**Document de référence**

**Développement des compétences numériques**

**dans le secteur culturel**

Survol des notions de base

2016

|  |  |
| --- | --- |
|  | cc-by-nc.png |

**Table des matières**

[Note aux lecteurs](#h.4n4llhmvyn9) 3

[Qu’est-ce que le numérique?](#h.1fob9te) 4

[Qu’est-ce que la culture numérique?](#_Qu’est-ce_que_la) 7

[Qu’est-ce que l’économie numérique?](#_Qu’est-ce_que_l’économie) 10

[Quels sont les enjeux associés au numérique dans le secteur culturel?](#_Quels_sont_les) 11

[Enjeux transversaux](#_Enjeux_transversaux) 13

[Le droit d’auteur](#h.17dp8vu) 13

[Le rôle des spécialistes](#h.3rdcrjn) 13

[La protection de la vie privée, sécurité et durabilité](#h.26in1rg) 13

[La découvrabilité](#h.lnxbz9) 13

[La gestion](#h.35nkun2) 14

[Enjeux numériques en création, diffusion, production](#h.1ksv4uv) 14

[La création](#h.ypddux9absyj) 14

[La diffusion](#h.2jxsxqh) 15

[La production](#_La_production) 16

[La littératie numérique et les compétences numériques de base](#_La_littératie_numérique) 17

[Les compétences numériques spécifiques au secteur culturel](#_Les_compétences_numériques) 19

[Stratégie de diffusion des connaissances](#h.2xcytpi) 20

[Le cadre de référence pour l’acquisition de connaissances](#h.1ci93xb) 20

[Quelles approches de formation?](#h.3whwml4) 20

[Quelle sera la stratégie de partage des connaissances?](#h.2bn6wsx) 21

[Conclusion](#h.gkq2m6cebw43) 22

[Liens](#h.vbucfup1ctjh) 23

[Crédits](#_Crédits) 23

## Note aux lecteurs

Le présent document de référence a été élaboré suite à la formation du 10 mars 2016 sur le développement des compétences numériques et la mise en place de stratégies de diffusion des connaissances. Il est complémentaire au scénario d'animation confié par Compétence Culture à Annie Chénier (consultante et formatrice en stratégie numérique dans le secteur des arts et de la culture) et destiné à outiller les responsables de la formation continue dans le secteur culturel.

Dans l'esprit des valeurs de la « culture numérique » , soit la collaboration, le partage et l'ouverture, ce document fait l'objet d'une Licence Creative Commons « [Attribution - Pas d’Utilisation Commerciale](https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence_Creative_Commons) ». Cette démarche vise une meilleure intégration de la littératie numérique et de la culture numérique. Partagez-le, adaptez-le!

**Usage d’anglicismes et de néologismes dans la vie numérique** - Nous souhaitons attirer votre attention sur l’utilisation de certains anglicismes ou néologismes qui pourraient agacer certains lecteurs. Nous avons choisi de les conserver pour faciliter la compréhension du lecteur étant donné que ce vocabulaire est fortement utilisé par l’industrie numérique, mais il nous importait de proposer une alternative en français à certains mots, termes et expressions. Notez que l’orthographe de certains termes nouvellement entrés dans l’usage varie selon les sources.

**Vidéo reliée à ce document de référence**

La vidéo intitulée [*Aperçu de la formation du 10 mars 2016*](http://competenceculture.ca/_perfectionnement/developpement-des-competences-numeriques), disponible sur le site internet de Compétence Culture, permet de comprendre les enjeux de la formation à l’origine de ce document.

# 

## Qu’est-ce que le numérique?

Le terme « numérique » est encore difficile à cerner; les définitions sont en constante évolution. Au sens littéral, le numérique fait référence à :

« [*L’e*]*nsemble des techniques qui permettent la production, le stockage et le traitement d'informations sous forme binaire (1 ou 0)*[[1]](#footnote-1) ».

Par contre, au-delà des techniques, le numérique fait référence à une culture, à une économie numérique, à des principes de gouvernance et fait une grande place au citoyen. D’ailleurs, de nombreux experts québécois, dont « les étonnés »[[2]](#footnote-2), ont souhaité dans les dernières années attirer l’attention sur la collaboration, l’interaction et la participation qui sont au cœur de la culture numérique.

Le numérique, en opposition à l’analogique (électronique), comprend les TIC. D’une certaine manière, le numérique représente la « révolution » rendue possible grâce au progrès des TIC. Cependant, tout reste à faire, à découvrir et à construire!

Mais que sont les TIC? Les technologies de l’information et des communications (TIC) désignent le domaine de la télématique, soit les télécommunications et l’informatique. Les TIC incluent donc l’audiovisuel, le multimédia et l’internet. Les TIC ou les NTIC (nouvelles technologies de l'information et de la communication) sont des expressions d’usage commun depuis les années 1990. L’UNESCO les décrit comme ceci :

*« Ensemble d’outils et de ressources technologiques permettant de transmettre, enregistrer, créer, partager ou échanger des informations, notamment les ordinateurs, l’internet (sites Web, blogues et messagerie électronique), les technologies et appareils de diffusion en direct (radio, télévision et diffusion sur l’internet) et en différé (podcast, lecteurs audio et vidéo et supports d’enregistrement) et la téléphonie (fixe ou mobile, satellite, visioconférence, etc.)[[3]](#footnote-3). »*

Les TIC amènent les organisations culturelles à se restructurer et à se procurer les outils technologiques, à modifier les communications internes et externes et à stocker, manipuler et produire du contenu pour des fins de création, de production ou de diffusion culturelles.

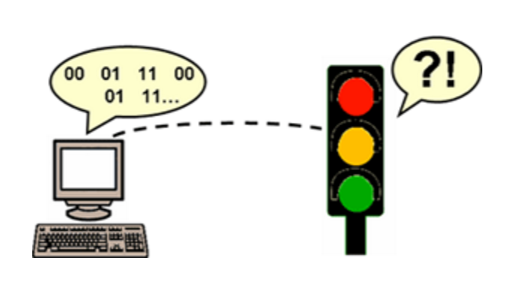
Pour ce qui est du mot « numérique », sa signification est éclairée par son origine étymologique : le terme est dérivé du mot « nombre ». Dans l’univers numérique, on parle surtout de « donnée ».

