



8 CP

United Nations
Educational, Scientific and
Cultural Organization

Diversity of
Cultural Expressions

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

Diversité
des expressions
culturelles

Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

Diversidad
de las expresiones
culturales

Организация
Объединенных Наций по
вопросам образования,
науки и культуры

Разнообразие форм
культурного
самовыражения

منظمة الأمم المتحدة
للتربية والعلم والثقافة

تنوع أشكال التعبير
الثقافي

联合国教育、
科学及文化组织

文化表现形式
多样性

DCE/21/8.CP/INF.10
Paris, le 3 mai 2021
Original : français/anglais

**CONFÉRENCE DES PARTIES À LA CONVENTION
SUR LA PROTECTION ET LA PROMOTION DE LA DIVERSITÉ
DES EXPRESSIONS CULTURELLES**

**Huitième session
En ligne
1 – 4 juin 2021**

Feuilles de route nationales élaborées par les Parties

En application de la résolution 7.CP 13, le présent document contient les feuilles de route nationales élaborées par les Parties et adressées au Secrétariat en 2021.

Le présent document contient les trois feuilles de route nationales reçues par le Secrétariat depuis la septième session de la Conférence des Parties en juin 2019.

ALLEMAGNE.....	2
CANADA.....	11
CANADA – QUÉBEC.....	17
RÉPUBLIQUE DE CORÉE	27

ALLEMAGNE

Feuille de route nationale pour la mise en œuvre de la Convention de 2005 dans l'environnement numérique, conformément aux quatre objectifs principaux

Objectif (I) : Soutenir des systèmes de gouvernance durables pour la culture

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

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

- **Tableau de bord Digital-made-in.de** – Politique numérique du Gouvernement fédéral (*Bundesregierung Digitalpolitik*) (2020) ; site Web : <https://www.digital-made-in.de/dmide>.
- **Stratégie allemande de numérisation** – Gouvernement fédéral (2020) : Façonner la numérisation – Stratégie du Gouvernement fédéral pour la mise en œuvre, 5^e édition mise à jour, septembre 2020, p. 158-164. Site Web : <https://www.bundesregierung.de/breg-de/service/publikationen/digital-isierung-gestalten-1605002>.
- **Troisième rapport périodique quadriennal de l'Allemagne sur la Convention de l'UNESCO de 2005** (ci-après dénommé « troisième rapport quadriennal ») (2020) – Chapitre 1.3 : « Environnement numérique », p. 44 et suivantes, et Chapitre 8 : « Défis, réalisations et prochaines étapes pour 2020 à 2023 », p. 111 et suivantes.
- Commission nationale allemande pour l'UNESCO (2021) : **Évaluation du développement de l'Internet en Allemagne** à l'aide des indicateurs ROAM-X de l'UNESCO sur l'universalité de l'Internet, et de la série des évaluations nationales relatives aux indicateurs de l'universalité de l'Internet de l'UNESCO. Page Web : <https://www.wiegehtsdeminternet.de/>.

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

- **Sommet du numérique/Sommet sur les technologies de l'information et le numérique** (*Digitalgipfel/IT- und Digitalgipfel*). Page Web : <https://www.bmwi.de/Redaktion/DE/Artikel/Digitale-Welt/digital-gip-fel.html>.
- **Plate-forme 8 « Culture et médias »** (*Plattform 8 « Kultur und Medien »*) – Groupe de travail du Sommet allemand sur les technologies de l'information et le numérique [en cours, périodicité annuelle]. Page Web : <https://www.de.digital/DIGITAL/Navigation/DE/Konferenzen/Digital-Gipfel/Plattformen/Plattform-08/kultur-und-medien.html>.
- **Les 17 Glorieuses** (*Die Glorreichen 17*) (2019) – Campagne et consultation menée par le Gouvernement fédéral dans le cadre de la mise à jour de la Stratégie nationale pour le développement durable (dont la version révisée devrait être publiée en mars 2021).

Une vaste consultation en ligne a été organisée à l'échelle du pays à l'automne 2019, à laquelle ont pu participer les citoyens intéressés. Page Web : <https://www.bundesregierung.de/breg-de/themen/nachhaltigkeitspolitik/die-glorreichen-17-fuer-mehr-nachhaltigkeit-1555956>.

- Partenariat avec la société civile pour le **Troisième rapport quadriennal (2020)**. Troisième rapport quadriennal (2020), Chapitre 1.4, p. 53 et suivantes.
- 1.3 Mettre en place des mécanismes de coordination interministérielle pour suivre l'impact des cadres réglementaires, des politiques culturelles et des stratégies sectorielles
- **Cabinet du numérique** (*Kabinettausschuss-Digitalisierung/Digitalkabinett*). Page Web : <https://www.bundesregierung.de/breg-de/themen/digitalisierung/steuerungs-und-beratungsgremien-im-ueberblick-1548450>.
- 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
- **Stratégie allemande de numérisation** – Gouvernement fédéral (2020) : Façonner la numérisation – Stratégie du Gouvernement fédéral pour la mise en œuvre, 5^e édition mise à jour, septembre 2020, p. 158-164. Page Web : <https://www.bundesregierung.de/breg-de/service/publikationen/digitalisierung-gestalten-1605002>.
 - **Modification de la loi sur le droit d'auteur pour mettre en œuvre les directives européennes sur le droit d'auteur** modifiées en avril 2019 (2019 à 2021). Acteur de la mise en œuvre : Ministère fédéral de la **justice** et de la protection des consommateurs. Objectif : adapter le droit d'auteur aux exigences de la société numérique ; mettre en œuvre les dispositions de la directive européenne modifiée sur le droit d'auteur et les droits voisins dans le marché unique numérique (directive sur le droit d'auteur) adoptée en 2019 ; renforcer le droit d'auteur. Troisième rapport quadriennal (2020), Chapitre 1.2, p. 40 et suivantes.

Objectif (I) : Soutenir des systèmes de gouvernance durables pour la culture

2. **Les politiques et mesures soutiennent la créativité, les entreprises et les marchés numériques afin d'assurer la diversité de l'écosystème numérique**
- 2.1 Réaliser des études et collecter des données sur la traçabilité et l'accessibilité de diverses expressions créatives, sur la rémunération équitable des créateurs dans l'environnement numérique et sur l'utilisation des métadonnées dans différents secteurs créatifs
- **Suivi de la diversité par les autorités des Länder de régulation des médias** (*Medienvielfaltsmonitor der Landesanstalten für Medien*) (depuis 2015). Les 14 autorités des Länder de régulation des médias (*Landesanstalten für Medien*) étudient les évolutions du paysage audiovisuel et médiatique allemand en prêtant une attention particulière à l'évolution de la diversité des médias ; elles veillent à la transparence au sein des médias. Troisième rapport quadriennal (2020), Chapitre 2.2, p. 38 et suivantes.
- 2.2 Offrir des espaces dédiés à la créativité et à l'innovation numériques qui permettent l'expérimentation et la collaboration artistiques
- **KULTUR.GEMEINSCHAFTEN** (2020). Programme de financement conjoint pour la production de contenu numérique dans les institutions culturelles du Délégué du Gouvernement fédéral pour la culture et les médias et de la Fondation culturelle des Länder. Objectif : acquisition de la technologie nécessaire à la production de formats numériques, projets de transfert de connaissances et mise en réseau des institutions, et diffusion des contenus créés. Page Web : <https://kulturgemeinschaften.de/#popup1>.
 - **Chemins numériques vers le musée** (*Digitale Wege ins Museum*) (2017 à 2020). Responsable de la mise en œuvre : Ministère des sciences, de la recherche et des arts, Land du Bade-Wurtemberg. Objectifs : faciliter l'accès à l'art et à la culture grâce à de

nouvelles salles d'expérience numériques ; permettre aux musées de s'ouvrir à de nouveaux publics. Troisième rapport quadriennal (2020), Chapitre 1.3, p. 46.

- **UpdateAllemagne** (*UpdateDeutschland*) (mars 2021) Hackathon visant à la recherche participative de solutions pour relever les défis et résoudre les questions d'avenir définies par le Gouvernement fédéral. Page Web : <https://updatedeutschland.org/>.

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

- **NEUSTART KULTUR** (2020, renouvelé en 2021). Programme intersectoriel d'urgence et de relance du Délégué du Gouvernement fédéral pour la culture et les médias (BKM) à l'intention des employés, travailleurs indépendants et petites et moyennes entreprises de toutes les branches du secteur allemand de la culture pendant la pandémie de COVID-19. Page Web : <https://neustartkultur.de/>.
- **Dive in. Programme pour l'interaction numérique** (*Programm für digitale Interaktion*) (2021) de la Fondation culturelle fédérale (*Kulturstiftung des Bundes*), dans le cadre de l'initiative NEUSTART KULTUR du Gouvernement fédéral. Page Web : https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/erbe_und_vermittlung/detail/dive_in_programm_fuer_digitale_interaktionen.html.
- **Fonds d'innovation pour le développement numérique dans la sphère culturelle à Berlin (2018-2019)**. Responsable de la mise en œuvre : Sénat de Berlin. Objectif : favoriser la conscience et l'innovation numériques des acteurs culturels, c'est-à-dire leur volonté et leur capacité de s'adapter aux possibilités, opportunités, exigences et contraintes de la transformation numérique des entreprises et de la société. Quatrième rapport de l'Allemagne (2019) sur la mise en œuvre de la Recommandation de l'UNESCO relative à la condition de l'artiste (1980) – publié dans le troisième rapport quadriennal (2020), p. 136. Page Web : <https://www.berlin.de/sen/kultur/en/cultural-policy/cultural-participation/digitalization/innovation-fund/>.
- **Programme de financement de jeux du FFF Bayern** (depuis 2009) pour la production de jeux vidéo non violents de qualité. Quatrième rapport de l'Allemagne (2019) sur la mise en œuvre de la Recommandation de l'UNESCO relative à la condition de l'artiste (1980) – publié dans le troisième rapport quadriennal (2020), p. 136. Page Web : <https://www.fff-bayern.de/en/funding/funding-schemes/games.html>.

