Espacio Fundación Telefónica (<https://espacio.fundaciontelefonica.com>).

83. Ministère de la Culture (2009, p. 478).

---

84. Cf. Waelder, P. (2016, p. 45 et suivantes).

85. Voir ci-dessous.

*« Il est essentiel de repenser le concept de culture à la lumière des transformations sociales et technologiques du monde d'aujourd'hui. Il n'est pas concevable que, dans l'agenda des politiques publiques, ne figure pas, à ce jour, la création de plates-formes collaboratives qui permettent de travailler avec des données ouvertes, des licences libres, des réseaux électroniques ou des logiciels Open Source afin d'optimiser les compétences des communautés et qui rendent ainsi possible un nouveau modèle participatif de la construction du savoir et de la culture. »*

Depuis l'Espagne, Marcos García, Directeur de MediaLab Prado, pose un diagnostic similaire :

*« Les politiques culturelles ont généralement été conçues en termes d'accès. Nous devons cependant réfléchir aussi à des politiques de production, c'est-à-dire qu'il faut abandonner l'approche fondée sur la transmission au profit d'une approche fondée sur la création, qui ouvre des espaces là où les publics peuvent participer activement au processus de production. »*

## Étude de cas 2

### Latitud1x1 (Équateur)

*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. C'est une initiative qui a un impact positif sur l'écosystème culturel local, en particulier sur la situation des artistes, que ce soit en termes de visibilité et de rémunération.*

Autre point sur lequel les personnes interrogées se rejoignent, les systèmes d'enregistrement des œuvres numériques ne sont pas suffisamment développés. Ainsi, dans de nombreux pays de la région, un écrivain qui souhaite procéder à l'enregistrement et au dépôt légal de son livre électronique doit se rendre en personne dans le bureau public, fournir une copie de son œuvre sur CD ou DVD et remplir à la main divers formulaires. Ce manque de modernité a des effets très néfastes car, comme l'on sait, les données stockées sur CD ou DVD se dégradent rapidement ; de plus, les statistiques nationales sont faussées du fait que nombre d'auteurs finissent par abandonner les démarches officielles et mettre en ligne directement leurs créations sur les grandes plates-formes internationales<sup>86</sup>. Bien que souvent évoqué, le piratage représente un aspect tout aussi problématique<sup>87</sup>.

Compte tenu de ces opportunités et de ces défis, de nombreuses initiatives ont été lancées pour encourager la création et améliorer la situation des artistes. Parmi les projets destinés à donner une visibilité accrue aux créateurs et aux productions au niveau local, citons en particulier la plate-forme **Latitud1x1**<sup>88</sup>, lancée en mars 2016 par la Direction générale de l'information et de la communication (SUPERCOM) en Équateur. Ce portail permet aux musiciens équatoriens de promouvoir leur création et d'en suivre la diffusion. Cette mesure n'a pas pour seul but de faciliter la diffusion de la musique équatorienne, conformément

87. Dans la section suivante, nous examinerons la dimension économique de cet enjeu.

88. <http://latitud1x1ec.supercom.gob.ec>.

à l'article 103 de la loi organique sur la communication, qui exige des stations de radio que « la musique produite, composée ou exécutée en Équateur, représente au moins 50 % des contenus musicaux émis sur l'ensemble des plages horaires »<sup>89</sup> ; elle encourage en outre les créateurs à enregistrer leurs œuvres et à s'affilier à des organismes de gestion collective.

Il est intéressant d'observer qu'en Équateur des solutions technologiques favorables à la visibilité de la production locale se sont développées non seulement dans le contexte numérique, mais aussi dans l'environnement analogique. Le projet **Muros Libres** (Murs Libres) en est un exemple intéressant<sup>90</sup>. Cette application, conçue par le centre ConQuito<sup>91</sup> et le district métropolitain de Quito, a pour objectif d'encourager les graffiti en tant qu'expression artistique et de combattre ainsi le vandalisme. La ville met à la disposition des artistes certains murs de l'espace public pour qu'ils les décorent ; la plate-forme numérique contribue ensuite **à coordonner l'action et facilite la rencontre** entre les propriétaires de murs privés et les artistes<sup>92</sup>.

En matière de formation, signalons que les centres d'accès communautaire mentionnés dans la section 1 proposent généralement des formations, pour la plupart gratuites, aux métiers et arts numériques, comme l'animation en 3D, la photographie numérique, et les applications et effets visuels. Mieux encore, on a vu apparaître ces dernières années des espaces, dont beaucoup bénéficient également de l'appui public, consacrés à la pratique des nouvelles

technologies et fonctionnant comme des centres d'apprentissage et de création. Citons, par exemple :

- ▀ **ViveLabs** (Colombie)<sup>93</sup> : réseau d'ateliers d'innovation citoyenne qui cherche à promouvoir la création collaborative et l'élaboration de contenus numériques dans le cadre du programme *Vive Digital*. Ses activités sont coordonnées par l'Université nationale.
- ▀ **MediaLab UIO** (Équateur)<sup>94</sup> : atelier d'art, de communication, de culture et de société, créé par le Centre international d'études supérieures de communication pour l'Amérique latine (CIESPAL).
- ▀ **MediaLab Prado** (Espagne)<sup>95</sup> : créé à l'initiative de la municipalité de Madrid, cet espace citoyen de production, de recherche et de diffusion de projets culturels encourage différentes formes d'expérimentation et d'apprentissage en collaboration issues des réseaux numériques.
- ▀ **LABoral** (Espagne)<sup>96</sup> : cette institution pluridisciplinaire, basée à Gijón, produit et diffuse de nouvelles formes d'expression culturelles nées de l'utilisation des technologies de l'information et de la communication.
- ▀ **Laboratorio Arte Alameda** (Mexique)<sup>97</sup> : espace rattaché à l'Institut national des beaux-arts (INBA), dédié à la production et à la recherche en matière de pratiques artistiques qui font dialoguer l'art et la technologie.

---

89. <http://www.presidencia.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/08/LeyDeComunicacion-espaniol.pdf>

90. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.neptuno.ml&hl=en>.

91. <http://www.conquito.org.ec/>.

92. Cf. « 150 artistas urbanos » (2014).

---

93. <http://www.mintic.gov.co/portal/vivedigital/612/w3-article-4055.html>.

94. <http://www.medialabuio.org/>.

95. <http://medialab-prado.es/>.

96. <http://www.laboralcentrodearte.org/>.

97. <http://www.artaalameda.bellasartes.gob.mx>.

► **Centro de Cultura Digital** (Mexique)<sup>98</sup> : ce centre polyvalent et pluridisciplinaire, fondé à l'initiative du Secrétariat à la culture, propose de nombreuses activités de promotion et de formation essentielles à la création dans l'environnement numérique<sup>99</sup>.

► **Centro Multimedia** (Mexique)<sup>100</sup> : projet lancé par le Centre national des arts (CENART) et axé, entre autres, sur la formation de créateurs et de publics intéressés par l'art électronique.

► **Laboratorio de ciudadanía digital** (Mexique et Espagne) : espace de formation, créé par le Centre culturel espagnol au Mexique, la Fundación Telefónica et l'Ateneo Español, dont le principal objectif est d'encourager les applications des nouvelles technologies dans les domaines de l'art et de la culture.

Dans l'optique de stimuler la créativité numérique, nous nous arrêterons en particulier sur le programme « *Crea Digital* »<sup>101</sup>, parrainé depuis 2012 par le ministère de la Culture et celui des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) de Colombie dans le cadre du plan Vive Digital. Selon une approche en totale harmonie avec les principes d'une politique en faveur de la culture numérique énoncés plus haut, « *Crea Digital* » a apporté un soutien financier aux créateurs de contenus numériques intéressés par l'élaboration de projets promouvant la culture, la lecture et l'écriture et l'expérimentation avec les TIC. Comme l'ont souligné de nombreux Colombiens au cours des entretiens, ce programme a cumulé de nombreuses qualités,

dont celle d'avoir largement favorisé les synergies entre ministères. Crea Digital a non seulement soutenu des initiatives relatives aux livres électroniques, à l'animation et aux jeux vidéo mais aussi, dans son édition 2016<sup>102</sup>, le programme a créé une nouvelle catégorie, « contenus pour une culture de paix », afin d'encourager les créateurs de contenu numérique désireux de contribuer à la consolidation d'une culture de coexistence pacifique et de participation.

Comme nous l'avons indiqué dans l'analyse des opportunités, la région a accueilli de nombreux festivals et expositions consacrés à l'art numérique, dont plusieurs ont reçu le soutien d'institutions publiques. Nous en donnerons ici quelques exemples :

► **Noviembre Electrónico** (Argentine)<sup>103</sup> : rencontre autour de l'art, de la technologie et de la culture numérique, organisée par le Centre culturel San Martín de Buenos Aires.

► **Festival internacional de la imagen** (Festival international de l'image) (Colombie)<sup>104</sup> : manifestation organisée par le Département de conception graphique de l'Université de Caldas, qui est devenue dans toute l'Amérique latine une véritable référence en matière d'arts électroniques.

► **Festival de Artes Electrónicas/ Video Transitio\_MX** (Mexique)<sup>105</sup> : cet événement – lancé par le CENART – est dédié à l'expression et à l'analyse des pratiques contemporaines de création artistique liées à la technologie.

---

98. <http://www.centroculturaldigital.mx>.

99. Cf. « Brinda el Centro de Cultura Digital talleres » (2016).

100. <http://cmm.cenart.gob.mx/>.

101. <http://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/convocatorias/Documents/CREADIGITAL2015.pdf>.

102. <http://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/cultura-digital/creadigital/convocatoria2016/Paginas/default.aspx>.

103. <http://www.noviembreelectronico.elcultural-sanmartin.org/>.

104. <http://www.festivaldelaimagen.com/>.

105. <http://transitiomx.net/inicio.html>.

► **Festival de escritura digital** (festival d'écriture numérique) (Mexique) : rencontre organisée à l'initiative du Secrétariat à la culture, par l'intermédiaire de la Coordination nationale de la littérature, qui explore les formes de création littéraire sur des plates-formes numériques comme Twitter<sup>106</sup>.