Voici trois exemples qui permettent de comprendre le concept de la « donnée » :

**1. Le fonctionnement des feux de circulation**

Dans cette image, la donnée est 00 pour le feu rouge, 01 pour orange et 11 pour vert. Il s’agit là d’un exemple qui illustre l’utilisation de données binaires. Une fois le code inventé, il suffira de mettre en place un programme informatique (logiciel).

*rouge = 00 orange = 01 vert =11*



Source : [C'est quoi le numérique?](http://www.lenumeriquefacile.com/definition/numerique)

**2. Le fonctionnement d’une caméra numérique**

À la différence d’une caméra analogique, la caméra numérique utilise la donnée. Pour ce type de caméra, la donnée « 000000000100101100010101 » représente par exemple le « vert foncé » de la photographie ou « 000000000000000000000000 » représente le « noir » de la photographie. Un logiciel permettra d'afficher correctement les photos transférées sur l’ordinateur.

**3. Le déclenchement d’une installation vidéo**

Enfin, voici un exemple inspiré des arts visuels : comment activer le déclenchement d’une installation vidéo lorsque le spectateur passe devant l’œuvre? Il suffira d’un « sensor »[[4]](#footnote-4)  programmé avec un code « 0 et 1 » pour activer le déclenchement du projecteur au mouvement. La minuterie traditionnelle n’offre pas cette option!



Crédit photo : [@photogaspesie](http://www.photogaspesie.ca/)

**Le numérique en culture** implique donc la **donnée** que l’on transforme, que l’on code, que l’on programme, que l’on « bidouille » au service de la création, de la production ou de la diffusion culturelle.

Tel que mentionné précédemment, plusieurs experts du secteur s’entendent sur le principe que le numérique ne s’appuie pas seulement sur la donnée et les programmes (logiciels) qui en découlent. Le numérique signifie aussi :

* *« le* ***lien électronique*** *entre le tiers des sept milliards d’êtres humains vivants sur notre planète, dont la moitié ont moins de 25 ans.*
* *[...]* ***une réorganisation des activités autour de l’économie immatérielle*** *; c’est d’ailleurs le seul secteur de croissance en progression actuellement.*
* *[...]* ***une place publique que les citoyens*** *commencent à investir pour accepter ou refuser les modèles ou les projets proposés par leurs gouvernants[[5]](#footnote-5). »*

Cette ouverture à une définition plus large donne à réfléchir à l’émergence d’une culture numérique.

## Qu’est-ce que la culture numérique?

La culture numérique fait référence aux profonds changements culturels entraînés par l’évolution des TIC.

Elle s’appuie sur une démarche collaborative aux possibilités inégalées, sans barrières géographiques. Il est maintenant possible de contribuer à la création, à la production et à la diffusion d’une œuvre ou d’y avoir accès à travers le monde entier. De nouveaux produits culturels ont ainsi vu le jour.

*« La culture numérique renvoie d'abord à toute forme de production originale d’une œuvre culturelle à l’aide des* [*technologies numériques*](https://fr.wikipedia.org/wiki/Num%C3%A9rique)*, et en particulier des* [*technologies de l’information et de la communication*](https://fr.wikipedia.org/wiki/Technologies_de_l%E2%80%99information_et_de_la_communication)*. Elle se réfère également aux relations entre producteurs et publics des œuvres culturelles, ces relations étant profondément bouleversées par les technologies numériques.*

*Comme tous les documents, sons, images fixes ou animées peuvent être numérisés avec les* [*technologies de l’information et de la communication*](https://fr.wikipedia.org/wiki/Technologies_de_l%E2%80%99information_et_de_la_communication)*, tout produit culturel peut être représenté et exprimé sous forme d’informations numériques qui peuvent ensuite être traitées, copiées, stockées et transmises instantanément à travers le monde entier. La diffusion massive des outils informatiques et des systèmes de* [*communications unifiées*](https://fr.wikipedia.org/wiki/Communications_unifi%C3%A9es) *a entraîné un développement rapide de nouvelles formes d’expression culturelles[[6]](#footnote-6). »*

Ces nouveaux produits ont induit de nouvelles valeurs propres à la culture numérique. Ces valeurs participent à la définition plus large du numérique.

Voici les valeurs intrinsèques :

* La **collaboration** : plateforme collaborative, processus de co-création, etc.
* L’**ouverture** : open source (code source ouvert), données ouvertes, etc.
* Le **partage** : partage des connaissances, partage des processus, réseaux sociaux, médias sociaux, etc.

Collaboration **+** Ouverture **+**  Partage  **=**  Culture numérique

Voyons maintenant comment le numérique, la culture numérique et l’économie numérique font aussi émerger un langage, actuellement profondément teinté d'anglicismes et de néologismes. La liste ci-après en offre quelques exemples.

**Quelques termes en rafale**

**D.I.Y. (Do it yourself)** ou Fais-le toi-même :

« *Fais-le-toi-même ! Toute activité visant à créer des objets, technologiques ou artistiques, de façon artisanale. Connaît une grande croissance grâce à internet qui permet de diffuser des tutoriels*[[7]](#footnote-7)*.* »

Exemples :

Autoédition de livres, création artisanale comme le tricot, la couture, les bijoux faits à la main, façonnage d'objets dans les ateliers de fabrication numérique (Fab Labs), les logiciels libres, etc.

**Hacker** ou fouineur (gentil pirate) ou bidouilleur :

« *Aide à résoudre des problèmes dans de nombreux domaines. Le hacker montre une passion pour le fonctionnement intime des systèmes. Les médias utilisent à tort le terme hacker dans le sens de cracker (pirate informatique : illégal ou non éthique)*[[8]](#footnote-8)*.* »

**Hackathon** ou marathon technocréatif ou marathon de programmation :

« *Le mot hackathon désigne à la fois le principe, le moment et le lieu d'un événement où un groupe de* [*développeurs*](https://fr.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9veloppeur) *volontaires se réunissent pour faire de la* [*programmation informatique*](https://fr.wikipedia.org/wiki/Programmation_informatique)[*collaborative*](https://fr.wikipedia.org/wiki/Travail_collaboratif)*, sur plusieurs jours. C'est un processus créatif fréquemment utilisé dans le domaine de l'innovation numérique. [...] Le terme est un mot-valise constitué de hack [...] et marathon*[[9]](#footnote-9)*.*»

Exemples :

[Museomix](http://www.museomix.org/), [HackCulture.](http://planculturelnumerique.culturepourtous.ca/blogue/hackathon-des-journees-de-la-culture)

**Innovation ouverte** ou Open Innovation

Processus d’innovation basé sur le partage, la coopération et l’ouverture; les trois valeurs fondamentales de la culture numérique.

