



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

Direction du développement  
et de la coopération DDC

# LA NUMÉRISATION ET L'INNOVATION DANS LA CULTURE

## NOTES DE RÉFLEXION SUR LA CULTURE ET LE DÉVELOPPEMENT



# LA NUMÉRISATION ET L'INNOVATION DANS LA CULTURE AU SERVICE D'UN AVENIR PLUS DURABLE

## UN MONDE DIFFÉRENT ? TIRER LES LEÇONS DES CRISES

Après le brutal changement culturel imposé par la pandémie, nous assistons, en 2023, à des stratégies d'adaptation au virus et à des tentatives pour retrouver la « normalité d'avant ». Or, un retour au monde ante-COVID-19 n'est pas possible ni d'ailleurs souhaitable, de l'avis de certains. C'est l'opinion par exemple de l'écrivaine et activiste indienne Arundhati Roy, selon laquelle la pandémie est un portail vers un monde nouveau<sup>1</sup>, autrement dit une passerelle entre un monde et le suivant. Face à la « nouvelle normalité » et à son cortège de guerres et de conflits armés qui font rage en Afrique, en Amérique latine, en Asie et en Europe, le monde n'a pas d'autre choix que de revoir fondamentalement sa compréhension des nouveaux et graves défis humanitaires, sanitaires, environnementaux ou économiques. D'une certaine manière, la nouvelle réalité a ou-

vert les horizons de l'éthique et de l'esthétique de la solidarité, de l'assistance et de la pensée critique dans le secteur culturel et ailleurs, offrant les prémices de fondations sur lesquelles faire évoluer la société dans son ensemble.

Sous l'effet des crises, les agendas politiques font place à des approches plus transversales, novatrices et collaboratives tenant compte de solides perspectives inscrites dans la durée. Les crises ont aussi mis en évidence le besoin d'outils de suivi plus réactifs et flexibles pour soutenir l'élaboration des politiques dans des contextes imprévisibles. C'est dans ce contexte que la DDC et ses partenaires ont décidé d'apporter des réponses rapides et productives aux nouveaux défis mondiaux en finançant des actions de petite envergure et des programmes à l'échelle d'un pays ou d'une région. Les nombreuses interventions politiques et les divers projets culturels déployés ces trois dernières années dans toutes les régions se sont concentrés sur le renforcement de l'alphabétisation numérique par l'amélioration de l'accès aux fonds de culture et de solidarité.

### Ana Letunić, auteur

Ana Letunić, née en 1987 à Dubrovnik, en Croatie, est experte en politique culturelle, conservatrice des arts de la scène et professeure assistante auprès de l'Academy of Dramatic Arts de l'Université de Zagreb, en Croatie. Titulaire d'un master en International Performance Research de l'Université de Warwick, au Royaume-Uni, et en Curating in Performing Arts des Universités de Salzburg, en Autriche et LMU Munich, en Allemagne, la jeune femme travaille depuis plus de dix ans dans la programmation et la recherche culturelles pour des organisations d'art contemporain en Allemagne, en Croatie, aux États-Unis, aux Pays-Bas, au Royaume-Uni, en Serbie et en Suisse, ainsi qu'avec divers réseaux européens. Ses compétences de chercheuse à l'interface entre politique culturelle et études sur les arts de la scène l'ont amenée à participer à de nombreuses conférences internationales et formations professionnelles ainsi qu'à plusieurs projets de recherche. Elle a par ailleurs rédigé et publié plusieurs ouvrages et articles et enseigné dans des universités en Allemagne, en Croatie, au Monténégro et en Serbie. Ana Letunić est actuellement candidate au doctorat aux chaires UNESCO sur les politiques culturelles et la gestion de l'Université de Hildesheim, en Allemagne, et de l'Université des arts de Belgrade, en Serbie.

