



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/10  
Paris, le 3 mai 2021  
Original : français

## CONFÉRENCE DES PARTIES À LA CONVENTION POUR LA PROTECTION ET LA PROMOTION DE LA DIVERSITÉ DES EXPRESSIONS CULTURELLES

Huitième session  
En ligne  
1- 4 juin 2021

**Point 10 de l'ordre du jour provisoire** : État des lieux des feuilles de route nationales pour la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique

Ce document présente un aperçu de l'état d'élaboration et/ou de mise en œuvre des feuilles de route nationales destinées à promouvoir la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique par les Parties à la Convention de 2005 sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles, en conformité avec la résolution 7.CP 13.

**Décision requise** : paragraphe 20

## I. Contexte

1. Lors de sa septième session, suite à son approbation de la feuille de route ouverte sur la mise en œuvre des directives opérationnelles destinées à promouvoir la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique<sup>1</sup>, la Conférence des Parties a demandé au Secrétariat de lui présenter, à sa huitième session, les feuilles de route nationales élaborées par les Parties et l'état de leur mise en œuvre ([Résolution 7.CP 13](#)). Les trois feuilles de route nationales transmises au Secrétariat par l'Allemagne, le Canada et la République de Corée figurent dans le document DCE/21/8.CP/INF.10. Le présent document offre un aperçu de l'état d'élaboration et de mise en œuvre des feuilles de route nationales à partir des informations que certaines Parties ont souhaité partager avec le Secrétariat et ses recherches complémentaires, y compris à travers les rapports périodiques quadriennaux soumis par les Parties en 2019 et 2020.
2. Le processus de dialogue, de réflexion et de définition de priorités communes pour la mise en œuvre de la Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles (ci-après « la Convention ») dans l'environnement numérique a débuté en 2013, à l'occasion de la septième session du Comité intergouvernemental pour la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles (ci-après « le Comité »), menant à l'inclusion, dans les activités du Comité pour la période 2013-2014, d'une réflexion sur les technologies numériques et leur impact sur la Convention ([Décision 7.IGC 13](#)). Ce processus a conduit à l'adoption des Directives opérationnelles sur la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique en juin 2017 (ci-après dénommées « les directives opérationnelles ») ([Résolution 6.CP 11](#)). Lors de sa onzième session, le Comité a cependant considéré que les Parties avaient besoin d'orientations plus spécifiques afin de mettre en œuvre ces directives opérationnelles. Il a donc invité le Secrétariat à formuler une feuille de route ouverte à cet effet, illustrée par des exemples de bonnes pratiques ([Décision 11.IGC 5](#)).
3. Par la suite, la feuille de route ouverte, alignée sur les quatre objectifs du cadre de suivi de la Convention et proposant cinq produits et vingt activités de référence, a été examinée par le Comité lors de sa douzième session en décembre 2018 et transmise, à sa demande, à la septième session de la Conférence des Parties en juin 2019, qui l'a adoptée. À cette occasion, la Conférence des Parties a également été saisie de 49 bonnes pratiques menées dans 32 Parties par des acteurs gouvernementaux ainsi que par des organisations de la société civile. La Conférence des Parties a demandé en outre au Secrétariat de « poursuivre la collecte d'exemples de bonnes pratiques mises en œuvre par les Parties dans l'environnement numérique et de prendre des initiatives d'apprentissage par les pairs, d'échange d'information et de plaidoyer, en particulier auprès des décideurs politiques des pays en développement, afin de soutenir les Parties dans la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique, si des contributions volontaires étaient identifiées » ([Résolution 7.CP 13](#)).
4. S'appuyant sur cette demande de la Conférence des Parties, le Comité, lors de sa treizième session, a demandé au Secrétariat de proposer un programme d'assistance aux Parties pour mettre en œuvre la Convention dans l'environnement numérique par le biais d'initiatives d'apprentissage par les pairs, d'échange d'information et de plaidoyer, en particulier auprès des décideurs politiques des pays en développement, si des contributions volontaires étaient identifiées ([Décision 13.IGC 7](#)). Ledit programme, dont le Comité a pris note lors de sa quatorzième session, figure dans le [document DCE/21/14.IGC/14](#).