En ce qui concerne la protection des droits d'auteur, les pays considérés ont adopté différentes dispositions. En Colombie, la Direction nationale des droits d'auteur (DNDA)<sup>107</sup> a élaboré toute une batterie de cours virtuels s'adressant aux usagers et aux titulaires de droits d'auteur et droits voisins, aux centres de formation artistique et culturelle, aux organismes publics et privés, aux sociétés de gestion collective et aux universités et écoles intéressés par le sujet. Jusqu'à présent, 115 000 personnes ont suivi ces cours<sup>108</sup>. S'agissant de l'enregistrement en ligne des œuvres inédites, la DNDA de Colombie fait figure de pionnière en Amérique latine. Fin 2015, cette institution a présenté l'application *Protege tu obra* (Protège ton œuvre)<sup>109</sup> – un service mobile qui permet de déposer des vidéos et des photos à partir d'un téléphone portable ou d'une tablette. Par ailleurs, toujours en Colombie, la Bibliothèque nationale offre la possibilité d'effectuer un dépôt légal sous forme numérique. Il est possible de déposer des textes, des images, des vidéos, des documents audio, des cartes numériques et des sites Web.

L'Espagne, de son côté, a remanié sa législation sur la propriété intellectuelle et a réformé la loi 1/2000 du Code civil, de façon

à accélérer les demandes de retrait de liens vers des contenus illégaux, de fermer certains domaines « .es » ou de bloquer des sites Web étrangers qui violent les droits d'auteur. De même, le ministère de l'Éducation, de la Culture et du Sport a inauguré en 2011 le programme *Cultura en positivo* (Culture positive)<sup>110</sup> qui, grâce à un label de qualité Web, incite à respecter les droits de propriété intellectuelle<sup>111</sup>.

### Étude de cas 3

## Centre de la culture numérique (Mexique)

*Inauguré en septembre 2012 à l'initiative du Secrétariat à la culture du Mexique, le Centre de la culture numérique s'attache à étudier les implications culturelles, sociales et économiques de l'utilisation des technologies numériques. Le centre vise notamment à promouvoir l'adoption délibérée d'outils numériques qui encouragent les échanges de savoirs et d'informations, la lecture critique, l'auto-gestion, la production de contenus de qualité et la constitution de réseaux. Cette initiative, pionnière dans la région, devrait contribuer utilement à stimuler la créativité et à explorer les formes d'expression caractéristiques de l'ère du numérique.*

106. Cf. « Creación literaria en redes sociales » (2016).

107. <http://derechodeautor.gov.co/>.

108. Cf. « Programa de difusión de derecho de autor » (2016).

109. <https://itunes.apple.com/us/app/protege-tus-obras/id1055375729?l=es&mt=8>.

110. <http://www.culturaenpositivo.mecd.gob.es/es/index.html>.

111. Pour une liste plus complète des initiatives lancées par le Ministère pour lutter contre la piraterie, voir : <http://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/propiedadintelectual/lucha-contra-la-pirateria.html>.



THÈMES

3

Industries  
culturelles

# 3. Industries culturelles

*« À l'ère du numérique, les frontières physiques n'ont plus autant d'importance que les langues. En ce sens, nous jouissons d'un net avantage sur les pays dont la langue n'est pas aussi répandue, comme le néerlandais. Et l'espagnol n'est plus l'apanage de l'Espagne. En effet, le site Web le plus visité d'Espagne est YouTube, et plus particulièrement les contenus en espagnol ou doublés en espagnol et provenant non pas d'Espagne mais d'autres régions hispanophones. »*

**Borja Adsuara**

*Juriste, maître de conférence et expert consultant sur le droit et la stratégie numérique, Espagne*

Les avantages des nouvelles technologies dans le secteur des industries culturelles sont indéniables. L'ère du numérique permet de réduire les coûts de distribution, occasionnant ainsi des économies substantielles pour les entreprises, de recourir à des méthodes de financement innovantes comme le financement participatif et de concevoir de nouveaux modèles d'entreprise, tout en accédant au marché mondial. De fait, le « territoire numérique » que forment les pays hispanophones offre d'immenses possibilités d'échanges commerciaux et professionnels<sup>112</sup>.

Dans la région, les industries culturelles profitent déjà de toutes ces opportunités, et, dans de nombreux cas, elles ont intégré les nouvelles technologies de façon active. Bien qu'à un rythme différent selon chaque pays<sup>113</sup>, les salles de cinéma passent progressivement au numérique et l'explosion de l'offre vidéo à la demande redonne vie à de très

nombreuses œuvres de niche, classiques ou contemporaines, qui ressurgissent grâce à l'effet longue traîne (*long tail*)<sup>114</sup>. En ce qui concerne la musique, dans le cas précis de l'Amérique latine, les revenus générés par le numérique ont progressé de 44,5 % en 2015, et la part du streaming dans ce pourcentage a augmenté de pas moins de 80,4 %<sup>115</sup>. Dans l'industrie de l'édition, bien que les ventes d'ouvrages numériques ne représentent pas encore une part dominante, le livre électronique poursuit sa progression dans les chiffres de production et d'enregistrement<sup>116</sup>.

Il importe de reconnaître dans un tel contexte que la situation économique de la région fait des nouvelles technologies les alliées potentielles des industries culturelles. À une époque caractérisée par la faiblesse de la demande intérieure – en Espagne en raison de la crise économique qui frappe nombre d'économies européennes depuis 2008 et en Amérique latine à cause de la chute des cours des matières premières

---

112. L'Institut Cervantes propose un bon résumé du poids économique de l'espagnol (2015, p. 20 et suivantes).

113. L'Espagne est leader de la région avec 95,1 % des salles équipées pour le numérique (Cf. AIMC, 2016). En Amérique latine, la situation est assez inégale (pour des statistiques relatives à la proportion de salles de cinéma ainsi équipées par rapport au nombre total de salles, voir les données de l'Observatoire ibéro-américain de l'audiovisuel : <http://www.oia-caci.org/es/estadisticas/cines/> et <http://www.oia-caci.org/es/estadisticas/teatro-digital-incluyendo-3d/>).

---

114. Cf. Anderson (n. d.).

115. Cf. IFPI (2016, p. 11).

116. Cf. CERLALC (2016, p. 8).

et de la récession<sup>117</sup> – il est indispensable de trouver de nouveaux débouchés. L'exportation de biens et services sous forme numérique pourrait ainsi représenter pour le secteur de la culture une source de revenu supplémentaire.

Les obstacles sont cependant considérables. En premier lieu, comme c'est aussi le cas des artistes, les industries culturelles, en particulier les petites et moyennes entreprises, manquent souvent des outils et de compétences nécessaires en matière de numérique. De plus, s'il est certain que ce nouvel environnement permet souvent d'opérer à moindre coût, le passage de l'analogique au numérique est souvent très onéreux : scanner tous les fonds d'une maison d'édition, par exemple, peut entraîner des dépenses considérables difficiles à assumer pour les petites entreprises. En outre, les pratiques de consommation propres au nouvel environnement, rompant avec les modes de circulation traditionnels, exigent un réajustement permanent des modèles d'entreprise<sup>118</sup>.

Dans le cas particulier de l'Amérique latine, de nombreuses analyses appellent à la prudence en précisant que l'économie du numérique ne s'est pas autant développée que la connectivité. En effet, dans plusieurs de ces pays, on constate localement un manque de développement du secteur du numérique<sup>119</sup>. Dans une optique proche de celle du document colombien Politique de la culture numérique, le chercheur argentin Raúl Katz avertit des dangers qui peuvent surgir si l'on perd de vue l'industrie numérique nationale :

---

117. Cf. IMF (2016).

118. Pour un examen détaillé de l'impact des nouvelles technologies sur la lecture, l'écriture et sur la chaîne de valeur du livre, cf. CERLALC (2013).

119. Cf. Katz (2015 : 232). Le commerce en ligne ne représente que 2 % de l'économie totale dans la région, ce qui est très inférieur à la place qu'il occupe dans l'économie européenne ou américaine (voir CEPALC, 2015b : 68).

*« Jusqu'à présent, l'attention portée aux centres de décision des gouvernements du continent s'est déplacée sur les réseaux, le développement de la large bande et les tarifs d'accès. Sans pour autant considérer qu'il n'y a plus de tâches à accomplir dans ce domaine, notamment en ce qui concerne l'intégration des secteurs défavorisés dans l'économie du numérique, le fait est que tous, gouvernements ou entreprises, chercheurs ou enseignants, nous devons commencer à définir une vision de l'avenir fondée sur une conception intégrée de l'écosystème numérique. Dans le cas contraire, nous courons le risque de nous transformer en consommateurs de produits, d'applications et de contenus élaborés à l'extérieur du continent, alimentant ainsi un transfert de capitaux hors de l'Amérique latine<sup>120</sup>. »*

Ce phénomène peut avoir des effets particulièrement négatifs sur le plan de l'emploi et des compétences locales. En effet, les meilleurs talents dans chaque secteur reçoivent souvent de l'extérieur des offres d'emploi plus alléchantes et choisissent d'émigrer, ce qui affaiblit encore l'écosystème national.

Par ailleurs, même si l'ère du numérique permet d'écouler des produits longue traîne (*long tail*) ou de niche, il n'est pas certain que la totalité des entreprises puissent subsister grâce à ces schémas commerciaux. De fait, le danger est que les grandes plateformes, fortes de leur inégalable capacité à proposer des millions de produits différents et de traiter des mégadonnées, soient les seules à bénéficier de cette « longue traîne » de produits consommés par un nombre relativement faible d'utilisateurs, mais qui, au total, génèrent des retours considérables.

---

120. Katz (2015 : 333).

Ainsi, bien qu'il existe dans la région toute une panoplie de plates-formes de vidéos à la demande, Netflix rallie au Mexique environ 70 % des usagers du secteur<sup>121</sup> ; de même, le bloc composé d'acteurs internationaux tels qu'Amazon, Apple, Google et Kobo accapare en Espagne 77,2 % du marché du livre électronique<sup>122</sup>.

