



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



Diversité  
des expressions  
culturelles

# 13 IGC

DCE/20/13.IGC/INF.4  
Paris, le 23 janvier 2020  
Original : français

## COMITÉ INTERGOUVERNEMENTAL POUR LA PROTECTION ET LA PROMOTION DE LA DIVERSITÉ DES EXPRESSIONS CULTURELLES

Treizième session  
Paris, Siège de l'UNESCO  
11 - 14 février 2020

### DOCUMENT D'INFORMATION

Ce document présente une liste d'exemples de bonnes pratiques dont l'objectif est d'éclairer les Parties dans la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique ([Résolution 7.CP 9](#)). Ces bonnes pratiques proviennent des rapports périodiques quadriennaux (RPQ) des Parties, de la consultation effectuée auprès des Parties à l'automne 2019 sur l'état d'avancement de leur feuille de route nationale pour mettre en œuvre la Convention dans l'environnement numérique, ainsi que des réponses aux questionnaires issues de l'enquête mondiale sur la Recommandation sur la condition de l'artiste de 1980.

1. Pour mémoire, des exemples de bonnes pratiques ont été présentés dès la douzième session du Comité intergouvernemental pour la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles (ci-après « le Comité ») en 2018 et ont été mis à jour pour la septième session de la Conférence des Parties en 2019 et de nouveau pour la treizième session du Comité en 2020 afin d'illustrer les activités proposées dans la feuille de route ouverte pour mettre en œuvre la Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles (ci-après « la Convention ») dans l'environnement numérique.
2. Les exemples de bonnes pratiques ont été tirés des informations présentées dans les deux éditions du rapport mondial de suivi de la Convention « [Re|Penser les politiques culturelles](#) » (2015 et 2018), la plate-forme de suivi des politiques (<https://fr.unesco.org/creativity/policy-monitoring-platform>), les rapports périodiques quadriennaux des Parties ainsi que des réponses aux questionnaires issues de l'enquête mondiale sur la Recommandation sur la condition de l'artiste de 1980 et celles issues de la consultation sur l'état des lieux des feuilles de route nationales effectuée à l'automne 2019 (voir Document DCE/20/13.IGC/7).
3. Le Secrétariat continuera de collecter des exemples de bonnes pratiques afin de favoriser l'échange des connaissances et l'apprentissage par les pairs. Il suivra également la mise en œuvre de toutes les activités de la feuille de route ouverte et fournira une vue d'ensemble de ce que les Parties ont réalisé dans le cadre de leur propre feuille de route nationale.
4. La liste d'exemples de bonnes pratiques en annexe n'est pas exhaustive, mais vise à illustrer certains des types d'activités présentés dans la feuille de route ouverte avec des exemples pertinents et succincts. Les Parties sont invitées à continuer de partager leurs expériences avec le Secrétariat afin d'enrichir cette liste d'exemples. Elles sont également invitées à partager leur feuille de route nationale pour la mise en œuvre des directives opérationnelles afin de promouvoir la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique.

## ANNEXE

### EXEMPLES DE BONNES PRATIQUES

#### PRODUIT 1

Les cadres réglementaires, les politiques et les mesures culturelles sont conçues ou révisées pour relever les défis de l'environnement numérique d'une manière informée et participative

#### Activité 1.1 : Réaliser une cartographie globale des secteurs de la culture et de la création numérique

Le gouvernement de **Trinité et Tobago** a développé le Registre national d'artistes et de travailleurs du secteur de la culture afin de créer une base de données numérique regroupant l'ensemble des professionnels du secteur des arts et de la culture. L'objectif est de donner une certaine visibilité aux personnes inscrites au registre et de leur permettre d'accéder aux différents bénéfices offerts par les parties prenantes, publiques ou privées.

En **Tunisie**, le ministère des Affaires culturelles a mis en ligne le portail *OpenCulture* ([www.openculture.gov.tn/fr/](http://www.openculture.gov.tn/fr/)) en 2016 qui offre une grande variété d'informations concernant le secteur créatif, en accord avec la politique nationale sur les *open data*.

La **Turquie** a élaboré le Projet sur le développement des statistiques culturelles dans le but d'améliorer la structure et la qualité des statistiques afin de pouvoir utiliser des données précises pour soutenir la cartographie des secteurs de la culture et de la création numérique.