Exemples :

Open Forum ou Forum ouvert, Hackathon, Fab Lab, Living Lab, etc.

**Mouvement « Maker »** ou fabricant (artisanal ou innovant) :

« *Mouvement à la fois artisanal et innovant, mêlant hautes technologies (imprimante et modélisation 3D, découpe laser) et outils traditionnels en s’appuyant largement sur des logiciels et fichiers open source. On les trouve dans les « nouveaux lieux »* [[10]](#footnote-10).»

Exemples :

Artisanal : la métallurgie, la menuiserie, les arts traditionnels et l'[artisanat](https://fr.wikipedia.org/wiki/Artisanat), etc.

Innovant : l’électronique, la robotique, l'impression 3D et l'usage des machines-outils à commande numériques assurée par un ordinateur (CNC), etc.

**Open Source** ou code source ouvert :

« *Logiciels dont la licence respecte des critères de libre redistribution, d’accès au code source et de création des travaux dérivés*[[11]](#footnote-11)*.* »

**Les « co-co »**

**Co-création :** « *L’acte d’impliquer directement les consommateurs, dans certains cas à plusieurs reprises, dans la création du produit ou dans le processus d’innovation* [[12]](#footnote-12). »

**Co-construction :** « *Ce terme sert à mettre en valeur l’implication d’une pluralité d’acteurs dans l’élaboration et la mise en œuvre d’un projet ou d’une action[[13]](#footnote-13) ».*

**Coworking** ou cotravail **:** « *Le coworking, cotravail ou parfois bureaux partagés est un type d'*[*organisation du travail*](https://fr.wikipedia.org/wiki/Organisation_du_travail) *qui regroupe deux notions : un espace de travail partagé, mais aussi un* [*réseau*](https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9seau) *de travailleurs encourageant l'échange et l'ouverture. Il est un des domaines de l'*[*économie collaborative*](https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89conomie_collaborative)[[14]](#footnote-14)*.* »

**Les laboratoires (Lab)**

**Fab Lab** ou atelier de fabrication numérique **:** « *Espaces de fabrication basés sur les principes d’ouverture et de collaboration. Ils s’appuient sur des machines de fabrication numériques et des réseaux permettant d’échanger des fichiers partout dans le monde*[[15]](#footnote-15)*.* »

**Living Lab** ou laboratoire vivant **:** « *…se traduit littéralement par « laboratoire vivant ». Un Living Lab est une méthodologie de recherche en innovation menée par une réunion d’acteurs publics, privés et citoyens qui travaillent en concertation continue, plutôt qu’en vase clos, pour concevoir, améliorer et valider dans le vécu, des produits, des services, des technologies, des outils, etc.*[[16]](#footnote-16) ».

**Hackerspace** ou hacklab **:** « *Un hackerspace, hacklab ou media hacklab est un lieu où des gens avec un intérêt commun (souvent autour de l'informatique, de la technologie, des sciences, des arts...) peuvent se rencontrer et collaborer. Les Hackerspaces peuvent être vus comme des laboratoires communautaires ouverts où des gens (les hackers) peuvent partager ressources et savoir*[[17]](#footnote-17). »

## Qu’est-ce que l’économie numérique?

Bien plus qu’à l’économie de l’industrie du numérique, l’utilisation de terme « économie numérique » fait référence à des concepts propres à certaines réalités. Parce que c’est un terme fortement médiatisé et même parfois contesté, les experts ont souhaité le définir de façon plus précise afin de nuancer les diverses pratiques économiques impliquées.

Tout d’abord, l'**économie** **collaborative** propose d’éliminer les intermédiaires. Le meilleur exemple en culture est la plateforme Etsy, un site de vente en ligne spécialisé dans les créations personnelles ou les objets « vintage ».

L'**économie du partage** propose de mettre en lien des utilisateurs pour partager des biens. C’est ainsi que sont nés Airbnb (partage de logement), Communauto (partage de voiture) ou Shareapass.com (partage de billets).

Enfin, l'**économie sur demande** propose quant à elle des solutions de remplacement comme Uber (entreprise technologique du secteur du Taxi mettant en contact des utilisateurs et conducteurs.)

En conclusion, le thème « numérique » fait aussi référence à la « culture numérique », c’est-à-dire aux profonds changements qui ont engendré des transformations culturelles majeures. Les enjeux sont importants dans le secteur culturel, comme nous le verrons dans la section suivante.

|  |
| --- |
| **Références**  Source Wikipédia :  [Technologie de l’information et des communication](https://fr.wikipedia.org/wiki/Technologies_de_l%27information_et_de_la_communication)s  [Culture numérique](https://fr.wikipedia.org/wiki/Culture_num%C3%A9rique)  Source de certains exemples : [numérique](http://www.lenumeriquefacile.com/definition/numerique)  L’économie numérique : Ici Radio-Canada, [Médium Large, novembre 2015](http://ici.radio-canada.ca/emissions/medium_large/2015-2016/chronique.asp?idChronique=391117) |

## 

## Quels sont les enjeux associés au numérique dans le secteur culturel?

Cette section explore trois sujets :

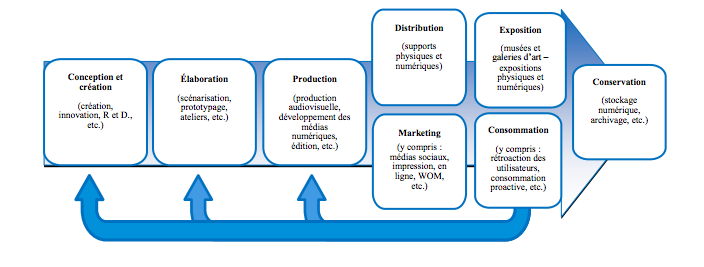
* les transformations dans la chaîne de création de la valeur traditionnelle, nommément à cause de la dématérialisation des œuvres et de l'influence du consommateur/utilisateur à toutes les étapes;
* les enjeux transversaux, c'est-à-dire qui touchent « plusieurs disciplines ou pratiques artistiques[[18]](#footnote-18) »;
* les activités et les fonctions inhérentes aux maillons de la chaîne de création de la valeur qui sont bouleversées par les technologies numériques ou par la culture numérique.