## II. Feuilles de route nationales

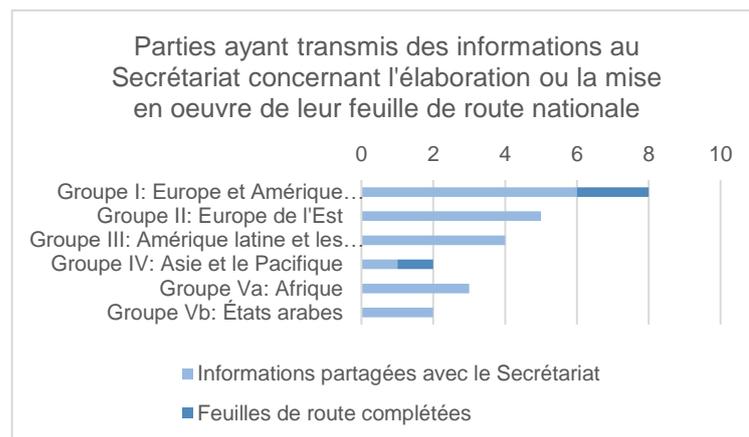
5. Lors de sa septième session, la Conférence des Parties a invité les Parties à s'inspirer de la feuille de route ouverte pour élaborer des feuilles de route nationales selon leurs besoins et leurs ressources disponibles et à les partager avec le Secrétariat ([Résolution 7.CP 13](#)). L'objectif principal des feuilles de route nationales est d'offrir un cadre pour la conception et la

---

1. Disponible sur <https://fr.unesco.org/creativity/publications/feuille-de-route-ouverte-pour-mise-oeuvre-de>.

mise en œuvre de mesures réglementaires ou de législations visant à promouvoir et protéger efficacement la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique. Pour développer et mettre en œuvre leur feuille de route nationale de manière transparente, participative et inclusive, les Parties ont été invitées à travailler en coopération avec de multiples parties prenantes, y compris avec des professionnels des industries culturelles et créatives et les organisations de la société civile qui appuient leur travail.

6. Depuis l'adoption de la feuille de route ouverte par la Conférence des Parties, les Parties ont eu l'opportunité de faire part des démarches accomplies en vue de la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique à deux reprises. D'abord, lors de la consultation réalisée par le Secrétariat à l'automne 2019 pour collecter des bonnes pratiques dans ce domaine, à laquelle dix-huit Parties<sup>2</sup> ont répondu et dont les résultats ont été présentés à la treizième session du Comité en février 2020 ([document DCE/20/13.IGC/INF.4](#)). Deux autres Parties ont partagé des informations avec le Secrétariat après cette session.<sup>3</sup> La quatorzième session du Comité a ensuite demandé aux Parties de partager avec le Secrétariat « des informations sur les progrès accomplis et les défis rencontrés dans l'élaboration et/ou mise en œuvre de leur feuille de route nationale pour la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique, s'il en existe une, en anglais ou en français, avant le 5 mars 2021 au plus tard, afin de les inclure dans l'état des lieux devant être présenté à la huitième session de la Conférence des Parties » ([Décision 14.IGC 14](#))<sup>4</sup>.
7. Il ressort de ce processus que, depuis la septième session de la Conférence des Parties, 26 Parties ont partagé des informations relatives aux démarches entreprises pour élaborer et/ou mettre en œuvre des feuilles de routes nationales, soit 17% des Parties, mais que seules trois Parties ont partagé une feuille de route nationale avec le Secrétariat (Allemagne, Canada, incluant Canada-Québec, et République de Corée). Ce faible taux de partage d'informations semble indiquer que les Parties rencontrent de sérieux défis dans ce processus.
8. En outre, comme le montre la figure ci-dessous, la plupart des contributions reçues par le Secrétariat proviennent de Parties des Groupes électoraux I et II, tandis que peu d'informations ont été partagées par les Parties des Groupes électoraux IV, Va et Vb, ce qui laisse supposer que certaines régions ont rencontré davantage de difficultés à élaborer des réponses concrètes aux processus transformatifs engendrés par l'avènement et la généralisation des technologies numériques ainsi que par leur impact sur les modes de création, de production, de distribution et de jouissance des biens et services culturels.



