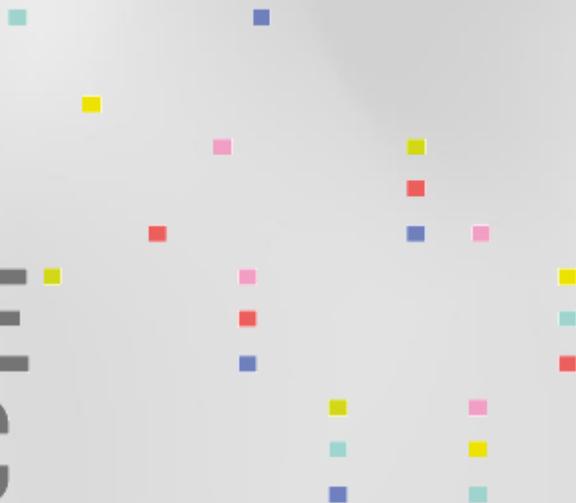


# PLAN CULTUREL NUMÉRIQUE DU QUÉBEC



NOTRE CULTURE, CHEZ NOUS, PARTOUT

# En l'espace d'une génération, le numérique a...

- **transformé** les disciplines artistiques
- **démultiplié** les moyens de production et les canaux de diffusion
- **modifié** en profondeur les habitudes de consommation
- **ouvert** les marchés et fragmenté les auditoires
- **bouleversé** les modèles d'affaires traditionnels

# Qu'est-ce que le « numérique » ?

- Culture numérique et ses valeurs : **ouverture, partage, collaboration**
- « Tout ce qui passe par un **réseau** ou sur un écran au 21<sup>e</sup> siècle. De la conception à la distribution, de la collaboration pour la réalisation à la diffusion sur les réseaux, à **l'interaction** et la **participation**. » (S. Carle, groupe FB)
- La **dématérialisation** des biens culturels : une réorganisation des activités autour de l'économie immatérielle (A. Chénier)
- Fait référence aux :
  - Changements culturels produits par les TIC
  - Relations entre le créateur/producteur et le public qui sont bouleversées par les technologies (A. Chénier)

# Qu'est-ce que le « numérique » ?

- Le « numérique » en culture, c'est sa numérisation qui génère de la surabondance et de nouveaux usages qui placent l'utilisateur au centre. (M. Lessard)

# Numérique = défi des 5D

- **Dématérialisation** : nous ne payons plus la possession d'un produit, mais l'accès à un contenu sur Internet.
- **Désintermédiation** : affaiblissement des intermédiaires traditionnels
- **Décloisonnement** : convergence technologique et suppression des frontières sectorielles
- **Délinéarisation** : fin d'une programmation unique dictée par les médias
- **Déterritorialisation**

Source : Michèle Rioux, Centre d'études sur l'intégration et la mondialisation (UQAM), *Pour une culture en réseaux diversifiée*, Février 2015.

# La culture, fer de lance de l'économie québécoise

- L'**apport** du secteur de la culture au développement économique de la province est évalué à **près de 12,8 milliards de dollars**.
  - **4,1 % du PIB** du Québec et génère près de 175 000 emplois.
- **Une intervention s'impose** afin que le Québec puisse continuer à compter sur cet apport important de la culture à l'économie et demeurer concurrentiel sur les marchés mondiaux.
- **Investir** dans le développement du numérique en culture, **c'est rentable** pour l'économie, mais également pour le tourisme, l'éducation, le développement des connaissances, la protection et la valorisation du patrimoine, la cohésion sociale, l'ouverture sur le monde, etc.