Parmi les personnes interrogées, beaucoup s'accordent à penser que la concentration de l'offre entre les mains de quelques plates-formes peut devenir un risque sérieux pour la durabilité des industries locales et, par là même, pour la diversité des expressions culturelles. Force est de reconnaître que les géants du Web ne représentent pas un simple maillon de la chaîne créative, mais qu'ils s'organisent peu à peu dans des marchés fermés sur eux-mêmes, comme on le voit clairement dans le secteur des applications, où Google et Apple sont littéralement des *marchés à part entière*. Chaque plate-forme pouvant opter pour différents formats d'archives et de métadonnées, le risque existe d'un recul de l'interopérabilité et d'une fragmentation accrue. En outre, dans la mesure où elles gèrent leurs propres algorithmes de recommandation, les grandes plates-formes peuvent contrôler aussi la visibilité des divers produits qu'elles proposent à la vente. Comme le dénonce la « Déclaration sur la protection et la promotion de la diversité audiovisuelle à l'ère du numérique » :

*« Dans les nouveaux réseaux et supports numériques, on assiste à un processus de ré-intermédiation par de nouveaux agents – comme Google, Youtube, Facebook, Spotify – et les alliances de ces derniers avec les groupes médiatiques et culturels traditionnels remettent en question la diversité dans les réseaux numériques (...). Les stratégies élaborées par les intermédiaires du paysage numérique doivent faire l'objet de plus amples recherches sur des thèmes sensibles comme les alliances avec les grands groupes de culture et de communication, l'étiquetage des contenus ou le secret qui entoure les algorithmes employés par les moteurs de recherche pour orienter la visibilité des contenus<sup>123</sup>. »*

La prépondérance des géants du Web sur la scène culturelle est telle qu'un risque supplémentaire peut apparaître : l'impossibilité de produire des statistiques nationales fiables concernant l'économie de la culture numérique. En effet, étant donné que les échanges d'information entre l'utilisateur et le « nuage » (*cloud*), c'est-à-dire la plate-forme, s'opèrent par voie électronique et sont généralement cryptés, les États n'ont pas toujours les moyens d'établir la nature et la quantité de biens et des services consommés ou produits par les utilisateurs locaux. Ainsi, le problème signalé dans la section 2, à savoir la difficulté grandissante de préciser la quantité de livres électroniques d'auteurs locaux publiés sur une période donnée, se pose aussi lorsqu'il s'agit de déterminer le nombre de copies commercialisées.

---

121. Cf. Castañares (2016).

122. Librandá (2016 : 7).

---

123. « Déclaration » (2013, p. 3). Le texte a été élaboré dans le cadre du séminaire « Protection et promotion de la diversité audiovisuelle à l'ère du numérique », organisé en octobre 2013 à Getafe par le projet Audiovisual Diversity (voir ci-dessous, section 4)

Outre l'expansion des grandes plates-formes, d'autres défis notables sont la piraterie et les téléchargements illégaux<sup>124</sup>. Ce phénomène touche autant l'Amérique latine<sup>125</sup> que l'Europe : d'après l'Association des créateurs et des industries de contenus d'Espagne, 87,48 % des contenus consommés en 2015 dans le pays sont illégaux, soit un manque à gagner de 1 669 millions d'euros<sup>126</sup>.

Les changements d'habitude de consommation peuvent de même avoir des répercussions négatives sur les circuits culturels traditionnellement analogiques, tels que les librairies physiques. En Espagne, par exemple, deux librairies par jour en moyenne ont baissé le rideau au cours de l'année 2014<sup>127</sup>. Bien qu'il existe de grandes différences entre les écosystèmes des librairies d'Espagne et d'Amérique latine, il conviendrait de se demander si, le numérique gagnant peu à peu du terrain, la situation espagnole n'est pas le présage de ce qui risque de se produire demain en Argentine, au Mexique, en Colombie et en Équateur.

Face à ces opportunités et à ces défis qui conditionnent les industries culturelles, ces pays ont déployé tout un éventail de politiques et de mesures. Un premier groupe d'initiatives est axé sur la formation, les réseaux professionnels et la modernisation<sup>128</sup>.

---

124. C'est peut-être dans le rapport périodique présenté par l'Espagne en 2016 que ce problème est le plus clairement abordé (« Résumé »).

125. Cf. Alianza (2016).

126. Cf. Observatorio (2016). On notera cependant que les modes de calcul utilisés pour évaluer le manque à gagner ont été maintes fois contestés (cf. Corroto, 2015).

127. Cf. Manrique Sabogal (2015).

128. Dans la liste qui suit figurent uniquement les politiques et les mesures ciblant spécialement l'environnement numérique. Il existe cependant de nombreuses initiatives liées à l'industrie en général, dont certains volets ont trait aux nouvelles technologies, comme en témoigne le MICA (Marché des industries culturelles argentines) ou de sa variante internationale, le MICSUR (Marché des industries culturelles du Sud).

Quelques exemples parmi les plus remarquables :

- ▶ **Programa Polos y Nodos Audiovisuales** (Programme pôles et liens audiovisuels) (Argentine)<sup>129</sup> : lancé par le ministère de la Planification fédérale, des Investissements publics et des Services, ce projet entend consolider l'industrie audiovisuelle locale par l'aide à l'équipement et la formation à la R-D, avec pour objectif la production de contenus pour la télévision numérique.
- ▶ **Colombia 3.0** (Colombie)<sup>130</sup> : activité de formation et d'échange pour le secteur des contenus numériques, dans le cadre du programme « Vive Digital ».
- ▶ **Apps.co** (Colombie)<sup>131</sup> : cette initiative, qui s'inscrit également dans le cadre du programme « Vive Digital », vise à renforcer les compétences locales et le commerce dans le domaine des applications mobiles, des plates-formes Web et des contenus numériques.
- ▶ **C3+D** (Colombie)<sup>132</sup> : atelier d'entreprises de contenus numériques, organisé par le ministère de la Culture et le Centre de sciences et technologie d'Antioquia (CTA).
- ▶ **Ayudas a las industrias culturales** (Aide aux industries culturelles et créatives) (Espagne)<sup>133</sup> : programme de soutien du ministère de l'Éducation, de la Culture et du Sport (MECD), dont l'objectif est d'accroître l'offre légale de contenus numériques culturels sur Internet et de promouvoir la modernisation et l'innovation dans le secteur des industries culturelles et créatives.

---

129. <http://www.tda.gov.ar/tda/141/11162/polos.html>.

130. <http://col30.co>.

131. <https://apps.co>.

132. <http://laboratorioc3masd.co>.

133. [http://www.meecd.gob.es/cultura-meecd/areas-cultura/industriasculturales/ayudas/ayudas\\_inversio.html](http://www.meecd.gob.es/cultura-meecd/areas-cultura/industriasculturales/ayudas/ayudas_inversio.html).

## Étude de cas 4

# Aide aux industries culturelles et créatives (Espagne)

*En Espagne, le Secrétariat d'État à la culture du ministère de l'Éducation, de la Culture et des Sports offre une aide économique en vue de la modernisation et de l'innovation des industries culturelles et créatives par le biais de projets axés sur le numérique et les technologies. Ces projets doivent avoir pour but d'accroître l'offre légale de contenus culturels numériques sur Internet. Ce qui caractérise en premier lieu cette aide, c'est qu'elle ne vise pas seulement à renforcer l'écosystème des industries dans des secteurs tels que les arts du spectacle, les arts visuels, le cinéma, la télévision, la radio, la publicité, les jeux vidéo et les arts interactifs, le design, la musique et le livre, mais qu'elle produit également un effet positif sur l'accès, dans la mesure où elle favorise la qualité des offres culturelles accessibles en ligne.*

- ▮ **FICOD** (Espagne)<sup>134</sup> : forum international de contenus numériques organisé par l'intermédiaire du réseau Red.es par le ministère de l'Industrie, de l'Énergie et du Tourisme. C'est l'un des outils de l'Agenda numérique pour l'Espagne.
- ▮ **Emprendelibro** (Espagne)<sup>135</sup> : programme d'assistance aux entreprises de l'édition numérique, mis en œuvre par la Fondation Germán Sánchez Ruipérez et « Fabrica cultural » avec l'appui du MECD.
- ▮ **Apuesta Digital** (Pari numérique) (Mexique)<sup>136</sup> : aide offerte par le Centre de culture numérique pour le développement des applications Web ou mobiles qui contribuent à l'amélioration de la productivité et à la durabilité des entreprises culturelles.

Dans le cas particulier du financement participatif, il y a lieu de noter que l'Espagne a engagé en 2015 une réforme fiscale qui réglemente ce mécanisme et accorde des réductions d'impôts sur les dons en faveur des productions culturelles<sup>137</sup>.

Signalons également les projets d'application et les plates-formes en ligne opérationnels, généralement créés par des organismes publics et visant à rationaliser et à renforcer certaines industries culturelles. En 2015, le Secrétariat à la culture du Mexique a ainsi lancé « **Libros México** »<sup>138</sup>, espace virtuel polyvalent qui offre des outils technologiques aux éditeurs, importateurs, distributeurs, bibliothécaires, libraires et lecteurs locaux. Autre initiative intéressante : « **libreriasdeviejomexico.org** », un portail créé par l'Université autonome métropolitaine qui propose un plan interactif signalant l'adresse de dizaines de librairies mexicaines « à l'ancienne », un marché considéré en danger d'extinction.

134. <https://ficod.es>.

135. <http://emprendelibro.com/>.

136. <http://semana-emprendedor.centroculturaldigital.mx/appuesta.html>.

137. Cf. « El micromecenazgo » (2015).

138. <https://librosmexico.mx/>.

L'application **Ibermúsicas**<sup>139</sup>, conçue début 2016 par le programme ibéro-américain du même nom, a pour but de renforcer la présence et la connaissance de la diversité musicale latino-américaine, d'encourager la formation de nouveaux publics dans la région et de développer le marché du travail pour les professionnels du secteur, et ce avec le soutien de 10 pays – Argentine, Brésil, Colombie, Costa Rica, Chili, Cuba, Mexique, Paraguay, Pérou et Uruguay.

C'est sans doute dans le secteur du cinéma que sont apparues le plus grand nombre de plates-formes d'initiative publique. En 2015, l'Institut national du cinéma et des arts audiovisuels d'Argentine (INCAA) a lancé « **Odeón** »<sup>140</sup>, un portail de vidéos à la demande proposant des films, des séries, des documentaires et des courts-métrages nationaux. Fin 2014, en Equateur, l'Association nationale des télécommunications a lancé le système « **CNT Play** »<sup>141</sup>, dont l'offre de contenus à la demande est particulièrement riche en productions locales. En Espagne, le ministère de l'Éducation, de la Culture et des Sports gère quant à lui le service « **Ver películas online** » (Regarder des films en ligne)<sup>142</sup>, un moteur de recherche qui permet de parcourir la totalité de l'offre légale du cinéma sur le réseau.

L'Institut mexicain du cinéma (IMCINE) gère, avec l'appui du Secrétariat à la culture et en collaboration avec la société espagnole Filmin, le portail de vidéo à la demande **Filmin Latino**<sup>143</sup>, qui propose des films de fiction, des documentaires, des films d'animation, des courts-métrages et des séries de réalisateurs locaux ou internationaux. L'IMCINE gère également la plate-forme numérique **Cinema México**, qui propose plus de 200 films produits par l'Institut.

