

Innovation numérique : réinventer la culture ?

La révolution numérique¹ transforme les moyens de production et de diffusion de la culture en profondeur et transforme incidemment nos sociétés d'un point de vue culturel. Sur quoi les professionnels de la culture peuvent s'appuyer pour faire face à ces mutations et se réinventer, entre une « hystérisation » autour des « droits d'auteurs » par les industries culturelles et le développement des formes innovantes de cultures libres ? Une voix commence à se faire entendre autour des « droits culturels » : réflexions et perspectives.

Emmanuel Vergès

Docteur en information et communication

Fondateur et ancien directeur de ZINC, centre de création Arts et Cultures Numériques, à Marseille

Fondateur et directeur de l'office, éducation populaire et cultures libres, à Marseille

Claudia Courtial

Diplômée de l'Institut d'Études politiques de Grenoble en Master 2 Direction de projets culturels

Contributrice à l'office sur les questions d'entrepreneuriat et de droits culturels

Co-fondatrice et chargée d'administration à Sidi&co, collectif d'organisation d'événements culturels autour de la musique, à Lyon et à Marseille.

I. QU'EST-CE QUI CHANGE AVEC LE NUMÉRIQUE ?

Sur quoi on peut s'appuyer pour transformer ?

Les outils numériques d'information et de contenus média - internet, web, smartphones, réalité augmentée, drones ... - transforment en profondeur les modes de production et de diffusion de la culture et des savoirs. Deux transformations sont perceptibles aujourd'hui dans nos pratiques quotidiennes :

Premièrement la transformation des possibilités, des occasions et des situations de création de contenu original par une démocratisation des outils de captation, d'écriture, de montage ... C'est le prolongement du phénomène connu des « home studio » des années 90 par des « effets de parc industriel » qui mettent dans la main et dans la poche de tout le monde une caméra, un micro, une tablette ... qui se renouvellent tous les ans ! Après les « tous artistes » des mouvements artistiques des années soixante et l'industrialisation des œuvres assumées par le Pop Art, un « devenir auteur » s'ouvre, potentiellement, pour tout un chacun.

Deuxième transformation, celle des « intermédiaires culturel », par une décentralisation des moyens de diffusion. Chaque site web, blog ou chaîne youtube est un émetteur de contenus. La communication passe de 1 vers N à N vers N et les intermédiaires se multiplient. Nos pratiques passent des espaces réels à des plateformes numériques en ligne. Les constructeurs d'ordinateurs deviennent des vendeurs de musique et les librairies en ligne vendent des tablettes pour lire des livres numériques. Les films se « streament » et se « piratent » et les télévisions deviennent

¹ Le numérique est entendu ici comme la combinaison d'internet, du web et de l'informatique

« à la demande ». A se demander aujourd'hui qui sont les vendeurs et qui sont les clients quand une grande partie des contenus se visionne gratuitement . Et où sont les artistes ?

En parallèle de cela se développent des formes dites de « cultures libres » qui proposent de nouveaux systèmes de licences d'usages des contenus en alternative aux droits d'auteurs ou copyright des industries culturelles, ou tout simplement des diffusions complètement libres des contenus et des savoirs. C'est le cas toujours cité de Wikipédia, mais aussi d'une multitude d'initiatives amateurs et professionnelles comme OpenEdition sur les contenus scientifiques, qui souhaitent garantir une liberté d'accès et d'usage en faveur d'une diversité culturelle à l'échelle mondiale.

Des transformations intrinsèquement culturelles

Ces transformations sont culturelles : Un modèle culturel cherchant à la fois à individualiser l'accès aux ressources informatiques pensées comme un moyen d'émancipation et de développement économique, et à déplacer les décisions aux périphéries des réseaux, et non plus en leur centres, pour « libérer les ressources » et ne pas entraver les communications et les transmissions d'information. Un modèle à la fois libertaire et libertarien² . Ils sont ceux que des universitaires, des artistes et hippies, et de premiers entrepreneurs ont imaginé, les uns en proximité des autres, à la fin des années soixante, quand l'Internet et la micro-informatique ont été créés. Un modèle qui permet autant les « cultures libres » de Richard Stalman ou Laurence Lessig que l'ubérisation du travail et de la culture ! Un modèle qui préfigure à la fois le développement des plateformes mondiales de services culturels (Apple, Amazon ... autrement appelé les GAFAM) et le développement de son alternative « libre », sont identiques.