# Plan culturel numérique du Québec (PCNQ)

- Résultat d'une **concertation** sans précédent de l'ensemble du réseau de la culture
- En **2011** :
  - SODEC : Porte grande ouverte sur le numérique
  - CALQ : Faire rayonner la culture québécoise dans l'univers numérique
- En **2014** :
  - MCC : Stratégie culturelle numérique du Québec, réalisée de concert avec l'ensemble des sociétés d'État

# Plan culturel numérique du Québec (PCNQ)

- **Réponse** afin d'inscrire le numérique dans le développement culturel du Québec
- **Objectifs :**
  - assurer la vitalité de la culture québécoise à l'ère numérique
  - faire rayonner notre culture sur les marchés locaux, nationaux et internationaux
  - d'aider les milieux culturels à effectuer une transition la plus harmonieuse possible vers l'univers numérique
- Somme de **110 M\$ répartie sur 7 ans** (budget 2014-2015)
- Lancé le **29 septembre 2014**, avec des mesures pour les deux premières années du Plan

# TABEAU DES MESURES ET DES INVESTISSEMENTS PAR SECTEUR POUR LES ANNÉES FINANCIÈRES 2014-2015 ET 2015-2016

ACTIONS SECTEURS	CRÉER DES CONTENUS CULTURELS NUMÉRIQUES	INNOVER POUR S'ADAPTER À LA CULTURE NUMÉRIQUE	DIFFUSER DES CONTENUS CULTURELS NUMÉRIQUES AFIN D'ASSURER LEUR ACCESSIBILITÉ
<b>ARTS DE LA SCÈNE ET DRAMATIQUES</b> 1,1 M\$		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acquérir une solution de billetterie intégrée incluant la gestion des dons et des clientèles et pouvant servir à d'autres institutions (PDA et GTQ)</li> <li>- Assurer un accès aux ressources et aux technologies numériques de pointe (CMADQ)</li> </ul>	
<b>ARTS ET LETTRES</b> 6,3 M\$	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Créer un programme d'aide à la numérisation de contenus artistiques et littéraires (CALQ)</li> <li>- Mettre sur pied un programme d'aide à la création et au développement de contenus culturels numériques originaux (CALQ)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Créer un programme d'aide au déploiement d'infrastructures numériques (CALQ)</li> </ul>	
<b>CINÉMA</b> 2,45 M\$	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Soutenir les entreprises du livre, de la musique et les entreprises de production dans la création et la production interactives destinées à toute forme d'écran ou de plateforme (SODEC)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Soutenir les exploitants de salles qui utilisent les technologies numériques pour assurer une plus grande diffusion du cinéma québécois et étranger peu diffusé (SODEC)</li> <li>- Aider les exploitants de salles en région à diffuser des œuvres culturelles grâce à des technologies numériques actuelles (SODEC)</li> <li>- Aider les entreprises de distribution à entreprendre leur passage au numérique et les soutenir pour les frais de copies virtuelles (SODEC)</li> <li>- Aider les festivals à poursuivre leur passage au numérique (SODEC)</li> </ul>
<b>LECTURE ET LIVRE</b> 2,525 M\$	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aider les entreprises du livre et de l'édition spécialisée à faire le passage au numérique (SODEC)</li> <li>- Soutenir les entreprises du livre, de la musique et les entreprises de production dans la création et la production interactives destinées à toute forme d'écran ou de plateforme (SODEC)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aider les entreprises du livre et de l'édition spécialisée dans leurs activités de développement, d'informatisation et de promotion (SODEC)</li> <li>- Aider à la mise en œuvre du Médialab, un laboratoire numérique de création pour adolescents (BAnQ)</li> </ul>	
<b>MÉDIAS</b> 2,05 M\$		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Créer un programme d'aide financière pour permettre aux radios, aux télévisions et aux médias écrits communautaires de prendre le virage numérique (ARCO, FTCAQ et AMECO)</li> <li>- Organiser une journée d'étude sur les impacts et les perspectives des mutations dans l'univers médiatique (Centre d'études sur les médias)</li> </ul>	
<b>MÉTIERS D'ART</b> 0,2 M\$			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Encourager les initiatives collectives liées au numérique pour les métiers d'art (SODEC)</li> </ul>