2. Australie, Autriche, Azerbaïdjan, Belgique, Canada, Costa Rica, Égypte, France, Jamaïque, Lettonie, Lituanie, Madagascar, Norvège, République Unie de Tanzanie, Seychelles, Slovaquie, Trinidad-et-Tobago et Turquie.
3. Arménie et Qatar.
4. Six Parties ont transmis des informations à ce sujet (Allemagne, Autriche, Canada, France, Mexique, République de Corée), y compris les trois feuilles de route nationales qui figurent dans le document DCE/21/8.CP/INF.10.

9. Dans leurs réponses, les Parties ont indiqué leurs axes principaux d'intervention ainsi que leurs champs d'action prioritaires et partagé des exemples concrets de mesures prises pour mettre en œuvre la Convention dans l'environnement numérique. L'examen des feuilles de route nationales et des informations transmises souligne que la plupart des Parties choisissent généralement d'entamer le processus d'élaboration de leur feuille de route en agissant dans quelques secteurs clés selon leurs priorités nationales.
10. Une analyse plus approfondie des feuilles de route nationales ainsi que des informations transmises par les Parties en fonction des cinq produits de la feuille de route ouverte permettent de mettre en lumière certains défis communs, ainsi que des domaines dans lesquels des progrès importants ont été réalisés. Une telle analyse met également en exergue des exemples de bonnes pratiques qui pourront inspirer les Parties dans le développement de leur propre feuille de route nationale.

**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

- La première activité de référence envisagée par la feuille de route ouverte consistant à réaliser une cartographie globale des secteurs de la culture et de la création numériques ne semble pas avoir été jugée prioritaire par la plupart des Parties ayant transmis au Secrétariat leur feuille de route nationale ou un rapport d'étape. À moyen terme, cela pourrait laisser présager un manque de définition suffisante des contours des secteurs de la culture et de la création les plus transformés par les technologies numériques et leur rapide évolution ainsi que de l'ampleur d'une telle transformation. Le Ministère de la culture, des sports et du tourisme de **République de Corée** publie chaque année un « Rapport de recherche sur les statistiques de l'industrie du contenu » qui comprend des statistiques sur l'utilisation d'Internet et de téléphonie mobile dans onze secteurs de production de contenus, dont la publication, les bandes dessinées, la musique, les jeux vidéo, les films, l'animation, la télévision et la publicité. Cette approche permet au Gouvernement de suivre l'évolution des tendances dans l'industrie du contenu et de fournir des repères pour une prise de décision éclairée dans la formulation de politiques gouvernementales et plans de gestion des entreprises.
- Il ressort des réponses recueillies entre 2019 et 2021 que deux approches distinctes ont été favorisées par les Parties dans la conception ou révision de cadres réglementaires, politiques ou mesures afin de mettre en œuvre la Convention dans l'environnement numérique. Plusieurs pays, dont l'**Allemagne**, l'**Autriche** et le **Canada**, ont choisi d'intégrer une dimension culturelle dans leurs plans d'action numériques nationaux et de les mettre en œuvre dans certaines filières créatives à travers des mesures ciblées, plutôt que de développer des stratégies numériques dédiées spécifiquement au secteur de la culture. D'autres Parties, dont la **Belgique**, le **Québec (Canada)** et la **République de Corée** ont plutôt choisi de développer des plans culturels numériques dédiés, tels que le Plan culturel numérique du Québec (2014-2023) ou la Stratégie de croissance de l'industrie du contenu culturel du « Digital New Deal de la Corée », adoptée en 2020.
- Concernant la mise en place de mécanismes de coordination interministérielle, le Ministère de la culture et celui de l'Europe et des Affaires étrangères de la **France** ont établi un groupe de travail pluridisciplinaire afin d'élaborer la feuille de route nationale.
- Plusieurs Parties ont fait état d'activités de révision de cadres réglementaires pour soutenir les secteurs culturels et créatifs dans l'environnement numérique. Entre autres, le Ministère fédéral de la justice et de la protection des consommateurs de l'**Allemagne** a entrepris la 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 et

la **Turquie** a intégré une dimension numérique dans la mise en œuvre d'un projet financé par l'Union européenne intitulé « Renforcer le système turc de droit d'auteur en mettant l'accent sur la promotion des industries créatives ». La **Jamaïque**, pour sa part, a entrepris un processus d'incorporation de plusieurs dispositions de cadres ou mécanismes internationaux existants, dont le Traité de l'Organisation mondiale de la propriété intellectuelle (OMPI) sur les interprétations et exécutions et les phonogrammes, dans sa propre loi sur le droit d'auteur, en vue de protéger la créativité dans l'environnement numérique.