Fin 2013, la Direction nationale de la Culture d'**Uruguay** a élaboré une Carte culturelle, un outil qui permet aux artistes, aux agents et au grand public d'avoir accès aux informations relatives au secteur culturel dans un format géo-référencé et interactif.

#### Activité 1.2 : Mettre en place des équipes nationales de représentants du gouvernement, du secteur privé et des organisations de la société civile (y compris des organisations de femmes et de jeunes) et organiser des consultations à l'échelle nationale

En **France**, la Haute autorité pour la diffusion des œuvres et la protection des droits sur Internet (HADOPI), créée par la loi du 12 juin 2009, favorise la diffusion et la protection de la création sur Internet. Grâce à cette autorité, la France promeut et protège la diversité des expressions culturelles dans les industries culturelles face aux défis de la numérisation et de l'Internet et a élaboré une stratégie numérique « France numérique 2012-2020 ».

La **France** a mis en place un groupe de travail en 2019 dont les objectifs sont : de recenser les bonnes pratiques mise en œuvre en France en matière de cadres réglementaires et de mesures culturelles pour favoriser la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique afin de valoriser les dispositifs existants ; l'élaboration d'une feuille de route nationale pour répondre aux objectifs de la feuille de route ouverte approuvée par la Conférence des Parties en 2019.

L'**Indonésie** a constitué en 2019 un groupe de travail, incluant des institutions publiques, des OSC et des organisations du secteur privé afin d'être en mesure d'identifier les besoins, les opportunités et les défis pour la culture dans l'environnement numérique.

**Activité 1.3 : Mettre en place des mécanismes de coordination interministérielle pour suivre l'impact des cadres réglementaires, des politiques culturelles et des stratégies sectorielles**

Le **Burkina Faso** a créé en 2014 l'Agence nationale de promotion des technologies de l'information et de la communication, structure autonome rattachée au ministère de l'économie numérique, afin de soutenir tous les secteurs, y compris la culture. Le gouvernement a ensuite engagé un processus global afin de préparer la stratégie « Burkina Numérique 2025 ».

En mars 2019, la **France** et le **Québec (Canada)** ont lancé une mission commune sur les enjeux liés à la présence et à la visibilité des contenus culturels francophones sur Internet, notamment sur les grandes plates-formes de diffusion transnationales, afin de favoriser la découvrabilité des artistes et des créations provenant de pays francophones. Les résultats seront présentés au Sommet de la Francophonie de Tunis à l'automne 2020.

**Activité 1.4 : Concevoir, réviser ou mettre en œuvre des cadres réglementaires, des politiques culturelles, des stratégies sectorielles et des plans d'action pour soutenir les secteurs culturels et créatifs dans l'environnement numérique**

L'**Allemagne** a imposé une taxe qui concerne les fournisseurs de vidéo à la demande sur la base de leur chiffre d'affaire annuel réalisé dans le pays. Cette taxe est ensuite redistribuée et utilisée pour la production nationale, contribuant ainsi à assurer la diversité dans la disponibilité des films locaux.

Le **Québec (Canada)** a élaboré un plan culturel numérique 2014-2020 (de 110 M\$CAN) afin d'accompagner les milieux culturels à investir dans l'environnement numérique afin que celui-ci puisse demeurer concurrentiel sur les marchés mondiaux. Ce plan a été suivi d'une stratégie numérique en 2017 qui permet au Québec de se doter d'une vision assurant la cohérence des actions gouvernementales en collaboration avec des professionnels de différents secteurs des industries culturelles.

En 2018 en **Colombie**, la loi 1915 a incorporé des dispositions visant à assurer une protection juridique adéquate et des recours efficaces afin de restreindre l'utilisation non autorisée d'œuvres numériques protégées par le droit d'auteur. Cette loi fut élaborée dans un cadre collaboratif avec la société civile qui a émis plusieurs propositions dont certaines furent intégrées dans le texte final.

En **France**, la loi relative à la liberté de la création, à l'architecture et au patrimoine de 2016 appelle à la mise en place d'une redevance qui permettra de rémunérer les auteurs d'œuvres d'art plastiques, graphiques et photographiques ou de leurs ayants droit pour les images que les moteurs de recherche et de référencement mettent à la disposition du public sur Internet sans avoir obtenu d'autorisation préalable.

