

Concertation culture & numérique 27 propositions en débat public

Avril 2012

La méthode

Une 1ère étape de la concertation culture et numérique : le conclave des 23 et 24 mars 2012

Pour la 1ère fois, les 23 et 24 mars 2012, 80 acteurs et experts du monde de la culture, du numérique, des start-up et des internautes étaient réunis à huis clos en « conclave » par Altair think tank culture médias et le Cercle Républicain pour 2 journées complètes de travaux d'une densité et d'une richesse remarquables.

Ce conclave qui s'est déroulé suivant la méthode des barcamps était destiné à réunir autour d'une même table des personnes qui n'avaient jamais eu l'occasion d'échanger directement ensemble et ainsi de produire en un temps limité une série de réflexions et de propositions innovantes.

Le 10 avril marque la 2ème étape du processus : celle de la présentation et de la mise en débat public des premières conclusions issues du conclave avec les acteurs de la culture et du numérique, les citoyens, les experts et organisations ayant déjà fait un travail de fond sur ce sujet.

Participez et réagissez aux propositions de la concertation sur

www.altair-thinktank.com,
onglet « concertation culture et numérique »

Prochaine étape le 26 avril 2012

Un constat alarmant

En matière de culture, la première des libertés est la liberté de choisir, et celle-ci n'est possible que s'il y a une vraie diversité des productions culturelles. Pour que cette diversité existe et se développe, il est nécessaire de prendre des mesures d'urgence pour assurer la sauvegarde des filières de la culture face aux géants non européens du divertissement et de l'internet.

Mais cette nécessité de protection doit aller de pair avec la nécessité de se réformer et de participer à de nouveaux chantiers, pour tirer profit des gisements de valeur apportés par les nouvelles technologies : c'est une question de survie dans les années à venir.

Les intervenants du numérique, extérieurs à la filière culturelle pointent l'incompréhension du public quant à la question des droits, l'impact des comportements de consommation nouveaux et la nécessité de ne pas se contenter de sanctionner mais de créer de l'attractivité sur de nouveaux services et une nouvelle économie.

Les études prospectives faites par l'Europe montrent que la part de la population créative en France va se réduire sensiblement d'ici dix ans. Alors que c'est un secteur d'excellence, on risque d'assister au déclin d'un pan de notre économie. Pour y remédier, il faut un plan d'ensemble et d'envergure dont le numérique peut être la clé s'il s'articule avec la culture et les technologies innovantes.

27 propositions pour un New Deal Culture & numérique

Axe 1. Culture & numérique, un Etat à la hauteur des enjeux

↳ **Lois**

1. Proposition d'une **loi triennale révisable** comme cela existe pour la bioéthique, pour adapter rapidement le droit aux évolutions des technologies et des usages.
2. Création d'une **charte légale de l'usage des œuvres numériques**, favorisant la fluidité de l'accès aux œuvres tout en protégeant créateurs et filières culturelles.

↳ **Financement : articulation avec des financements existants (CNC, CNL, CNM en préfiguration)**

3. **Budget pluriannuel sanctuarisé** pour la numérisation, l'indexation et la diffusion des catalogues d'œuvres indisponibles.
4. **Harmonisation de la fiscalité (TVA)** sur les productions et diffusions d'œuvres numérisées.

↳ **Pédagogie**

5. Intégration dans les cursus scolaires dès le primaire, de **programmes d'éducation artistique en lien avec un enseignement des pratiques et des techniques du numérique**.

↳ **Territoires français**

6. **Développement de pôles de compétitivité numérique** existant sur le territoire et création dans les régions où il n'y en pas, en renforçant le lien pôle de compétitivité/ culture
7. Création de **centres régionaux de Recherche & Développement dans la création et les arts numériques**.

Axe 2. Culture & numérique, c'est la fin des vœux pieux sur l'innovation en la rendant possible par un financement croisé

8. Création du fonds d'investissement stratégique pour l'Innovation Numérique (FISIN)

Objectifs clés :

- **Soutenir la création**, les idées et solutions des artistes, des créateurs et des développeurs français, des pépinières, des start-up.
- **Accompagner le développement des projets** des entreprises françaises, principalement en **recherche et développement**, notamment pour tout ce qui a trait aux nouvelles plateformes de diffusion des œuvres et à l'échange inter-plateformes.
- Garantir des **opérations de capital risque** sur des projets labellisés.
- Servir une politique de **rayonnement international** en étendant son action à des créateurs du monde entier et à des actions qui propulsent les talents Français à l'étranger.
- Garantir un **droit à rémunération** pour les auteurs au titre de l'exploitation de leurs œuvres en ligne permettant la pérennité de la création et de son renouvellement.
- Faciliter la réutilisation des fonds oubliés.

Pour le financer, il faut briser les silos et miser sur des **apports multiples** :

- **Contributions obligatoires des acteurs industriels du web** (fournisseurs d'accès, moteurs de recherche, sites de streaming, plateformes de téléchargements comme par exemple iTunes, stockeurs de données (exemple : Fileshare), sites marchands comme par exemple Amazon. Elaborer un mécanisme de non répercussion des contributions obligatoires vers les internautes.
- **Implication de la Puissance publique** à travers la réallocation de ressources existantes mais aussi par le biais du Grand Emprunt, de la Caisse des Dépôts, d'organismes publics comme OSEO.
- Créer un réseau de **business angels « culture & numérique »**, afin de mêler deux populations d'entrepreneurs, aujourd'hui éloignées l'une de l'autre.
- **Favoriser les contributions volontaires d'entreprises** tous secteurs en étendant les dispositions sur le mécénat.
- **Particuliers** (crédit d'impôts, crowdfunding projet par projet)
- **Incitations fiscales à l'investissement culturel et numérique sur Internet** à la fois pour les entreprises et les particuliers, sur le modèle des Sofica, les SESC au Brésil ou des défiscalisations (Loi Malraux) pour l'art contemporain.