Le milieu des arts et de la culture a subi de **profonds changements** qui ont engendré des **transformations culturelles** majeures dans l’ensemble de la chaîne de valeur traditionnelle (création, production, édition, conservation, distribution, diffusion, médiation, etc.). Ces changements ont une telle importance que l’on parle de rupture numérique. Cette rupture est marquée entre autres par la **dématérialisation** des œuvres (nouveaux formats, nouveaux contenus, nouvelles plateformes) et par la **désintermédiation** (réduction ou suppression des intermédiaires, nouvelles expériences utilisateurs, plateformes connectées, etc.).

L’étude *Culture 3.0, Impact des technologies numériques émergentes sur les ressources humaines du secteur culturel[[19]](#footnote-19)* nous permet de mesurer l’ampleur des transformations qui affectent le travail des artistes et des travailleurs culturels.

Les technologies numériques perturbent l’ensemble des maillons de la chaîne de valeur. Il faut comprendre que la lecture de la **chaîne traditionnelle** est linéaire (création ---> production ---> diffusion). Le numérique est venu bouleverser cette lecture, car en plus des phénomènes de dématérialisation et de désintermédiation, plusieurs acteurs sont amenés à collaborer à chaque étape du processus de création de la valeur et travaillent donc moins « en silo ». L’une des causes importantes de ce bouleversement est aussi que le consommateur/utilisateur est de moins en moins un simple « receveur »; son influence, directe ou indirecte, affecte maintenant tous les maillons de la chaîne. À titre d’exemple, il est de plus en plus fréquent de constater que le processus créatif est lié dès le début à des impératifs marketing ou de distribution multiplateformes (Télé, Web et réseaux sociaux).

**Tableau de l’approche analytique globale proposé par le CRHSC**



Voici quelques exemples de transformations dans la chaîne de valeur extraits de l’étude du CRHSC[[20]](#footnote-20) :

**Conception et création :** nouvelle obligation des télédiffuseurs d’adopter une approche multiplateformes pour la conception, la promotion et la distribution;

**Élaboration :** nouveaux produits culturels créés en mode accéléré, création de contenus interactifs, interaction avec les collaborateurs dès l’élaboration, rétroaction de l’auditoire/clientèle, etc.;

**Production :** environnement de production complexe (effets visuels, nouveaux formats, 3D, etc.), amélioration du flux de travaux (réseaux à haut débit), croissance de la concurrence mondiale, etc.;

**Distribution :** Appareils et nouvelles plateformes qui transforment les habitudes des consommateurs (ITunes, Netflix, Amazon, etc.), émergence de créateurs de contenus (ex.: Youtubeurs), etc.;

**Marketing :** technologies numériques émergentes (ex. : ProTools, FinalCult, Corel Draw, etc.), émergence de nouvelles bibliothèques de contenu, autopromotion des créateurs, accroissement de l’auditoire, etc.

**Conservation :** numérisation des archives, préservations des formats d’archivage, infrastructure, etc.

### Enjeux transversaux

Voici certains enjeux dit « transversaux », car ils touchent l’ensemble des disciplines ou pratiques artistiques :

#### Le droit d’auteur[[21]](#footnote-21)

Le droit d’auteur ayant trait à la gestion des droits numériques (GDN) – Loi C-32 ou « gestion des restrictions numériques » où l’équilibre est à trouver.

En ce qui a trait à l’accès aux œuvres :

* le droit du créateur d’être rémunéré pour son œuvre;
* le droit du public d’avoir accès à l’œuvre.

Au sein de la communauté artistique :

* certains jeunes artistes considèrent que n’importe quel matériel peut être utilisé à des fins de « remixage »;
* certains artistes souhaitent des mesures pour voir rémunérer leurs œuvres.

#### Le rôle des spécialistes[[22]](#footnote-22)

La transformation du rôle des spécialistes est vue comme un enjeu transversal que l’on peut résumer par la diminution du nombre de critiques d’art professionnels et l’émergence de nouvelles formes de critique. Ainsi, dans les dernières années, nous avons vu naître des communautés issues du Web 2.0 générant de nouvelles formes de critiques comme des éditoriaux en ligne, des blogues, des wikis, où explose l’information.

#### La protection de la vie privée, sécurité et durabilité[[23]](#footnote-23)

Cet enjeu a trait à :

* la protection de la vie privée des artistes;
* la sécurité du stockage des œuvres (nuagique);
* l’incidence importante des TIC sur l’environnement.

#### La découvrabilité[[24]](#footnote-24)

La découvrabilité est un nouveau terme faisant référence à la capacité de rendre accessibles et visibles des contenus culturels. Cet enjeu, non négligeable, est incontournable face à la multiplication phénoménale des contenus. Il fait également référence à la capacité du milieu artistique et culturel à faire face à la concurrence (NetFlix, Google, Amazon, etc.) en développant des outils et des moyens permettant de déjouer cette même concurrence (moteur de recherche, algorithme, médias sociaux, [culture de la donnée](http://www.directioninformatique.com/blogue/decouvrabilite-nos-contenus-culturels-sont-ils-visibles/39189)).