2.4 Concevoir des régulations, 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

- **Modification de l'accord interétatique sur les médias (*Medienstaatsvertrag*)** en vue de la mise en œuvre de la directive européenne sur les services de médias audiovisuels (2018 à 2019). Responsable de la mise en œuvre : l'ensemble des 16 Länder. Objectifs : garantir l'égalité des chances dans la communication, hors ligne comme en ligne, par des règles adaptées, appropriées et acceptées par tous ; transposer au niveau national les dispositions de la directive européenne sur les services de médias audiovisuels (SMA), telle que modifiée en 2018 ; garantir la protection des jeunes vis-à-vis des médias. Troisième rapport quadriennal (2020), Chapitre 1.2, p. 40 et suivantes.
- **Baisse de la taxe sur la valeur ajoutée pour les publications numériques.** Aligement de la TVA sur les publications numériques avec celle prélevée dans le domaine de la presse écrite, 2019. Objectif : faciliter la formation d'une opinion indépendante grâce à un paysage médiatique diversifié, capable d'offrir un contenu de qualité quel que soit le canal de diffusion ; accroître la diversité de la presse et de l'édition ; troisième rapport quadriennal (2020), Chapitre 1.3, p. 49 et suivantes.

- **Création du service jeunesse « Funk » en 2016.** Responsable de la mise en œuvre : le radiodiffuseur SWR (*Südwestrundfunk*). Objectif : créer du contenu contemporain pour les adolescents et les jeunes adultes ; familiariser un public jeune avec la production des radiodiffuseurs publics et les y faire participer ; réfléchir aux questions de démocratie et de cohésion sociale afin de répondre activement aux besoins sociaux, démocratiques et culturels des jeunes de 14 à 29 ans. Troisième rapport quadriennal (2020), Chapitre 1.2, p. 42 et suivantes.
- **Création de la station de radio COSMO en 2017,** en contrepoint de COSMO TV, précédemment diffusée sous le nom de *Funkhaus Europa*. Responsable de la mise en œuvre : le radiodiffuseur WDR (*Westdeutscher Rundfunk Köln*) et *Radio Bremen*, en coopération avec le radiodiffuseur RBB (*Rundfunk Berlin-Brandenburg*). Objectif : aider *COSMO Radio* à développer sa production médiatique à destination des auditeurs multilingues d'Allemagne afin de les inviter à participer à la vie culturelle ; faire connaître la diversité culturelle et un vaste éventail de perspectives au moyen de contributions orales et musicales ; lancer un créneau complémentaire quotidien consacré au jazz et aux musiques du monde sur la chaîne de radio culturelle WDR 3, avec la diffusion entre autres de musiques de styles divers en provenance d'autres régions que l'Europe. Troisième rapport quadriennal (2020), Chapitre 1.2, p. 42 et suivantes.

Objectif I(I) : Assurer une circulation équilibrée de biens et services culturels et accroître la mobilité des artistes et des professionnels de la culture

3. **Les accords internationaux favorisent la circulation équilibrée des biens et services culturels et favorisent l'égalité entre les pays dans l'environnement numérique**
 - 3.1 Effectuer une évaluation des clauses dans les accords commerciaux qui ont une incidence sur les secteurs culturels et créatifs dans l'environnement numérique
S/O.
 - 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
 - **Réforme de la législation sur le droit d'auteur :** des groupes d'intérêt et des associations participent au processus de réforme en Allemagne et au niveau de l'UE : l'Initiative *Urheberrecht* (initiative sur le droit d'auteur, <https://urheber.info/verbaende>) et le *Netzwerk Autorenrechte* (réseau de droits d'auteur, <http://www.netzwerk-autorenrechte.de>). Quatrième rapport de l'Allemagne (2019) sur la mise en œuvre de la Recommandation de l'UNESCO relative à la condition de l'artiste (1980) – publié dans le troisième rapport quadriennal (2020), p. 136.
 - 3.3 Conclure des accords de coproduction et de codistribution pour améliorer la distribution des biens et services culturels dans l'environnement numérique
 - **TURN (fonds pour la coopération artistique entre l'Allemagne et les pays d'Afrique)** (2012 à 2021). Responsable de la mise en œuvre : Fondation culturelle fédérale allemande. Objectif : promouvoir le débat artistique entre les partenaires allemands et africains sur un pied d'égalité ; mettre en place des réseaux et une coopération durables. Troisième rapport quadriennal (2020), Chapitre 2.4, p. 59 et suivantes.
 - **Fonds pour le cinéma du monde de la Berlinale,** zoom sur l'Afrique (depuis 2016). Responsable de la mise en œuvre : Festival international du film de Berlin (Berlinale) – division commerciale du consortium *Kulturveranstaltungen des Bundes in Berlin GmbH* (KBB). Objectif : produire et distribuer des films provenant des différentes régions du Fonds pour le cinéma du monde (Amérique latine, Amérique centrale, Caraïbes, Afrique, Proche-Orient, Asie occidentale, Asie centrale, Asie du Sud-Est et Caucase), ainsi que du Bangladesh, du Népal, de la Mongolie et du Sri Lanka ; axer plus particulièrement les efforts sur les industries cinématographiques d'Afrique et faire

connaître sa culture dans ce domaine. Troisième rapport quadriennal (2020), Chapitre 2.4, p. 59 et suivantes.

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

- **Modification du droit d'auteur** : une loi réformant la loi sur les contrats de droit d'auteur (*Urhebervertragsgesetz*) est entrée en vigueur le 1^{er} mars 2017. La législation sur le droit d'auteur constitue une base juridique supplémentaire pour la mise en œuvre de la Recommandation de l'UNESCO relative à la condition de l'artiste (1980). Quatrième rapport de l'Allemagne (2019) sur la mise en œuvre de la Recommandation de l'UNESCO relative à la condition de l'artiste (1980) – publié dans le troisième rapport quadriennal (2020), p. 130 et suivantes.
- Quatrième rapport de l'Allemagne (2019) sur la mise en œuvre de la Recommandation de l'UNESCO relative à la condition de l'artiste (1980) – publié dans le troisième rapport quadriennal (2020), p. 135 et 138.

Objectif (III) : Intégrer la culture dans les cadres du développement durable

4. **La culture, les compétences et les connaissances numériques sont renforcées**

4.1 Évaluer et identifier les lacunes spécifiques en matière de compétences numériques dans les secteurs de la culture et de la création

- Commission nationale allemande pour l'UNESCO (2021) : **Évaluation du développement de l'Internet en Allemagne** à l'aide des indicateurs ROAM-X de l'UNESCO sur l'universalité de l'Internet, et de la série des évaluations nationales relatives aux indicateurs de l'universalité de l'Internet de l'UNESCO. Page Web : <https://www.wiegehtdeminternet.de/>.
- Troisième rapport quadriennal (2020), Chapitre 1.3, p. 44 et suivantes, et Chapitre 8, p. 111.

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

- **Museum4punkt0 – Stratégies numériques pour le musée du futur** (depuis 2016). Responsable de la mise en œuvre : Délégué du Gouvernement fédéral pour la culture et les médias. Objectifs : créer des outils numériques pour la sensibilisation, l'éducation, la communication et la recherche dans différents types de musées et d'infrastructures muséales ; consolider et fédérer les savoir-faire en matière de développement numérique et de méthodes de travail dans les musées ; offrir aux groupes cibles de visiteurs des moyens variés de découvrir les musées ; partager avec d'autres institutions culturelles les connaissances acquises et les programmes numériques nouvellement mis au point. *Die Bundesregierung* (2020) : *Digitalisierung gestalten*, p. 164. Troisième rapport quadriennal (2020), Chapitre 1.3, p. 46.
- **Fonds fédéral de soutien au cinéma allemand II (DFFF II)**. Responsable de la mise en œuvre : Délégué du Gouvernement fédéral pour la culture et les médias. Objectifs : améliorer l'utilisation du cinéma numérique et, si possible, assurer l'expansion des prestataires de services de production dans ce domaine, en particulier les entreprises de création d'effets visuels numériques (VFX) ; prévenir le départ à l'étranger des réalisateurs de films numériques formés en Allemagne ainsi que des coproductions cinématographiques allemandes à forte teneur en effets visuels numériques ; obtenir des effets transversaux innovants dans d'autres secteurs. *Die Bundesregierung* (2020) : *Digitalisierung gestalten*, p. 164.