<b>MUSÉOLOGIE</b> 10,9 M\$	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Créer un programme d'aide en numérique pour les institutions muséales reconnues par le MCC (SMQ)</li> <li>- Numériser les collections muséales (MACM, MCQ, MBAM)</li> <li>- Créer une plateforme numérique (EduoArt) pour diffuser des contenus thématiques basés sur les collections du MBAM</li> <li>- Créer des contenus interactifs et personnalisés de même que des applications mobiles pour divers publics cibles (MCQ)</li> <li>- Développer des contenus didactiques créatifs visant à favoriser la découverte et les apprentissages interactifs (MNSAQ)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mettre en œuvre un programme d'expositions/ateliers-résidences mettant en valeur des créateurs québécois, jumelés à un laboratoire participatif numérique (type Fab lab) ouvert au grand public (MCQ)</li> <li>- Améliorer l'expérience client (MNSAQ)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordonner la création de contenus par ses membres pour alimenter le RPCQ (SMQ)</li> <li>- Créer un programme d'aide en numérique pour les institutions muséales reconnues par le MCC (SMQ)</li> <li>- Diffuser les collections muséales et renforcer l'accessibilité des contenus numériques (MACM, MNSAQ et MBAM)</li> <li>- Doubler le nombre de publications numériques diffusées afin de rendre disponibles les contenus de documentation et de recherche sur les collections et la production des expositions (MCQ)</li> </ul>
<b>MUSIQUE</b> 3 M\$	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Soutenir les entreprises du livre, de la musique et les entreprises de production dans la création et la production interactives destinées à toute forme d'écran ou de plateforme (SODEC)</li> <li>- Assurer un accès aux ressources et aux technologies numériques de pointe (CMADQ)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Soutenir les entreprises en musique et variétés dans leurs activités en nouveaux médias (SODEC)</li> </ul>	
<b>PATRIMOINE</b> 5,125 M\$	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Numériser et diffuser des collections (BAnQ)</li> <li>- Coordonner la démarche de numérisation d'éléments patrimoniaux des membres du RQNP (BAnQ)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acquérir de nouveaux équipements (BAnQ)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire du RPCQ la plateforme commune de diffusion et de mise en valeur du patrimoine numérisé québécois (MCC)</li> <li>- Adapter les plateformes Web de diffusion pour les rendre accessibles sur tous les types de dispositifs numériques (BAnQ)</li> <li>- Préparer des contenus pour alimenter le RPCQ (BAnQ)</li> <li>- Développer une plateforme collaborative pour analyser et diffuser des collections archéologiques de référence du Québec (MCC)</li> <li>- Adapter les modes de communication pour intégrer le numérique (CPOQ)</li> </ul>
<b>TOUS LES SECTEURS</b> 2,35 M\$	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Créer du contenu numérique éducatif interactif (Télé-Québec)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordonner le comité de pilotage du Plan culturel numérique de même qu'un chantier sur l'adaptation des droits d'auteur à l'ère numérique pour favoriser l'offre légale et la rémunération des créateurs (MCC)</li> <li>- Créer un fonds dédié à la mise à niveau des compétences numériques en culture (Compétence culture, RFAVO)</li> <li>- Coordonner et animer un espace d'échange d'idées sur l'essor du numérique en culture, mettre sur pied un programme d'aide à la création de services innovants et développer le volet numérique des Journées de la culture (Culture pour tous)</li> <li>- Aider le réseau de la culture à s'approprier les technologies du Web sémantique afin de maximiser la présence des données culturelles québécoises dans le Web (BAnQ)</li> <li>- Ouvrir un chantier sur le dépôt légal afin d'implanter au Québec le dépôt légal numérique (BAnQ)</li> </ul>	

TOTAL: 36 M\$

# Plan culturel numérique du Québec (PCNQ)

**2014-2016: 56 mesures et trois grands axes :**

- **Créer** des contenus culturels numériques :
  - Numérisation et création de contenus originaux
- **Innover** pour s'adapter à la culture numérique :
  - Achat d'équipements, infrastructure, nouveaux terrains d'apprentissage
- **Diffuser** des contenus culturels numériques afin d'assurer leur accessibilité

[culturenumerique.mcc.gouv.qc.ca](http://culturenumerique.mcc.gouv.qc.ca)