Voici quelques exemples parmi bien d'autres : au Honduras, la « Platform for Artistic and Solidarity Action » (plateforme pour une action artistique et solidaire) a été créée, avec le soutien de la DDC, par le réseau d'organisations culturelles « Committee of Cultural Centers » dans le dessein d'améliorer les conditions de travail des artistes indépendants durant la pandémie et de toucher une audience rurale, confinée et isolée socialement. En Bolivie, dans un climat de flambée des violences domestiques induite par la pandémie, les partenaires de la DDC dans ce pays ont développé un projet d'action sociale communautaire de prévention des violences contre les femmes et les jeunes intitulé « Social Sculpture against Violence » (sculpture sociale contre la violence). En Albanie, dans le but d'atténuer les conséquences de la pandémie sur le secteur culturel indépendant, la DDC a financé le projet « Transformation instead of cancellation » (la transformation plutôt que l'abolition), qui a permis de transposer dans l'espace virtuel les activités de cinq projets culturels régionaux ou locaux et fourni un soutien à la documentation, à la production et à la diffusion de tournées virtuelles de sites du patrimoine culturel albanais.

Les exemples précités d'interventions de la DDC s'alignent sur la stratégie de coopération internationale 2021–2024 de la Suisse, qui recommande notamment d'explorer les pistes offertes par la numérisation dans la coopération au développement<sup>2</sup>. Or, les récents événements ont prouvé qu'une crise pouvait être un terreau fertile pour l'innovation, puisque l'équivalent de cinq ans de progrès technologiques ont été réalisés en seulement trois mois durant la pandémie<sup>3</sup>. Certes, le secteur culturel avait déjà bien entamé sa transformation numérique avant la pandémie, mais la crise sanitaire mondiale lui a donné un formidable coup d'accélérateur, surtout dans les domaines qui dépendaient auparavant de la présence physique du public. Tandis que près de 90 % des lieux culturels étaient partiellement ou complètement fermés<sup>4</sup>, cette dynamique a permis de compenser quelques-uns des effets les plus catastrophiques d'une pandémie qui a mis au jour la fragilité structurelle des organisations culturelles. À l'échelle mondiale, en réponse au confinement, nos liens sociaux et notre consommation culturelle se sont pour ainsi

dire entièrement reportés sur le monde virtuel qui, de ce fait, est devenu une sphère encore plus publique qu'auparavant. Le secteur de la culture et de la création sert dès lors de banc d'essai pour l'innovation en raison de l'augmentation sans précédent des contenus culturels et artistiques dans le monde numérique.

L'appui considérable fourni par la DDC au domaine culturel dans le monde dans les périodes de turbulences livre déjà un certain nombre d'informations sur l'impact de la numérisation et de l'innovation sur la durabilité du secteur de la culture. Quels risques et opportunités liés à la numérisation et à l'innovation avons-nous identifiés et à quoi pouvons-nous nous attendre pour l'avenir ? Après les spectaculaires changements de paradigme vécus par la culture, nous devons maintenant réfléchir à la manière dont nous voulons préparer ce secteur à relever les défis présents et futurs et à définir les changements à pérenniser. Désireuse d'en apprendre davantage sur la manière dont ses partenaires comprennent et mettent en œuvre les concepts d'innovation et de numérisation dans leurs propres organisations culturelles, la DDC a distribué un sondage suivi d'un séminaire d'une journée. Avant d'évoquer les résultats du sondage et du séminaire, il est nécessaire de placer les notions d'innovation et de numérisation dans le contexte de la culture en tant que facteurs clés du développement.

## L'INNOVATION DANS LA CULTURE COMME PARTIE INTÉGRANTE DU DÉVELOPPEMENT

Jusque dans les années 1980, le terme de développement désignait uniquement un vecteur de croissance économique inscrit dans une approche « productiviste » et visant à générer un maximum de rendement. Très vite, dans le sillage de la prise de conscience du caractère limité des ressources naturelles et des menaces sur l'environnement, s'est imposée la notion de « développement durable », à savoir l'encouragement des processus économiques permettant aux populations de satisfaire leurs besoins sans

compromettre la capacité des générations futures d'en faire autant pour elles-mêmes.

Avec le temps, la croissance a atteint ses limites, la crise écologique est devenue évidente et la réflexion menée sur le développement durable à trois dimensions tel qu'il était alors conçu – croissance économique, inclusion sociale et équilibre environnemental – ont conduit au constat que ce modèle ne suffisait pas. Ces trois dimensions ne peuvent en effet à elles seules refléter toute la complexité de la société mondiale. C'est pourquoi la culture a été identifiée comme quatrième pilier du développement durable<sup>5</sup>. Son rôle est d'autant plus mis en évidence dans l'Agenda 2030 des Nations Unies pour le développement durable que la culture détermine la relation des humains avec le monde et, dès lors, ouvre une voie vers une approche transversale de l'innovation dans tous les aspects du développement. Le monde de la recherche, les laboratoires d'idées et les responsables politiques prennent d'ailleurs de plus en plus conscience de l'importance croissante de la culture dans les processus de développement.