- **Culture numérique (*Kultur Digital*) (2018 à 2024).** Responsable de la mise en œuvre : Fondation culturelle fédérale allemande. Objectifs : permettre aux institutions culturelles de tirer tout le parti du numérique et d'adapter ses possibilités à leurs activités respectives ; aider les institutions culturelles à utiliser de manière proactive les possibilités du numérique et à apporter une réponse professionnelle aux défis qui l'accompagne. Troisième rapport quadriennal (2020), Chapitre 1.3, p. 46.
- De nombreuses **universités et établissements d'enseignement supérieur en Allemagne** préparent les travailleurs de la culture aux nouvelles conditions, possibilités et enjeux du numérique dans l'art et la culture (Université des arts de Braunschweig, Université de la musique populaire et du commerce de la musique, Université Leuphana de Lüneburg, etc.). Quatrième rapport de l'Allemagne (2019) sur la mise en œuvre de la Recommandation de l'UNESCO relative à la condition de l'artiste (1980) – publié dans le troisième rapport quadriennal (2020), p. 137.

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

- **Expansion de la Deutsche Digitale Bibliothek (DDB).** Responsable de la mise en œuvre : Délégué du Gouvernement fédéral pour la culture et les médias. Objectifs : continuer de rallier des institutions culturelles et scientifiques publiques plus nombreuses au réseau de la DDB ; optimiser le traitement des données, améliorer la qualité des données et des objets, et développer la bibliothèque en tant que plate-forme de données ; élargir la gamme des contenus et en augmenter la portée ; améliorer l'expérience de l'utilisateur. *Die Bundesregierung (2020) : Digitalisierung gestalten*, p. 158.
- **Numérisation des fonds des Archives fédérales, de la Bibliothèque nationale allemande et du Service international de recherches (Archives Arolsen).** Responsable de la mise en œuvre : Délégué du Gouvernement fédéral pour la culture et les médias. Objectif : donner accès aux archives, documents audiovisuels et documents de bibliothèque présentant un intérêt et une pertinence pour les citoyens et le public professionnel, et en assurer la préservation. *Die Bundesregierung (2020) : Digitalisierung gestalten*, p. 160.
- **Numérisation du patrimoine cinématographique national.** Responsable de la mise en œuvre : Délégué du Gouvernement fédéral pour la culture et les médias. Objectifs : mettre en œuvre un programme de financement conjoint du Gouvernement fédéral, des Länder et de l'Office fédéral du film allemand (FFA) ; donner la possibilité aux institutions du patrimoine cinématographique, aux archives et aux détenteurs de droits privés de continuer à évaluer commercialement, à numériser et à sécuriser les films sur une période fiable de 10 ans. *Die Bundesregierung (2020) : Digitalisierung gestalten*, p. 161.
- **Création d'une base de données pour la recherche sur la provenance des biens culturels.** Soutien de la Fondation allemande pour les biens culturels perdus (Deutsches Zentrum für Kulturgutverluste). Responsable de la mise en œuvre : Délégué du Gouvernement fédéral pour la culture et les médias. Objectif : renforcer la recherche sur la provenance des biens culturels. *Die Bundesregierung (2020) : Digitalisierung gestalten*, p. 165.
- **SmartCULTURE (SmartKULTUR),** Land du Mecklembourg-Poméranie-Occidentale, depuis 2017. Objectif : utiliser des moyens numériques pour préserver les biens culturels (écrits et audiovisuels) et les archives des artistes et les rendre accessibles. Troisième rapport quadriennal (2020), Chapitre 1.3, p. 44.
- **Total Digital ! Lire et raconter des histoires avec du contenu numérique (*Total Digital Lesen und erzählen mit digitalen Inhalten*) (2018 à 2022).** Responsable de la mise en œuvre : Association allemande des bibliothèques, dans le cadre du programme « La culture ça rend fort. Alliances pour l'éducation ». (*Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung*). Objectif : offrir aux enfants et aux jeunes qui ont un accès limité à l'éducation

des possibilités supplémentaires d'éducation ainsi que développer et renforcer leur capacité à s'exprimer avec et par les médias numériques. Troisième rapport quadriennal (2020), p. 46.

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

- **Stratégie de numérisation du Gouvernement fédéral pour le secteur culturel.** Responsable de la mise en œuvre : Délégué du Gouvernement fédéral pour la culture et les médias. Objectifs : aider les institutions culturelles de différentes disciplines à façonner de manière productive la transformation numérique ; obtenir les effets de synergie les plus larges possibles. *Die Bundesregierung (2020) : Digitalisierung gestalten*, p. 159.
- **Centre pour la numérisation et la culture (Zentrum für Digitalisierung und Kultur),** Land du Schleswig-Holstein (depuis 2018). Transformer numériquement l'infrastructure culturelle du Land du Schleswig-Holstein et faciliter la coopération entre les institutions culturelles. Troisième rapport quadriennal 2020, p. 44.
- **NFDI4Culture – Infrastructure nationale de données de recherche pour la culture.** Projet de la *Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG)*. Réseau équilibré sur le plan géographique, thématique et institutionnel, composé de neuf cocandidats et de 52 participants, dont quatre universités (Cologne, Heidelberg, Marburg, Paderborn), trois organismes d'infrastructures (FIZ à Karlsruhe, TIB à Hanovre, SLUB à Dresde), la *Stiftung Preußischer Kulturbesitz* et l'Académie des sciences et des lettres de Mayence. Page Web : https://www.dfg.de/en/research_funding/programmes/nfdi/index.html.

Objectif (IV) : Promouvoir les droits de l'homme et les libertés fondamentales

5. **Les droits de l'homme et les libertés fondamentales sont promus dans l'environnement numérique**

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

- Quatrième rapport de l'Allemagne (2019) sur la mise en œuvre de la Recommandation de l'UNESCO relative à la condition de l'artiste (1980) : **Mise en œuvre de la Recommandation de l'UNESCO relative à la condition de l'artiste (1980)**. Publié dans le troisième rapport quadriennal (2020), p. 127 et suivantes.
- Commission nationale allemande pour l'UNESCO (2021) : **Évaluation du développement de l'Internet en Allemagne**, Chapitre 7, catégorie X, indicateur A.1.

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

- Quatrième rapport de l'Allemagne (2019) sur la mise en œuvre de la Recommandation de l'UNESCO relative à la condition de l'artiste (1980). **Mise en œuvre de la Recommandation de l'UNESCO sur la condition de l'artiste (1980)**. Publié dans le troisième rapport quadriennal (2020), p. 164 et suivantes.
- Commission nationale allemande pour l'UNESCO (2021) : **Évaluation du développement de l'Internet en Allemagne**, Chapitre 7, catégorie X, indicateur A.1.
- **Projet *Fuerza latina* relatif aux médias** (depuis 2019) Responsable de la mise en œuvre : *Deutsche Welle*. Objectifs : aborder les questions de genre au niveau international et diffuser des connaissances sur le sujet ; renforcer la participation des femmes dans les sphères sociale, culturelle et économique ; lutter contre la discrimination ; autonomiser les femmes en renforçant leur participation à l'industrie culturelle et médiatique. Troisième rapport quadriennal (2020), Chapitre 4.1, p. 84 et suivantes.

- **Sensibilisation aux questions de genre en Égypte** (2016 à 2019). Responsable de la mise en œuvre : *Goethe-Institute*. Objectifs : aborder les questions de genre au niveau international et diffuser des connaissances sur le sujet ; renforcer la participation des femmes dans les sphères sociale, culturelle et économique ; lutter contre la discrimination ; autonomiser les femmes en renforçant leur participation à l'industrie culturelle et médiatique.

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

- Promouvoir les droits de l'homme et les libertés fondamentales, Troisième rapport quadriennal (2020), Chapitre 4, p. 78 et suivantes.
- Quatrième rapport de l'Allemagne (2019) sur la mise en œuvre de la Recommandation de l'UNESCO relative à la condition de l'artiste (1980) – publié dans le troisième rapport quadriennal (2020), p. 160 et suivantes.
- **#anstanddigital – Initiative contre les discours de haine** (2020) de l'Académie catholique de Berlin (*Katholischen Akademie Berlin*) en coopération avec l'Office culturel de l'Église protestante d'Allemagne (*Kulturbüro der Evangelischen Kirche Deutschlands*). Projet : élaboration des « 11 commandements » (« 11 Gebote ») pour une interaction et une communication numériques tolérantes et respectueuses. Point de contact pour les initiatives de lutte contre les discours de haine. Page Web : <https://anstanddigital.de/11-commandments/>.

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 plates-formes numériques

- Quatrième rapport de l'Allemagne (2019) sur la mise en œuvre de la Recommandation de l'UNESCO relative à la condition de l'artiste (1980). **Mise en œuvre de la Recommandation de l'UNESCO sur la condition de l'artiste (1980)**. Publié dans le troisième rapport quadriennal (2020), p. 160 et suivantes, et p. 167.

Sources

Gouvernement fédéral

Gouvernement fédéral (2020) : Façonner la numérisation (*Die Bundesregierung (2020) : Digitalisierung gestalten*) – Stratégie du Gouvernement fédéral pour la mise en œuvre, 5^e édition mise à jour, septembre 2020, p. 158-164. Page Web : <https://www.bundesregierung.de/breg-de/service/publikationen/digital-isierung-gestalten-1605002>.

Gouvernement fédéral (2018) : façonner la numérisation. Stratégie du Gouvernement fédéral pour la mise en œuvre, décembre 2018. Page Web : <https://www.bundesregierung.de/breg-de/service/publikationen/digitalisierung-gestalten-1605002>.