#### La gestion

Nous avons jugé important d’ajouter un enjeu transversal en lien avec les fonctions administratives, car celles-ci sont indissociables du fonctionnement des organisations artistiques et culturelles. L’évolution de la **gestion des ressources humaines** propose des pratiques de gestion plus collaboratives et ouvertes (Exemples : agenda partagé, documents collaboratifs, logiciels avec tâches partagées, relations avec les fournisseurs et les clientèles, suivi des flux de ventes et visites, etc.). En matière de **gestion des ressources financières**, les processus de planification et de financement sont devenus plus complexes, notamment en audiovisuel, où l’approche multiplateformes est devenue la norme. Dans un autre ordre d’idée, de nouvelles pratiques de financement comme le sociofinancement découlent directement du changement de paradigme vers une culture numérique. Enfin, la **gestion des ressources matérielles** soulève plusieurs enjeux reliés à la numérisation des archives dans une optique de préservation, de conservation et de réutilisation. En culture, la réutilisation ouvre sur la diffusion, sans oublier la médiation et la contribution citoyenne.

### Enjeux numériques en création, diffusion, production

Les enjeux liés au numérique dans la chaîne de création de la valeur en culture sont nombreux. Ils ont d‘ailleurs fait l’objet d’un atelier lors de la formation du 10 mars 2016 impliquant des coordonnateurs de la formation continue œuvrant dans le secteur culturel. Afin d’illustrer notre propos, voici trois tableaux présentant quelques enjeux en création, diffusion, production :

#### La création

|  |  |
| --- | --- |
| Définition | Fonction culturelle ayant pour objectif la **conception**, l’**élaboration**, la **recherche-innovation**; y est associé le travail d’interprétation d’une œuvre[[25]](#footnote-25). |
| Exemples | Création d’une œuvre, recherche et création artistique, création littéraire, conception scénique, etc. |
| Quelques enjeux | * Apparition de nouvelles formes de création de contenu culturel à l’aide de technologies numériques émergentes permettant d’accélérer l’interaction entre les collaborateurs : connectivité entre l’œuvre, le créateur et le public1 * Complexité de la conception d’une œuvre et d’une installation numérique 1 * Possibilité pour l’artiste de préparer une exposition virtuelle2 * Apparition de nouvelles formes de médiation dès la création (médiation culturelle numérique)2 * Apparition de nouveaux modèles de création collaborative2 * Intérêt plus marqué pour des formes de création littéraire narratives interactives2 * Renouvellement constant et adaptabilité, surtout en art numérique2 * Augmentation de la création de contenus en ligne2 * Pression sur l’innovation surtout dans le domaine des métiers d’art2 * Disparition ou restructuration de savoir-faire en métiers d’art (remise en question)2 * Complexité du financement de l’équipement numérique pour une création en théâtre, en art visuel ou en cirque3 * Possibilité de pérenniser certaines œuvres éphémères (ex. : théâtre)3 * Enjeux de l’archivage des œuvres numériques (contrer la désuétude)3 * Augmentation de la présence de l’artiste-citoyen3 rendant plus poreuse la définition de l’art professionnel selon les lois sur le statut professionnel de l’artiste3 |

**Sources ayant permis de déduire les enjeux :**

1. Culture 3.0[[26]](#footnote-26) 2. Stratégie culturelle numérique[[27]](#footnote-27) 3. Participants à l’atelier du 10 mars 2016

#### La diffusion

|  |  |
| --- | --- |
| Définition | Fonction culturelle ayant pour objectif de faire connaître et de diffuser une œuvre ou un produit par la promotion et la distribution/commercialisation.[[28]](#footnote-28) |
| Exemples | Promotion d’un spectacle ou d’une exposition, médiation culturelle, marketing et stratégies de communication, autodiffusion, développement de marchés, développement de publics, etc. |
| Quelques enjeux | * Transformation de la distribution sur les plateformes et les appareils en réaction aux habitudes de consommation1 * Augmentation des achats en ligne1 * Augmentation de l’offre de service en matière de distribution : Amazon, iTunes, etc.1 * Apparition de nouvelles formes de distribution légales et illégales2 * Repositionnement numérique de l’industrie de la presse2 * Bouleversement dans l'univers de la radio par la concurrence accrue des nouvelles plateformes : réseaux sociaux, listes de lecture, etc.2 * Élargissement du public versus accès limité aux œuvres numériques : clivage entre générations (fracture numérique)3 * Mutation des modes de communication et de promotion (exemple : médias sociaux)3 |

**Sources ayant permis de déduire les enjeux :**

1. Culture 3.0[[29]](#footnote-29) 2. Stratégie culturelle numérique[[30]](#footnote-30) 3. Participants à l’atelier du 10 mars 2016

#### La production

|  |  |
| --- | --- |
| Définition | Fonction culturelle ayant pour objectif la mise en œuvre d’un ensemble de moyens et de ressources en vue de la réalisation d’une œuvre ou d’un produit[[31]](#footnote-31). |
| Exemples | Production d’un spectacle, production d’œuvres ou de biens culturels. |
| Quelques enjeux | * Complexification de la production incluant les effets visuels et les nouveaux formats (comme le 3D)1 * Augmentation de la demande d’un plus grand flux de connexion (besoins de bande passante accrue), etc.1 * Accroissement de la concurrence mondiale et distribution sans frontières soulevant des enjeux de réglementation et des enjeux de rémunération des créateurs (souvent liés à des politiques plus nationales)1 * Démocratisation des outils de création de contenu en ligne permettant plus d’autoproduction1 * Vitesse de changement exigeant une vigie continue de l’évolution1 * Émergence de communautés de pratique pour dénouer les blocages ou trouver les astuces d’applications1 * Dématérialisation du contenu : téléchargement illégal, dévalorisation du produit, modification des modèles d’affaires - exemple : vente et distribution du livre, du disque2 * Réduction des coûts de production de contenu grâce aux technologies numériques émergentes. (ex. : ProTools, FinalCult, Corel Draw)1 * Développement de nouvelles plateformes en ligne pour le cinéma et la vidéo2 * Augmentation de l’autoproduction3 * Stigmatisation de projets ou la production à une « époque » donnée selon les infrastructures disponibles (flux, bande passante, etc.)3 * Disparités accrues entre le mode de tarification et les contrôles d’accès (sites transactionnels, téléchargement, diffusion en flux continu, etc.)3 |

**Sources ayant permis de déduire les enjeux :**

1. Culture 3.0[[32]](#footnote-32) 2. Stratégie culturelle numérique[[33]](#footnote-33) 3. Participants à l’atelier du 10 mars 2016

## 

## La littératie numérique et les compétences numériques de base

La littératie numérique suppose la combinaison de compétences technologiques, intellectuelles et éthiques.