Adoptée en 2014, la loi relative au droit d'auteur en **Indonésie** vise à établir une meilleure transparence du système de collecte des redevances et à réguler l'usage commercial de la musique distribuée en ligne.

En collaboration avec la société civile, le *Copyright Act* a été modifié en **Jamaïque** afin de mettre en place des mécanismes technologiques plus efficaces pour empêcher le contournement des dispositifs de droit d'auteur protégeant les œuvres numériques. Ce changement implique que les œuvres numériques reçoivent la même protection que les œuvres non numériques.

La **Lituanie** a ajouté une dimension numérique à sa Loi sur les droits d'auteur et les droits voisins qui prévoit le retrait de l'accès illégal au contenu culturel par le biais d'un dispositif qui bloque les domaines internet qui présentent du contenu obtenu illégalement, tant que ces derniers ne retirent pas ledit contenu. Cette mesure est en vigueur depuis le 1<sup>er</sup> avril 2019.

Le Ministère de la communication et de la culture de **Madagascar** a mis en place la Brigade Anti-piratage (BAP) pour lutter contre le piratage et la contrefaçon dans les secteurs du cinéma et de l'image animée.

Le **Mexique** a élaboré en 2018 et rendu disponible en ligne une feuille de route nationale détaillée pour les industries créatives numériques élaborée de façon participative avec le gouvernement, les artistes et la société civile - *El mapa de ruta para las industrias creativas digitales* (<http://agendadigital.cultura.gob.mx/documentos/mapaderutaicd.pdf>).

Au **Nicaragua**, la Loi 312 sur les droits d'auteur et droits voisins assurera aux biens numériques une protection équivalente qu'aux créations en formats conventionnels. Cette loi a été développée de façon participative avec les artistes et leurs associations.

La **Turquie** a mis en place son onzième Plan national de développement pour les années 2019-2023, qui comprend un ensemble de mesures liées à l'environnement numérique. Notamment le développement de programmes de soutien pour les industries culturelles et créatives dans le secteur du droit d'auteur et droits voisins dans l'environnement numérique.

Plusieurs pays de l'Union européenne ont amendé leur législation nationale sur le prix du livre ; notamment l'**Autriche**, le **Luxembourg**, l'**Italie** et la **France** qui ont adapté la législation du prix unique du livre aux livres numériques.

## PRODUIT 2

Les politiques et mesures soutiennent la créativité, les entreprises et les marchés numériques afin d'assurer la diversité de l'écosystème numérique

Activité 2.1 : Réaliser des études et collecter des données sur la traçabilité et l'accessibilité aux diverses expressions créatives, sur la rémunération équitable des créateurs dans l'environnement numérique et sur l'utilisation des métadonnées dans différents secteurs créatifs

En **Argentine**, des statistiques ont été collectées afin de mesurer l'impact de l'environnement numérique sur la culture, en incluant des indicateurs sur le « Contenu numérique » à son compte satellite culturel permettant ainsi la production de données et informations essentielles sur les contenus numériques argentins.

Au **Brésil**, les Observatoires de l'économie créative du ministère de la Culture ont intégré l'indicateur « Culture numérique et logiciels » dans les enquêtes sur l'économie créative du pays assurant ainsi la collecte et la diffusion des données culturelles du pays en lien avec l'environnement culturel.

En **Norvège**, le Ministère de la culture procède actuellement à un examen des régimes de subvention existants dans le secteur du film afin de s'assurer qu'ils s'adaptent aux défis posés par le numérique et qu'ils répondent aux objectifs fixés par les politiques. Cet examen prévoit répondre aux problèmes liés à la juste rémunération des créateurs dans l'environnement numérique, précisément pour ceux exerçant dans l'industrie du film.

**Activité 2.2 : Offrir des espaces dédiés à la créativité et à l'innovation numériques qui permettent l'expérimentation et la collaboration artistiques**

En **Autriche**, l'Agence pour des espaces créatifs, fondée en 2016, aide les entrepreneurs et les artistes à trouver des bureaux, ce qui contribue à soutenir les acteurs-clés de l'économie numérique et à stimuler les laboratoires et les incubateurs engagés dans la création numérique.