Tableau de bord Digital-made-in.de – Politique numérique du Gouvernement fédéral (*Digitalpolitik Bundesregierung*) (2020). Page Web : <https://www.digital-made-in.de/dmide>

NEUSTART KULTUR. Programmes numériques. Programme intersectoriel d'urgence et de relance du Délégué du Gouvernement fédéral pour la culture et les médias (BKM) (2020 et 2021). Page Web : <https://www.bundesregierung.de/breg-de/bundesregierung/staatsministerin-fuer-kultur-und-medien/kultur/digital-programme-1777048>.

Ministère fédéral des affaires étrangères

Ministère fédéral des affaires étrangères (2020) : troisième rapport périodique quadriennal sur la mise en œuvre de la Convention de l'UNESCO sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles (2005), en Allemagne, pendant la période considérée (2016-2019), en coopération avec la Commission nationale allemande pour l'UNESCO, avril

2020.

Ministère fédéral des affaires étrangères (2019) : enquête 2018 auprès des États membres de l'UNESCO : quatrième rapport de l'Allemagne (2019) sur la mise en œuvre de la Recommandation de l'UNESCO relative à la condition de l'artiste (1980). Mise en œuvre de la Recommandation de l'UNESCO sur la condition de l'artiste (1980). Publié dans le troisième rapport quadriennal (2020), p. 127 et suivantes.

Commission nationale allemande pour l'UNESCO

Commission nationale allemande pour l'UNESCO (2021) : Évaluation du développement de l'Internet en Allemagne à l'aide des indicateurs ROAM-X de l'UNESCO sur l'universalité de l'Internet, et de la série des évaluations nationales relatives aux indicateurs de l'universalité de l'Internet de l'UNESCO (*Die Lage des Internets in Deutschland. Anwendung der UNESCO Internet Universalitäts-Indikatoren in Deutschland und Erstellung eines Ergebnisberichts (IUI)*). Travail de coopération avec le *Hans-Bredow-Institute*, mai 2021. Page Web : <https://www.wiegehtsdeminter-net.de/>.

Commission nationale allemande pour l'UNESCO (2021) : *Fair Culture – A Key to Sustainable Development* (L'équité de la culture, une des clés du développement durable). Document de travail. Page Web : <https://www.unesco.de/publikationen>.

CANADA

Feuille de route pour mettre en œuvre la Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles de l'UNESCO dans l'environnement numérique



Priorités de la feuille de route de l'UNESCO	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.	Les politiques et mesures favorisent la créativité, les entreprises et les marchés numériques afin d'assurer la diversité de l'écosystème numérique	Les accords internationaux facilitent la circulation équilibrée des biens et services culturels et l'égalité entre les pays dans l'environnement numérique	Les compétences et les connaissances numériques du milieu culturel et du public sont renforcées.	Les droits de l'Homme et les libertés fondamentales sont promus dans l'environnement numérique.
Activités associées à la feuille de route de l'UNESCO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mettre en place des équipes nationales de représentants du gouvernement, du secteur privé et des organisations de la société civile et organiser des consultations à l'échelle nationale. 2. Mettre en place des mécanismes de coordination interministérielle pour suivre l'impact des cadres réglementaires, des politiques culturelles et des stratégies sectorielles. 3. Concevoir, réviser ou mettre en œuvre des cadres réglementaires des politiques culturelles, des stratégies sectorielles et des plans d'action pour 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Réaliser des études et mettre en place des initiatives pour assurer la traçabilité des données ; réaliser des études sur l'utilisation des métadonnées dans le secteur créatif ; et une plus grande transparence dans l'utilisation des algorithmes. 2. Concevoir des politiques et des mesures visant à assurer l'accessibilité à divers contenus culturels locaux. 3. Mettre en place des mécanismes de consultation avec des représentants du gouvernement, le 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 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. 2. 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. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mettre en place des outils et initiatives pour remédier aux lacunes en matière de compétences numériques 2. Soutenir les institutions culturelles et médiatiques pour qu'elles deviennent des espaces d'apprentissage permettant au public et aux artistes d'acquérir des compétences et des aptitudes numériques par la création et l'expérimentation. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adopter et/ou renforcer les politiques visant à assurer l'égalité des sexes dans les secteurs culturels et créatifs, notamment dans l'environnement numérique.

<p>Priorités de la feuille de route de l'UNESCO</p>	<p>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.</p>	<p>Les politiques et mesures favorisent la créativité, les entreprises et les marchés numériques afin d'assurer la diversité de l'écosystème numérique</p>	<p>Les accords internationaux facilitent la circulation équilibrée des biens et services culturels et l'égalité entre les pays dans l'environnement numérique</p>	<p>Les compétences et les connaissances numériques du milieu culturel et du public sont renforcées.</p>	<p>Les droits de l'Homme et les libertés fondamentales sont promus dans l'environnement numérique.</p>
	<p>soutenir les secteurs culturels et créatifs dans l'environnement numérique.</p>	<p>secteur privé et la société civile afin de soutenir le secteur culturel et créatif dans l'environnement numérique.</p>			
<p>Exemples de pratiques exemplaires canadiens</p>	<p>1.1 Mise en place d'un groupe de travail multipartite composé de pays aux vues similaires, de la société civile et du secteur privé et chargé d'élaborer des principes directeurs sur la diversité des contenus en ligne à l'ère numérique. Il s'agit d'une initiative internationale qui fait partie de l'initiative de citoyenneté numérique (ICN): Budget canadien 2019 - appui à la diversité</p> <p>1.2 Depuis sa mise en place, le groupe de travail a tenu un certain nombre de réunions virtuelles, dans le but d'élaborer un ensemble de principes directeurs, basés sur</p>	<p>1.1 Étude sur l'incidence économique des plateformes de diffusion de musique en continu sur les créateurs canadiens, qui présente une enquête préliminaire des données numériques et des renseignements descriptifs sur l'incidence économique de la diffusion de musique en continu au Canada dirigé par le Ministère du Patrimoine canadien.</p> <p>1.2 Mise en place du projet de conversation à propos du marché des arts audiovisuels, une initiative d'engagement pour mieux comprendre</p>	<p>1.1 Le groupe d'experts chargé de la révision de la loi sur la radiodiffusion et la loi sur les télécommunications a rencontré des responsables européens pour échanger sur les approches et réponses à la perturbation numérique dans d'autres pays.</p> <p>2.1 Élaboration des études internationales comparatives en matière de taxation des services numériques avec l'Union européenne, Singapour, G7, OCDE et France ; et signature de la Convention multilatérale de l'OCDE pour la mise en œuvre de mesures liées à la convention fiscale visant à</p>	<p>1.1 Initiative de citoyenneté numérique (ICN): qui vise à soutenir la démocratie et la cohésion sociale au Canada en renforçant la pensée critique des citoyens sur la désinformation en ligne, et leur capacité à mieux résister aux dangers en ligne, et leur capacité à participer aux processus démocratiques; et en établissant des partenariats pour soutenir un écosystème d'information sain. De plus, le programme de recherche sur la citoyenneté numérique créera une nouvelle communauté de recherche pour mieux comprendre la désinformation en ligne et d'autres préjudices en ligne. Ce programme aidera l'ICN</p>	<p>1.1 Le gouvernement du Canada a renouvelé récemment son engagement à l'égard de l'égalité des sexes et l'équité incluant dans le secteur culturel. À titre d'exemple, le Fonds des médias du Canada, qui est le plus important fonds soutenant la production de contenu télévisuel et numérique au Canada, a mis en place des critères de sélection qui favorisent les équipes où au moins 40% des postes sont occupés par des femmes (productrice, productrice exécutive, réalisatrice, développeuse principale, conceptrice, chef de projet). Cette approche permet de garantir que les femmes ont accès à des</p>