**Produit 2** : Les politiques et mesures soutiennent la créativité, les entreprises et les marchés numériques afin d'assurer la diversité de l'écosystème numérique.

- La plupart des mesures rapportées par les Parties dans leur feuille de route nationale ou leur rapport d'étape concernent directement le deuxième produit de la feuille de route ouverte. Plus particulièrement, plusieurs Parties ont rapporté des mesures pour offrir des espaces dédiés à la créativité et à l'innovation numériques ou des réglementations, des politiques ou des mesures visant à assurer l'accessibilité de divers contenus culturels locaux, une rémunération équitable pour les créateurs et une plus grande transparence dans l'utilisation des algorithmes, mesures considérées comme des moyens efficaces pour soutenir la diffusion des expressions culturelles sur le territoire des Parties.
- Les outils numériques ont permis à certaines Parties de rendre accessible gratuitement ou à coût modique une programmation diversifiée de contenus culturels. Par exemple, l'**Arménie** a mis en place des mesures de numérisation et de sauvegarde de longs métrages, films d'animation et documentaires qui ont été initiées dans le cadre du programme « Services de sauvegarde des collections Cinéma-Photo-Phone » entre 2018 et 2019, et des programmes similaires de promotion et diffusion du cinéma national ont été mis en place en **Allemagne**, au **Canada**, en **Lituanie** et en **République de Corée**. Plusieurs Parties, dont l'**Égypte**, la **Norvège**, le **Qatar** et la **Slovaquie**, ont lancé d'importants travaux de numérisation de leurs bibliothèques nationales, entraînant des effets positifs sur l'accès et la découvrabilité de contenus culturels locaux en plusieurs langues.
- D'autres Parties ont développé des portails numériques afin de faciliter l'accès à l'information ou à des contenus culturels divers. L'**Autriche**, par exemple, a créé un portail de recherche pour les ressources numérisées des musées, bibliothèques et archives appelé « Kulturpool » qui fournit un point d'accès central à toutes les ressources et aux catalogues numériques accessibles au public des institutions culturelles autrichiennes ; des initiatives similaires ont été menées ou sont en cours de développement en **Azerbaïdjan** (plateforme Creative Azerbaïdjan), **Slovaquie** (plateforme Slovakiana), **Trinité-et-Tobago** (registre national d'artistes et professionnels de la culture) et **Turquie** (plateforme Digital Theatre Information System).
- Plusieurs Parties ont fait état d'un soutien financier et/ou d'autres natures, apportés aux petites et moyennes entreprises et aux entrepreneurs travaillant dans les secteurs culturels et créatifs numériques. Afin de faciliter la distribution d'œuvres en ligne et de favoriser la diversité des contenus disponibles, le Ministère fédéral **autrichien** des arts, de la culture, de la fonction publique et du sport (BMKÖS) a débloqué 1,1 million d'Euros pour la promotion de projets numériques en 2020 et offert des subventions aux galeries d'art contemporain et aux maisons d'édition pour leur permettre le développement de canaux de communication et de distribution en ligne, par exemple sous forme de boutiques en ligne. L'**Allemagne**, pour sa part, a lancé KULTUR.GEMEINSCHAFTEN (2020), un programme de financement conjoint pour la production de contenus numériques dans les institutions culturelles du Commissariat du gouvernement fédéral à la culture et aux médias et de la Kulturstiftung der Länder, tandis que la Société de développement des entreprises culturelles (SODEC) du **Québec (Canada)** a mis

en place le programme « Aide aux initiatives innovantes » visant à soutenir des projets stratégiques d'innovation technologique, numérique ou de développement d'affaires, dont la réalisation permet aux entreprises de faire face aux défis des nouvelles habitudes de consommation et de tirer profit du potentiel des nouveaux outils de création et de diffusion.