## Étude de cas 5 Retina Latina

*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 depuis mars 2016 un large éventail de films en ligne 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. Les initiatives comme Retina Latina sont extrêmement importantes dans l'optique de la consolidation du marché culturel numérique dans toute la région.*

139. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.theamalgama.ibermusicasapp>.

140. <https://www.odeon.com.ar>.

141. <http://www.cntplay.com/>.

142. <http://verpeliculasonline.meccd.gob.es/mc>.

143. <https://www.filminlatino.mx/>.

De plus, quelques plates-formes de cinéma sont nées de la coopération internationale. Le portail **Retina Latina** (Rétine Latine)<sup>144</sup>, 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), propose un large éventail de films en ligne afin de faire connaître la production cinématographique locale à de nouveaux publics dans la région. D'autre part, l'impulsion donnée par la CACI et la plate-forme numérique Cinema México a permis de mettre en œuvre le projet Pantalla CACI (Écran CACI)<sup>145</sup>, un portail de cinéma ibéro-américain comprenant trois sections : Ibermedia Digital pour le cinéma, DOCTV Amérique latine pour les documentaires et Aula pour des cours magistraux fondés sur des reportages et des entretiens avec des réalisateurs, des techniciens et des acteurs.

Enfin, toujours sur le terrain de la coopération, citons le projet **Red de salas digitales del Mercosur** (Réseau de salles numériques du Mercosur)<sup>146</sup>. Ce projet a vu le jour dans le cadre du Programme MERCOSUR Audiovisuel, une initiative de la Réunion spécialisée des autorités cinématographiques et audiovisuelles du MERCOSUR (RECAM), en collaboration avec l'Union européenne. Son objectif principal consiste à renforcer la circulation des contenus audiovisuels locaux au sein du bloc régional. Le réseau comprend actuellement 30 cinémas : 10 en Argentine, 10 au Brésil, 5 au Paraguay et 5 en Uruguay (dans une deuxième phase, il est prévu d'ouvrir des cinémas au Venezuela ainsi que de nouvelles salles de projection dans les pays susmentionnés)<sup>147</sup>.

---

144. <http://retinalatina.org/>.

145. <http://pantallacaci.com/>.

---

146. <http://www.recam.org/pma/categorias/red-de-salas/contenidos/red-de-salas>.

147. La liste des cinémas et des films ainsi que la programmation dans chaque pays peuvent être consultés sur le site : <http://mercosuraudiovisual.org/>.

THÈMES

4

Société civile

## 4. Société civile

Les outils numériques sont un véritable allié pour promouvoir la participation de la société civile et sensibiliser le public à la diversité des expressions culturelles. Internet possède à l'évidence la capacité unique de transmettre des informations de manière instantanée et économique à un nombre incalculable d'utilisateurs, ce qui représente un argument de poids en faveur de la construction de portails de diffusion culturelle. Voici quelques exemples de ce type de plates-formes qui ont l'appui des pouvoirs publics :

- ▀ **España es cultura** (L'Espagne est culture)<sup>148</sup> : site développé par le MECD pour la diffusion et la promotion des cultures locales. Entre autres matériels, il propose un agenda présentant le meilleur de l'offre culturelle actuelle.
- ▀ **Hipermédula** (« Quintessence »)<sup>149</sup> : plate-forme numérique de diffusion culturelle qui encourage les échanges entre acteurs, créateurs et public de la culture ibéro-américaine ; il s'agit d'un projet indépendant soutenu par l'Agence espagnole de coopération internationale pour le développement (AECID) et le Centro Cultural de España/Córdoba (Argentine).

- ▀ **Americanosfera**<sup>150</sup> : plate-forme de collaboration numérique créée par Casa de América (Espagne), *Americanosfera* invite les centres et les groupes de réflexion culturels à venir présenter leurs activités, leurs travaux et leurs projets en Ibéro-Amérique.
- ▀ **México es cultura** (Le Mexique est culture)<sup>151</sup> : ce site Web est une véritable vitrine du Secrétariat à la culture du Mexique. Le visiteur peut y trouver la liste des activités les plus remarquables dans les domaines de la musique, du cinéma, de la danse, des expositions ainsi que dans la catégorie « culture numérique ». Le site est très actif dans les réseaux sociaux et possède une application mobile considérée comme l'une des meilleures au monde<sup>152</sup>.
- ▀ **WikiMexico**<sup>153</sup> : site Web interactif pour la diffusion de la culture mexicaine, historique et contemporaine.

---

148. <http://www.españaescultura.es>.

149. <http://hipermedula.org/>.

150. <http://americanosfera.org>.

151. <http://www.mexicoescultura.com/>.

152. Cf. « Multiplataforma de Conaculta » (2015).

153. <http://wikimexico.com/>.

► **Alas y raíces** (Ailes et racines)<sup>154</sup> : portail du Secrétariat à la culture du Mexique visant à éveiller la sensibilité artistique des enfants et des adolescents. Il propose tout un éventail d'informations culturelles et une section d'applications mobiles spécialement conçues pour un public jeune.

Cela étant, la puissance du numérique ne se manifeste pas seulement à travers les plates-formes d'information mais aussi, et tout spécialement, dans l'interactivité propre aux réseaux sociaux. Dans ce domaine, l'Amérique latine et l'Espagne affichent les taux les plus élevés au monde<sup>155</sup>, ce qui représente une extraordinaire opportunité pour les initiatives de sensibilisation et de diffusion au niveau régional. Les réseaux et portails mondiaux comme Facebook, Twitter ou YouTube, et même des sites locaux tels que Taringa!<sup>156</sup> constituent désormais des canaux très efficaces d'échanges culturels. Citons, à cet égard, le phénomène des « booktubers » (blogueurs littéraires), internautes généralement jeunes ou adolescents qui commentent des livres sur YouTube et dont les blogs ont plusieurs milliers d'abonnés<sup>157</sup>. De plus, des portails régionaux de conseils de lecture, comme Entrelectores<sup>158</sup> ou Lectoralia<sup>159</sup> – sont en train de voir le jour et permettent de partager informations et commentaires.

Les institutions publiques exploitent le potentiel de ces nouvelles formes de communication de différentes manières.

154. <http://www.alasyraices.gob.mx/>.

155. L'Amérique latine compte plus de 217 millions d'utilisateurs de Facebook (cf. eMarketer, 2015a et 2015b) ; Twitter enregistre pour sa part dans la région un taux de croissance parmi les plus élevés au monde. En ce qui concerne l'Espagne, cf. VIU (2015).

156. <http://www.taringa.net/>.

157. Cf. Perazo (2014).

158. <http://www.entrelectores.com/>.

159. <http://www.lectoralia.com/>.

On ne compte plus le nombre de festivals, musées et centres d'art qui utilisent les réseaux sociaux pour diffuser des informations et dialoguer directement avec leur public<sup>160</sup>. Par ailleurs, les ministères de la Culture de la région comptent un nombre d'abonnés considérable. Il convient de souligner ici l'énorme succès remporté par le Secrétariat à la culture du Mexique dans les réseaux sociaux : son compte Twitter recense par exemple<sup>161</sup> près de 1,5 million d'abonnés<sup>162</sup>.

## Étude de cas 6

### Forum de la culture numérique (Argentine)

*En 2013, l'Argentine a organisé les premiers forums nationaux consacrés à l'agenda culturel numérique, qui ont été rassemblés en octobre 2015 pour créer une manifestation de plus grande ampleur : le Forum de la culture numérique. Cet espace a réuni producteurs culturels, universitaires, entreprises numériques, militants, programmeurs, artistes et usagers pour une réflexion sur les opportunités et les défis des industries culturelles en Argentine à l'ère du numérique. Les activités de ce genre peuvent s'avérer très utiles pour inciter la société civile à s'impliquer davantage dans la sensibilisation aux problèmes actuels et dans l'élaboration de nouvelles politiques en faveur de la culture.*

160. Pour une bonne analyse de l'utilisation des nouvelles technologies dans le cadre des musées et des festivals en Espagne, voir respectivement Cano Coca, Vázquez Aldecoa et Celaya (2015), et Roselló et Celaya (2016).

161. [https://twitter.com/cultura\\_mx](https://twitter.com/cultura_mx).

162. Mai 2016. Pour une liste détaillée des réseaux du Secrétariat, cf. « Las redes sociales » (« Les réseaux sociaux ») (2015).

On note d'autre part que, si l'interactivité est la clé de la communication numérique, elle influence aussi la conception des politiques. C'est ainsi que pour aboutir à la version finale de son document de politique sur la culture numérique, le ministère de la Culture colombien en a soumis une première ébauche à un débat public, auquel plus de 300 personnes ont participé, dont des experts, des spécialistes en communication, des institutions et des citoyens ordinaires<sup>163</sup>. Ce processus a grandement aidé à valider les orientations proposées, ainsi qu'à recueillir de nouvelles idées.

Les pays ont aussi contribué à l'organisation de congrès et d'espace de recherche en rapport avec la culture numérique au sens large. En 2013, le cinquième Congrès ibéro-américain de la culture<sup>164</sup> – intitulé : « Culture numérique, culture en réseau » et organisé entre autres par le SEGIB et le ministère de l'Éducation, de la Culture et des Sports (MECD) – s'est tenu à Saragosse. En 2015, la conférence internationale intitulée « Culture numérique, communication et société » a également été organisée à Saragosse avec le soutien du MECD<sup>165</sup>. Le projet Diversité Audiovisuelle<sup>166</sup> – qui dépend de l'Université Carlos III de Madrid – mène depuis 2012 un large éventail de travaux de recherche et d'échanges relatifs à la diversité dans les industries culturelles en général et dans le secteur audiovisuel numérique en particulier, avec le soutien du ministère de l'Économie et de la Compétitivité.

De son côté, l'Argentine a organisé en 2015 le Forum de la culture numérique, un espace de réflexion qui a réuni producteurs culturels, enseignants, entreprises numériques, législateurs et artistes pour une réflexion sur les enjeux et les besoins de notre époque<sup>167</sup>.

Enfin, il faut signaler les différents ouvrages parus en la matière et encouragés par des institutions publiques. Mentionnons en particulier le livre « En la ruta digital » (Sur la route du numérique), compilé en 2012 par la Direction nationale des industries créatives de l'Argentine<sup>168</sup> et l'« Anuario AC/E » publié par l'Action culturelle espagnole, qui examine l'évolution des tendances numériques dans le monde de la culture<sup>169</sup>.

---

163. Cf. « Política Cultural Digital » (« Politique culturelle numérique ») (n.d.).

164. <http://www.culturaiberoamerica.org/en/>.

165. <http://www.congresoculturaldigital.es>.

166. <http://diversidadaudiovisual.org/>.