Priorités de la feuille de route de l'UNESCO	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.	Les politiques et mesures favorisent la créativité, les entreprises et les marchés numériques afin d'assurer la diversité de l'écosystème numérique	Les accords internationaux facilitent la circulation équilibrée des biens et services culturels et l'égalité entre les pays dans l'environnement numérique	Les compétences et les connaissances numériques du milieu culturel et du public sont renforcées.	Les droits de l'Homme et les libertés fondamentales sont promus dans l'environnement numérique.
	<p>quatre grands piliers d'action: l'accès et la découvrabilité du contenu; la viabilité économique des créateurs; le soutien d'information et de nouvelles fiables; et la transparence sur l'impact des algorithmes. L'objectif sera ensuite de diffuser les principes directeurs pour une adoption par un groupe plus large de pays, d'acteurs de la société civile et du secteur privé. Cela conduira en fin de compte à des actions concrètes de la part de chaque catégorie d'acteurs, favorisant ainsi l'inclusion sociale et exposant les citoyens à une plus grande diversité de perspectives : Diversité du contenu en ligne.</p> <p>2.1 Élaboration d'une Charte canadienne du numérique basée sur dix principes, de l'accès</p>	<p>les défis et les possibilités liés au marché des arts visuels (VAMEI)..</p> <p>2.1 Réalisation de la Stratégie d'exportation créative : un soutien aux industries créatives facilitant l'atteinte des objectifs en matière de commerce international et des opportunités de favoriser le contenu créatif canadien à l'étranger(ex. Salon du livre de Francfort 2020).</p> <p>2.2 Un avenir numérique lié: un projet mené par l'Association canadienne des organismes artistiques (CAPACOA) qui vise à doter les organismes des arts de la scène de connaissances, de ressources et d'outils.</p> <p>2.3. TV5MONDEplus: Créé pour accroître la présence en ligne du</p>	<p>prévenir l'érosion de la base et le transfert des bénéfiques (2017).</p> <p>2.2 L'ACEUM : Accord entre le Canada, les États-Unis et le Mexique a été signé en novembre 2018. Le Canada a négocié une exception générale pour les industries culturelles, qui s'applique horizontalement à tous les chapitres de l'accord, y compris le chapitre sur le commerce numérique, et préserve la souveraineté culturelle du Canada dans les environnements tant physiques que numériques.</p>	<p>à comprendre à quoi ressemble le succès de la création d'un espace de renforcement de la résilience citoyenne et de l'éducation aux médias numériques.</p> <p>1.2 Le Fonds de la musique du Canada (FMC) renforce les connaissances et les compétences de l'industrie canadienne de la musique afin d'aider les entreprises et les artistes à mieux planifier la promotion de leur musique dans un environnement numérique en constante évolution. Ces possibilités de perfectionnement professionnel permettent également aux participants de mieux comprendre les marchés internationaux et le droit d'auteur. En outre, le FMC a amélioré l'accès à ces possibilités de formation pour les artistes et les entreprises des groupes visés par l'équité.</p>	<p>occasions uniques de mentorat, de financement et de formation.</p> <p>1.2 Téléfilm Canada : En 2016, Téléfilm Canada s'est donné pour objectif de constituer un portefeuille de longs métrages plus représentatif et plus diversifié qui reflète mieux la population canadienne. En ce qui concerne la parité, l'objectif était d'atteindre, en trois ans, un portefeuille de production équilibré (à tous les niveaux budgétaires) qui reflète la parité hommes-femmes dans chacun des rôles clés de réalisateur, scénariste et producteur. Le pourcentage de projets de films soutenus qui comportent une femme dans l'un des rôles clés (producteur, réalisateur, scénariste) pour 2019-2020 est le suivant : Réalisateur 47%, Scénariste 46%, Producteur 43%.</p>

Priorités de la feuille de route de l'UNESCO	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.	Les politiques et mesures favorisent la créativité, les entreprises et les marchés numériques afin d'assurer la diversité de l'écosystème numérique	Les accords internationaux facilitent la circulation équilibrée des biens et services culturels et l'égalité entre les pays dans l'environnement numérique	Les compétences et les connaissances numériques du milieu culturel et du public sont renforcées.	Les droits de l'Homme et les libertés fondamentales sont promus dans l'environnement numérique.
	<p>universel au contrôle de l'individu. Elle constitue le point d'ancrage des mesures que le gouvernement adoptera pour moderniser les lois canadiennes sur la protection des renseignements personnels, les règles de la concurrence et les programmes gouvernementaux. Tous les Canadiens pourront profiter du monde numérique et disposeront des outils nécessaires pour ce faire, c'est-à-dire l'accès, la connectivité, la littératie et les compétences, et des innovations et bénéfices de l'économie numérique.</p> <p>3.1 Projet de loi modifiant la <i>Loi sur la radiodiffusion</i> déposé par le gouvernement du Canada en novembre 2020. Les modifications proposées</p>	<p>contenu francophone, TV5MONDEplus est une plateforme de vidéo à la demande gratuite et accessible dans le monde entier avec plus de 2500 heures de programmation. Elle offre des programmes canadiens, québécois, français, suisses, belges et africains provenant des radiodiffuseurs publics partenaires de TV5MONDE. L'interface offre des sous-titres en cinq langues : français, anglais, allemand, espagnol et arabe. TV5MONDEplus a l'ambition d'offrir aux francophones et francophiles du monde entier le meilleur contenu audiovisuel en français dans toute sa richesse et sa diversité.</p> <p>3.1 La Rencontre internationale sur la</p>		<p>1.3 Projet visant à mettre à l'essai des moyens d'accroître la littératie en droit d'auteur des créateurs canadiens à l'ère numérique, qui implique une formation au droit d'auteur et aux compétences entrepreneuriales, dirigé par l'Office de la propriété intellectuelle du Canada et le ministère du Patrimoine canadien.</p> <p>2.1 Un avenir numérique lié : L'Association canadienne des organismes artistiques (CAPACOA) facilite l'adoption des technologies sémantiques en offrant aux organismes artistiques une formation sous forme d'ateliers, des sessions de développement professionnel, et des tournées de présentation régionales et de coaching individuel. Les organismes artistiques participeront activement à la stratégie de</p>	<p>1.3 L'Office national du film du Canada continue d'atteindre ses objectifs de parité, tant pour le nombre de productions réalisées par des femmes que pour les budgets de production alloués aux femmes - quatre ans après avoir pris son engagement initial. Il a également dépassé ses objectifs en matière de parité hommes-femmes dans deux des quatre postes clés de création en 2019-2020, à savoir la scénarisation (61 %) et le montage (55 %), avec des progrès nets dans la cinématographie et la composition musicale. En 2019-2020 : 46 % des œuvres de l'ONF ont été réalisées par des femmes et 44% des budgets de production ont été alloués à des œuvres signées par des femmes.</p>

Priorités de la feuille de route de l'UNESCO	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.	Les politiques et mesures favorisent la créativité, les entreprises et les marchés numériques afin d'assurer la diversité de l'écosystème numérique	Les accords internationaux facilitent la circulation équilibrée des biens et services culturels et l'égalité entre les pays dans l'environnement numérique	Les compétences et les connaissances numériques du milieu culturel et du public sont renforcées.	Les droits de l'Homme et les libertés fondamentales sont promus dans l'environnement numérique.
	<p>donneraient au Conseil de la radiodiffusion et des télécommunications canadiennes (CRTC) le pouvoir de mettre en œuvre un cadre réglementaire modernisé, afin de veiller à ce que les entreprises de radiodiffusion traditionnelles et en ligne apportent une contribution appropriée au système canadien de radiodiffusion.</p> <p>3.2 Établissement d'une réglementation des plateformes de médias sociaux, en commençant par l'obligation pour toutes les plateformes de retirer les contenus illégaux, y compris les discours de haine, dans les 24 heures sous peine de sanctions importantes. Cela devrait inclure d'autres dangers en ligne tels que la radicalisation, l'incitation à la violence, l'exploitation</p>	<p>diversité des contenus à l'ère numérique entre représentants de la société civile, les plateformes numériques et les gouvernements, afin de partager la responsabilité d'adopter des bonnes pratiques et de favoriser des collaborations menant à la création, production et promotion de la diversité des contenus.</p> <p>3.2 Dialogues numériques Canada-Union Européenne visant à promouvoir des intérêts communs en matière de coopération numérique et contribution à l'échange régulier d'information; la coopération conjointe dans les forums multilatéraux et l'échange des pratiques exemplaires pour relever les défis et saisir les</p>		<p>métadonnées et de données, connaîtront mieux les technologies sémantiques et posséderont des métadonnées de bonne qualité, interopérables et découvrables. Le graphique élaboré de connaissances pan-canadien sera aussi lié aux données des arts de la scène dans Wikidata.</p> <p>2.2 La création d'un nouveau pôle des données massives SYNAPSE C. Le Partenariat du Quartier des spectacles a annoncé le 18 février 2019 la création de Synapse C, la première initiative en valorisation de données pour les arts et la culture au Canada. Synapse C'est le résultat des efforts combinés des milieux culturels, des affaires et de la science des données pour doter le secteur culture d'un instrument unique d'intelligence collective et de développement des affaires.</p>	

<p>Priorités de la feuille de route de l'UNESCO</p>	<p>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.</p>	<p>Les politiques et mesures favorisent la créativité, les entreprises et les marchés numériques afin d'assurer la diversité de l'écosystème numérique</p>	<p>Les accords internationaux facilitent la circulation équilibrée des biens et services culturels et l'égalité entre les pays dans l'environnement numérique</p>	<p>Les compétences et les connaissances numériques du milieu culturel et du public sont renforcées.</p>	<p>Les droits de l'Homme et les libertés fondamentales sont promus dans l'environnement numérique.</p>
	<p>des enfants, ou la création ou la distribution de propagande terroriste.</p> <p>3.3 Le Fonds stratégie numérique du Conseil des Arts du Canada encourage une approche globale qui permet aux artistes, groupes et organismes artistiques de comprendre et d'évaluer l'univers du numérique, de s'y engager et de répondre aux mutations culturelles et sociales engendrées par celui-ci.</p>	<p>opportunités de l'économie numérique. En 2020, les Dialogues ont servi de forum de discussion pour le soutien gouvernemental aux industries créatives en réponse à COVID-19, et ont collaboré, à tous les niveaux, pour éclairer l'élaboration de politiques sur un certain nombre de sujets prioritaires pour Patrimoine canadien, tels que la haine en ligne, la désinformation, la rémunération des éditeurs de nouvelles en ligne et la législation sur le droit d'auteur et la radiodiffusion. Cet engagement bilatéral continuera à évoluer en 2021.</p>		<p>Un modèle de gouvernance des données sera aussi élaboré</p>	

CANADA – QUÉBEC

Feuille de route du gouvernement du Québec pour mettre en œuvre la Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles de l'UNESCO dans l'environnement numérique