- Quelques Parties ont entrepris des études spécifiques pour mesurer l'impact de l'environnement numérique sur certaines filières du secteur de la culture. C'est le cas du Ministère du patrimoine **canadien** qui a réalisé une étude sur l'incidence économique des plateformes de diffusion de musique en continu sur les créateurs canadiens présentant une enquête préliminaire des données numériques et des renseignements descriptifs sur l'incidence économique de la diffusion de musique en continu au Canada.

**Produit 3** : Les accords internationaux favorisent la circulation équilibrée des biens et services culturels et l'égalité entre les pays dans l'environnement numérique

- Le troisième produit de la feuille de route ouverte est celui sous lequel les Parties ont fait état de moins de progrès concrets, ce qui semble indiquer qu'elles font face à des défis significatifs pour favoriser la circulation équilibrée des biens et services culturels dans l'environnement numérique. Le manque d'informations rapportées est particulièrement flagrant concernant l'évaluation des clauses dans les accords commerciaux, qui ont une incidence sur le secteur culturel et créatif dans l'environnement numérique et la négociation des clauses culturelles dans les accords de commerce et d'investissement portant sur le commerce électronique et les produits numériques<sup>5</sup>.
- Le **Canada** a néanmoins fait état de l'élaboration d'études internationales comparatives en matière de taxation des services numériques avec l'Union européenne, Singapour, le G7, l'Organisation de coopération et de développement économiques (OCDE) et la France. Ces premiers pas pourront peut-être se poursuivre à travers des études portant spécifiquement sur l'impact des accords de libre-échange sur la diversité des biens et services culturels numériques à travers le monde. Il convient de mentionner l'Accord de libre-échange États-Unis-Canada-Mexique (ACEUM), entré en vigueur en juillet 2020 et dans le cadre duquel le Canada a négocié une exception générale pour les industries culturelles, qui s'applique horizontalement à tous les chapitres de l'accord, y compris au chapitre sur le commerce numérique, préservant ainsi le droit souverain du Canada d'adopter des mesures pour protéger et promouvoir la diversité des expressions culturelles dans l'environnement tant physique que numérique.

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

- Plusieurs Parties ont établi des fonds et des initiatives dédiés au renforcement des compétences et connaissances numériques, soit dans le secteur de la culture en général ou dans des filières créatives spécifiques (musique, cinéma, littérature, en particulier). Par exemple, la Fondation fédérale **allemande** culturelle met en œuvre le projet « Digital Culture » (2018-2024), qui vise à permettre aux institutions culturelles d'utiliser pleinement les opportunités offertes par le numérique et à relever les défis connexes. Le « Fonds stratégie numérique » du Conseil des Arts du **Canada**, pour sa part, encourage une approche globale permettant 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. Le Ministère de la culture, des sports et du tourisme de la **République de Corée** a lancé un projet de formation en technologies numériques destiné aux experts culturels, pour faire face à la demande croissante de talents créatifs et innovants en raison de la convergence des technologies avancées avec

---

5. Voir également à ce sujet le document DCE/21/8.CP/11.

les secteurs des arts et de la culture. Ce projet, qui vise à former des créateurs de et des développeurs de technologies de création de premier plan, est le fruit d'une étroite collaboration entre des instituts de recherche, des entreprises et des créateurs coréens.