L'**Azerbaïdjan** a créé *Creative Azerbaijan*, une plateforme numérique ([www.creative.az](http://www.creative.az)) qui a pour but de créer un environnement favorable au développement des industries culturelles et créatives. La plateforme comprend une série d'activités, incluant la diffusion d'information sur les industries culturelles et créatives, la formation pour la jeunesse et les talents créatifs, la création d'instruments de financement pour les industries culturelles et créatives, la stimulation de l'exportation de produits créatifs et culturels locaux, le soutien à la recherche et aux études dans le secteur des industries culturelles et créatives.

L'ONG Thydêwa du **Brésil** a donné des moyens d'action aux créateurs autochtones du pays afin d'assurer leur participation dans l'édition numérique. Le résultat escompté est la création d'une start-up d'édition électronique produisant des livres numériques en plusieurs langues.

Depuis 2015, le **Brésil** a mis en place un vaste réseau de pépinières créatives qui assure la couverture de tout le pays, assurant ainsi des espaces dédiés à la créativité numérique et à l'innovation permettant aux artistes et professionnels de la culture d'expérimenter artistiquement dans l'environnement numérique.

L'Office national du film (ONF) du **Canada** a élaboré en 2013 un partenariat avec la société Phoenix New Media Ltd afin de créer la NFB Zone, la première chaîne en ligne de contenu canadien en Chine. Par ailleurs, la stratégie 2020 « Un espace pour nous tous » a été élaborée en 2014 par CBC/Radio Canada dans le but de doter la société de diffusion publique nationale des outils nécessaires à son adaptation dans un environnement médiatique à évolution rapide, en particulier pour la distribution de contenu local via des plates-formes en ligne et mobiles.

Lancée en mars 2016 par la Direction générale de l'information et de la communication (SUPRCOM) 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.

Au **Kenya**, plusieurs plates-formes numériques fournissent de nouvelles sources de revenus aux artistes. Par exemple, la plate-forme *Skiza toons* permet maintenant à plus de 21 000 artistes de proposer leurs chansons comme sonneries pour téléphones mobiles et

leur assure une juste rémunération. Une autre plate-forme, *Viusasa Film*, est un service de vidéo à la demande qui permet à des films de court métrage, des émissions de télévision et autres contenus audiovisuels locaux d'être vus en utilisant les plates-formes des réseaux sociaux.

Inauguré en septembre 2012 à l'initiative du ministère de la Culture du **Mexique**, le Centre de la culture numérique se concentre sur les implications culturelles, sociales et économiques de l'utilisation de la technologie numérique. Le centre vise à promouvoir l'adoption constructive d'échanges de connaissances et d'informations numériques, d'une lecture critique, de l'autogestion et de la production de contenus de qualité dans un contexte où les utilisateurs deviennent créateurs.

La **Tunisie**, par des actions liées à la promotion des arts numériques et par des plates-formes telles que le festival E-Fest, contribue à une meilleure connaissance des pratiques artistiques contemporaines du pays et de ses artistes.

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 un large éventail de films en ligne depuis mars 2016 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.

**Activité 2.3 : Fournir un soutien financier ou d'autres formes de soutien aux petites et moyennes entreprises et aux entrepreneurs travaillant dans les secteurs culturels et créatifs numériques**

En 2013, le Fonds des médias du **Canada** et plusieurs fonds des médias indépendants ont signé un Cadre de coproduction internationale en médias numériques. De nouveaux mécanismes encourageant les coproductions ont ensuite été établis avec des partenaires néo-zélandais et wallons (Belgique), qui ont permis de mener à bien cinq projets depuis 2014. D'autres projets impliquant des coproducteurs britanniques, français, colombiens et danois ont également été financés grâce au Fonds.

La **France** a mis en place un ensemble de pistes de développement de l'offre légale culturelle en ligne et d'amélioration de la rémunération des créateurs et du financement des industries culturelles à travers la mission « Création et Internet », adoptée par la loi du 12 juin 2009. L'objectif est de permettre aux consommateurs, aussi bien qu'aux créateurs, de tirer tous les bénéfices du nouveau cadre juridique, grâce au développement d'une offre légale attractive et de nouvelles sources de rémunération et de financement pour les artistes et les entreprises qui les soutiennent.