Il convient par ailleurs de mentionner que la pluralité des perspectives débouche, certes timidement, sur un certain consensus conceptuel. Même si la culture, l'innovation, la créativité et la technologie sont devenues des termes clés, un long chemin reste à parcourir pour saisir tous les liens et causalités existant entre ces notions et le développement durable. Il est difficile de définir l'innovation sans déterminer si elle est une caractéristique ou un processus, étant donné qu'elle peut revêtir plusieurs acceptions qui font clairement référence à la capacité non seulement de créer quelque chose de nouveau, mais aussi de réinventer, de faire des rapprochements inattendus, de dissoudre des schémas conventionnels et, ainsi, de fournir des solutions à la fois aux problèmes anciens et aux problèmes nouveaux. Seules les innovations peuvent remettre en cause ce qui est établi, déclencher un processus de développement et se démarquer dans des circonstances telles que les crises actuelles, qui portent en elles la nécessité d'anticiper des scénarios d'avenir.

Les arts et la culture ayant toujours eu vocation à trouver des manières nouvelles de concevoir

les choses et n'ayant donc jamais cessé de produire de nouveaux contenus, de développer de nouveaux modèles de collaboration et d'inventer des approches inédites pour intégrer les technologies, l'innovation a de tout temps été au cœur même de ce secteur. Des études<sup>6</sup> révèlent à cet égard qu'un enseignement axé sur les arts avait le pouvoir d'améliorer les capacités des étudiants du secondaire de résoudre des problèmes et de développer une pensée créative et critique. Parce qu'ils encouragent la créativité et que celle-ci mène à l'innovation, les arts et la culture contribuent à la résolution d'un grand nombre des plus sérieux défis mondiaux. Lorsque l'innovation émane de la culture et des arts, elle peut améliorer la qualité de vie, transformer des communautés, créer des emplois et de la croissance économique et se répercuter également sur d'autres secteurs. Tout au long de l'histoire, l'innovation induite par la culture a très souvent aussi touché des aspects de la société tels que le développement et l'intégration communautaires, la santé et le bien-être, la protection de l'environnement, l'industrie de la création, la réhabilitation urbaine, et bien d'autres encore.

La volatilité des changements qui s'opèrent dans la sphère numérique et la société mondiale contribue à une démocratisation élargie des connaissances. Les crises humanitaires, le changement climatique et la pandémie appellent à l'intégration de connaissances de diverses natures (scientifiques, artistiques, technologiques) pour gérer la complexité du nouveau modèle de développement et nourrir une gouvernance efficace. Aujourd'hui, l'expansion des sources d'innovation investit les acteurs et actrices culturels d'un nouveau rôle particulièrement important en raison de leur créativité. Les exemples d'initiatives innovantes au sein du secteur culturel ne manquent pas parmi les partenaires de la DDC. Ainsi, le projet « Promoting environmental art in Nicaragua » (promouvoir l'art environnemental au Nicaragua) a accompli un formidable travail de sensibilisation aux problèmes liés à l'environnement auprès des enfants, des jeunes et des adultes en proposant des activités artistiques dans tout le pays. Au Kirghizistan, de nouvelles conceptions artistiques ont stimulé l'artisanat traditionnel et les petites industries du textile. Dans le cadre du projet « Culture for

Democracy » (la culture au service de la démocratie) mené en Serbie, l'innovation se traduit par le développement de nouveaux modèles de collaboration portés par un mécanisme permettant aux citoyennes et aux citoyens de définir leurs propres besoins culturels et autonomisant les artistes dans leur participation à la communauté. Globalement, les problèmes de notre époque encouragent le secteur culturel à innover dans des domaines importants tels que la création et l'expérimentation collaboratives, le développement et la diversification de l'audience, les avancées technologiques, les biens et services empiriques, les approches de gestion novatrices et les manières nouvelles de répondre aux besoins de la société.