---

167. <http://digital.cultura.gob.ar/>.

168. <http://digital.cultura.gob.ar/en-la-ruta-digital/>.

169. [http://www.accioncultural.es/en/ac\\_e\\_digital\\_culture\\_annual\\_report](http://www.accioncultural.es/en/ac_e_digital_culture_annual_report).

# Suivi des questions numériques

Comment mesurer les progrès accomplis par les pays en matière de protection et de promotion de la diversité des expressions culturelles à l'ère du numérique ? Le cadre général de suivi présenté dans le Rapport mondial de l'UNESCO *Repenser les politiques culturelles* propose à cette fin trois indicateurs clés, chacun étant associé à des moyens de vérification spécifiques<sup>1</sup> :

## Indicateur 1

**Une base législative garantissant l'accès universel à Internet est (a) mise en place, (b) évaluée et (c) fonctionnelle.**

### *Moyens de vérification*

---

- Éléments permettant d'établir l'existence de lois pertinentes garantissant l'accès universel à Internet.
- Éléments permettant d'établir l'existence d'un accès universel à des connexions Internet mobile (par sexe, âge et niveau de revenus) et aux réseaux sociaux.
- Rapports d'évaluation sur l'impact des lois concernant l'accès universel à Internet.

## Indicateur 2

**Des politiques et des mesures encourageant la créativité numérique et la participation de la société civile dans l'environnement numérique sont (a) mises en place, (b) évaluées et (c) fonctionnelles.**

### *Moyens de vérification*

---

- Politiques et mesures visant à soutenir les arts numériques, les incubateurs pour les arts électroniques et l'expérimentation, la formation des artistes.
- Mesures visant à promouvoir la production et la consommation de contenus électroniques (payants et gratuits, internationaux et locaux).
- Mesures encourageant la participation de la société civile par l'intermédiaire des médias numériques.

- Rapports d'évaluation sur l'impact des politiques encourageant la créativité numérique et la participation de la société civile dans l'environnement numérique.

## Indicateur 3

**Des politiques et des mesures visant à soutenir des marchés dynamiques et diversifiés pour les industries culturelles numériques sont (a) mises en place, (b) évaluées et (c) fonctionnelles.**

### *Moyens de vérification*

---

- Politiques et mesures visant à soutenir la modernisation des industries culturelles (par exemple, infrastructures technologiques et formation à la réalisation de films numériques ainsi qu'à l'écriture et à l'édition électroniques).
- Nombre d'acteurs en ligne sur le marché, par industrie culturelle (musique, édition, cinéma, etc.) et niveau de maîtrise du numérique chez les consommateurs (par sexe, âge et niveau de revenu).
- Part des revenus du numérique dans les petites et moyennes entreprises, par industrie culturelle.
- Rapports d'évaluation sur l'impact des politiques visant à soutenir des marchés dynamiques et diversifiés pour l'industrie de la culture numérique.

---

170. See Kulesz (2015: 86).

Comme on peut le constater, les indicateurs présentés ci-dessus se rapportent aux quatre grands thèmes autour desquels s'articule le présent rapport. Il faut bien reconnaître en revanche que dans certains cas, en particulier en ce qui concerne les indicateurs 2 et 3, il n'est pas facile de rassembler les données pertinentes. Cependant, étant donné que l'écosystème culturel dépend dans une large mesure de la quantité et de la qualité des informations accessibles aux parties prenantes – secteur public, entreprises privées, société civile – tous les efforts engagés afin de combler ces lacunes pourraient s'avérer extrêmement bénéfiques.

# Conclusions et recommandations

Tel que nous avons tenté de le montrer jusqu'à présent, les technologies numériques ont un impact considérable sur la scène culturelle en Espagne et en Amérique latine, et l'inventaire des opportunités, des obstacles et des politiques liés à la protection et à la promotion de la diversité des expressions culturelles à l'ère du numérique est d'une grande complexité. On ne saurait considérer, après analyse, que les nouvelles technologies sont positives ou négatives en soi ; elles constituent plutôt un avantage tout autant qu'un défi, en fonction de leur application dans chaque contexte. En effet, les outils numériques peuvent, selon la façon dont on les utilise, générer un marché des industries culturelles riche et dynamique, ou concentrer l'offre entre les mains d'un petit nombre d'acteurs. Les politiques publiques peuvent de façon décisive faire pencher la balance dans un sens ou dans l'autre.

Dans ce contexte, les progrès en matière de protection et de promotion de la diversité des expressions culturelles réalisés par certains pays dans le nouvel environnement peuvent être mis à profit par les autres. Nombre d'initiatives que nous avons analysées concernant l'accès, la créativité, les industries culturelles et l'engagement social constituent manifestement des réussites qui pourraient être reproduites.

Toutefois, au-delà des projets réalisés, certaines zones inexplorées subsistent et mériteraient notre attention. Nous pensons principalement à certaines opportunités mal exploitées, ou à des enjeux insuffisamment pris en compte. Nous allons maintenant développer quelques-uns de ces aspects, susceptibles d'être utilisés pour l'élaboration d'une série de recommandations et de bonnes pratiques.

En ce qui concerne l'accès, le secteur public a fait d'importants efforts pour réduire la fracture numérique. Néanmoins, ces projets sont souvent partie intégrante de plans nationaux d'équipement d'infrastructure de grande ampleur, dont l'élaboration et la mise en œuvre reviennent en général aux ministères de la Technologie, de l'Industrie, des Communications ou de l'Éducation, et non au ministère de la Culture – ce qui peut avoir des conséquences négatives pour la diversité des expressions culturelles. Par ailleurs, à l'heure où les grandes plates-formes internationales exercent des pressions de plus en plus fortes pour remédier aux problèmes d'infrastructure, il convient de souligner qu'en l'absence de politiques publiques dans ce domaine, l'accès équitable au Web et la neutralité du réseau sont menacés.

Dans le domaine de la créativité, les pays ont investi dans des plates-formes et des applications qui contribuent à la visibilité des artistes locaux, dans des formations visant à renforcer l'expérimentation et la création en matière de technologies numériques, et dans différentes mesures de protection des droits d'auteur. Cependant, les politiques culturelles restent trop souvent attachées au modèle de création analogique – dans lequel le message n'est transmis que dans une seule direction – et tendent à perdre de vue ce qui fait la spécificité du nouvel environnement, à savoir l'interaction et la collaboration.

S'agissant des industries culturelles, les aides à la formation de réseaux professionnels, à la formation et à la modernisation, ainsi qu'à la création de plates-formes qui contribuent à la consolidation de l'industrie du livre, de la musique ou du cinéma, sont des mesures fondamentales. Pourtant, les enjeux liés aux grandes plates-formes mondiales et l'impact de ces dernières sur la chaîne créative locale ne sont pas considérés dans une optique intégrée. Sans une stratégie affirmée sur ce point, les problèmes observés au sein du secteur comme dans les statistiques nationales risquent de s'accroître.

Enfin, les pays ont mené à bien de nombreux projets de diffusion culturelle et de promotion de l'engagement social, en particulier à travers des plates-formes de diffusion, des campagnes de communication sur les réseaux sociaux, des consultations citoyennes, des conférences et des publications sur la culture à l'ère du numérique. Il semble qu'il y ait là une occasion ratée : la chance de sensibiliser le grand public aux objectifs et aux principes de la Convention de 2005, et de poursuivre plus explicitement le débat concernant l'impact des technologies numériques sur la diversité des expressions culturelles.

Compte tenu des politiques et des mesures décrites dans les sections 1 à 4, ainsi que des nouvelles pistes qui pourraient être explorées à l'avenir, nous proposons ci-après 50 recommandations, dans sept grands domaines – quatre domaines spécifiques et trois domaines transversaux :

## Accès

1. Associer le ministère de la Culture à l'élaboration et à la mise en œuvre des grands plans nationaux relatifs à l'infrastructure technologique et à l'inclusion numérique, dès lors que ces programmes s'étendent à des domaines directement ou indirectement liés à la diversité des expressions culturelles.
2. Inclure des clauses relatives à la culture et des références à la Convention de 2005 dans ces plans ou agendas numériques nationaux.
3. Simplifier l'accès en ligne aux expressions culturelles hébergées par les institutions publiques – musées, bibliothèques, archives –, soit par la numérisation des matériels, soit par l'unification des catalogues sur le Web.
4. Intensifier les efforts destinés à garantir l'accessibilité, l'universalité d'Internet et la neutralité du Web.

## Créativité

5. Multiplier les possibilités de formation pour les artistes travaillant avec les outils numériques.
6. Assurer une meilleure visibilité aux créateurs qui s'expriment au moyen des nouvelles technologies.
7. Stimuler davantage la création numérique.
8. Proposer un soutien aux centres, festivals et manifestations professionnelles qui font la promotion de l'art électronique.
9. Moderniser les procédures d'enregistrement et de dépôt légal des œuvres artistiques, en particulier pour les médias numériques.
10. Promouvoir une rémunération équitable des artistes dans le cadre de la chaîne créative.
11. Protéger la création numérique, notamment par l'élaboration d'un guide de bonnes pratiques sur le respect des droits d'auteur.
12. Encourager les nouvelles formes de micro-mécénat ou de financement participatif (crowdfunding) qui contribuent à soutenir l'activité des artistes.

## Industries culturelles

13. Accompagner les industries du livre, de la musique et du cinéma dans leurs efforts de numérisation et de modernisation.
14. Proposer davantage de possibilités de formation aux entreprises culturelles qui ont besoin de perfectionner leurs compétences dans le domaine du numérique.
15. Contribuer au renforcement du marché culturel numérique au niveau national.
16. Adapter les mécanismes des transactions électroniques afin de faciliter le commerce des biens et des services en ligne.
17. Prendre des mesures pour éviter la concentration de l'offre et promouvoir la coexistence de multiples acteurs commerciaux, tant nationaux qu'internationaux.
18. De même que pour la création, encourager le financement participatif pour la production et la distribution en ligne des biens et services culturels dont la commercialisation est plus lente.
19. Contribuer à l'établissement de liens plus solides entre les professionnels de la culture numérique et le secteur numérique – programmeurs, concepteurs de sites Web, développeurs de jeux vidéo, entre autres.
20. Favoriser les coproductions et les codistributions numériques au sein de la région.
21. Encourager les rencontres entre entrepreneurs dont les activités ont trait aux contenus numériques.
22. Intensifier les efforts visant à créer une offre légale de biens et de services en ligne.
23. Reconsidérer les contrats publics d'achat de biens et de services culturels en fonction des nouvelles formes de création, de production et de distribution.
24. Contribuer à une plus grande interopérabilité et normalisation des formats et des métadonnées.
25. Instaurer une meilleure transparence dans la présentation de l'offre en ligne, notamment sur les grandes plates-formes, afin d'assurer une bonne visibilité aux biens et services culturels locaux.