Selon [Habilo Médias](http://habilomedias.ca/), Centre canadien d'éducation aux médias et de littératie numérique, la littératie numérique comprend les trois compétences de base suivantes :

* « l’habileté et la capacité d’**utiliser** les outils et les applications numériques,
* la capacité de **comprendre** de façon critique le contenu et les outils des médias numériques
* la connaissance et l’expertise pour **créer** à l’aide de la technologie numérique[[34]](#footnote-34). »

Les compétences de base font cependant l’objet de plusieurs discussions et certains sites internet en proposent davantage. En voici cinq tirées de la liste des « [10 compétences-clés » d’Emergenceweb](http://emergenceweb.com/blog/2013/04/pas-cinq-mais-dix-competences-a-maitriser-pour-etre-numeriques-dici-2020/) :

* **Littératie médiatique:**

« Comprendre, évaluer de manière critique, et produire des contenus multimédias pour communiquer[[35]](#footnote-35) ».

Exemples:

Comprendre une stratégie Web et les réseaux sociaux;

Gérer et développer la présence Web 2.0;

Créer un blogue.

* **Pensée informatique:**

« Comprendre des raisonnements fondés sur les données; traduire ces données en concepts abstraits[[36]](#footnote-36) ».

Exemples :

Comprendre les données ouvertes et l’infonuagique;

Créer un archivage numérique.

* **Collaboration virtuelle :**

« Capacité à travailler de manière productive, ouverte et transparente dans une équipe virtuelle[[37]](#footnote-37) ».

Exemples :

Comprendre et utiliser des outils collaboratifs

Créer un nouveau modèle de création collaborative émergent en musique

* **Capacité d’adaptation et de création *:***

« Sortir des sentiers battus, proposer des pistes de solutions novatrices. […]Représenter et développer des processus, prototyper, etc.[[38]](#footnote-38) ».

Exemples :

Comprendre la gestion de projet numérique : recherche, réflexion, conception,   
prototypage, etc.

Créer et concevoir d’une exposition ou une installation numérique

* **Interdisciplinarité / Intelligence sociale *:***

« Comprendre, évaluer et utiliser des concepts en provenance de, et à travers plusieurs disciplines » ou « pouvoir se connecter aux autres[[39]](#footnote-39) ».

Exemples :

Les « co-co » et les « labs »;

Comprendre un processus de création numérique interdisciplinaire.

Créer un Fab Lab intégré à une bibliothèque municipale.

Créer un espace de « coworking » où plusieurs artistes y travaillent.

## Les compétences numériques spécifiques au secteur culturel

Afin d’identifier les compétences numériques à développer propres au secteur culturel, le milieu sera appelé à mettre à jour ses études de besoins de formation disciplinaires. Il sera essentiel d’identifier les compétences numériques en fonction de la chaîne de valeur en culture sans mettre de côté les compétences transversales énoncées précédemment (gestion, droit d’auteur, etc.). Voici quelques exemples de compétences à développer :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Compétences numériques  CRÉATION | Compétences numériques  DIFFUSION | Compétences numériques  PRODUCTION |
| * Savoir utiliser les différents logiciels (montage, animation, scénarisation, conception sonore, etc.) * Créer une œuvre littéraire numérique * Savoir utiliser les logiciels de modélisation 3D et maîtriser l’impression 3D * Connaître les outils (incluant logiciels) ou les lieux professionnels permettant de mieux collaborer | * Concevoir un plan de commercialisation tenant compte du numérique * Créer une campagne de marketing multiplateformes * Savoir mesurer sa présence en ligne * Gérer les relations de presse avec des outils Web * Concevoir une stratégie pour le Web et les réseaux sociaux * Savoir créer une vidéo pour les réseaux sociaux * Créer une boutiqueen ligne * Savoir utiliser un logiciel de relations médias * Savoir concevoir une application mobile * Savoir utiliser une caméra numérique * Comprendre, utiliser, explorer les bases de données * Comprendre les nouvelles valeurs de la culture numérique : ouverture, partage, collaboration | * Production multiplateformes * Comprendre les étapes de production et de mise en marché du livre numérique * Concevoir un circuit géolocalisé * Gérer des collections numériques |

## 

## Stratégie de diffusion des connaissances

### Le cadre de référence pour l’acquisition de connaissances

Le développement d’un projet de formation s’inscrit dans le cadre d’un processus d’acquisition de connaissances. Le modèle dominant actuel propose des approches traditionnelles ou classiques visant le renforcement de la relation enseignant-apprenant.

Le nouveau modèle d’acquisition des connaissances fait, quant à lui, référence à la mise en place d’un environnement personnel d’apprentissage, fortement facilité par le numérique, et bénéficiant des avancées des neurosciences.

**Exemples** d’environnements personnels d’apprentissage **:**

* Agrégation et curation de contenu;
* Réseaux sociaux;
* Communautés d’apprentissage;
* Wikis;
* Cartes mentales ou cartes heuristiques;
* Notes partagée.

### Quelles approches de formation?

Pour développer les compétences numériques, les approches de formation sont multiples; elles peuvent être traditionnelles ou inspirées de la culture numérique. Le choix de l’approche se fera en fonction des objectifs, des ressources disponibles (budget, profil du formateur, équipement, etc.) et des connaissances et caractéristiques des participants.

**Exemples** d’approches traditionnelles :

* Formation en salle (présentiel);
* Colloque, forum, panel, séminaire;
* Codéveloppement.

**Exemples** d’approches inspirées du numérique :

* Laboratoires (vivants, ou dotés d’équipement numérique);
* Approches d’apprentissage collaboratif;
* Communauté de pratique;
* Mentorat inversé;
* Classe virtuelle;
* Webinaire;
* Toute autre formule qui stimule la réflexion, qui permet la mutualisation des connaissances ou qui vise le partage des apprentissages et des outils, innovations, expériences, études de cas, pratiques exemplaires.