Axes prioritaires inspirés de la feuille de route de l'UNESCO	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.	Les politiques et mesures favorisent la créativité, les entreprises et les marchés numériques afin d'assurer la diversité de l'écosystème numérique.	Les accords internationaux facilitent la circulation équilibrée des biens et services culturels et l'égalité entre les pays dans l'environnement numérique.	Les compétences et les connaissances numériques du milieu culturel et du public sont renforcées.	Les droits de l'Homme et les libertés fondamentales sont promus dans l'environnement numérique.
Activités associées inspirées de la feuille de route de l'UNESCO	1. 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.	1. Réaliser des études et mettre en place des initiatives sur la traçabilité des données 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. 2. Concevoir des régulations, des politiques et des mesures visant à assurer l'accessibilité à divers contenus culturels locaux, une rémunération équitable pour les créateurs et une plus	1. 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. 2. 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. 3. Favoriser les ententes/projets de coopération avec d'autres gouvernements et États pour soutenir le	1. Mettre en place des outils et initiatives pour remédier aux lacunes en matière de compétences numériques. 2. Soutenir les institutions culturelles et médiatiques pour qu'elles deviennent des espaces d'apprentissage permettant au public et aux artistes d'acquérir des compétences et des aptitudes numériques par la création et l'expérimentation.	1. Adopter et/ou renforcer les politiques visant à assurer l'égalité des sexes dans les secteurs culturels et créatifs, notamment dans l'environnement numérique

<p>Axes prioritaires inspirés de la feuille de route de l'UNESCO</p>	<p>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.</p>	<p>Les politiques et mesures favorisent la créativité, les entreprises et les marchés numériques afin d'assurer la diversité de l'écosystème numérique.</p>	<p>Les accords internationaux facilitent la circulation équilibrée des biens et services culturels et l'égalité entre les pays dans l'environnement numérique.</p>	<p>Les compétences et les connaissances numériques du milieu culturel et du public sont renforcées.</p>	<p>Les droits de l'Homme et les libertés fondamentales sont promus dans l'environnement numérique.</p>
		<p>grande transparence dans l'utilisation des algorithmes.</p>	<p>développement culturel numérique.</p>		
<p>Exemples de bonnes pratiques québécoises</p>	<p>1.1 Lancée en juin 2018, la Politique culturelle du Québec, « Partout, la culture » est le fruit d'importantes consultations publiques menées dans l'ensemble du Québec. Elle propose des orientations adaptées aux enjeux actuels, notamment pour relever les défis engendrés par les technologies numériques.</p> <p>1.2 Le Plan d'action gouvernemental en culture 2018-2023 accompagne la Politique culturelle et prévoit plusieurs mesures relatives au numérique, dont la bonification et la prolongation du Plan culturel numérique du Québec (PCNQ) pour 15M\$CAN et 2 années</p>	<p>1.1 Réalisation d'un état des lieux sur les métadonnées dans les domaines du livre, de l'audiovisuel, de l'enregistrement sonore, du spectacle, du patrimoine et de la muséologie (mesure 80 du PCNQ).</p> <p>1.2 Mise en place d'un plan d'action concernant les données sur les contenus culturels québécois qui a notamment permis la création de groupes de travail sectoriels, la publication d'un guide « Pour des données ouvertes en culture » et la création d'une agence ISNI pour les créateurs québécois (Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BANQ) est</p>	<p>1.1 Collaboration établie entre le ministère de la Culture et des Communications et le ministère de l'Économie et de l'Innovation dans la formulation des positions gouvernementales québécoises dans le contexte d'accords commerciaux négociés par le Canada.</p> <p>2.1 Soutien à la production d'un guide sur les clauses culturelles dans les accords de commerce afin de renforcer les stratégies de négociation des gouvernements, notamment ceux des pays en développement (mesure 75 du PCNQ).</p> <p>3.1 Mise en place d'un accord de BANQ avec le Réseau francophone</p>	<p>1.1 Création d'un réseau d'agents de développement culturel numérique au service d'organisations nationales, régionales ou sectorielles, afin notamment de contribuer à l'élaboration de stratégies et de plans d'action en numérique par les acteurs du réseau de la culture et favoriser le développement de leurs compétences (Mesure 120, mesure 97 et mesure 99 du PCNQ).</p> <p>1.2 Poursuite du programme Exploration et déploiement numérique du CALQ (mesure 62 du PCNQ) afin de favoriser le développement de la compétence numérique par des activités de perfectionnement ainsi que des activités de transfert d'expertise et favoriser</p>	<p>1.1 La mesure 18 du Plan d'action gouvernemental en culture 2018-2023 consiste à mettre en place des actions visant l'égalité des femmes et des hommes et l'équité dans le secteur culturel, incluant dans l'environnement numérique. Parmi les actions prévues figurent l'analyse des facteurs d'exclusion dans les différents métiers du secteur culturel; la détermination et la mise en place d'interventions prioritaires pour améliorer l'accès de toutes et de tous aux services, aux programmes, aux emplois, aux réseaux et aux structures décisionnelles en culture, en incluant la représentation dans les</p>

Axes prioritaires inspirés de la feuille de route de l'UNESCO	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.	Les politiques et mesures favorisent la créativité, les entreprises et les marchés numériques afin d'assurer la diversité de l'écosystème numérique.	Les accords internationaux facilitent la circulation équilibrée des biens et services culturels et l'égalité entre les pays dans l'environnement numérique.	Les compétences et les connaissances numériques du milieu culturel et du public sont renforcées.	Les droits de l'Homme et les libertés fondamentales sont promus dans l'environnement numérique.
	supplémentaires, ce qui porte l'investissement à 125M\$CAN pour neuf ans (2014-2023). Plus de 120 mesures concrètes ont déjà été mises en œuvre depuis 2014.	devenue en 2020 une agence nationale pour attribuer des identifiants ISNI (International Standard Name Identifier) ¹ aux métadonnées décrivant les personnes et collectivités qui ont participé à des œuvres québécoises) (mesure 111 du PCNQ). 1.3 Réalisation d'une étude de faisabilité portant sur la conception d'un indicateur statistique du rayonnement de l'offre culturelle québécoise en ligne (mesure 122 du PCNQ) 1.4 Soutien à l'outil technologique Où voir ça , réalisé par Mediafilm, qui permet d'amener les spectateurs de cinéma à découvrir les films	numérique (RFN). Pour assurer la présence du patrimoine documentaire francophone sur le Web, les grandes institutions chargées de le préserver et de le diffuser ont choisi de s'unir, avec le soutien de l'Organisation internationale de la Francophonie. 3.2 Inclusion du développement culturel numérique en tant que thème prioritaire lors du lancement d'appels de projets de coopération multi territorial (mesure 76 du PCNQ).	l'accompagnement des artistes et des organismes artistiques québécois dans leur appropriation de l'univers numérique à des fins de création, de production, de diffusion et de rayonnement. 1.3 Création du Hub numérique de l'Estrie avec pour objectif de développer des coffres d'outils en transformation organisationnelle et en communication numérique, d'élaborer des études de cas, d'accompagner, soutenir et former des travailleurs culturels estriens et de pérenniser les expertises développées (mesure 124 du PCNQ). 2.1 Mise en place d'un laboratoire numérique de création et d'expérimentation, le MLab	espaces médiatiques et audiovisuels .

1. L'ISNI est un identifiant unique, normalisé servant à identifier de manière univoque, sur le long terme et à l'échelle internationale, les personnes et les organismes. Il sert de passerelle entre les différents systèmes et bases de données et facilite la circulation de l'information.

<p>Axes prioritaires inspirés de la feuille de route de l'UNESCO</p>	<p>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.</p>	<p>Les politiques et mesures favorisent la créativité, les entreprises et les marchés numériques afin d'assurer la diversité de l'écosystème numérique.</p>	<p>Les accords internationaux facilitent la circulation équilibrée des biens et services culturels et l'égalité entre les pays dans l'environnement numérique.</p>	<p>Les compétences et les connaissances numériques du milieu culturel et du public sont renforcées.</p>	<p>Les droits de l'Homme et les libertés fondamentales sont promus dans l'environnement numérique.</p>
		<p>québécois et étrangers, les guider sur les plateformes qui diffusent les films recherchés, ainsi que récolter des statistiques sur la découverte et la consommation de films québécois et étrangers (mesure 118 du PCNQ).</p> <p>1.5 Création de normes communes de description pour chaque secteur culturel. Une première norme a été adoptée dans le secteur de la musique par le biais d'un soutien à l'initiative MétaMusique, qui est un guide visant à accompagner les ayants droits de la chaîne de valeur musicale dans l'indexation de leurs contenus à l'aide de métadonnées.</p> <p>1.6 Développement d'un cadre de gestion des métadonnées de La</p>		<p>Creaform, visant l'appropriation des technologies et des cultures numériques, ainsi que l'innovation muséale en lien avec les collections et les expositions du Musée de la Civilisation du Québec (MCQ) et le patrimoine du Québec et création d'un potager numérique afin de cultiver l'appropriation des cultures numériques auprès des employés du MCQ.</p> <p>2.2 Mise sur pied du LAB incubateur collectif de la médiation culturelle numérique québécoise au Musée des beaux-arts de Montréal afin notamment d'encourager la pédagogie collaborative, la transdisciplinarité, la co-création, les points de vue multiples sur les œuvres et l'autonomie du visiteur et sensibiliser le secteur technologique aux enjeux des institutions culturelles</p>	