# Créer des contenus culturels numériques

- Adopter des mesures d'aide à la **création et à la numérisation de contenus artistiques et littéraires** pour la clientèle, pour diffuser davantage de contenus culturels québécois (Conseil des arts et des lettres du Québec (CALQ))
- **Numériser** un million de pages de revues (ex. : La Nouvelle-France, 1881-1882) et de journaux (ex. : Le Matin, 1921-1926), en plus de milliers de partitions musicales, de cartes géographiques et d'enregistrements sonores de chansons d'avant 1950 (Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ))

# Innover pour s'adapter à la culture numérique

- Chantier sur l'adaptation des **droits d'auteur** à l'ère numérique pour **favoriser l'offre légale**, la rémunération des créateurs de même que la simplification des mécanismes de gestion des droits d'auteur
- Enjeu majeur du Plan pour l'ensemble du réseau de la culture
- Collaboration étroite avec les associations et les regroupements
- Forum international en mai 2016 : en attente de la publication du rapport du comité de sages

# Innover pour s'adapter à la culture numérique

Mise sur pied du [www.labculturel.ca](http://www.labculturel.ca)

- Financement d'initiatives numériques de petites tailles à **haut potentiel de retombées**
- Projets soumis par des citoyens, des entreprises en démarrage (*start-up*), des organismes communautaires, etc.
- **Incubateur d'idées exceptionnel** pour alimenter le PCNQ : plus de 179 projets de très grande qualité soumis en un mois (1<sup>er</sup> appel)
- Exemple : Re-Remix, une plateforme de partage de bandes sonores permettant la création de nouvelles œuvres musicales. Un projet pilote pour **repenser la façon de faire** circuler la musique dans un nouveau modèle de propriété intellectuelle.

# Diffuser des contenus culturels numériques afin d'assurer leur accessibilité

- Effectuer la refonte du **Répertoire du patrimoine culturel du Québec** (RPCQ : [www.patrimoine-culturel.gouv.qc.ca](http://www.patrimoine-culturel.gouv.qc.ca)) pour en faire la plateforme commune de diffusion et de mise en valeur du patrimoine numérisé québécois détenu par l'ensemble des institutions de la mémoire.

### Culture numérique

Événements et sujets liés à la culture et au numérique, au Québec et ailleurs.

 **MCC Québec** @MCCQuebec

 **Musée civilisation**  19 Nov 

@mcqorg

Un nouveau numéro de la revue THEMA, publié grâce au #PCNQ, est en ligne :

[thema.mcq.org/index.php/Them...](http://thema.mcq.org/index.php/Them...)

#création #performance

Étendre

 **BAnQ**  8 Nov

@\_BAnQ

De 10h à 17h votre ultime chance de visiter la Foire #numérique à la Grande



Mise à jour le 16 novembre 2015

29 – Développer des contenus didactiques créatifs et conviviaux visant à favoriser la découverte, les apprentissages interactifs et personnalisés et des expériences à haute valeur ajoutée

Organisme : Musée national des beaux-arts du Québec

Catégories : 2014 - 2015, 2015 - 2016, Créer, Musée national des beaux-arts du Québec, Muséologie

Mise à jour le 11 novembre 2015

22 – Créer une mesure d'aide à la numérisation de contenus artistiques et littéraires

Organisme : Conseil des arts et des lettres du Québec

Catégories : 2014 - 2015, 2015 - 2016, Arts et lettres, Conseil des arts et des lettres du Québec, Créer

Mise à jour le 11 novembre 2015

54 – Aider à l'acquisition d'équipements numériques pour les diffuseurs pluridisciplinaires et spécialisés

Organisme : Réseau indépendant des diffuseurs d'événements artistiques unis

Catégories : Arts de la scène et dramatiques, Innover, Réseau indépendant des diffuseurs d'événements

Mise à jour le 11 novembre 2015

56 – Aider à la mise à niveau au format numérique DCP des lieux qui diffusent de façon non commerciale du cinéma d'auteur sur grand écran au Québec

Organismes : Association des cinémas parallèles du Québec, Réseau indépendant des diffuseurs d'événements artistiques unis