## LA NUMÉRISATION, UN ASPECT DE L'INNOVATION

Ces trente dernières années, la numérisation a pris une ampleur croissante dans la politique culturelle. Or, le terme de numérisation revêt deux acceptions à ne pas confondre : d'une part, la transformation des données analogiques en données numériques et, d'autre part, l'utilisation des informations numériques dans différents domaines. Aujourd'hui, les musées sont toujours plus nombreux à créer des archives numériques de leurs collections d'art analogiques afin d'en garantir l'accès et la préservation. L'un des exemples marquants de transfert de données sur support numérique parmi les partenaires de la DDC est l'archivage en ligne de la culture somalienne, de tradition principalement orale (sons, poèmes, religion et manuscrits d'importance historique), afin de rendre celle-ci disponible aux futures générations.

Au sens d'utilisation des informations numériques, la numérisation décrit l'adoption ou l'usage accru de la technologie numérique ou informatique par une organisation, un secteur ou un pays. Cette notion se réfère à une variété de technologies accessibles au plus grand nombre et potentiellement vectrices de changements de paradigmes, par exemple les médias sociaux, la logique prédictive sur Internet, l'informatique cognitive ou les données biométriques. En l'oc-

currence, la numérisation touche donc à des dimensions qui vont bien au-delà du simple progrès technologique puisqu'elle exige une transformation en profondeur des infrastructures, des environnements juridiques, des modèles de production et des normes culturelles. En matière d'arts et de culture, la numérisation a poussé un secteur culturel subventionné par l'État à se tourner vers de nouvelles constellations de parties prenantes et un nouveau cadre réglementaire. Les institutions culturelles ont ainsi perdu de leur ascendant, et on a vu apparaître des formes fluides d'appropriation et de nouveaux acteurs. Pendant la pandémie, par exemple, des spectacles ont été diffusés en direct via notamment YouTube, Facebook et Vimeo, chacune de ces plateformes en ligne appliquant ses propres règles. Les technologies numériques jouent un rôle essentiel dans l'économie de l'immatériel, dans la mesure où elles permettent diverses expressions d'échanges sociaux et contribuent de manière considérable à des formes différentes d'innovation.

Depuis quelques années, abstraction faite de la transition numérique ultra-rapide au-delà de toutes les attentes induite par la pandémie, il était évident que l'avènement de la 5G, de l'intelligence artificielle et du big data – ou « données massives » – allait provoquer plus de changements que n'importe quelle autre technologie au cours des trois dernières décennies. Cette transformation numérique a fait émerger de nouvelles formes de (co-)création, de production, de distribution et d'accès à la culture, de même que de nouvelles pratiques stratégiques, opérationnelles et commerciales. Demandeuse de façons innovantes de « visiter » les musées ou d'« aller » au spectacle, l'audience a pris goût aux lectures publiques grâce aux technologies toujours plus sophistiquées et à l'usage des appareils numériques permettant de vivre des expériences culturelles à distance. La pérennité et la pertinence de bon nombre d'organisations culturelles dépendent et dépendront de la capacité de celles-ci à passer du présentiel au virtuel.

La DDC et ses partenaires reconnaissent aussi que cette capacité peut renforcer la résilience des organisations culturelles aux chocs futurs et fournir une approche efficiente en termes de coûts pour élargir leur audience. En



Ouzbékistan, la galerie Bonum Factum Gallery a créé des cours en ligne pour les artistes et organisé une exposition internationale numérique en pleine pandémie. Shagaf for Digital Expression, une ONG située en Territoire palestinien occupé, a développé un projet numérique de plaidoyer artistique en faveur des paysans en difficulté et entrepris des recherches sur le patrimoine culinaire, agricole, culturel et artistique de la région. Selon les responsables du projet, pour les artistes palestiniens, la numérisation signifie l'élargissement des frontières, la sortie de l'isolement et de l'occupation grâce à la possibilité d'atteindre une audience plus large. Autre programme mettant en lien la numérisation et le développement pour améliorer les conditions de la vie quotidienne de manière durable, « CreatiCs » a été lancé en partenariat avec l'incubateur Banj, en Haïti. Ce projet mêle étroitement théorie et pratique en offrant aux jeunes créateurs des formations sur les nouvelles technologies de l'information et divers types de phénomènes numériques (NFT, médias sociaux, réalité virtuelle, etc.). De toute évidence, ces projets produisent sur les communautés impliquées des effets socioéconomiques qui vont au-delà des aspects culturels : ils favorisent aussi l'inclusion sociale, le dialogue interculturel, la durabilité économique, l'autonomisation des communautés et l'autodétermination, et renforcent l'image et l'identité locales.