<p>Axes prioritaires inspirés de la feuille de route de l'UNESCO</p>	<p>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.</p>	<p>Les politiques et mesures favorisent la créativité, les entreprises et les marchés numériques afin d'assurer la diversité de l'écosystème numérique.</p>	<p>Les accords internationaux facilitent la circulation équilibrée des biens et services culturels et l'égalité entre les pays dans l'environnement numérique.</p>	<p>Les compétences et les connaissances numériques du milieu culturel et du public sont renforcées.</p>	<p>Les droits de l'Homme et les libertés fondamentales sont promus dans l'environnement numérique.</p>
		<p>Fabrique culturelle de Télé-Québec en vue d'en favoriser la découvrabilité de ses contenus (mesure 126 du PCNQ).</p> <p>1.7 Mise en place des conditions permettant l'analyse et l'exploitation des données d'usages en provenance des systèmes de billetterie par le Grand Théâtre et ses partenaires (mesure 114 du PCNQ), ainsi qu'en provenance du Musée de la Civilisation (mesure 121 du PCNQ).</p> <p>1.8 Soutien à une étude en vue de mieux comprendre l'impact social des algorithmes de recommandation sur la curation des contenus musicaux francophones au Québec par l'INRS (mesure 110 du PCNQ)</p> <p>2.1 Dévoilement d'une stratégie élaborée conjointement par la</p>		<p>québécoises et collaborer à des solutions innovantes (mesure 115 du PCNQ).</p> <p>2.3 Création de La Serre à BAnQ. La Serre propose au grand public (réparti à travers tout le territoire du Québec grâce à des webinaires) une série d'activités, d'ateliers et de conférences portant sur des thèmes liés au savoir numérique. La Serre s'adresse aux adultes curieux qui souhaitent mieux connaître et mieux comprendre les technologies déployées dans la société québécoise en rapide évolution.</p> <p>2.4 Soutien à la création d'un nouveau pôle des données massives (Synapse C) visant à développer et mettre en commun l'expertise en valorisation de données pour les arts et la culture au Québec et au Canada et</p>	

<p>Axes prioritaires inspirés de la feuille de route de l'UNESCO</p>	<p>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.</p>	<p>Les politiques et mesures favorisent la créativité, les entreprises et les marchés numériques afin d'assurer la diversité de l'écosystème numérique.</p>	<p>Les accords internationaux facilitent la circulation équilibrée des biens et services culturels et l'égalité entre les pays dans l'environnement numérique.</p>	<p>Les compétences et les connaissances numériques du milieu culturel et du public sont renforcées.</p>	<p>Les droits de l'Homme et les libertés fondamentales sont promus dans l'environnement numérique.</p>
		<p>France et le Québec pour améliorer la découvrabilité en ligne des contenus culturels francophones et publication du rapport des chargés de mission de la France et du Québec sur la découvrabilité.</p> <p>2.2 Poursuite du programme Exploration et déploiement numérique par le Conseil des arts et des lettres du Québec (CALQ) (mesure 62 du PCNQ) ayant pour but d'appuyer les artistes et les organismes artistiques québécois dans leurs efforts pour optimiser la découvrabilité des contenus numériques, notamment par la production de métadonnées selon les normes professionnelles en vigueur et par la valorisation de ces</p>		<p>devenir une référence internationale dans l'exploitation de ces données au bénéfice de l'écosystème culturel (mesure 116 du PCNQ).</p>	

<p>Axes prioritaires inspirés de la feuille de route de l'UNESCO</p>	<p>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.</p>	<p>Les politiques et mesures favorisent la créativité, les entreprises et les marchés numériques afin d'assurer la diversité de l'écosystème numérique.</p>	<p>Les accords internationaux facilitent la circulation équilibrée des biens et services culturels et l'égalité entre les pays dans l'environnement numérique.</p>	<p>Les compétences et les connaissances numériques du milieu culturel et du public sont renforcées.</p>	<p>Les droits de l'Homme et les libertés fondamentales sont promus dans l'environnement numérique.</p>
		<p>métadonnées (données ouvertes).</p> <p>2.3 Mise en place du programme Ambition numérique, dans le cadre du plan de relance économique du secteur culturel en réponse à la Covid-19. Ce programme vise la réalisation d'initiatives structurantes, collaboratives et pérennes, favorisant notamment une transformation profonde et durable des modèles d'affaires et économiques, ainsi que le rayonnement de la culture québécoise en ligne. Il a pour objectifs généraux d'augmenter la découvrabilité des contenus et des produits culturels québécois ainsi que leur consommation en ligne, et d'accroître les revenus liés à l'exploitation de contenus</p>			

<p>Axes prioritaires inspirés de la feuille de route de l'UNESCO</p>	<p>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.</p>	<p>Les politiques et mesures favorisent la créativité, les entreprises et les marchés numériques afin d'assurer la diversité de l'écosystème numérique.</p>	<p>Les accords internationaux facilitent la circulation équilibrée des biens et services culturels et l'égalité entre les pays dans l'environnement numérique.</p>	<p>Les compétences et les connaissances numériques du milieu culturel et du public sont renforcées.</p>	<p>Les droits de l'Homme et les libertés fondamentales sont promus dans l'environnement numérique.</p>
		<p>ou de produits culturels en ligne.</p> <p>2.4 Mise en place du programme Rayonnement numérique, dans le cadre du plan de relance économique du secteur culturel en réponse à la Covid-19. Ce programme vise à permettre de multiplier les initiatives de création, d'adaptation, de diffusion et de mise en valeur des manifestations et des contenus culturels en ligne, à stimuler l'innovation en ce qui a trait à l'approche et aux formats de diffusion et à développer les compétences nécessaires à la diffusion de manifestations et de contenus culturels en ligne.</p> <p>2.5 Mise en place du programme Aide aux initiatives innovantes par</p>			

<p>Axes prioritaires inspirés de la feuille de route de l'UNESCO</p>	<p>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.</p>	<p>Les politiques et mesures favorisent la créativité, les entreprises et les marchés numériques afin d'assurer la diversité de l'écosystème numérique.</p>	<p>Les accords internationaux facilitent la circulation équilibrée des biens et services culturels et l'égalité entre les pays dans l'environnement numérique.</p>	<p>Les compétences et les connaissances numériques du milieu culturel et du public sont renforcées.</p>	<p>Les droits de l'Homme et les libertés fondamentales sont promus dans l'environnement numérique.</p>
		<p>la Société de développement des entreprises culturelles (SODEC) visant à soutenir des projets stratégiques d'innovation technologique, numérique ou de processus d'affaires, dont la réalisation permet aux entreprises de faire face aux défis des nouvelles habitudes de consommation et de profiter du potentiel des nouveaux outils de création et de diffusion.</p> <p>2.6 Accessibilité et diffusion accrue de contenus culturels francophones par la bonification du site telequebec.tv et par le lancement d'une plateforme en ligne de Télé-Québec (mesure 119 du PCNQ).</p> <p>2.7 Soutien à la société de distribution numérique</p>			

<p>Axes prioritaires inspirés de la feuille de route de l'UNESCO</p>	<p>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.</p>	<p>Les politiques et mesures favorisent la créativité, les entreprises et les marchés numériques afin d'assurer la diversité de l'écosystème numérique.</p>	<p>Les accords internationaux facilitent la circulation équilibrée des biens et services culturels et l'égalité entre les pays dans l'environnement numérique.</p>	<p>Les compétences et les connaissances numériques du milieu culturel et du public sont renforcées.</p>	<p>Les droits de l'Homme et les libertés fondamentales sont promus dans l'environnement numérique.</p>
		<p>et agrégateur de contenus H264 en vue de favoriser l'accessibilité à des œuvres indépendantes de qualité sur les plateformes numériques.</p> <p>2.8 Numérisation et diffusion des archives audiovisuelles par la Cinémathèque québécoise (mesure 112 du PCNQ).</p>			

RÉPUBLIQUE DE CORÉE

Résumé : Produits de la Feuille de route et principales questions de politique

Produit 1 : Les cadres réglementaires, les politiques et les mesures culturelles sont conçus ou révisés 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 numériques

1.1.1 Le Ministère de la culture, des sports et du tourisme (MCST) publie chaque année un « Rapport de recherche statistique sur le secteur des contenus », qui suit l'évolution des tendances dans le secteur des contenus et propose un indice pour la prise de décisions rationnelles quant à la formulation des politiques gouvernementales et des plans de gestion des entreprises. Le rapport présente des statistiques relatives à Internet et à la téléphonie mobile pour 11 secteurs de contenus (publications, bandes-dessinées, musique, jeux vidéo, cinéma, animation, télévision, publicité, personnages, savoirs et informations, solutions de contenus).

1.1.2 Le MCST publie également un livre blanc annuel qui rassemble des informations sur les tendances nationales et internationales observées pour le secteur, ainsi que sur les politiques relatives aux contenus numériques, tels que les bandes-dessinées numériques, les services de vidéos et de musique en ligne, ou les personnages utilisés dans la téléphonie mobile. Le livre blanc passe en revue six genres différents (jeux vidéo, télévision, bande-dessinée, animation, personnages et musique) pour analyser les tendances de l'ensemble du secteur. Il est consultable sur le site du Ministère.

1.1.3 Le Conseil du film coréen a mis en place un système d'information qui fournit des données statistiques sur l'industrie cinématographique. Ce système recueille des données précises sur le nombre de spectateurs, y compris en ligne, et les diffuse par le biais du Système d'information sur le box-office coréen (KOBIS).