### Quelle sera la stratégie de partage des connaissances?

La « culture de partage des connaissances » implique de documenter les apprentissages et les pratiques pour les partager avec ses pairs. L’objectif est la mutualisation des connaissances ainsi que la non-répétition des essais et des erreurs. Le partage permet une évolution plus rapide et plus efficace.

Le cadre de référence pour le partage de connaissances :

* le choix d’outils de **collecte** des connaissances;
* le choix d’outils de **tri** et de **stockage** des connaissances;
* le choix d’outils de **diffusion** des connaissances.

**Exemples de stratégies de partage de connaissances**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Collecte** | **Tri et stockage** | **Diffusion** |
| * Captation vidéo * Questionnaire / entretien * Rédaction d’un guide par le formateur ou un expert * Reportage, compte rendu * Documentation existante à numériser * Description de procédure, étapes, répertoire, etc. * Wiki * Communauté de pratique | * Montage vidéo * Sélection et mise en page * Mapping * Révision et édition * Base de données * Disque dur * Plateforme nuagique * Site internet * Banque de connaissances * Pearltrees ou autre outil de curation de contenu | * Site internet * Plateforme collaborative * Wiki * Blogue * YouTube, Vimeo, etc. * Réseaux sociaux * Publication papier |

## Conclusion

Relever le défi de la mise à niveau des compétences numériques dans le secteur des arts et de la culture permettra aux créateurs et travailleurs culturels de tirer profit au maximum de l’essor du numérique du Québec.

Relever le défi de les accompagner, par des approches de formation et le souci du partage des connaissances, est une opportunité d’évoluer vers l’atteinte de la mission de Compétence Culture « ... rassembler et outiller les associations, les regroupements du secteur culturel afin d’œuvrer à la reconnaissance du professionnalisme et au développement des compétences des ressources humaines tout au long de (la) vie professionnelle ».

## Liens

Le site du Plan culturel numérique du Québec : <http://culturenumerique.mcc.gouv.qc.ca/>

La stratégie culturelle numérique du Québec : [http://bit.ly/Stratégienumérique\_juin14](http://bit.ly/Strat%C3%A9gienum%C3%A9rique_juin14)

La page Pearltrees de Compétence Culture sur le numérique : <http://www.pearltrees.com/competenceculture/plan-culturel-numerique/id13385941>

## Crédits

**Rédaction du document**

Annie Chénier, [www.c-pour.ca](http://www.c-pour.ca)

**Collaboration et révision**

Louise Boucher, directrice générale, Compétence Culture

Isabelle Gaudet-Labine, coordonnatrice à la formation continue, Compétence Culture

Maryse Gervais, agente de développement, Compétence Culture

Kathleen Goggin, adjointe administrative, Compétence Culture

**Remerciements**

Membres de Compétence Culture ayant participé à la formation du 10 mars 2016

Groupe Facebook d’échanges et de collaboration : Les arts, la culture et le numérique