26. Évaluer la nécessité d'introduire des changements dans la législation relative à la distribution de biens et de services culturels en ligne, concernant par exemple le prix unique des livres numériques.
27. Prêter attention aux circuits culturels éventuellement menacés par les changements technologiques, tels que le réseau des librairies physiques.

## Sensibilisation et participation de la société civile

28. Exploiter le potentiel des réseaux sociaux et autres outils numériques afin d'encourager la participation sociale et la sensibilisation du public à la diversité des expressions culturelles dans le nouvel environnement.
29. Mettre à profit les forums d'échange régionaux comme MicSur pour faire avancer le débat sur ces questions.
30. Rendre les politiques publiques plus interactives et ouvrir de nouveaux espaces permettant à la société civile d'intervenir dans l'élaboration des plans nationaux.

## Coopération

31. Introduire des clauses relatives à la culture et des références à la Convention de 2005 dans les plans ou agendas numériques en matière de coopération internationale.
32. Inclure également des clauses relatives à la culture et des références à la Convention de 2005 dans les traités de libre-échange bilatéraux ou multilatéraux, en prêtant une attention toute particulière au statut du commerce électronique de biens et de services culturels.
33. Actualiser les accords de coopération culturelle, tels que la Charte culturelle ibéro-américaine, pour y inclure une réflexion sur les opportunités et les défis des technologies numériques. Ce travail peut se rapprocher des discussions en cours à l'UNESCO concernant les directives opérationnelles pour la mise en œuvre de la Convention de 2005 dans l'environnement numérique.
34. Établir une étroite coordination entre les différents organismes régionaux et les organes de la Convention de 2005, afin d'harmoniser les efforts et d'unifier les stratégies pour la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique.

35. Contribuer, avec le Fonds international pour la diversité culturelle, à la mise en œuvre des projets en rapport avec l'intégration des nouvelles technologies dans la culture locale.
36. Promouvoir un échange entre les différents ministères de la Culture de la région sur les enjeux liés aux nouvelles technologies.

## Échange d'informations et collecte de données

37. Réaliser de nouvelles études concernant l'impact de l'ère numérique sur la diversité des expressions culturelles, en particulier dans d'autres pays hispanophones.
38. Inclure dans ces recherches des problématiques propres à d'autres secteurs que ceux du livre, de la musique et du cinéma, par exemple les jeux vidéo et l'animation.
39. Établir une nouvelle cartographie de la culture numérique, à l'exemple de celle qui a été réalisée par le SEGIB en ce qui concerne l'innovation citoyenne, mais dans une optique plus spécialement axée sur le thème de la diversité des expressions culturelles.
40. Prendre en compte la variable numérique dans les comptes satellites et dans les statistiques des observatoires de la culture, afin de mesurer plus précisément la consommation et la production des contenus numériques, ventilés par secteur, origine (locale/internationale), support, format, etc.
41. Échanger des expériences avec des pays d'autres aires linguistiques afin de partager les bonnes pratiques et les enseignements.
42. Étudier les effets de l'intégration de marchés numériques sur la diversité des expressions culturelles, du point de vue des opportunités comme des défis, en partant du cas du Marché unique numérique de l'Union européenne par exemple.
43. Apporter sa contribution, sous la forme d'informations relatives aux opportunités, aux défis et aux politiques concernant l'environnement numérique, lors de la présentation des rapports périodiques quadriennaux sur la Convention de 2005.

## Thèmes stratégiques

44. Concevoir le numérique comme une dimension supplémentaire de la culture humaine, qui se construit « de concert » et non « depuis le sommet », et qui non seulement résout des problèmes techniques mais sert également de vecteur d'expression de valeurs, de sens et d'identité.
45. Lors de l'élaboration des programmes de culture numérique, adopter une approche complète n'excluant aucun des quatre domaines décrits précédemment : accès, créativité, industries culturelles et société civile.
46. Dans chacun de ces quatre domaines, donner toujours la place centrale à l'être humain et non à l'outil, qu'il s'agisse de dispositifs, de plates-formes ou d'applications.
47. Au moment de concevoir des plates-formes numériques nationales, plutôt que de partir de zéro, travailler en synergie avec les plates-formes locales existantes, de façon à collaborer avec l'industrie et à garantir la durabilité de l'initiative.
48. Favoriser la synchronisation des projets nationaux relatifs à la culture numérique avec les plans établis au niveau provincial/municipal.
49. Tisser de nouvelles alliances entre le secteur public et le secteur privé.
50. Encourager les synergies entre ministères, en particulier entre le ministère de la Culture et le ministère chargé des technologies.

Il est clair que pour la culture des pays hispanophones, l'ère du numérique ne représente pas un avenir possible mais bien la réalité d'aujourd'hui. Bien qu'il reste encore beaucoup à faire pour que ces processus soient bien compris en termes qualitatifs et quantitatifs, nous pouvons avancer, conformément à la Déclaration de Veracruz, qu'il n'est pas nécessaire de créer de toutes pièces un espace culturel numérique composé de l'Espagne et de l'Amérique latine dans la mesure où cet espace existe déjà bel et bien et qu'il connaît un développement extrêmement dynamique. En revanche, on constate des contrastes marqués entre les pays en ce qui concerne diverses caractéristiques technologiques, économiques et sociales, et ces particularités pourraient s'intensifier à l'avenir.

Dans les recherches qui seront menées à l'avenir sur le rapport entre le numérique et la diversité des expressions culturelles dans les pays hispanophones, il sera sans doute nécessaire de conserver une double approche. Nous devons d'une part continuer à accorder toute l'attention requise à l'aspect universel/commun du numérique, impliquant un large éventail de possibilités, de difficultés et de politiques récurrentes dans l'ensemble de la région. Il sera d'autre part essentiel, dans la limite des données disponibles, d'examiner les composantes locales/spécifiques déterminées par le contexte et les priorités propres à chaque pays. On retrouve en un sens cette même dualité dans l'idée de langue commune : bien que l'espagnol soit la langue commune de toute la région, on constate des variantes dialectales évidentes dont il convient de tenir compte. Enfin, si nous voulons consolider l'espace numérique hispanophone afin de promouvoir et de protéger la diversité des expressions culturelles, il sera indispensable de renforcer simultanément ces deux dimensions fondamentales : les réseaux régionaux d'échanges – de données, d'expériences, de contenus et d'expressions artistiques – et un travail constant sur les besoins locaux.

## ANNEXE 1

# Principaux experts consultés

- Adsuara, Borja** : avocat, chargé de cours et expert-conseil en droit et stratégie numérique (Espagne)
- Albornoz, Luis** : chercheur, chargé de cours et expert en communication audiovisuelle (Argentine et Espagne)
- Amatriain, Ignacio** : sociologue, chargé de cours et expert en industries culturelles (Argentine)
- Arrieta, Pablo** : chargé de cours et expert en nouveaux médias (Colombie)
- Astudillo Borja, Lisset** : Directrice des relations internationales et de la coopération culturelle au ministère de la Culture et du Patrimoine (Équateur)
- Bello, Mónica** : chercheuse et critique d'art spécialisée dans les nouvelles pratiques culturelles (Espagne)
- Bercovich, Fernando** : chercheur, responsable du département numérique du Sistema de Información Cultural de la Argentina (SInCA) au ministère de la Culture (Argentine)
- Boland, Philippe** : président d'Internauta, association colombienne d'utilisateurs de l'Internet, et expert en nouveaux médias (Colombie)
- Buitrago, Felipe** : consultant et expert en économie créative (Colombie)
- Bultynch, Daniela** : conseillère du Secrétariat des médias publics, Système fédéral des médias et contenus publics (Argentine)
- Cárdenas Castillo, Jonathan** : conseiller en gestion culturelle au Département de régulation et de contrôle du sous-secrétariat des entreprises et industries culturelles du ministère de la Culture et du Patrimoine (Équateur)
- Carrasco, Diego** : spécialiste de l'économie populaire et solidaire et coordonnateur de l'exposition « Textures et Couleurs » organisée par l'agence de promotion économique ConQuito (Équateur)
- Castellanos, Alfonso** : anthropologue, consultant en économie créative et expert en indicateurs culturels (Mexique)
- Castillo, Carlos** : écrivain et agent littéraire (Colombie)
- Colagiovanni, Vanina** : écrivain, co-coordonnatrice du département éditorial du MICA (Mercado de Industrias Culturales Argentinas), ministère de la Culture (Argentine)
- Correa, Iván** : directeur de la maison d'édition numérique eLibros (Colombie)

- D'Elia, Alejandrina** : directrice pour l'innovation culturelle au sous-secrétariat de l'économie créative du ministère de la Culture (Argentine)
- De la Peña Aznar, José** : consultant spécialisé en technologies et télécommunications numériques (Espagne)
- Del Corral, Milagros** : experte en politique du livre, bibliothèques, droits d'auteur et nouvelles technologies de l'édition (Espagne)
- Di Paola, Virginia** : responsable du département de l'alliance stratégique au British Council (Argentine)
- Escobar Guevara, Raúl** : directeur du Conservatoire national de musique (Équateur)
- Fernández Orgaz, Laura** : responsable des collections et expositions à la Fundación Telefónica (Espagne)
- Flores Cevallos, José Daniel** : département de régulation et de contrôle du sous-secrétariat des entreprises et industries culturelles du ministère de la Culture et du Patrimoine (Équateur)
- Franco, Germán** : sous-directeur du centre Ático de l'Université pontificale Javeriana et expert en politique de communication et culture numérique (Colombie)
- Gaitán, Juan Carlos** : directeur de Prana, pépinière d'entreprises culturelles et d'industries créatives (Colombie)
- García Leiva, Trinidad** : chercheuse, chargée de cours et experte en développement du secteur audiovisuel numérique (Espagne)
- García, Marcos** : directeur de MediaLab Prado (Espagne)
- González, Luis** : directeur général de la fondation Germán Sánchez Ruipérez (Espagne)
- Gribnicow, Andrés** : sous-secrétaire pour l'économie créative au ministère de la Culture (Argentine)
- Holguín, Catalina** : directrice éditoriale de l'entreprise numérique Manuvo (Colombie)
- Holtz, Déborah** : éditrice, directrice de la maison d'édition Trilce et présidente de l'Alliance des éditeurs mexicains indépendants (AEMI) (Mexique)
- Jaramillo, Alejandra** : écrivain, chargée de cours et directrice du master d'écriture créative de l'Université nationale (Colombie)
- Jaramillo, Bernardo** : responsable de la sous-direction Lecture, écriture et bibliothèques au du CERLALC (Colombie)
- Klinkovich, Vanina** : illustratrice (Argentine)
- Londoño, Felipe César** : président de l'Université de Caldas et directeur du Festival international de l'image (Colombie)