- Un large éventail d'initiatives axées sur l'éducation culturelle numérique et l'éducation aux médias numériques ont également été reportées par les Parties. Les « Camps culturels et techniques » du Ministère de la culture de **Trinité-et-Tobago**, par exemple, visent à promouvoir et à améliorer les connaissances et les compétences culturelles, particulièrement des jeunes. Entre 2014 et 2018, le Conseil **lituanien** pour la culture a partiellement financé le programme « Éducation culturelle : Promotion des médias et projets d'éducation aux médias », qui visait à développer la capacité des publics à utiliser, évaluer et analyser de manière critique les contenus transmis par les médias traditionnels et les nouveaux médias numériques/sociaux.
- Dans le cadre de l'Agenda numérique pour la culture du **Mexique**, une collaboration a été mise en place entre le Centre pour la culture numérique et la Direction générale des technologies de l'information et de la communication du Ministère de la culture, afin d'articuler les efforts sectoriels en matière d'utilisation et d'exploitation des technologies de l'information et de la communication, dans le but d'élargir la portée et l'efficacité de l'ensemble des actions et des programmes menés par les institutions culturelles Mexicaines. La première phase de ce projet a consisté en une cartographie des développements technologiques du Ministère et des personnes impliquées, aussi bien des responsables des programmes que des membres des équipes de conception et de développement des plateformes, afin de dresser un inventaire des projets appartenant, d'une manière ou d'une autre, à l'écosystème numérique du Ministère de la culture. L'identification des domaines d'opportunité du Ministère en termes de développements numériques a donc été jugée par le Mexique comme une première étape essentielle pour élaborer une stratégie éclairée de mise à profit des outils, des partenariats, des capacités et des technologies disponibles pour les projets numériques de toutes les entités placées sous l'égide du Ministère.
- D'autres initiatives ont été développées afin de renforcer les capacités numériques dans des domaines spécifiques. À titre d'exemple, l'Académie **turque** de la propriété intellectuelle a conçu et dispensé un large éventail de formations sur la protection de la propriété intellectuelle dans l'environnement numérique, visant en particulier les employés de la fonction publique, dont les juges, les procureurs et les avocats.
- Finalement, plusieurs Parties ont entrepris une évaluation des lacunes spécifiques en matière de compétences numériques dans le secteur culturel et créatif par le biais de consultations multipartites impliquant des artistes et professionnels de la culture, des entreprises privées et des organisations de la société civile.

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

- La nature transversale du cinquième produit de la feuille de route ouverte a sans doute conduit plusieurs Parties à l'intégrer à ses autres produits.
- Plusieurs Parties ont entrepris des actions de lutte contre le cyberharcèlement, le trolling en ligne et les attaques ciblées. À titre d'exemple, le Ministère de la communication et de la culture de **Madagascar** a mis en place une cellule dédiée dont le mandat est de lutter contre la cybercriminalité, de veiller à une utilisation responsable des réseaux sociaux et de défendre les victimes de cyberharcèlement.
- Plusieurs Parties ont également fait état de mesures visant à autonomiser les femmes et les filles dans l'environnement numérique en assurant leur participation

effective et l'égalité des chances dans le secteur culturel et créatif numérique. Le Ministère de l'éducation de **Trinité-et-Tobago** a ainsi mis en place un projet afin de favoriser l'implication des filles et des femmes dans les technologies de l'information et de la communication. Le Fonds de médias du **Canada**, le plus important fonds soutenant la production de contenu télévisuel et numérique du pays, a mis en place des critères de sélection qui favorisent les équipes où au moins 40% des postes sont occupés par des femmes, garantissant leur accès à des opportunités de mentorat, de financement et de formation.

### **III. Principaux défis rencontrés par les Parties**

11. La plupart des Parties qui ont fait leurs premiers pas dans l'élaboration de leur feuille de route ont souligné la difficulté d'un tel exercice. Les défis rencontrés, souvent plus importants dans les pays en développement, sont exacerbés par un déficit d'expertise et de savoir-faire en matière d'élaboration de politiques et de régulations efficaces dans l'environnement numérique, la fragilité ou l'absence de structures institutionnelles dédiées et la capacité limitée d'évaluation et de suivi de l'impact des politiques et des mesures concernant le numérique sur le secteur culturel et créatif.
12. Le manque de compétences humaines et institutionnelles pour mener à bien l'adaptation de la feuille de route ouverte aux contextes nationaux et la décliner en une séquence d'actions prioritaires constitue l'une des principales entraves à la mise en place de législations, de mesures et de stratégies pour mettre en œuvre la Convention de manière efficace dans l'environnement numérique. Ces lacunes s'accompagnent souvent de la difficulté à mobiliser les parties prenantes compétentes pour entamer un processus participatif basé sur la coopération interministérielle et le dialogue avec les acteurs concernés de la société civile et du secteur privé.
13. La pénurie de données sur les secteurs culturels et créatifs opérant dans l'environnement numérique ressort également comme un défi majeur auquel toutes les Parties sont confrontées. La collecte et l'analyse de données quantitatives et qualitatives sont indispensables à la définition de politiques publiques éclairées ciblées sur le numérique, mais souvent entravées par l'indisponibilité des données monopolisées par un faible nombre de plateformes numériques multinationales. Les Parties manquent de moyens pour établir des liens de coopération avec ces grandes plateformes en ligne en vue d'une plus grande transparence sur l'utilisation des données et des algorithmes.
14. Un autre défi important émerge de l'analyse des rapports d'étape et feuilles de routes nationales soumis par les Parties : la circulation équilibrée des biens et services culturels dans l'environnement numérique. Aucun exemple d'accord de coproduction et de codistribution qui aurait eu un impact sur la distribution des biens et services culturels dans l'environnement numérique n'a été rapporté par les Parties. Les contributions des Parties indiquent que plusieurs défis subsistent dans la négociation de clauses culturelles dans les accords de commerce et d'investissement portant sur le commerce électronique et les produits numériques et qu'une évaluation systématique de l'impact des accords commerciaux sur la circulation des biens et services culturels numériques fait défaut.