# Enjeux du développement culturel numérique...

...documentés à travers divers processus

- Retour en arrière : rapport du CALQ et de la SODEC (2011) (~ 700 personnes, ~ 100 recommandations)
- PCNQ : consultations à l'été 2015 (~ 30 entrevues)
- Processus de renouvellement de la Politique culturelle du Québec (~ 400 mémoires)
- Stratégie numérique du Québec (en cours)

# Enjeux du développement culturel numérique

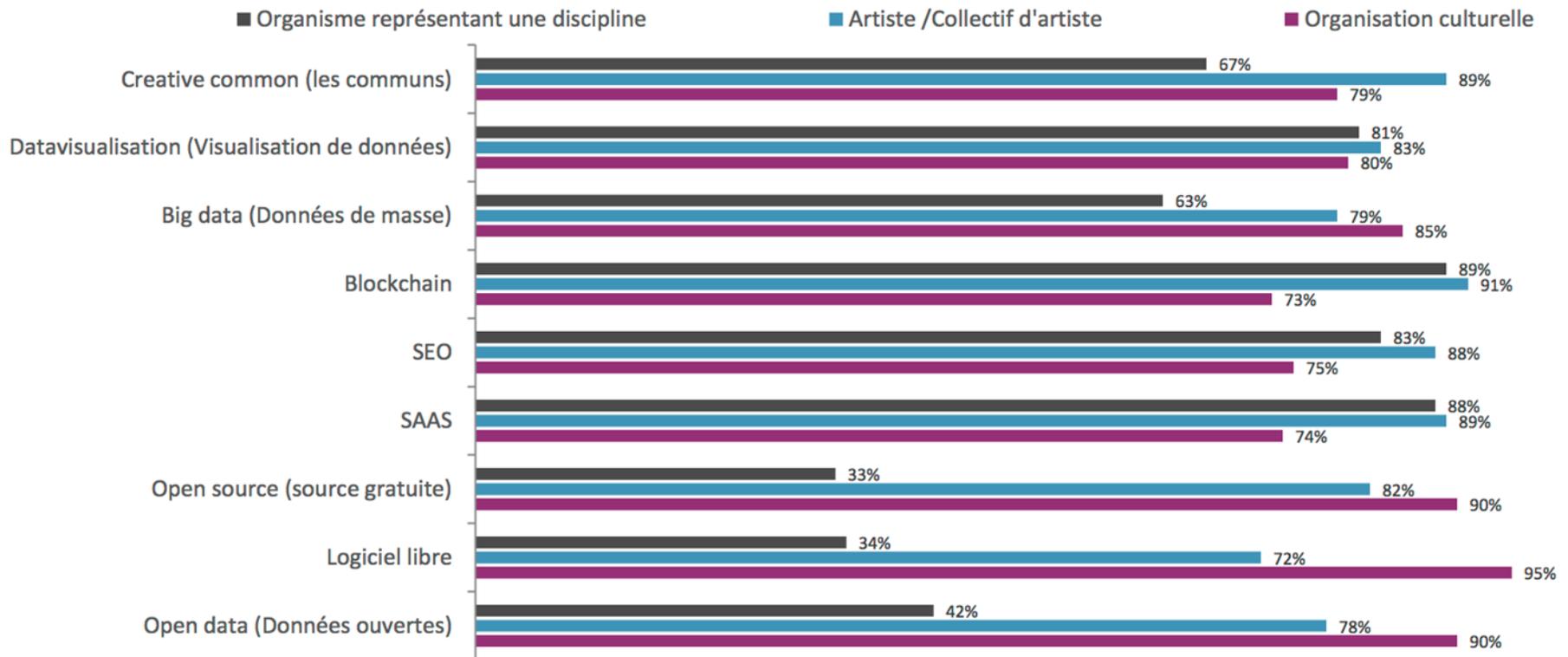
- Développement des compétences liées aux nouvelles pratiques numériques