- Manjarres, Daniel** : directeur du Musée de Bogota et conseiller du Département des affaires culturelles du ministère des Affaires étrangères (Colombie)
- Monak Salinas, Lenin** : sous-directeur de l'unité Recherche et statistique du CERLALC (Colombie)
- Monteros, Ricardo** : compositeur et directeur de l'orchestre symphonique du Conservatoire national de musique (Équateur)
- Moreno, Ángel** : sous-directeur pour les pratiques culturelles au Secrétariat de la culture, du divertissement et des sports de Bogota (Colombie)
- Navarro, Blanca** : experte en communication et directrice de l'agence de promotion culturelle Disueño (Espagne)
- Noejovich, Sebastián** : coordonnateur général pour les arts et la littérature au ministère de la Culture (Argentine)
- Nongo, Néstor** : conseiller technique au secrétariat d'État pour la culture du ministère de l'Éducation, de la Culture et des Sports (Espagne)
- Orosa, Iván** : sous-secrétaire pour les entreprises culturelles au ministère de la Culture et du Patrimoine (Équateur)
- Pascual, Javier** : conseiller du Bureau pour la promotion des livres, de la lecture et de la littérature espagnole au ministère de l'Éducation, de la Culture et des Sports (Espagne)
- Pedrosa, Fernando** : Secrétariat des médias publics, Système fédéral des médias et contenus publics (Argentine)
- Piedras, Ernesto** : expert en économie créative et directeur général de The Competitive Intelligence Unit (Mexique)
- Pis Diez, Ethel** : chargée de cours et chercheuse en questions liées au secteur des contenus (Argentine)
- Ponsford, Marianne** : directrice du CERLALC (Colombie)
- Ramírez Hernández, Ricardo** : coordonnateur du Groupe de gestion et de mise en œuvre au Département de la communication du ministère de la Culture (Colombie)
- Restrepo, Jorge** : fondateur de la société Hypercubus, dont l'activité porte sur des projets relatifs à l'éducation et à la technologie, et expert du secteur des contenus numériques (Colombie)
- Restrepo, Natalia** : coordonnatrice du projet Digital Culture mis en œuvre par le Département de la communication du ministère de la Culture (Colombie)
- Riera, Verónica** : éditrice, co-coordonnatrice du département éditorial du MICA (Mercado de Industrias Culturales Argentinas), ministère de la Culture (Argentine)
- Rocca, Luis** : directeur de la maison d'édition Taller de Edición (Colombie)

- Rodríguez Las Heras, Antonio** : chargé de cours, chercheur et directeur de l'Institut de la culture et de la technologie de l'Université Carlos III à Madrid (Espagne)
- Romero, Carolina** : sous-directrice technique de la division Formation, recherche et développement de la Direction nationale des droits d'auteur (Colombie)
- Salazar Lara, Lorna** : consultante et experte en contenu numérique (Colombie)
- Salazar, Mauricio** : entrepreneur, consultant and organisateur de TEDxBogotá (Colombie)
- Sandoval Ruiz, Alcira** : spécialiste, responsable du service de la culture du Bureau de l'UNESCO à Quito et représentante de la Bolivie, de la Colombie, de l'Équateur et du Venezuela (Équateur)
- Sborovsky, Carolina** : écrivain (Argentine)
- Schargarodsky, Héctor** : chargé de cours et expert en industries culturelles, notamment dans le domaine des arts du spectacle (Argentine)
- Scheinig, Matías** : expert en communication sociale, documentariste et photographe (Argentine)
- Seiguer, Hernán** : directeur du Système des informations culturelles de l'Argentine, ministère de la Culture (Argentine)
- Sierra, Danny** : responsable de l'innovation chez ViveLab Bogotá (Colombie)
- Sierra, Edith** : experte en communication numérique et projets transmédias (Colombie)
- Sigal, Jorge** : Secrétariat des médias publics, Système fédéral des médias et contenus publics (Argentine)
- Silva, Paula** : responsable des Arts et industries créatives du British Council (Colombie)
- Solano, Víctor** : journaliste, expert en technologies de la communication et technologies numériques (Colombie)
- Torre Villaverde, Pilar** : conseillère technique au Secrétariat général de la Promotion de la culture à l'étranger – Secrétariat d'État pour la culture au ministère de l'Éducation, de la Culture et des Sports (Espagne)
- Ubertone, Pedro** : écrivain et scénariste (Argentine)
- Vargas, Enrique** : coordonnateur de l'Espace culturel ibéro-américain au Secrétariat général ibéro-américain (SEGIB) (Mexique)
- Vivas, Camilo** : consultant pour les questions relatives au secteur des contenus, notamment le développement des outils numériques (Colombie)
- Zabala, Rubén** : coordonnateur de projet chez MediaLab UIO (Équateur)
- Zamparolo, Valeria** : responsable des Arts au British Council (Argentine)

## ANNEXE 2

# Bibliographie

- « 150 artistes urbanos plasmaron sus diseños en el Parque Bicentenario » (2014). *Noticias Quito*. URL : [http://noticiasquito.gob.ec/Noticias/news\\_user\\_view/150\\_artistas\\_urbanos\\_plasmaron\\_sus\\_disenos\\_en\\_el\\_parque\\_bicentenario--11886](http://noticiasquito.gob.ec/Noticias/news_user_view/150_artistas_urbanos_plasmaron_sus_disenos_en_el_parque_bicentenario--11886)
- Acción Cultural Española** (2015). *Anuario AC/E 2015 de Cultura Digital*, Acción Cultural Española. URL : [http://www.accioncultural.es/media/DefaultFiles/flipbook/anuarioACE\\_EN2015/anuarioACE\\_EN2015.html#p=1](http://www.accioncultural.es/media/DefaultFiles/flipbook/anuarioACE_EN2015/anuarioACE_EN2015.html#p=1)
- Acción Cultural Española** (2016). *Anuario AC/E 2016 de Cultura Digital*, Acción Cultural Española. URL : [http://www.accioncultural.es/media/DefaultFiles/activ/2016/Publi/anuario2016\\_digital.pdf](http://www.accioncultural.es/media/DefaultFiles/activ/2016/Publi/anuario2016_digital.pdf)
- AIMC** (2016). « Prácticamente completada la digitalización de las salas de cine » (2016). URL : [http://www.aimc.es/spip.php?action=acceder\\_documento&arg=3101&cle=89c14eb046966ae88c9898d57973e297132bd136&file=pdf%2F160511\\_censo\\_cine\\_2016.pdf](http://www.aimc.es/spip.php?action=acceder_documento&arg=3101&cle=89c14eb046966ae88c9898d57973e297132bd136&file=pdf%2F160511_censo_cine_2016.pdf)
- Alianza** (2016). *Pay-TV signal piracy in Latin America and the Caribbean*. URL : [www.alianza.tv/files/LatAmTVSignalPiracy.pdf](http://www.alianza.tv/files/LatAmTVSignalPiracy.pdf)
- Anderson, C.** (s.d.). « The long tail, in a nutshell ». URL : <http://www.longtail.com/about.html>
- Anheier, H.** (2015). « Vers un cadre général de suivi », dans UNESCO (2015b: 31-43).
- Arana, J.** (2016). « Puntos y kioscos Vive Digital serán también Puntos de Paz », *El Tiempo*. URL : <http://www.eltiempo.com/tecnosfera/novedades-tecnologia/puntos-vive-digital-seran-puntos-de-paz/16585195>.
- « **Biblioteca Nacional Eugenio Espejo se moderniza** » (2015). Casa de la Cultura Ecuatoriana. URL : [http://www.casadela cultura.gob.ec/?ar\\_id=11&no\\_id=2601](http://www.casadela cultura.gob.ec/?ar_id=11&no_id=2601)
- Blanc, S., Lhermitte, M. et Perrin, B.** (2015). *Un monde très culturel. Premier panorama mondial de l'économie de la culture et de la création*, EY. URL : [http://www.worldcreative.org/wp-content/uploads/2016/03/EY CulturalTimes2015\\_FR\\_Download.pdf](http://www.worldcreative.org/wp-content/uploads/2016/03/EY CulturalTimes2015_FR_Download.pdf)
- « **Brinda el Centro de Cultura Digital talleres a poblaciones vulnerables para la apropiación de la tecnología** » (2016). Ministère mexicain de la culture. URL : [www.cultura.gob.mx/noticias/internet/41774-brinda-el-centro-de-cultura-digital-talleres-a-poblaciones-vulnerables-para-la-apropiacion-de-la-tecnologia.html](http://www.cultura.gob.mx/noticias/internet/41774-brinda-el-centro-de-cultura-digital-talleres-a-poblaciones-vulnerables-para-la-apropiacion-de-la-tecnologia.html)
- Cano Coca, L., Vázquez Aldecoa, J. A. et Celaya, J.** (2015). « Museos y nuevas tecnologías », in *Acción Cultural Española* (2015), p. 217-332.