Ces deux « extrémités » peuvent-elle engendrer, réellement, des innovations ? Pour l'instant, elles reproduisent simplement des formes d'organisation de la culture, soit horizontale comme l'oralité qui a été pendant des millénaires le mode privilégié de la diffusion libre des formes de culture, soit vertical, ou depuis quelques centaines d'années, les formes culturelles sont devenues des signes de pouvoirs, qu'ils soient industriels et/ou politiques.

Par contre, si l'on se base sur le caractère culturel de ces transformations, et non plus simplement sur leurs innovations organisationnelles, une troisième perspective fait jour quand on les relie aux « droits culturels » et aux communs

II. LA CULTURE COMME COMMUN UNIVERSEL

Qu'entend-on réellement par « **culture** » ? Nous prendrons ici, et il sera aisé de comprendre ce choix par la suite, la définition de la Déclaration de Fribourg sur les Droits Culturels : « *le terme « culture » recouvre les valeurs, croyances, convictions, langues, savoirs, arts, traditions, institutions, modes de vie par lesquels une personne ou un groupe exprime son humanité et les significations qu'il donne à son existence et*

² Fred TURNER, *Aux sources de l'utopie numérique. De la contre-culture à la cyberculture, Stewart Brand un homme d'influence*, trad. de l'anglais par Laurent Vannini, Caen, C&F Éd., 2012 ; Dominique CARDON, *La démocratie Internet*, édition le Seuil, 2010 ; Steven LEVY, *L'éthique des hackers*, éditions Globe, 2013.

à son développement »³.

Ces valeurs, ces savoirs, ces arts, se transmettent, se partagent, se transforment, sont utilisés, détournés, pour produire d'autres savoirs, d'autres arts. Ce processus de transmission s'est fait tout d'abord grâce à l'oral, à la peinture, à la musique, puis sont arrivés l'imprimerie, et aujourd'hui le numérique qui offre des possibilités de création et de diffusion infinies. On peut donc considérer la culture au sens large comme un « bien commun » universel.

David Bollier, dans *La renaissance des communs*⁴, définit les biens communs comme « des biens ressources, ni privés, ni publics, partagés et gérés par une communauté qui en définit les droits d'usage (droit d'accès, de partage, de circulation, etc.) » Les sources d'eau, les forêts, les jardins partagés, les espaces de co-working, les tiers-lieux, les logiciels libres, peuvent par exemple être considérés comme des biens communs.

Droits des créateurs et droits des usagers : une concurrence hystérisée par le numérique

Pour Philippe Aigrain, à la différence des biens communs « physiques », il y a dysjonction dans les communs culturels ou communs de la connaissance, entre la communauté des personnes qui les gèrent (institutions publiques, entreprises privées...) et la communauté de référence qui a des droits d'usage dessus, qui est toujours la communauté universelle⁵. En effet, un artiste se nourrit, s'inspire toujours de ses propres références culturelles, de ce qu'il y a eu avant lui. Une œuvre artistique, un contenu culturel appartient a priori à l'humanité. Un scientifique s'appuie toujours sur les recherches qui ont été faites avant lui partout dans le monde

On assiste donc à des situations de disensus, d'affrontement entre les droits des créateurs (« intérêts matériels et moraux des auteurs ») et les droits des usagers⁶, ces

3 La Déclaration de Fribourg sur les droits culturels, publiée en 2007, promeut la protection de la diversité et des droits culturels au sein du système des droits de l'homme. Ce texte, fruit de 20 années de travail d'un groupe international d'experts, le « Groupe de Fribourg », n'a pas de pouvoir normatif mais vise à rassembler et expliciter les droits culturels qui sont déjà reconnus, mais de façon dispersée, dans de nombreux textes (DUDH en 1948, PIDESC en 1966, Déclaration Universelle de l'Unesco sur la diversité culturelle de 2001). Disponible en ligne : <http://droitsculturels.org/blog/2013/11/28/la-declaration-de-fribourg-sur-les-droits-culturels-2007/>