La **Lituanie** a soutenu différents projets à l'aide des fonds de la Fondation pour le soutien à la culture, notamment pour le programme *Industries culturelles et créatives : startups culturelles* ou le programme *Éducation culturelle : promotion des médias et des projets pour la culture médiatique*.

L'Organisation pour le développement des petites et moyennes entreprises de **Turquie** offre un soutien financier aux entreprises œuvrant dans les secteurs culturels et créatifs afin qu'elles puissent renforcer leurs capacités d'entrepreneuriat, de numérisation et d'internationalisation.



**Activité 2.4 : Concevoir des réglementations, des politiques et des mesures visant à assurer l'accessibilité à divers contenus culturels locaux, une rémunération équitable pour les créateurs et une plus grande transparence dans l'utilisation des algorithmes**

Le programme *Vive Digital* (2014-2018) fait partie intégrante de la modernisation technique de la **Colombie**, qui vise à améliorer de façon significative l'accès à Internet, en particulier dans les zones rurales, afin de renforcer les compétences techniques de la population et de s'établir en tant que référence mondiale en matière de développement de contenus et d'applications numériques destinés aux communautés les plus défavorisées. Parmi les nombreuses réussites du programme, il convient de souligner qu'en 2017, plus de 10 100 municipalités ont été équipées de la fibre optique tandis que 6 885 kiosques *Vive Digital* ont été installés afin d'améliorer l'accès aux contenus numériques et leur distribution.

Le Gouvernement de la **Côte d'Ivoire** s'est donné comme ambition d'assurer le développement par les technologies de l'information et de la communication, de sorte à créer les bases pour le déploiement d'une économie numérique à long terme pouvant impacter durablement l'économie, changer en profondeur le fonctionnement de l'économie sociale et créer les fondements d'une économie du savoir au service des populations ivoiriennes.

À **Madagascar**, le Ministère de la communication et de la culture a mis en place une bibliothèque numérique, par le biais du Centre malgache du développement de lecture et d'animation culturelle (CEMDLAC), afin de faciliter l'accès à la lecture publique et l'accès à l'information pour les populations défavorisées.

La Bibliothèque nationale de **Norvège** a conclu un accord avec l'organisation Kopinor, œuvrant dans la protection des droits d'auteur, afin de rendre public l'accès à tous les livres et journaux numériques publiés en Norvège depuis 2000, inclusivement, sur le site internet de la Bibliothèque nationale.

Le Programme *Cinema Digitaal BV* lancé en 2011 aux **Pays-Bas** a permis de coordonner la modernisation ou la transition de l'industrie cinématographique à l'environnement numérique grâce à une alliance entre des associations de distributeurs, de producteurs et d'exploitants de films à travers le pays.

L'**Union européenne** requiert que ses Etats membres transposent dans leur législation nationale d'ici 2021 un cadre réglementaire afin de s'assurer que chaque service à la demande contienne au moins 30% de contenu européen dans sa bibliothèque. Ce taux peut être porté à 40% si l'Etat membre le souhaite. Ce cadre favorisera la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique.

L'initiative *CaribbeanTales Media Group* (CTMG) a été conçue comme un « guichet unique » pour les acheteurs et les créateurs de contenu audiovisuel de la région caribéenne et de sa diaspora, en vue de produire, commercialiser et distribuer des films et des contenus télévisuels sur le thème des **Caraïbes** et destinés à des audiences du monde entier.



### PRODUIT 3

Les accords internationaux favorisent la circulation équilibrée des biens et services culturels et favorisent l'égalité entre les pays dans l'environnement numérique

Activité 3.1 : Effectuer une évaluation des clauses dans les accords commerciaux qui ont une incidence sur les secteurs culturel et créatif dans l'environnement numérique

Le **Gouvernement du Québec (Canada)** a appuyé la production d'un guide sur les clauses culturelles dans les accords de commerce et d'investissement afin de renforcer les stratégies de négociation des gouvernements, notamment ceux des pays en développement.