### **IV. Prochaines étapes**

15. Si, en 2017, les Parties étaient convaincues de la nécessité d'adopter des directives opérationnelles pour veiller à ce que les objectifs de la Convention puissent être également poursuivis dans l'environnement numérique, un tel besoin n'a fait que s'accroître en 2020 avec l'accélération de la transformation numérique du secteur culturel et créatif, induite par la pandémie de la COVID-19. En ce sens, la feuille de route ouverte adoptée par la septième session de la Conférence des Parties reste une boîte à outils pertinente d'activités dans laquelle les Parties peuvent puiser une séquence d'actions à mettre en place en fonction de leurs besoins et de leurs ressources disponibles. Car il convient de rappeler que la numérisation n'est pas une solution adaptée à tous. À la fin de l'année 2019, plus de 45% de

la population globale n'avait pas de connexion Internet<sup>6</sup>. Cette fracture numérique limite le droit de participer à la vie culturelle de ceux qui n'ont pas accès à Internet. Le soutien à la transition numérique constitue par ailleurs une des actions auxquelles les panélistes de ResiliArt à travers le monde ont exhorté les gouvernements, notamment en vue d'améliorer les infrastructures des technologies de l'information et de la communication et de subventionner la connectivité Internet<sup>7</sup>.

16. Aussi bien la pénurie d'informations partagées par les Parties concernant la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique, que les inégalités préexistantes entre les Parties et amplifiées par la pandémie de la COVID-19, renforcent la pertinence et l'opportunité du programme d'assistance élaboré par le Secrétariat et dont le Comité a pris note lors de sa quatorzième session ([Décision 14.IGC 14](#)). Cependant, il convient de rappeler que son déploiement est entièrement sujet au versement de contributions volontaires qui n'ont pas été, à ce jour, ni reçues ni annoncées. Néanmoins, dans le cadre du Fonds-en-dépôt UNESCO/République de Corée, une nouvelle initiative sera lancée en 2021, « Laboratoire de créativité numérique » afin de renforcer les compétences numériques dans le secteur culturel et créatif dans les pays de l'Asie du Sud-Est, l'Asie centrale et l'Europe de l'Est.
17. La collecte d'exemples de bonnes pratiques et d'informations sur les progrès accomplis par les Parties dans l'élaboration de feuilles de route nationales pourra continuer à faire l'objet d'un suivi attentif de la part du Secrétariat. Cependant, en l'absence d'un mécanisme clairement établi à cet effet et compte tenu de la charge de remise de rapports portée par les Parties, la Conférence des Parties souhaitera peut-être les inviter à utiliser le mécanisme de suivi de la Convention, à savoir les rapports périodiques quadriennaux, pour faire part des mesures qu'elles auraient prises pour mettre en œuvre la Convention dans l'environnement numérique, y compris à travers l'élaboration d'une feuille de route nationale. En effet, une analyse préliminaire des rapports périodiques quadriennaux soumis entre 2019 et 2020 révèle que peu de Parties ont fait usage de ce mécanisme pour fournir des informations à ce sujet. Par conséquent, la Conférence des Parties souhaitera peut-être demander au Secrétariat de mieux expliciter cette attente dans les formulaires des rapports périodiques quadriennaux afin d'éviter de dupliquer les efforts de remise de rapport.
18. Une utilisation plus optimisée des rapports périodiques quadriennaux pourrait permettre au Secrétariat une meilleure intégration des politiques et mesures prises par les Parties pour mettre en œuvre la Convention dans l'environnement numérique sur la plateforme de suivi des politiques<sup>8</sup>. La plateforme de suivi des politiques constituera dans ce sens un outil à la fois de suivi et d'évaluation des mesures mises en place par les Parties et d'identification de bonnes pratiques ou de pratiques innovantes pouvant inspirer les Parties.
19. En déclarant 2021 Année internationale de l'économie créative au service du développement durable<sup>9</sup>, la 74<sup>e</sup> session de l'Assemblée générale des Nations Unies a reconnu la « nécessité d'optimiser les avantages économiques, sociaux et culturels qui découlent de l'économie créative en créant un environnement favorable à cette forme d'économie, et notamment en développant la technologie numérique, l'économie novatrice et numérique et le commerce électronique, en construisant les infrastructures numériques nécessaires et en renforçant la connectivité aux fins du développement durable, en accroissant les investissements publics et privés dans les industries de la création et en mettant en place les cadres juridiques voulus ». Elle offre ainsi aux Parties une opportunité idoine pour déterminer les priorités selon lesquelles elles souhaitent développer leurs feuilles de route nationales dans un objectif de développement durable et inclusif de leurs sociétés. Dans ce cadre, les Parties