## ET MAINTENANT ? PERSPECTIVES D'ACTION

Nous l'avons vu, la DDC soutient divers projets qui s'inspirent d'une nouvelle compréhension de la numérisation et de l'innovation dans les arts et la culture et partagent des valeurs communes qui servent de guide pour la distribution des ressources et la mise sur pied d'actions collaboratives. Les réseaux culturels tels que la communauté de pratique de la DDC pour la culture et le développement semblent être des vecteurs de changements sociaux et politiques plus efficaces que les formes d'organisation traditionnelles. Au sein de son réseau, la DDC crée, conjointement avec ses partenaires, les conditions propices à des échanges constructifs sur les situations

vécues actuellement dans des contextes différents, une véritable conscience des réalités étant essentielle pour créer des alliances au-delà des frontières et préparer le terrain pour l'avènement de changements culturels.

Ce ne sont là que quelques exemples de la manière dont les membres du réseau de la DDC encouragent l'interaction entre les domaines artistique, culturel, technologique, politique et social. À la faveur de la transformation qui s'opère dans la vie culturelle au quotidien, ces acteurs et actrices participent à l'intégration du processus de numérisation et d'innovation, au sein duquel des actions socialement engagées peuvent se déployer dans diverses directions. Ce faisant, ces parties prenantes favorisent aussi une diversité culturelle durable impliquant que tous les groupes de personnes peuvent opérer le choix collectif de nourrir leur propre culture et, tout aussi important, le choix collectif de déterminer la nature de l'innovation dans la culture et les moyens utilisés.

Cela étant, les partenaires de la DDC sont conscients des défis inhérents à la numérisation et à l'innovation dans le secteur, le principal d'entre eux étant sans nul doute la fracture numérique. Celle-ci résulte d'un accès limité à Internet dû à un manque d'infrastructure ou de financement, à une alphabétisation numérique de base lacunaire et à une absence de neutralité du réseau (traitement égal de toutes les données en ligne). Selon l'UNESCO, près de la moitié (46 %) de la population mondiale n'a toujours pas de connexion à l'internet<sup>7</sup>. L'accès à Internet est par ailleurs inégalement réparti entre les catégories démographiques, les femmes, les populations rurales et les personnes âgées étant de loin les plus désavantagées. Or, ces écarts constituent des obstacles majeurs à la diversité de l'expression culturelle et ne font qu'accentuer les inégalités.

Il est donc grand temps de réexaminer nos stratégies de programmation virtuelle afin qu'elles tiennent compte des paramètres de diversité et d'inclusion. Nous assistons en effet à l'émergence de nombreux groupes vulnérables, comme les jeunes travailleuses et travailleurs culturels en début de carrière et les personnes indépendantes privées d'une structure

de soutien fiable en cas de crise permanente. Les fossés en matière de participation culturelle existent donc toujours, voire sont exacerbés dans notre ère post-numérique. Comment alors établir une connexion avec les individus qui se trouvent de l'autre côté de la fracture numérique tout en contribuant à créer des synergies entre la « transformation verte » et les technologies numériques ? La DDC et ses partenaires pourraient avoir un rôle primordial à jouer dans ce contexte par des actions visant à résorber la fracture numérique entre leurs réseaux. Plusieurs options existent pour y parvenir :