4 David BOLLIER, *La renaissance des communs, pour une société de coopération et de partage*, trad. De l'américain par Olivier Petitjean, éditions Charles Léopold Mayer, 2014. Disponible en ligne : http://docs.eclm.fr/pdf_livre/364RenaissanceDesCommuns.pdf

5 Philippe AIGRAIN, *Culture et partage, les conditions d'existence des communs culturels*, blog de Philippe Aigrain, 2012. Disponible en ligne : <http://paigrain.debatpublic.net/?p=6219>

6 Article 5 de la Déclaration de Fribourg « Accès et participation à la vie culturelle » : « Toute personne, aussi bien seule qu'en commun, a le droit d'accéder et de participer librement, sans considération de frontières, à la vie culturelle à travers les activités

deux catégories ayant d'ailleurs de plus en plus tendance à se fondre l'une dans l'autre. En effet, le numérique a apporté avant tout une immense capacitation culturelle en augmentant les possibilités d'auto-formation, de production et de distribution de contenus culturels, diminuant ainsi la frontière entre « amateurs » et « professionnels », permettant un « devenir auteur » potentiel, ou une transformation des intermédiaires culturels ?

III. ENTREPRENDRE AUTREMENT : LES ALTERNATIVES AUX MODÈLES DU XXÈME SIÈCLE

Bousculement de la chaîne de production de valeur des œuvres et des savoirs, déplacement des intermédiaires, gratuité, partage, pair-à-pair, piratage et captation de richesses gratuites, frontière de plus en plus floue entre amateur et professionnel, « hystérisation » de l'affrontement entre droits des créateurs et droits des usagers (guerre du partage), enjeux sociaux, politiques et économiques autour des communs, le XXème siècle s'il nous laisse des modèles culturels innovants ne nous a pas encore légué la méthode pour les employer dans toute « leur puissance » !

« Comment penser aujourd'hui ce qui ne peut plus être réduit aux intérêts d'un petit groupe d'auteurs, à savoir les conditions d'existence de la contribution d'une grande part de la population aux communs culturels ? »⁷

Si nous posons les droits culturels comme une voie pertinente au développement de l'innovation culturelle, c'est qu'ils viennent potentiellement proposer des réponses à cette immense capacitation culturelle - entendue comme une augmentation de la capacité à créer, à s'exprimer et à se diffuser - avec les outils numériques, de diversité de qualités, de genres ...

Incidentement une capacitation dans l'entrepreneuriat se fait jour, par une « libération » des relations entre artistes, producteurs, publics, et une agilité pour passer entre ces différents rôles. De plus, les moyens de communication sont simplifiés via les réseaux sociaux, l'accès à des outils de gestion libres, des forums de partage d'expériences, par une démocratisation très importante des outils numériques professionnels.

Le numérique amplifie tous ces changements dans une double logique d'ubérisation et/ou d'émancipation. Le numérique amplifie ces débats autour de la valeur culturelle, et incidentement de la valeur du travail culturel, voire du travail tout court (Ref : rapport Collin et Colin, rapport « les données, entre muses et créations »).

Malgré ces potentialités de développement culturel accrues avec le numérique, un certain nombre de facteurs viennent limiter ce processus, au premier desquels le

de son choix ».

7 Philippe AIGRAIN, *Culture et partage, les conditions d'existence des communs culturels*, blog de Philippe Aigrain, 2012. Disponible en ligne : <http://paigrain.debatpublic.net/?p=6219>

facteur économique. À partir de quel moment sommes-nous donc légitimes à vivre de cette chose qui est commune ? Comment trouver les moyens de produire et diffuser sans participer à une appropriation marchande et une raréfaction de ces communs néfaste au développement culturel des personnes et des sociétés ? Comment entreprendre dans la culture en conservant les valeurs intrinsèque d'universalité et d'éthique ? La fabrication de communs culturels est une activité qui demande beaucoup de temps et de moyens (matériel, formation). Un ensemble d'amateurs, de manière bénévoles, prennent le temps de produire, de traduire, de corriger, de diffuser, des contenus, savoirs et formes culturelles un peu partout dans le monde. Mais il existe bel et bien des barrières matérielles à la montée en compétences et à la professionnalisation des personnes. Une infime partie des créateurs de biens culturels ou de biens de la connaissance, essentiels à la vie de la cité, peut aujourd'hui en vivre et s'y consacrer pleinement. Ceux qui ne trouveront pas les moyens de poursuivre et d'approfondir leur travail diminueront leur activité pour la remplacer ou la compléter par une autre qui leur permette de vivre dignement.