Axe 3. Culture & numérique : une Agence Française du numérique, active et réactive. Un état partenaire et régulateur

Reprenant des missions de contrôle et de sanction, avec des attributions élargies de prospective, de pédagogie et de **soutien aux plateformes légales** qui garantissent un droit à rémunération pour les auteurs au titre de l'exploitation de leurs œuvres en ligne.

↳ **à travers une politique de labellisation, sur la base d'un cahier des charges précis.**



9. En s'appuyant sur une **plateforme publique numérique** proposant un accès différencié selon les publics (scolaires, particuliers, professionnels) de contenus culturels diversifiés, inédits, indisponibles, tombés en déshérence.

- Mettre à disposition d'opérateurs privés conventionnés (start up et PME numériques) des contenus, pour renforcer les offres de leurs catalogues et services (développement de services et d'applications nouvelles). Permettre l'accès à de vastes ensembles de données, des applications personnalisées à la télévision connectée.
- Mettre en place des dispositifs favorisant la participation active des internautes.
- Ses recettes (abonnements/location de fonds/retours sur investissement) seront utilisées pour financer la création : une partie abondera un fonds de soutien à la numérisation et à la production des contenus culturels. L'autre partie étant reversée aux créateurs.

↳ **Travailler ensemble :**

10. Création d'un **conseil supérieur du numérique regroupant tous les acteurs** (créateurs, producteurs, industriels, diffuseurs, techniciens, gestionnaires de catalogues, public) pour une régulation concertée des pratiques et des réglementations d'Internet.

↳ **Décrypter l'existant et les évolutions :**

11. Elaboration d'une **cartographie complète du partage de la valeur consolidée** pour l'ensemble du secteur culturel et d'internet, à l'instar de celle développée pour la filière musique via la mission Hoog.

12. Lancement d'une grande campagne **d'information et de prévention des pratiques illégales en termes d'usage des œuvres numérisées** en direction du grand public.

13. Affiner les sanctions : étant identifié qu'une des causes de l'incompréhension entre le monde de la culture et les internautes est la méconnaissance mutuelle, il pourrait être envisagé d'abandonner la sanction de la coupure d'internet pour aller vers des TIG, amendes ou stages dans les entreprises du secteur culturel.

14. Responsabilisation des FAI et des moteurs de recherche : prohiber les liens et le référencement avec les sites illégaux et veiller à des pratiques qui respectent passivement et activement les droits des créateurs.

15. Création d'une interface avec la justice pour développer des solutions techniques ou réglementaires permettant de lutter contre les diffusions illégales d'œuvres numérisées. Reprise de dispositifs techniques permettant aux ayants droits d'automatiser leurs plaintes devant la justice. Coopération internationale.

↳ **Simplifier et rendre enfin efficace le répertoire global des œuvres :**

16. Mise en place d'une base de données publique (coordination internationale et arbitrage des conflits), interactive qui répertorie les œuvres numériques, leurs auteurs et ayants droits, leurs formats, les conditions d'utilisation ou de réutilisation. Un tatouage intelligent, normé, standardisé, mettra les entreprises désirant exploiter tout ou partie de l'œuvre ou les usagers désirant la consulter en relation contractuelle rapide et automatisée avec les propriétaires et ayant-droits ou leurs représentants.

Axe 4. Culture & numérique, c'est un écosystème souple, puissant et connecté des acteurs de l'internet culturel

17. Mettre en place un réseau de pépinières et d'accélérateurs permettant la connexion de start-ups innovantes et de l'ensemble des acteurs économiques, universitaires, culturels, associatifs sur le territoire.

18. Soutenir concrètement le développement de techniques open source sur l'interopérabilité des plateformes de diffusion, **l'homogénéisation des métadonnées et des descripteurs des œuvres numériques.**

19. Imposer des règles d'interopérabilité entre les plateformes de diffusion : standardisation et normalisation des formats.

Axe 5. Culture & numérique, ce sont des droits qui anticipent les évolutions de l'internet.

20. Garantir les droits de la personne sur Internet, encadrer légalement toutes les utilisations de données personnelles par les sites, garantir le droit à l'anonymat et à l'oubli sur les moteurs de recherche.

21. Protéger légalement la neutralité du net.

22. Contrôler légalement les pratiques et les règles de fonctionnement des **moteurs de recherche.**

23. Contrôler et sanctionner les pratiques de **monopole technique.**

24. En ce qui concerne le secteur non marchand réaffirmer la liberté des créateurs qui le souhaitent de mettre leurs œuvres en partage sur le net.

25. Créer un statut du producteur numérique : statut unique pour les créateurs, système simple de protection sous forme déclarative pour faire cesser la multiplication des codes APE.

26. Anticiper de nouvelles approches du droit d'auteur, pour tenir compte des pratiques liées aux possibilités de segmentations des contenus culturels dans le cadre d'un marché reposant sur la demande, l'agrégation de données.

27. Considérer un fonds d'œuvre comme un capital « investissable » au même titre et selon les mêmes règles que les apports en numéraire ou en industrie.