---

6. Quelque 4,1 milliards de personnes sont désormais en ligne mais, dans les pays en développement, l'utilisation de l'Internet par les femmes recule. Voir le rapport de l'Union internationale des télécommunications (UIT) : <https://www.itu.int/fr/mediacentre/Pages/2019-PR19.aspx>.

7. Pour un aperçu complet des recommandations du mouvement ResiliArt, voir le document DCE/21/8.CP/INF.8.

8. Consultable sur <https://fr.unesco.org/creativity/policy-monitoring-platform>.

9. Résolution A/C.2/74/L.16/Rev.1 disponible sur <https://undocs.org/fr/A/C.2/74/L.16/Rev.1>.

souhaiteront peut-être prendre en considération les dispositions de la Recommandation de l'UNESCO sur l'éthique de l'intelligence artificielle<sup>10</sup> dont le projet sera examiné par la 41<sup>e</sup> Conférence générale à l'automne 2021.

20. La Conférence des Parties souhaitera peut-être adopter la résolution suivante :

#### **PROJET DE RESOLUTION 8.CP 10**

*La Conférence des Parties,*

1. *Ayant examiné les documents DCE/21/8.CP/10 et DCE/21/8.CP/INF. 10,*
2. *Rappelant ses résolutions 7.CP 12 et 7.CP 13 ainsi que les décisions 13.IGC 7 et 14.IGC 14,*
3. *Reconnaissant les défis accrus que la pandémie de COVID-19 pose à la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique,*
4. *Prend note des feuilles de route nationales transmises par les Parties figurant dans le document DCE/21/8.CP/INF. 10 ainsi que des efforts entrepris par les Parties en vue de leur élaboration,*
5. *Remercie vivement les trois Parties qui ont partagé avec le Secrétariat leurs feuilles de route nationales ;*
6. *Invite les nombreuses Parties n'ayant pas encore commencé l'élaboration de leur feuille de route nationale à entamer ce processus en vue de mettre en œuvre la Convention dans l'environnement numérique selon leurs besoins et leurs ressources disponibles ;*
7. *Invite en outre les Parties à inclure des informations sur leurs feuilles de route nationales, ainsi que sur les progrès accomplis et les défis rencontrés dans leur élaboration et/ou mise en œuvre, dans leurs rapports périodiques quadriennaux ;*
8. *Demande au Secrétariat de lui présenter, à sa neuvième session, un rapport d'étape sur la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique à partir, entre autres, d'une analyse ciblée des rapports périodiques quadriennaux soumis entre 2020 et 2022 ;*
9. *Encourage vivement les Parties à apporter des contributions volontaires dédiées au programme d'assistance pour la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique élaboré par le Secrétariat.*

---

10. L'avant-projet est disponible sur [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373434\\_fre](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373434_fre).