# Enjeux du développement culturel numérique

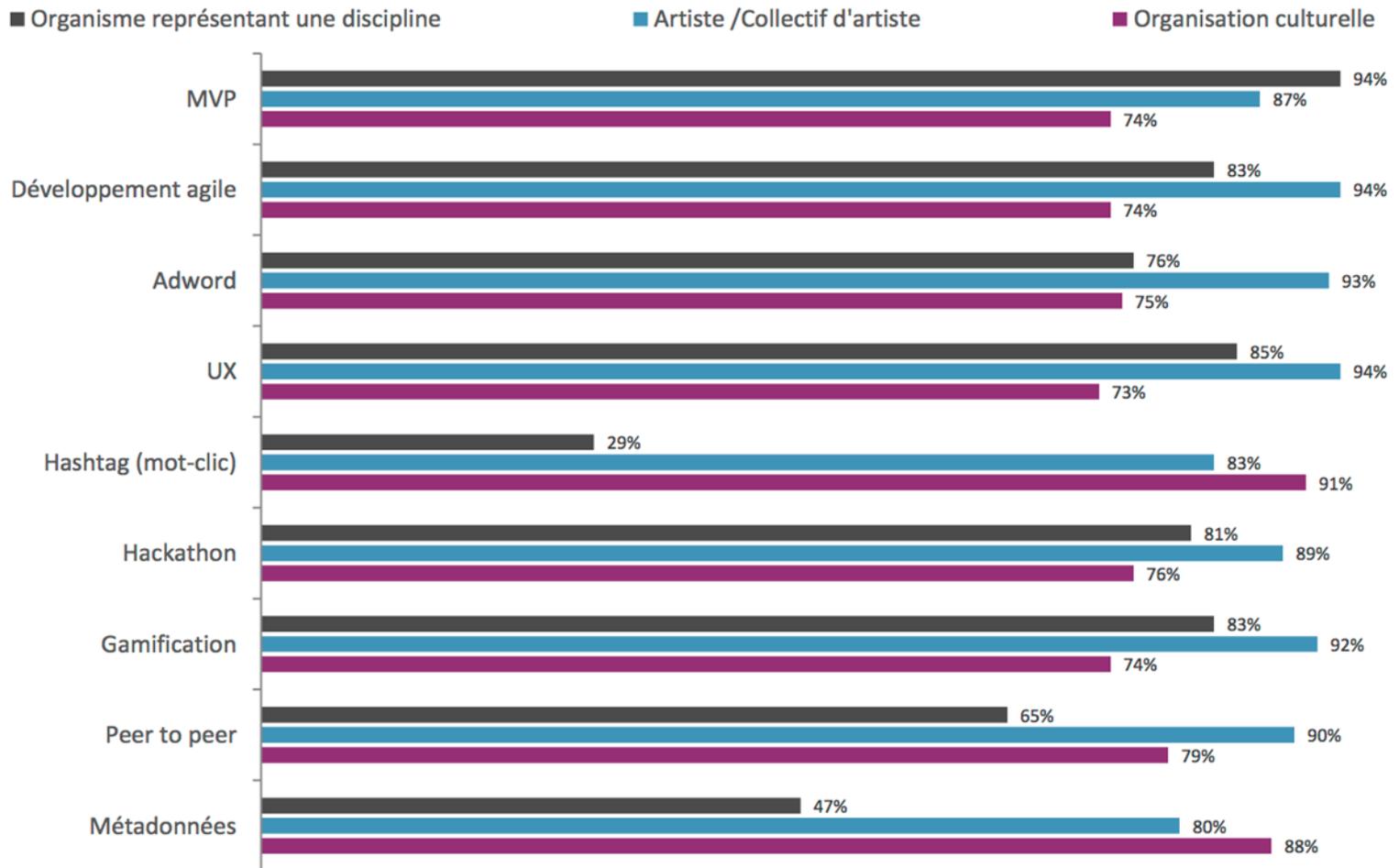
- Métadonnées
- Découvrabilité
- Algorithme
- Web de données
- Données ouvertes
- *Creative commons*
- Logiciel libre
- *Hackathon*
- *Blockchain* (<http://trends.cmf-fmc.ca/fr/blog/blockchain-la-prochaine-perturbation>)

# NIVEAU DE COMPRÉHENSION DE LA LITTÉRATIE NUMÉRIQUE (1 DE 2)

Afin d'évaluer la compréhension de la littératie (le vocabulaire du numérique) auprès de la clientèle culturelle, l'enquête comprenait une section pour demander aux répondants s'il connaissait certains termes souvent utilisés dans le milieu. Considérant le faible taux de compréhension observé dans les résultats, le tableau ci-dessous et celui de la page suivante incluent **uniquement les répondants qui n'avaient jamais entendu le terme ou ne le comprennent pas**.