Activité 3.2 : Mettre en place des groupes de travail entre les responsables de la culture, de la propriété intellectuelle, du commerce, du développement, de la technologie et de l'innovation

Au sein de l'**Union européenne** (UE), les institutions européennes (Commission, Parlement, Conseil) sont arrivées à un texte final du projet de directive sur le droit d'auteur dans le marché unique numérique (15 février 2019) qui a été adopté par le Parlement européen (26 mars 2019) et qui est désormais soumis à l'approbation du Conseil de l'UE. Ce projet de directive a pour objectif de garantir la liberté d'expression, incluant la rémunération juste, équitable et transparente des artistes et professionnels de la culture dans l'environnement numérique.

Activité 3.3 : Conclure des accords de coproduction et de codistribution pour améliorer la distribution des biens et services culturels dans l'environnement numérique

*Mediterradio* est un accord de coproduction Nord/Sud impliquant la **France**, l'**Italie** et des pays en développement situés sur les côtes méridionales de la Méditerranée. Cet accord dans le domaine de la diffusion radiophonique permet à la production culturelle du Sud de la Méditerranée d'entrer sur les marchés du Nord et poursuit plusieurs objectifs, tels que l'amélioration des capacités des pays en développement à développer, promouvoir et vendre leurs programmes radiophoniques.

Le World Music Expo (WOMEX), lancé en 2017, est un espace dédié à la musique internationale de **tous les continents** qui prend en compte l'impact du numérique pour l'industrie musicale en proposant un événement spécifiquement sur le sujet. Il rassemble des professionnels engagés pour la promotion de la diversité des contenus musicaux et assure une circulation plus équilibrée des biens et services culturels dans l'environnement numérique.

**Activité 3.4 : Négocier des clauses culturelles dans les accords de commerce et d'investissement portant sur le commerce électronique et les produits numériques afin de reconnaître la double nature des biens et services culturels**

Les accords de libre-échange conclus par la **Nouvelle-Zélande** avec ses partenaires commerciaux (Chine, Australie, République de Corée) depuis l'adoption de la Convention contiennent une clause d'exemption culturelle qui exclut une vaste catégorie de biens et de services culturels et qui s'étend aux produits culturels numériques.

Plusieurs accords de libre-échange conclus par le **Canada**, l'**Union européenne**<sup>1</sup>, ou encore par l'**Australie**, la **Chine** et le **Chili** contiennent des dispositions qui engage les États à ne pas instituer de droits de douane sur les produits livrés sous forme électronique.

## PRODUIT 4

### La culture, les compétences et les connaissances numériques sont renforcées

**Activité 4.1 : Evaluer et identifier les lacunes spécifiques en matière de compétences numériques dans les secteurs de la culture et de la création**

L'**Autriche** a procédé à un atelier avec des experts en juin 2019 dans le but d'identifier les besoins et les défis des industries culturelles et créatives dans l'environnement numérique. Le pays centre aussi ses actions sur la recherche afin d'identifier les parties prenantes en Autriche ainsi que sur le suivi des derniers développements sur le terrain.

**Activité 4.2 : Mettre en place des programmes de formation pour renforcer les aptitudes et compétences numériques des secteurs culturels et créatifs afin de participer pleinement aux changements en cours dans la chaîne de valeur culturelle**

L'organisation DADAA, en **Australie**, a mis en place un programme de formation aux nouvelles technologies dans le secteur des arts pour les personnes en situation de handicap ou atteintes de maladies mentales. Le programme offre un support pour les artistes afin qu'ils puissent explorer leur créativité et partager leur histoire à travers des applications, des nouvelles technologies et diverses plateformes numériques. Allant de formation de base pour l'utilisation d'outils numériques au mentorat avec des artistes renommés de la région de Perth, ce programme veut permettre à ces artistes de trouver leur place dans les espaces régionaux, nationaux et internationaux.

En **Autriche**, la société de diffusion publique ORF a établi un partenariat entre secteur public et secteur privé avec *Flimmit*, une plate-forme locale de VOD dont l'objectif est de renforcer la diversité du secteur audiovisuel national par le biais d'initiatives telles que la collaboration avec l'Académie du film autrichien et des festivals du film autrichien afin de promouvoir la

<sup>1</sup> Accords conclus avec les États du CARIFORUM, la République de Corée, la Colombie et le Pérou, la Géorgie, la République de Moldova, l'Ukraine et le Viet Nam.

production cinématographique nationale. La plate-forme rassemble actuellement plus de 6 000 films, œuvres destinées aux enfants, documentaires et opéras, principalement d'origines autrichiennes et européennes.