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

1.2.1 Le « Conseil des contenus immersifs » a été lancé en avril 2019 avec la participation d'entités privées et publiques – parmi lesquelles le MCST, les opérateurs de téléphonie mobile, les entreprises de production et de distribution de contenus, le monde universitaire et le secteur de la recherche – en vue d'élargir l'accès du public aux contenus immersifs utilisant la 5G. Le Conseil contribue à aider les entreprises proposant des contenus immersifs, à favoriser l'émergence de talents créatifs capables d'associer contenus et technologie et à soutenir la recherche-développement dans le domaine de la technologie de contenus immersifs.

1.2.2 Le « Conseil de protection du droit d'auteur à l'étranger » a été créé en octobre 2019. Il s'agit d'un organe consultatif conjoint regroupant le Ministère, le secteur public et les organisations de titulaires de droits, dont le champ d'action a été élargi en juin 2020 avec la création du « Conseil de protection de la propriété intellectuelle à l'étranger ». Ce dernier rassemble six ministères coréens, dont le MCST, huit institutions publiques et 15 organisations privées de titulaires de droits. Sa principale fonction consiste à recenser les atteintes au droit d'auteur coréen à l'étranger et à élaborer des réponses politiques communes, mobilisant les secteurs public et privé.

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

1.3.1 En septembre 2020, le MCST et les ministères concernés ont annoncé la « Stratégie de croissance du secteur des contenus culturels pour une nouvelle donne numérique », qui vise à garantir la compétitivité des contenus en s'adaptant rapidement au basculement vers un environnement « sans contact » ; en encourageant les investissements en faveur de l'élaboration de contenus de nouvelle génération ; en rétablissant l'écosystème du secteur des contenus ; et en renforçant les capacités de la technologie et de la main d'œuvre du secteur de la culture. À cette fin, seront lancées trois missions stratégiques (transition numérique pour s'adapter à l'environnement « sans contact » ; développement d'un marché des contenus de nouvelle génération ; et renforcement de la compétitivité des contenus coréens au sein du marché mondial) et 11 missions plus ciblées.

1.3.2 En septembre 2019, le MCST et les ministères concernés ont annoncé les « trois Stratégies innovantes pour le secteur des contenus », qui visent à mettre en place des politiques d'anticipation des futurs changements environnementaux afin de dynamiser le secteur des contenus. Les trois missions stratégiques (appuyer la dynamisation des entreprises innovantes en élargissant le financement des politiques ; assurer la croissance future en favorisant le développement de contenus immersifs de pointe ; et encourager la croissance des secteurs associés dans le cadre de la nouvelle vague coréenne), ainsi que 10 missions plus ciblées, sont en cours de réalisation.

1.3.3 Le MCST a collaboré avec la Commission coréenne des communications et la police nationale coréenne pour renforcer la lutte contre les atteintes au droit d'auteur dans l'environnement numérique. Entre 2017 et 2020, avec la Commission coréenne des communications, il a bloqué 3 153 sites Web illégaux qui ne respectaient pas le droit d'auteur. Entre 2018 et 2020, des enquêtes conjointes menées avec la police nationale coréenne ont permis de fermer 50 sites Web coupables d'atteintes graves au droit d'auteur et d'arrêter 51 opérateurs de 27 sites Web.

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

1.4.1 En octobre 2019, le MCST et le secteur de la musique ont annoncé le lancement des « Mesures d'amélioration de la transparence dans le calcul des redevances musicales », qui visent à créer un écosystème durable et transparent dans le secteur de la musique et à garantir une rémunération juste des créateurs. À cette fin, les entreprises proposant des services de musique en ligne fourniront davantage d'informations pour le calcul des redevances, et le MCST créera un système d'information intégré pour permettre au secteur public de collecter et de mettre à disposition des informations relatives au droit d'auteur.

1.4.2 L'importance de plus en plus grande que revêtent les contenus et le droit d'auteur dans une société « sans contact » favorisée par la pandémie de COVID-19 a conduit le MCST à concevoir les « Mesures en vue d'accroître l'expansion à l'international et de renforcer la protection du droit d'auteur », qui ont été débattues et approuvées par le Conseil présidentiel sur la propriété intellectuelle en septembre 2019. Ces mesures prévoient des stratégies de lutte contre les atteintes au droit d'auteur à l'étranger, notamment la constitution d'une équipe d'investigation scientifique en ligne pour combattre les atteintes plus complexes à l'échelle internationale. Ces mesures incluent également le renforcement de la coopération entre les différents départements ministériels à l'étranger, tels que les missions diplomatiques sur la propriété intellectuelle du Ministère des affaires coréennes, les centres culturels du MCST et le Service de la propriété intellectuelle de l'Agence coréenne de promotion du commerce et de l'investissement rattaché au Bureau coréen de la propriété intellectuelle, en vue d'apporter un soutien local dans la lutte contre les infractions commises à l'étranger.

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 de diverses expressions créatives, sur la rémunération équitable des créateurs dans

l'environnement numérique et sur l'utilisation des métadonnées dans différents secteurs créatifs

2.1.1 L'Organisme des contenus créatifs de la République de Corée a mené des travaux de recherche, intitulés « Enquête sur les conditions de travail des employés du secteur du jeu vidéo (2020) » et « Enquête sur les créateurs de *webtoons* (2018-2020) », dans l'objectif d'améliorer les conditions de travail et la rémunération des employés et des créateurs de contenus – la cheville ouvrière du domaine des contenus numériques au sein de l'industrie des jeux vidéo et des *webtoons*.

2.1.2 Il est nécessaire de prendre de nouvelles mesures face à la multiplication des formes illégales de distribution en ligne, à la fois par des sites étrangers de diffusion en continu ainsi que par des applications mobiles et des sites coréens. À cet égard, le Conseil du film coréen mène chaque année une « Enquête sur la distribution illégale de films en ligne » afin d'analyser la distribution illégale de films coréens en ligne (état des lieux, évolution et étendue des dommages) et de trouver de nouvelles solutions pour y remédier.

Activité 2 : Offrir des espaces dédiés à la créativité et à l'innovation numériques qui permettent l'expérimentation et la collaboration artistiques

2.2.1 Le Conseil du film coréen a lancé une plate-forme publique en ligne pour les films indépendants et d'art et d'essai afin de diversifier les canaux de distribution des contenus et de proposer un dispositif de soutien harmonieux combinant plates-formes en ligne et hors ligne. Les services proposés comprennent la formation des utilisateurs, une bibliothèque de films indépendants, un projet de soutien ainsi qu'une base de données de films indépendants et d'art et d'essai. Cette plate-forme a permis d'améliorer le réseau de distribution des films indépendants, de combler le fossé culturel entre les différentes régions, de partager les valeurs sociales des films indépendants et de projeter des films indépendants.

Activité 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

2.3.1 Face à l'expansion rapide de l'industrie numérique sans contact, le MCST a levé environ 27 millions de dollars des États-Unis en faveur du « Fonds pour les médias distribués par service par contournement (OTT) » afin de développer la compétitivité de l'offre proposée par les services OTT et de soutenir les projets de petites et moyennes entreprises et d'entreprises à risque dans le secteur des médias.

Activité 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

2.4.1 En collaboration avec l'Organisme des contenus créatifs de la République de Corée, le MCST administre des « Centres régionaux globaux du jeu vidéo » afin de réduire les inégalités régionales dans le secteur vidéoludique. Cette initiative est vitale pour l'industrie du contenu numérique, car elle stimule l'économie régionale grâce à des projets qui encouragent la spécialisation régionale pour la production de jeux vidéo. Le premier centre a été créé en 2015 et en 2020, on comptait au total 10 centres globaux du jeu vidéo actifs dans six régions de la République de Corée. Chaque centre favorise la production de jeux vidéo locaux et met en œuvre des projets de soutien aux petites entreprises adaptés à chaque région.

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 culturels et créatifs dans l'environnement numérique

3.1.1 Les « Mesures en vue d'accroître l'expansion à l'international et de renforcer la protection du droit d'auteur », proposées par le MCST et approuvées par le Conseil présidentiel sur la propriété intellectuelle en septembre 2020, comprennent des solutions de droit commercial pour remédier aux atteintes au droit d'auteur à l'étranger. Le comité de mise en œuvre relèvera les difficultés et suivra l'application de l'accord de libre-échange par les parties ; il examinera également les atteintes aux

accords internationaux sur les droits d'auteur, tels que l'Accord sur les aspects des droits de propriété intellectuelle qui touchent au commerce (ADPIC), par les non-parties.

Produit 4 : La culture, les compétences et les connaissances numériques sont renforcées

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

4.2.1 Depuis 2019, le MCST gère un « Centre des talents vidéoludiques » pour faire éclore des talents spécialisés dans différents genres de jeux vidéo. Cette initiative propose une formation sur les technologies convergentes de pointe et des projets sur site. Elle favorise en outre le mentorat professionnel à destination des studios de jeux vidéo ainsi que des employés et des entrepreneurs en devenir, y compris des étudiants de la filière jeux vidéo.

4.2.2 Le MCST a lancé le « Projet de formation d'experts en technologies culturelles » pour répondre à la demande croissante de talents créatifs et novateurs qui résulte de la convergence des technologies de pointe avec les secteurs de la culture, des arts et des contenus. Ce projet vise à favoriser une convergence majeure entre les créateurs de qualité et les développeurs de technologies culturelles grâce à des projets collaboratifs entre des instituts, des entreprises et des créateurs coréens.