# NIVEAU DE COMPRÉHENSION DE LA LITTÉRATIE NUMÉRIQUE (2 DE 2)



Les résultats nous démontrent que les artistes et collectifs d'artistes sont ceux qui semblent avoir entendu le moins souvent les termes associés au numérique.

# Enjeux du développement culturel numérique

Développement des compétences : état des réflexions pour 2016-2017 et les années suivantes

- Le territoire d'action du PCNQ doit être élargi
- Le niveau de littératie numérique doit être renforcé au Québec
- Les acteurs du secteur de la culture bénéficieraient d'un accompagnement accru

P. ex. : Organismes d'intermédiation (MESI)

P. ex. : Plan d'action en économie numérique

→ **Mise en place d'un écosystème culturel numérique**

Éducation,  
Enseignement  
supérieur  
et Recherche  
Québec

Culture  
et Communications  
Québec

Les sociétés d'État

Pourvoyeurs  
de connaissances

Structure de liaison  
(acteurs mandatés par le MCC)

Utilisateurs  
des connaissances

Fonds de recherche  
Société et culture  
Québec

- Savoirs scientifiques via recherches
- Savoirs expérimentiels via acteurs locaux
- Mesures du PCNQ
- Savoirs expérimentiels via l'international

ORGANISME DE  
LIAISON ET DE  
TRANSFERT

Volet 1: Transfert de connaissances	Volet 2: Liaison	Volet 3: Accompagnement
<ul style="list-style-type: none"><li>Formation</li><li>Ateliers</li><li>Fiches synthèses</li><li>Boîtes à outils</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Forum</li><li>Veille</li><li>Table de concertations</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Mentorat</li><li>Capsules vidéos</li><li>Définition des besoins</li></ul>

COMPÉTENCE CULTURE  
LAB CULTUREL

- Réseau de la culture
- Milieux gouvernementaux
- Milieux d'affaires
- Milieux communautaires
- Villes et régions
- Organismes de regroupement
- Professionnels du secteur de la culture
- Grand public

# Enjeux du développement culturel numérique

- Développement des compétences liées aux nouvelles pratiques numériques
  - appropriation nécessaire par tous
  - développement d'une culture du numérique : ouverture, partage et collaboration
  - développement d'une culture de la donnée

# Enjeux du développement culturel numérique

- Développement des compétences liées aux nouvelles pratiques numériques
- Visibilité et découvrabilité des contenus francophones, dans un marché globalisé où la concurrence est très forte et l'offre surabondante
- Diversité culturelle de même que vitalité de la culture québécoise et francophone

# Enjeux du développement culturel numérique

- Pour « envisager le futur de manière numérique, la création et le partage de la création sont indissociables » (S. Brault)
- Comment valider une information? (diapos de M. Lessard)
- Problèmes des prescripteurs et des algorithmes :
  - Prescripteurs de produits culturels québécois?
  - <http://blogues.radio-canada.ca/triplex/2015/02/24/prescripteur-zero-le-passeur-de-culture-en-ligne/>
  - Algorithmes = perte de diversité?
- Web de données
  - Sous, sur et dans le Web / standards et métadonnées

# Enjeux du développement culturel numérique

## Questions de la consultation publique sur la Stratégie numérique du Québec

- Quels types de contenus québécois francophones, à votre avis, sont les plus difficilement accessibles sur le Web?
- Selon vous, la question de la visibilité et de la découvrabilité des contenus culturels renvoie à...
- Quel(s) rôle(s) l'État devrait-il jouer pour rendre plus visibles et accessibles les contenus québécois?
- D'après vous, quelle devrait être la priorité du gouvernement en matière de culture et de communication?