Les *Mirror Image Media and Innovation Labs* (MMIL) ont été créés dans le cadre de la Stratégie pour le renouvellement de l'identité sociale et l'amélioration intégrée (SIRIUS) de **la Barbade**, dont l'objectif est d'améliorer les compétences des jeunes en matière d'innovation, de créativité et d'entrepreneuriat pour les aider à créer leur propre entreprise. Le programme MMIL offre des formations en animation, réalisation, conception d'applications, codage, robotique, intelligence artificielle et conception assistée par ordinateur. Les jeunes artistes sont encouragés à produire des contenus innovants et autochtones ancrés dans l'histoire et la culture de la Barbade.

Le Festival international de l'image (à Manizales, en **Colombie**) offre des espaces de dialogue et élabore des projets visant à réinterpréter la réalité complexe de la créativité numérique afin de trouver de nouvelles façons de comprendre la culture à l'ère du numérique. Organisé par l'Université de Caldas, le Festival s'est notamment concentré sur des recherches, des expériences et des processus créatifs transversaux qui l'ont conduit au renouvellement de ses programmes, avec la création d'un Doctorat en conception et création et d'un Master en conception et création interactives.

L'Institut pour la culture africaine et la compréhension internationale (IACIU) du **Nigeria**, Centre de catégorie 2 sous les auspices de l'UNESCO a ouvert en 2019 l'institut virtuel pour la culture dans l'environnement numérique afin de renforcer les compétences numériques des acteurs du secteur culturel.

La **Slovaquie** a créé en 2017 un programme de formation pour les enseignants aux niveaux pré-scolaire, primaire et secondaire. Ce programme vise à offrir de meilleures connaissances et compétences aux professeurs dans l'éducation créative, notamment par la formation à l'usage des médias numériques aux fins d'apprentissage.

La **Turquie** développe actuellement une plateforme numérique pour les industries culturelles sur laquelle toutes les parties prenantes des secteurs culturels et créatifs pourront présenter et partager leurs projets, leurs objectifs et leurs suggestions en matière de politique.

L'Académie turque de la propriété intellectuelle, en **Turquie**, abrite le Centre de formation sur le droit d'auteur et le Centre sur la propriété industrielle, qui offrent des formations liées au numérique et sur le protocole internet.

**Activité 4.3 : Soutenir les institutions culturelles et médiatiques pour qu'elles deviennent des espaces d'apprentissage permettant au public d'acquérir des compétences et des aptitudes numériques par la création et l'expérimentation**

Afin de réduire la fracture numérique entre les enfants venant de situations socioéconomiques différentes, l'**Argentine** a commencé à remettre un ordinateur portable à chaque enfant dans les établissements publics du primaire et du secondaire de Buenos Aires. L'objectif n'était pas seulement de proposer des contenus aux enfants et aux jeunes, mais aussi de faire de la ville une plaque tournante de la production de contenus en espagnol.

L'**Égypte** a créé en 2016 la *Egyptian Knowledge Bank (EKB)*, une bibliothèque d'archives numérique qui offre un accès à des ressources et des outils éducatifs pour les éducateurs,

les chercheurs, les étudiants et le public général. La EKB s'est récemment associée à Clarivate Analytics pour lancer le premier Index de citations arabes (ARCI) d'ici 2021 et qui sera accessible aux chercheurs en Égypte ainsi qu'à vingt-deux États membres de la Ligue des États arabes.

L'**Uruguay** a mis en place en 2007 un plan national de la maîtrise du numérique grâce auquel tous les écoliers et enseignants ont eu accès à un ordinateur portable, pendant que des investissements étaient faits dans les infrastructures.

**Activité 4.4 : Concevoir et mettre en œuvre des programmes de coopération culturelle qui soutiennent les capacités et les compétences en matière de culture numérique**

Afin de combler la fracture numérique et d'améliorer l'accès aux médias et au numérique des groupes cibles vulnérables, le **Gouvernement flamand (Belgique)** a créé *Mediawijs*, un centre de connaissances en faveur de l'alphabétisation numérique et médiatique. A travers plusieurs initiatives telles que des campagnes d'information, des formations, des échanges de connaissances, notamment à destination de la jeunesse, *Mediawijs* encourage une participation active, critique et créative des technologies numériques. Une cartographie de l'éducation aux médias numériques a également été réalisée afin de contribuer à identifier les différents acteurs du secteur et les domaines dans lesquelles un effort plus soutenu reste nécessaire.