- Castañares** (2016). « ¿Netflix, Claro o blim, cuál es la mejor opción? », *El Financiero*. URL : <http://www.elfinanciero.com.mx/empresas/netflix-claro-o-blim-cual-es-la-mejor-opcion.html>
- CELAC** (2015). « Plan de Acción Cultural ». URL : [http://www.lacult.unesco.org/docc/Plan\\_Accion\\_CLT\\_CELAC\\_2015-2020\\_ES.pdf](http://www.lacult.unesco.org/docc/Plan_Accion_CLT_CELAC_2015-2020_ES.pdf)
- CEPAL** (2015a). « Agenda Digital para América Latina y el Caribe - eLAC2018 ». URL : [http://conferenciaelac.cepal.org/sites/default/files/15-00758\\_elac\\_agenda\\_digital.pdf](http://conferenciaelac.cepal.org/sites/default/files/15-00758_elac_agenda_digital.pdf)
- CEPAL** (2015b). « La nueva revolución digital ». URL : [http://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/38604/S1500587\\_es.pdf](http://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/38604/S1500587_es.pdf)
- CERLALC** (2013). « Nueva agenda por el libro y la lectura ». URL : [http://cerlalc.org/pdf/home\\_pdf/nueva\\_agenda.pdf](http://cerlalc.org/pdf/home_pdf/nueva_agenda.pdf)
- CERLALC** (2016). *El libro en cifras* n°8. URL : <http://cerlalc.org/wp-content/uploads/2015/12/8.0-El-libro-en-cifras-2do-semester-2015.pdf>
- « **Charte culturelle latino-américaine** » (2006). OEI. URL : [www.oei.es/historico/cultura/Montevideo-fra.pdf](http://www.oei.es/historico/cultura/Montevideo-fra.pdf)
- « **Colombiano produce música utilizando un celular** » (2015). Colombia.co. URL : <http://www.colombia.co/cultura/colombiano-produce-musica-utilizando-un-celular.html>
- Corroto, P.** (2015). « Desmontando los estudios de la Coalición de Creadores contra la 'piratería' », *ElDiario.es*. URL : [http://www.eldiario.es/turing/propiedad\\_intelectual/Estudios-Coalicion-Creadores-operacion-marketing\\_0\\_365014608.html](http://www.eldiario.es/turing/propiedad_intelectual/Estudios-Coalicion-Creadores-operacion-marketing_0_365014608.html)
- « **Creación literaria en redes sociales, eje del Primer Festival de Escritura Digital** » (2016). Ministère mexicain de la culture. URL : <http://www.cultura.gob.mx/noticias/internet/45126-creacion-literaria-en-redes-sociales-eje-del-primer-festival-de-escritura-digital.html>
- « **Declaración de Veracruz** » (2014). OEI/SEGIB. URL : <http://www.oei.es/noticias/spip.php?article14753>
- « **Déclaration sur la protection et la promotion de la diversité culturelle à l'ère numérique** » (2013). *Diversidad Audiovisual*. URL : [http://diversidadaudiovisual.org/wp-content/uploads/2013/09/Declaracion\\_Atelier\\_Fran%C3%A7ais.pdf](http://diversidadaudiovisual.org/wp-content/uploads/2013/09/Declaracion_Atelier_Fran%C3%A7ais.pdf)
- Deloitte** (2015). « Consumo móvil en España ». URL : [www2.deloitte.com/es/es/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/Consumo-movil-2015.html](http://www2.deloitte.com/es/es/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/Consumo-movil-2015.html)
- « **El micromecenazgo, auténtica revolución social para la cultura** » (2015). *EuropaPress*. URL : [www.europapress.es/cultura/noticia-micromecenazgo-autentica-revolucion-social-cultura-20150709203214.html](http://www.europapress.es/cultura/noticia-micromecenazgo-autentica-revolucion-social-cultura-20150709203214.html)
- eMarketer** (2015a). « Chile, Argentina Boast Most Active Facebook Audiences in Region ». URL : <http://www.emarketer.com/Article/Chile-Argentina-Boast-Most-Active-Facebook-Audiences-Region/1013059>

- eMarketer** (2015b). « Latin America to Register Highest Twitter User Growth Worldwide in 2015 ». URL : <http://www.emarketer.com/Article/Latin-America-Register-Highest-Twitter-User-Growth-Worldwide-2015/1012498>).
- FMI** (2016). *Latin America and the Caribbean: Are Chills Here to Stay?* URL : <http://www.imf.org/external/pubs/ft/reo/2016/whd/eng/pdf/wreo1016.pdf>
- García Leiva, M. T.** (2015). « España y la Convención sobre Diversidad Cultural: consecuencias de su ratificación para las políticas de comunicación y cultura », *Trípodos*, 36, pp. 59-75. URL : [http://www.tripodos.com/index.php/Facultat\\_Comunicacio\\_Blanquerna/article/download/248/103](http://www.tripodos.com/index.php/Facultat_Comunicacio_Blanquerna/article/download/248/103)
- Gil, M.** (2015). « Reordenar la autopublicación », *Antinomias Libro*. URL : <https://antinomiaslibro.wordpress.com/2015/03/02/reordenar/>
- Granados, O.** (2015). « El milagro móvil en América Latina », *El País*. URL : [http://economia.elpais.com/economia/2015/08/27/actualidad/1440698867\\_622525.html](http://economia.elpais.com/economia/2015/08/27/actualidad/1440698867_622525.html)
- Guèvremont, V. et al.** (2013). « La mise en œuvre de la Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles à l'ère numérique : enjeux, actions prioritaires et recommandations », UNESCO. URL : [http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/pdf/Rapport\\_du\\_RJDEC\\_Final.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/pdf/Rapport_du_RJDEC_Final.pdf)
- IFPI** (2016). *Global Music Report 2016*.
- Instituto Cervantes** (2015). *El español, una lengua viva*. URL : [http://www.cedro.org/docs/default-source/otros/informe\\_cervantes.pdf](http://www.cedro.org/docs/default-source/otros/informe_cervantes.pdf)
- Katz, R.** (2015). *El ecosistema y la economía digital en América Latina*, Fundación Telefónica. URL : [http://repositorio.cepal.org/bitstream/11362/38916/1/ecosistema\\_digital\\_AL.pdf](http://repositorio.cepal.org/bitstream/11362/38916/1/ecosistema_digital_AL.pdf)
- Kulesz, O.** (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 », UNESCO. URL : [http://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/sessions/8\\_igc-inf\\_5\\_digital\\_fr.pdf](http://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/sessions/8_igc-inf_5_digital_fr.pdf)
- Kulesz, O.** (2015). « Les défis du numérique », dans UNESCO (2015b: 75-87).
- « **Las redes sociales de la Secretaría de Cultura continúan agregando seguidores** » (2015). Ministère mexicain de la culture. URL : [www.cultura.gob.mx/noticias/internet/43948-las-redes-sociales-de-la-secretaria-de-cultura-continuan-agregando-seguidores.html](http://www.cultura.gob.mx/noticias/internet/43948-las-redes-sociales-de-la-secretaria-de-cultura-continuan-agregando-seguidores.html)
- Lee, H. et Lim, L.** (2015). « Défis et opportunités pour la diversité des expressions culturelles dans le domaine numérique en Asie de l'Est », UNESCO. URL : [http://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/9\\_igc-inf\\_7\\_digital\\_asia\\_fr.pdf](http://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/9_igc-inf_7_digital_asia_fr.pdf)
- Libranda** (2016) : « Informe anual del libro digital 2015 » URL : [http://mkt.libranda.com/LIBRANDA\\_INF\\_ANUAL\\_LIBRO\\_DIGITAL\\_2015.pdf](http://mkt.libranda.com/LIBRANDA_INF_ANUAL_LIBRO_DIGITAL_2015.pdf)

- Manrique Sabogal, W.** (2015). « Dos librerías se cierran cada día en España », *El País*. URL : [http://cultura.elpais.com/cultura/2015/03/04/actualidad/1425453103\\_819705.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2015/03/04/actualidad/1425453103_819705.html)
- Ministerio de Cultura** (2009). « Compendio de políticas culturales ». URL : <http://www.mincultura.gov.co/areas/fomento-regional/Documents/Compendio-Pol%C3%ADticas-Culturales.pdf>
- MinTIC** (s.d.) *Logros del Plan Vive Digital*. URL : <http://micrositios.mintic.gov.co/vivedigital/logros-plan/>
- « **Multiplataforma de Conaculta se encuentra entre las 15 apps mejores del mundo** » (2015). *Excelsior*. URL : [www.excelsior.com.mx/expresiones/2015/01/05/1000941](http://www.excelsior.com.mx/expresiones/2015/01/05/1000941)
- Observatorio de la piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales 2015** (2016). « La piratería no remite ». URL : <http://lacoalicion.es/wp-content/uploads/np-observatorio-2015.pdf>
- « **Open Letter to Mark Zuckerberg regarding Internet.org, Net Neutrality, Privacy and Security** » (2015). Save The Internet, URL : <http://blog.savetheinternet.in/open-letter-to-mark-zuckerberg-regarding-internet-org-net-neutrality-privacy-and-security/>
- Perazo, C.** (2014). « ¿Quiénes son los booktubers? La nueva tendencia teen que dinamiza al Mercado » *La Nación*. URL : <http://www.lanacion.com.ar/1713383-quienes-son-los-booktubers-la-nueva-tendencia-teen-que-dinamiza-al-mercado>
- « **Plan Federal de Internet: el ambicioso programa para mejorar la conectividad en todo el país** » (2016). *Infobae*. URL : <http://www.infobae.com/2016/05/17/1812168-plan-federal-internet-el-ambicioso-programa-mejorar-la-conectividad-todo-el-pais>
- « **Política Cultura Digital** » (s.d.). Ministère colombien de la culture. URL : <http://www.mincultura.gov.co/ministerio/politicas-culturales/politica-cultura-digital/Paginas/default.aspx>
- « **Programa de difusión de derecho de autor y derechos conexos 1990-2016** » (2016). DNDA, [http://200.31.21.202/capacitacion1/respuesta\\_consolidado.asp](http://200.31.21.202/capacitacion1/respuesta_consolidado.asp)
- Roselló, E. et Celaya, J.** (2016). « Uso de nuevas tecnologías en festivales culturales » en *Acción Cultural Española* (2016), p. 98-162.
- SEGIB** (2013). « Informe sobre la consolidación del espacio cultural iberoamericano ». URL : [http://segib.org/wp-content/uploads/Informe\\_ECI\\_2013\\_%28ESP%29.pdf](http://segib.org/wp-content/uploads/Informe_ECI_2013_%28ESP%29.pdf)
- UIT** (2015). *Time series by country*. URL : <http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/stat/default.aspx>
- UNESCO** (2015a). « *Préparation des directives opérationnelles relatives au numérique* ». URL : [http://fr.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/9igc\\_7\\_preparation\\_des\\_do\\_numerique\\_fr.pdf](http://fr.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/9igc_7_preparation_des_do_numerique_fr.pdf)

- UNESCO** (2015b). « Repenser les politiques culturelles : 10 ans de promotion de la diversité des expressions culturelles pour le développement ». URL : <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002428/242867F.pdf>
- VIU** (2015). « España encabeza el ranking mundial en uso de Redes Sociales con una tasa del 47%, el doble que la media internacional ». URL : <http://www.viu.es/espana-ranking-redes-sociales-250815/>
- Waelder, P.** (2016). « El Mercado del arte en la era del acceso », in *Acción Cultural Española* (2016), p. 37-53.
- Wikipédia** (2016). « List of Wikipedias ». URL : [https://meta.wikimedia.org/wiki/List\\_of\\_Wikipedias](https://meta.wikimedia.org/wiki/List_of_Wikipedias). Consulté le 30 mai 2016.