# Enjeux du développement culturel numérique

- Développement des compétences liées aux nouvelles pratiques numériques
- Visibilité et découvrabilité des contenus francophones, dans un marché globalisé où la concurrence est très forte et l'offre surabondante
- Diversité culturelle de même que vitalité de la culture québécoise et francophone
- Modèles économiques traditionnels en culture et en communication ne sont plus en mesure d'assurer une juste rémunération des créateurs

# Enjeux du développement culturel numérique

## Questions de la consultation publique sur la Stratégie numérique du Québec

- Compte tenu des mutations imposées par les nouvelles pratiques numériques, quelles solutions devraient être envisagées pour repenser et adapter le modèle d'intervention de l'État?
- Comment serait-il possible de concilier un plus grand accès aux produits culturels des plateformes de recherche et de diffusion et une plus juste rémunération des créateurs?

# Enjeux du développement culturel numérique

- **Coalition pour la pérennité de la presse d'information au Québec :**  
« L'industrie vit une profonde remise en question de son modèle d'affaires »
  - Demande de « mettre rapidement sur pied un programme d'aide financière temporaire de cinq ans »
- **ADISQ :** « Mettre au haut de [la] liste de priorités le rééquilibrage des forces et des moyens dans le marché de la musique au Canada »
  - Demande « la mise en place urgente, par le gouvernement du Québec, d'un programme d'aide de deux ans pour permettre à l'industrie québécoise de la musique de traverser la période de transition qui l'attend »

# Enjeux du développement culturel numérique

## Exemples de recommandations faites dans le cadre du processus de renouvellement de la Politique culturelle du Québec

- Taxation des FAI
- Taxation des produits en ligne distribués par des entreprises étrangères
- Faire contribuer les (re)diffuseurs d'informations (Google, Facebook, etc.) et leur demander de se soumettre aux règles fiscales des pays dans lesquels ils exercent leurs activités
- Et... développer de nouveaux modèles d'affaires.

# Enjeux du développement culturel numérique

Ça vous intéresse?

- **28 octobre (demain !), Facebook Live**

*Le contenu canadien dans un monde numérique*

Consultation de Patrimoine canadien

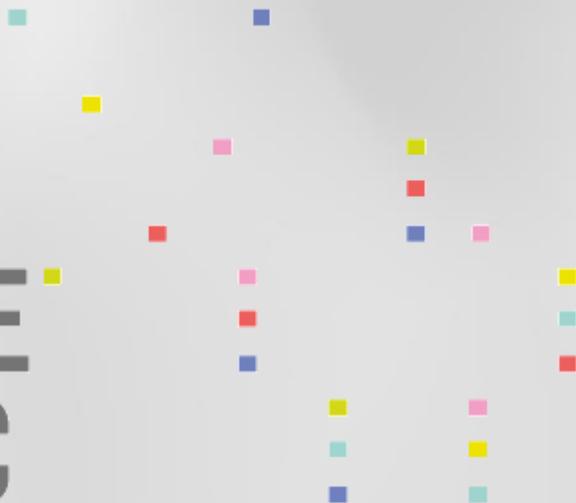
[www.facebook.com/events/1857877961108212/](http://www.facebook.com/events/1857877961108212/)

- **18 novembre, UL, pavillon Kruger**

*L'avenir de la culture à l'ère numérique : les défis pour l'État* - organisé par le Centre d'études sur les médias et la Chaire UNESCO sur la diversité des expressions culturelles de l'Université Laval

[www.fd.ulaval.ca/evenements/colloque-lavenir-culture-lere-numerique-defis-pour-letat](http://www.fd.ulaval.ca/evenements/colloque-lavenir-culture-lere-numerique-defis-pour-letat)

# PLAN CULTUREL NUMÉRIQUE DU QUÉBEC



NOTRE CULTURE, CHEZ NOUS, PARTOUT