<http://bit.ly/GroupeCultureNumQC>

1. Office québécois de la langue française.[*Le Grand dictionnaire terminologique.*](http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=8360889) [↑](#footnote-ref-1)
2. [*Un plan numérique pour le Québec*](https://plannumeriquequebec.org/) *:* [*Qui sont les étonnés?*](https://plannumeriquequebec.org/qui-sont-les-etonnes/)et [*Le numérique.*](https://plannumeriquequebec.org/2012/11/22/le-numerique/) [↑](#footnote-ref-2)
3. Institut de statistiques de l’UNESCO *:* [Glossaire](http://www.uis.unesco.org/pages/GlossaryFR.aspx). [↑](#footnote-ref-3)
4. Terme français : capteur numérique. [↑](#footnote-ref-4)
5. [*Un plan numérique pour le Québec*](https://plannumeriquequebec.org/) *:* [*Le numérique.*](https://plannumeriquequebec.org/2012/11/22/le-numerique/) [↑](#footnote-ref-5)
6. *Wikipedia* : [*Culture numérique*](https://fr.wikipedia.org/wiki/Culture_num%C3%A9rique)*.* [↑](#footnote-ref-6)
7. *collaboractifs.com* *:* [*L’économie collaborative, un vocabulaire nouveau de A à Z.*](http://3collaboractifs.com/2014/06/27/leconomie-collaborative-un-vocabulaire-nouveau-de-a-a-z/) [↑](#footnote-ref-7)
8. *collaboractifs.com* :[*L’économie collaborative, un vocabulaire nouveau de A à Z.*](http://3collaboractifs.com/2014/06/27/leconomie-collaborative-un-vocabulaire-nouveau-de-a-a-z/) [↑](#footnote-ref-8)
9. *Wikipédia :* [*Hackathon*](https://fr.wikipedia.org/wiki/Hackathon)*.* [↑](#footnote-ref-9)
10. *collaboractifs.com :* [*L’économie collaborative, un vocabulaire nouveau de A à Z.*](http://3collaboractifs.com/2014/06/27/leconomie-collaborative-un-vocabulaire-nouveau-de-a-a-z/) [↑](#footnote-ref-10)
11. *collaboractifs.com :* [*L’économie collaborative, un vocabulaire nouveau de A à Z.*](http://3collaboractifs.com/2014/06/27/leconomie-collaborative-un-vocabulaire-nouveau-de-a-a-z/) [↑](#footnote-ref-11)
12. Traduction libre de la citation de [Doug Williams](http://yannigroth.com/2011/10/18/academic-representations-of-crowdsourcing-co-creation-and-open-innovation/) (Forrester Research) dans *Academic representations of crowdsourcing, co-creation and open innovation,* [*www.yannigroth.com.*](https://yannigroth.com/2011/10/18/academic-representations-of-crowdsourcing-co-creation-and-open-innovation/) [↑](#footnote-ref-12)
13. *Dicopart* : [*Co-construction*](http://www.participation-et-democratie.fr/es/dico/co-construction). [↑](#footnote-ref-13)
14. *Wikipédia* : [*Coworking*](https://fr.wikipedia.org/wiki/Coworking)*.* [↑](#footnote-ref-14)
15. *collaboractifs.com :* [*L’économie collaborative, un vocabulaire nouveau de A à Z.*](http://3collaboractifs.com/2014/06/27/leconomie-collaborative-un-vocabulaire-nouveau-de-a-a-z/) [↑](#footnote-ref-15)
16. *wikicitemtl.com* : [*Living Lab (recherche en innovation ouverte).*](http://wikicitemtl.com/outils/living-lab-recherche-en-innovation-ouverte) [↑](#footnote-ref-16)
17. *Wikipédia* : [*Hackerspace.*](https://fr.wikipedia.org/wiki/Hackerspace)  [↑](#footnote-ref-17)
18. Organismes publics de soutien aux arts du Canada (OPSAC), [*La transition vers le numérique et l’incidence des nouvelles technologies sur les arts*](http://www.cpaf-opsac.org/fr/themes/documents/DigitalTransitionsReport-FINAL-FR.pdf), 2011. p. 47. [↑](#footnote-ref-18)
19. Conseil des ressources humaines du secteur culturel (CRHSC)*, Culture 3.0,* [*Impact des technologies numériques émergentes sur les ressources humaine du secteur culturel*](http://www.culturalhrc.ca/research/digitalimpact/index-f.php)*,* 2011*.*  [↑](#footnote-ref-19)
20. Conseil des ressources humaines du secteur culturel (Canada)*, Culture 3.0,* [*Impact des technologies numériques émergentes sur les ressources humaines du secteur culturel*](http://www.culturalhrc.ca/research/digitalimpact/index-f.php)*,* 2011, p. 15-17. [↑](#footnote-ref-20)
21. Organismes publics de soutien aux arts du Canada (OPSAC), [*La transition vers le numérique et l’incidence des nouvelles technologies sur les arts*](http://www.cpaf-opsac.org/fr/themes/documents/DigitalTransitionsReport-FINAL-FR.pdf), 2011. p. 47. [↑](#footnote-ref-21)
22. Organismes publics de soutien aux arts du Canada (OPSAC), [*La transition vers le numérique et l’incidence des nouvelles technologies sur les arts*](http://www.cpaf-opsac.org/fr/themes/documents/DigitalTransitionsReport-FINAL-FR.pdf), 2011. p. 48. [↑](#footnote-ref-22)
23. Organismes publics de soutien aux arts du Canada (OPSAC), [*La transition vers le numérique et l’incidence des nouvelles technologies sur les arts*](http://www.cpaf-opsac.org/fr/themes/documents/DigitalTransitionsReport-FINAL-FR.pdf), 2011. p. 49. [↑](#footnote-ref-23)
24. INRS-Centre Urbanisation Culture Société, 2016,[*Chantier sur l’adaptation des droits d’auteur à l’ère numérique*](http://www.chairefernanddumont.ucs.inrs.ca/recherches-et-publications/) [↑](#footnote-ref-24)
25. Ministère de la Culture et des Communications du Québec (MCCQ)*, Guide d’élaboration et de mise en œuvre d’une politique culturelle municipale,* 2003. [↑](#footnote-ref-25)
26. Conseil des ressources humaines du secteur culturel (Canada)*, Culture 3.0,* [*Impact des technologies numériques émergentes sur les ressources humaines du secteur culturel*](http://www.culturalhrc.ca/research/digitalimpact/index-f.php)*,* 2011. [↑](#footnote-ref-26)
27. MCCQ*,* [*Pour occuper l’espace numérique du Québec, Stratégie culturelle numérique du Québec*](http://bit.ly/Strat%C3%A9gienum%C3%A9rique_juin14)*,* 2014 [↑](#footnote-ref-27)
28. MCCQ, *Guide d’élaboration et de mise en œuvre d’une politique culturelle municipale,* 2003. [↑](#footnote-ref-28)
29. Conseil des ressources humaines du secteur culturel (Canada)*, Culture 3.0,* [*Impact des technologies numériques émergentes sur les ressources humaines du secteur culturel*](http://www.culturalhrc.ca/research/digitalimpact/index-f.php)*,* 2011. [↑](#footnote-ref-29)
30. MCCQ*,* [*Pour occuper l’espace numérique du Québec, Stratégie culturelle numérique du Québec*](http://bit.ly/Strat%C3%A9gienum%C3%A9rique_juin14)*,* 2014. [↑](#footnote-ref-30)
31. MCCQ*, Guide d’élaboration et de mise en œuvre d’une politique culturelle municipale,* 2003. [↑](#footnote-ref-31)
32. Conseil des ressources humaines du secteur culturel (Canada)*, Culture 3.0,* [*Impact des technologies numériques émergentes sur les ressources humaines du secteur culturel*](http://www.culturalhrc.ca/research/digitalimpact/index-f.php)*,* 2011 [↑](#footnote-ref-32)
33. MCCQ*,* [*Pour occuper l’espace numérique du Québec, Stratégie culturelle numérique du Québec*](http://bit.ly/Strat%C3%A9gienum%C3%A9rique_juin14)*,* 2014. [↑](#footnote-ref-33)
34. [*Ministère de l’éducation nationale, de l’enseignement supérieur et de la recherche.*](http://eduscol.education.fr/numerique/actualites/veille-education-numerique/archives/2015/mai-2015/definir-la-litteratie-numerique) *(France)* [↑](#footnote-ref-34)
35. [*Emergenceweb*](http://emergenceweb.com/blog/2013/04/pas-cinq-mais-dix-competences-a-maitriser-pour-etre-numeriques-dici-2020/) [↑](#footnote-ref-35)
36. [*Emergenceweb*](http://emergenceweb.com/blog/2013/04/pas-cinq-mais-dix-competences-a-maitriser-pour-etre-numeriques-dici-2020/) [↑](#footnote-ref-36)
37. [*Emergenceweb*](http://emergenceweb.com/blog/2013/04/pas-cinq-mais-dix-competences-a-maitriser-pour-etre-numeriques-dici-2020/) [↑](#footnote-ref-37)
38. [*Emergenceweb*](http://emergenceweb.com/blog/2013/04/pas-cinq-mais-dix-competences-a-maitriser-pour-etre-numeriques-dici-2020/) [↑](#footnote-ref-38)
39. [*Emergenceweb*](http://emergenceweb.com/blog/2013/04/pas-cinq-mais-dix-competences-a-maitriser-pour-etre-numeriques-dici-2020/) [↑](#footnote-ref-39)