- › lancement d'actions conjointes de **plaidoyer** en faveur de la création de politiques culturelles, de stratégies sectorielles et de plans d'action destinés à encourager la numérisation du secteur culturel et à garantir une rémunération équitable des travailleuses et travailleurs culturels dans l'environnement numérique ;
- › mise sur pied de collaborations entre parties prenantes du secteur culturel pour améliorer la **transparence et la disponibilité des données** relatives à la création, la production, la diffusion et l'accès au contenu numérique en vue d'analyser les écarts spécifiques de compétences numériques et de veiller à ce que les données recueillies soient relayées aux responsables politiques ;
- › création de programmes de formation destinés à renforcer les compétences numériques du secteur culturel pour garantir que le **renforcement des capacités** et les solutions de soutien de substitution soient accessibles et inclusives sur une base non discriminatoire, de sorte qu'aucune personne ni aucun groupe ne soient laissés pour compte dans le virage numérique ;
- › développement et mise en œuvre de programmes de coopération culturelle qui encouragent l'alphabétisation et les compétences numériques et aident les organisations culturelles à devenir des **espaces d'apprentissage** permettant l'acquisition d'une maîtrise du numérique en co-création ;

- › renforcement de l'aide à la recherche sur **l'empreinte écologique** des technologies numériques les plus utilisées dans le secteur culturel.

Utiliser ce type de solutions pour combler le fossé numérique confère à la numérisation et à l'innovation la latitude propre à créer des opportunités nouvelles pour un avenir plus durable. Nous avons observé tout au long de la crise sanitaire l'importance de la culture pour le bien-être émotionnel de la société et l'impact fondamental du recours accru aux technologies numériques sur les modes de (co-)création, à l'échange et à la diffusion des contenus culturels. Aussi devons-nous – d'autant plus en ces temps d'incertitude pour l'humanité – réaffirmer sans relâche le caractère indispensable du secteur culturel pour le bien-être sociétal et exploiter à bon escient les outils numériques et le potentiel d'innovation inhérent aux arts et à la culture.

## NOTES DE FIN

- 1 Roy, A. (2020). « The pandemic is a portal. » Financial times, 3(4), 45.
- 2 Département fédéral des affaires étrangères DFAE (2020). Stratégie de coopération internationale 2021-2024. Berne : DFAE. <https://www.eda.admin.ch/deza/fr/home/ddc/publications.html/content/publikationen/fr/deza/diverse-publikationen/broschuere-iza-2021-24.html>
- 3 « The COVID-19 recovery will be digital : A plan for the first 90 days » (2020). McKinsey Digital, 14 May 2020. <https://www.mckinsey.com/capabilities/mckinsey-digital/our-insights/the-covid-19-recovery-will-be-digital-a-plan-for-the-first-90-days>
- 4 Rapporteuse spéciale des Nations Unies dans le domaine des droits culturels (2021). Rapport sur l'impact de la pandémie de COVID-19 sur les cultures et les droits culturels. <https://www.ohchr.org/fr/calls-for-input/report-impact-covid-19-pandemic-cultures-and-cultural-rights>
- 5 Cités et gouvernements locaux unis, UCLG (2010). « La culture : quatrième pilier du développement durable ». Position politique 17. [https://www.agenda21culture.net/sites/default/files/files/documents/fr/zz\\_culture4pilierdd\\_fra.pdf](https://www.agenda21culture.net/sites/default/files/files/documents/fr/zz_culture4pilierdd_fra.pdf)
- 6 Voir par exemple Williamson, P. K. (2011). The creative problem solving skills of arts and science students—The two cultures debate revisited. *Thinking Skills and Creativity*, 6(1), 31-43.
- 7 « Intensifier l'apprentissage et les compétences numériques dans les pays les plus peuplés pour soutenir la reprise éducative » (2022). UNESCO, version du 21 avril 2022. <https://www.unesco.org/fr/articles/intensifier-lapprentissage-et-les-competences-numeriques-dans-les-pays-les-plus-peuples-pour>

## Impressum

Edition :  
Département fédéral des affaires étrangères DFAE  
Direction du développement et de la coopération DDC  
Freiburgstrasse 130, 3003 Berne  
[www.deza.admin.ch](http://www.deza.admin.ch)

Contact spécialisé :  
DDC, Division Coopération thématique  
Section Paix, gouvernance et égalité  
[deza-pge@eda.admin.ch](mailto:deza-pge@eda.admin.ch)

Photo de couverture :  
DDC/GMB Akash

Mise en page :  
Service Audiovisuel, Communication DFAE

Commandes :  
Cette publication est également disponible en allemand,  
anglais et espagnol et peut être téléchargée sous  
[www.ddc.admin.ch/publications](http://www.ddc.admin.ch/publications).

Berne, Mars 2023, © DFAE/DDC