Innover alors ? Les conditions pour « un nouvel outil de production des savoirs et des cultures ».

Nous sommes conduit ainsi à questionner différents cadres et conditions à ces cultures.

Question des systèmes de droits basés sur la propriété, la rareté et les logiques d'accès. Le système des droits d'auteur par exemple, élaboré à l'ère de l'écrit et particulièrement fort en France, n'est plus du tout adapté à l'ère du numérique et des cultures libres.

De nouveaux systèmes de droits, plus ouverts, apparaissent et viennent contrer des modèles d'un autre âge. C'est le cas des Creative Commons (CC), projet de licences ouvertes né en 2002 pour protester contre l'allongement du copyright à soixante-dix ans après la mort de l'auteur sous la pression des lobby et des ayants droits. Il s'agit de remettre l'auteur au centre, en non plus les intermédiaires, en lui permettant de choisir librement de renoncer à l'exclusivité de certains de ses droits, pour faire circuler plus librement son oeuvre. Plusieurs types de licences Creative Commons existent selon le degré d'ouverture désiré par l'auteur (réutilisation, à des fins commerciales ou non, etc.).

Question des nouveaux modèles de financement, qui autour des communs culturels apparaissent également depuis quelques années, comme les systèmes de prix libres, ou encore de rétributions contributives sur des plateformes spécialisées (Liberapay, Gratipay, Tipee, Patreon...).

(<http://blogfr.p2pfoundation.net/index.php/2016/10/10/retributions-contributives-exploration-financements-communs/>)

Il s'agit d'une forme de financement participatif de carrière, une sorte de pot commun approvisionné par une communauté de personnes soutenant le travail de l'auteur. Le cas de *Pepper et Carrot* a de quoi étonner les plus sceptiques. David Revoy, son auteur, a décidé de placer tous les épisodes sous licence Creative Commons BY (seule de droit de paternité est conservé), en mettant à disposition l'ensemble des sources utilisées (planches, scénarios), permettant ainsi de nombreuses réutilisations et adaptations. Cela lui a permis de fédérer toute une communauté de personnes qui

participe à développer le projet, par des traductions par exemple (468 traductions en 33 langues) et donc une diffusion extrêmement large. Ce renoncement à ses droits d'auteurs n'est pas pour autant signe de précarité, puisque l'auteur parvient aujourd'hui à dégager une rémunération grâce à la rétribution contributive sur des sites comme Patreon ou Tipee. En effet, ses lecteurs sont devenus en quelques sortes ses « mécènes » en lui versant des sommes variables à partir de 1€ par nouvel épisode⁸.

Question sur les conditions de travail ou d'activités. Les débats autour du revenu universel qui refont surface actuellement en période de campagne présidentielle sont également une piste intéressante de réflexion de sur le financement du travail « créatif » (scientifique, technologique, journalistique, artistique, etc.) dans une société des communs .

Question plus générale sur la mise en œuvre, concerté, d'un « nouvel outil de production » des contenus culturels, des savoirs et des œuvres, de la même manière que les industries culturelles ont transformés les outils traditionnels ou politique de la culture avant la « révolution industrielle ». Et que d'une certaine manière, chaque technique, pensée comme outil de transformation culturelle, ont transformés les objets et les valeurs des contenus, depuis le néolithique. Sans pour autant en transformer les formes. On continue à lire depuis les tablettes en argiles jusqu'aux tablettes numériques, en étant passé par le papyrus, les rouleaux, les codex et les livres. De la même manière, on regarde avec les mêmes yeux, les peintures de la grotte Chauvet ou les images diffusées sur l'Internet ? Elles nous racontent encore et toujours de « belles histoires ». Qu'importent qui les ont créés. Certain-e-s les ont créés ! A quelles conditions allons pouvoir créer et partager aujourd'hui ? Quelles capacités donnons-nous de pouvoir répondre à cette question ?

8 Pour aller plus loin, un article sur le modèle innovant de *Pepper et Carrot* : <https://scinfolex.com/2016/08/30/pepper-et-carrot-une-bande-dessinee-open-source-publiee-chez-glenat/>