En 2013, l'Institut français de Madagascar a organisé un événement à **Madagascar** intitulé « Afrika 2.0 » qui prévoyait une série de rencontres professionnelles dédiées à échanger et débattre sur l'innovation et le numérique et particulièrement dans la filière cinématographique afin de parler des effets du numérique sur le cinéma africain.

## PRODUIT 5

**Les droits de l'Homme et les libertés fondamentales sont promus dans l'environnement numérique**

**Activité 5.1 : Recueillir et analyser des données sur les femmes travaillant dans les secteurs de la culture et de la création numériques afin d'éclairer l'élaboration des politiques.**

**Activité 5.2 : Adopter et/ou renforcer les politiques visant à autonomiser les femmes et les filles, assurer leur participation effective et l'égalité des chances dans le secteur culturel et créatif numérique**

L'Australie, via la *National Gallery of Australia (NGA)*, a mis en place un programme qui vise à reconnaître, célébrer et augmenter la représentation des femmes artistes. À travers ce programme, une campagne de médias sociaux a été lancée avec le « hashtag » *#KnowMyName* qui apparaît dans 131 publications de la NGA sur les différentes plateformes, incluant Facebook, Twitter et Instagram.

L'ONG *Artes Escénicas Teatro De Aire A.C* du **Mexique** met en place un programme de formation destiné aux jeunes femmes afin qu'elles acquièrent des compétences en

production de réalité virtuelle. Les femmes produiront ainsi du contenu en utilisant les technologies de réalité virtuelle et offriront à travers leurs productions un nouvel espace aux femmes de leur génération et créeront un nouveau marché pour les industries créatives numériques au Mexique.

Au **Nicaragua**, les statistiques agrégées qui sont disponibles concernant les industries culturelles et créatives comprennent des données concernant le numérique. Ces statistiques permettent de recenser et d'analyser la part des femmes dans les secteurs culturels.

*Theatre Day Productions* (TDP) est une ONG de la **Palestine** qui assure des programmes autour de trois éléments clés : l'animation audiovisuelle numérique, le théâtre et la narration. Ces programmes permettent à des jeunes femmes de créer de courtes vidéos en utilisant des nouvelles technologies et des téléphones intelligents. A l'issue de ces programmes, les participantes pourront produire plus de productions audiovisuelles numériques adaptées au contexte palestinien et les présenter ensuite lors de festivals internationaux et de marchés régionaux.

En 2018-2019, l'ONG *Africultureban* au **Sénégal** va permettre de former de jeunes femmes musiciennes en technologies de production musicale (mixage, mastering) afin qu'elles puissent créer à terme leur propre entreprise, favorisant ainsi l'entrepreneuriat des femmes dans l'environnement numérique.

Le Centre Culturel Bactria / ACTED au **Tadjikistan** met en place une académie numérique à Douchanbé pour les femmes entrepreneures culturels de moins de 40 ans originaires d'Afghanistan et du Tadjikistan. L'académie propose des cours sur la création numérique (codage, animation, graphisme, conception de sites internet, montage vidéo, animation, etc.) et sur l'entrepreneuriat. À travers leurs productions artistiques numériques, les jeunes femmes contribueront pour la première fois aux industries culturelles et à la scène artistique numérique en Asie centrale.

**Trinité et Tobago** a établi un programme *Girls in ICT* qui vise à autonomiser et à encourager les jeunes femmes à considérer une carrière dans le secteur des technologies de l'information et de la communication en les exposant aux différents métiers du numérique, incluant le codage et la programmation, et en leur permettant de voir les bénéfices d'une plus grande participation féminine dans le secteur.

**Activité 5.3 : Mettre en place des organes chargés de recevoir les plaintes et de surveiller les violations de la liberté artistique dans un environnement numérique**

**Activité 5.4 : Adopter ou réviser la législation pour lutter contre le cyberharcèlement, le *trolling* en ligne et les attaques ciblées, en particulier contre les femmes artistes sur les plateformes numériques**